

Senderbedienelemente und Widgetsseiten

1. Bedienelemente des Senders

Zentraler EIN-/AUS-Schalter

Ca. 1 Sekunde langes Drücken schaltet den Sender EIN und ca. 3 Sekunden langes Drücken AUS.

- Kurzes Drücken schaltet das Display AUS und EIN.
- Alternativ kann ein ausgeschaltetes Display auch durch Drücken einer der beidseits vom Display angeordneten Tasten wieder aktiviert werden.
- Ca. 1 Sekunde langes Drücken ruft eine Sicherheitsabfrage auf:



- Antippen von „zurück“ bricht den Vorgang ab.
- Antippen von „Nicht Sichern“ schaltet den Sender ab OHNE zuvor den aktiven Modellspeicher zu sichern.
- Antippen von „Sichern“ schaltet den Sender nach dem Sichern des aktiven Modellspeichers ab.
- Alternativ kann der Sender unter Umgehung der Sicherheitsabfrage durch weiteres ca. 3 Sekunden langes Drücken des EIN-/AUS-Tasters abgeschaltet werden.
- Sollte der Bedienteil des Senders einmal unerwartet eingefroren sein, dann schaltet der Sender nach 10 Sekunden drücken der Power-Taste ohne Speichern der Änderungen ab.
- **Tasten links des Displays**
 - obere:**
 - nach oben bzw. links blättern
 - Im Menü „Modell Liste“ seitenweiser Wechsel nach oben.
 - Onlinehilfe-Seiten: zurück blättern und ggf. schließen der Onlinehilfe.
 - Schließen von während des Modellbetriebs unbeabsichtigt angetippten Widgetseiten
 - mittlere:**
 - In Menüs nach unten bzw. rechts blättern

- Im Menü „Modell Liste“ seitenweiser Wechsel nach unten.
- Onlinehilfe-Seiten: vorwärts blättern
- untere:**
 - In Menüs nach rechts und links blättern
 - Im Menü „Modell Liste“ Modellauswahl bestätigen.
 - Einschalten der HF im nach einem Neustart oder Modellwechsel eingeblendeten Fenster „HF EIN/AUS“
 - Längerer Druck schaltet standardmäßig die Datenerfassung EIN oder AUS. Die jeweiligen Log-Files sind in den Ordnern \\Log\«Modellname» zu finden und können mit dem im PC-Programm „Firmware Upgrade grStudio“ enthaltenen „File Log Viewer“ ausgelesen werden.
 - Die Log-Funktion wird deaktiviert, sobald im Menü „System Konfig.“ des System-Menüs der Option „Log Typ/Speichern“ ein Schalter zugewiesen und dieser geschlossen ist. Näheres dazu im Hilfetext des Menüs „System Konfig.“
 - Onlinehilfe-Seiten: auf erste Seite springen

Hinweise zu den Tasten links vom Display

- Die Blätter-Funktion der beiden oberen Tasten links vom Display kann in der Zeile „Seitenw.“ des Menüs „Anzeige“ der Menügruppe „System“ ZUSÄTZLICH Schaltfunktionen zugewiesen werden.
- Mit der Firmwareversion V2032 wurde die Funktionalität der Tasten links vom Display erweitert:
 - Mit den beiden oberen Tasten kann nun durch die Onlinehilfe geblättert und diese nach Erreichen der Seite 1 durch einen weiteren Druck auf die obere Taste auch wieder geschlossen werden.
 - Drücken der unteren Taste innerhalb der Onlinehilfe löst einen Sprung zurück auf Seite 1 aus
 - Im Zuge des Modellbetriebs unbeabsichtigt angetippte und somit aufgerufene Einstellseiten von Widgets können nun ebenfalls mit einem Druck auf die obere linke Taste geschlossen werden.
- **Tasten rechts des Displays**
 - obere:**
 - Wechsel zwischen Servoanzeige und letzter Menüposition.
 - In der „Modell Liste“ wechselt jeder Tastendruck eine Zeile höher.
 - Befindet sich der weiße Balken bereits ganz oben beim

ersten Modell, dann wird bei jedem weiteren Drücken der oberen Taste die Auswahl der angezeigten Modelltypen am oberen Displayrand umgeschaltet.

- mittlere:**
- Wechsel bei „HF AN“ und vorhandener Telemetrie Verbindung in das Untermenü „Einstellen & Anzeigen“.
 - Bei HF AUS oder unterbrochener Telemetrie Verbindung Wechsel in die „Modell Liste“.
 - In der „Modell Liste“ wechselt jeder Tastendruck eine Zeile tiefer.

- untere:**
- Wechsel zwischen Grundanzeige und Hauptmenüs.

• **Drücken einer beliebigen dieser sechs Tasten**

Einschalten der Displaybeleuchtung

• **Displaysperre**

Ca. 1 Sekunde andauerndes gleichzeitiges Drücken der unteren Tasten beiderseits des Displays sperrt und entsperrt das Display gegen Eingaben.

- Sobald im Menü „System Konfig.“ die Ziffernfolge unter „Blockieren“ ungleich „0000“ ist, ist zum Entsperren des Displays die Eingabe der passenden Ziffernfolge erforderlich.

Bei aktiver Displaysperre oder regennassem Display und „HF aus“:

- Aufruf der Modellliste mit der mittleren rechten Taste.
 - Modellauswahl:
 - Eine Zeile nach oben mit der oberen rechten Taste.
 - Eine Zeile nach unten mit der mittleren rechten Taste.
 - Eine Seite nach oben mit der oberen linken Taste.
 - Eine Seite nach unten mit der mittleren linken Taste.
 - Aufruf des ausgewählten Modells mit der linken unteren Taste.
- Sobald nach einem Modellwechsel das HF EIN/AUS Pop-Up-Fenster eingeblendet wird, haben die linken Tasten folgende Funktionen und schließen entsprechend den Modellwechsel ab:
- Aktiviert die linke obere Taste „Auto-HF“ und schaltet somit auch „HF EIN“.
 - Schaltet die linke mittlere Taste nur „HF EIN“.
 - Schaltet die linke untere Taste „HF AUS“.

2. Bedienung des Displays

Die Bedienung des Touchdisplays erfolgt durch Antippen der Bedienfelder. Das Gerät reagiert jedoch nicht auf die Berührung, sondern auf deren Ende. Nur so ist gewährleistet, dass ein Scrollen oder ein langer Tastendruck korrekt erkannt wird. Drücken Sie dabei aber nicht zu stark auf das Display. Flach gedrückte Fingerspitzen können unter bestimmten Umständen eine trägere Reaktion des Displays zur Folge haben.

3. Symbole am oberen Displayrand



 **HF-Status** des Senders

 **HF-Status** des Empfängers

 **Tastensperre** aktivieren/deaktivieren

- Zum Sperren gleichzeitig die linke und rechte untere Taste ca. 1 Sekunde lang drücken.
- Zum Entsperren erneut beide Tasten drücken.
- Wurde zuvor im Menü „System Konfig.“ unter „Blockieren“ eine andere Zahlenfolge als „0000“ eingegeben, ist diese Zahlenfolge anschließend zum Entsperren einzugeben.

 **USB-Anschluss** verbunden/nicht verbunden

 **Kopfhöreranschluss** verbunden/nicht verbunden

 **DSC-Anschluss** verbunden/nicht verbunden

 **Bluetooth** EIN/AUS

siehe Menü „BT & COM-Port“ des System-Menüs

 **GPS** Signal vorhanden/nicht vorhanden

siehe Menü „WLAN & GPS“ des System-Menüs

 **WiFi** verbunden/nicht verbunden

siehe Menü „WLAN & GPS“ des System-Menüs

 **Logging** EIN/AUS

Ab Softwareversion V1026 wird standardmäßig solange ein Log-File generiert und unter „\\Log\«Modellname»“ gespeichert, solange „HF EIN“ () ist. Bei Bedarf kann im Menü „System Konfig.“ des System-Menüs ein Schalter unter „Log Type/Speichern“ zugewiesen und mit diesem die automatische Aufzeichnung manuell EIN und AUS geschaltet werden.

Hinweis

Es wird empfohlen, von Zeit zu Zeit die unter „\\Log\«Modellname» gespeicherten, aber zwischenzeitlich nicht mehr benötigten Log-Files zu löschen.

☉ Antippen des Symbols setzt alle Widgets zurück.

📖 Antippen des Symbols öffnet die Online-Hilfe.

Batteriesymbol

Zeigt den Lade-/Entlade-Zustand des Senderakkus an. Antippen des Symbols schaltet um zwischen % und Spannung.

4. Hauptdisplays

In jedem Modellspeicher stehen sechs frei konfigurierbare Hauptdisplays zur Verfügung.

Setzen eines neuen Widgets

Durch ca. 2s lang berühren des gewünschten Widgetfeldes öffnet sich das Auswahlmenü:

(zur Auswahl eines Ganzseitenwidgets das linke obere Feld wählen.)



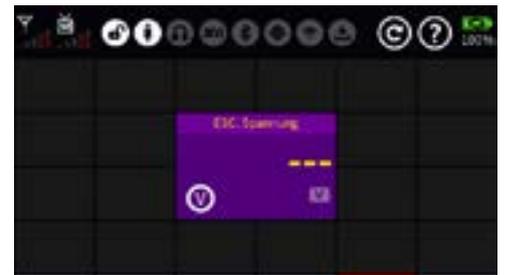
Das gewünschte Widget aus der in Kategorien unterteilten Liste der verfügbaren Widgets durch Antippen auswählen. Durch Scrollen in der linken oder rechten Spalte werden weitere Kategorien bzw. Widgets sichtbar.

Einige Widgets, z. B. „HF-EIN/AUS“, wirken als Schalter. Andere, z. B. „EMPF.Spannung“, zeigen Daten und Ereignisse an.

Je nach Widget haben diese entweder eine feste Größe oder es kann zwischen unterschiedlichen Größenvorgaben durch Antippen des gewünschten Formates gewählt werden, wobei abgedunkelte Auswahlfelder nicht auswählbar sind:



- Antippen des ggf. nicht in allen Widgets zur Verfügung stehenden Buttons „Widgetfarbe“ sowie des Buttons „Textfarbe“ wechselt im Rotationsverfahren zwischen den zur Auswahl stehenden Farben. Langes antippen rotiert die Farben rückwärts.



- Antippen von „löschen“ bricht den Vorgang ab bzw. löscht das Widget OHNE Sicherheitsabfrage.
- Antippen von „Edit.“ öffnet den Texteditor.
- Antippen von „Hintergrund“ öffnet den Dateimanager zur Auswahl einer Hintergrunddatei.

Hinweise

- Der Name der Hintergrunddatei muss mit dem gewünschten Widget-Namen übereinstimmen. Anderenfalls wird der Dateiname als Widget-Name übernommen.
- Eine detaillierte Beschreibung zum Thema „Ändern des Hintergrundes“ ist nachfolgend zu finden.
- Antippen von „OK“ bestätigt die Auswahl und schließt die Einblendung.

Editieren der Widget-Bezeichnung und ggf. Einbinden einer individuellen Hintergrunddatei

- Soll ein bereits existierendes Widget geändert werden, öffnet langes Antippen des zu editierenden Widgets bei vielen, jedoch nicht allen Widgets, das bereits vom Einrichten von Widgets bekannte Display:



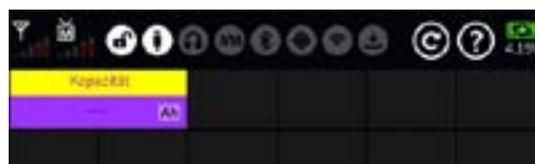
- Kurzes Antippen von „Edit.“ öffnet das Display zum Ändern der Widget-Bezeichnung:



Existiert eine gleichnamige Hintergrunddatei im in der gewählten Widgetgröße entsprechenden Ordner, wird der Vorgang durch Antippen des Symbols  abgeschlossen. D.h., das Tastaturdisplay wird geschlossen und der Standardhintergrund des ausgewählten Widgets durch die gleichnamige Hintergrunddatei ersetzt:



- Erneutes langes Antippen des Widgets öffnet wieder das Konfigurationsdisplay, beispielsweise zum Ändern der Textfarbe:

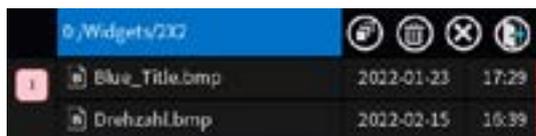


- Befindet sich eine wunschgemäß benannte Hintergrunddatei in der benötigten Größe im entsprechenden Ordner, kann auf die Eingabe des Widgets-Namen verzichtet werden und stattdessen der Button „Hintergrund“ angetippt werden. Daraufhin öffnet sich der entsprechende Ordner des Dateimanagers zur Auswahl der gewünschten Hintergrunddatei, beispielsweise:



Nach Antippen der Zeile der gewünschten Hintergrunddatei, bei-

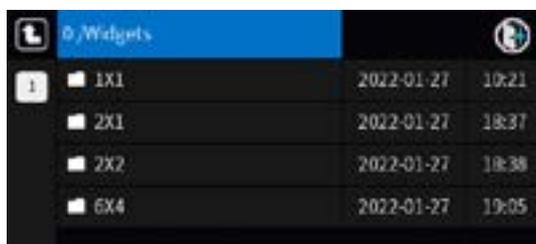
spielsweise der „Kapazität.bmp“, wird links vom Türsymbol das Symbol  eingeblendet. Nach dessen Antippen verstärkt sich die Zeilenmarkierung und es werden weitere Symbole sichtbar:



Antippen des Türsymbols  schließt den Vorgang ab. D. h., das entsprechende Widget zeigt nun die ausgewählte Hintergrunddatei und in der Kopfzeile den zugehörigen Dateinamen, wobei die Schriftfarbe, wie vorstehend beschrieben, jederzeit individuell angepasst werden kann.

Ablegen von Widget-Hintergründen

In den Unterordnern des Ordners „Widgets“ ...

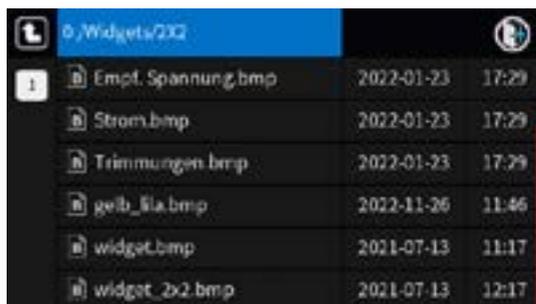


... können .bmp-Dateien für individuelle Widget-Hintergründe mit folgenden Pixelformaten hinterlegt werden:

Felder	Pixel	Felder	Pixel
1x1	78x52	2x1	158x52
2x2	158x106	6x4	480x214

- Prinzipiell können diese Dateien beliebig benannt werden. Zu bedenken ist jedoch, dass der Name der gewählten Datei automatisch die ursprüngliche Widget-Bezeichnung ersetzt! Deshalb mag folgendes Vorgehen sinnvoll sein:

Sind beispielsweise Hintergründe mit unterschiedlichen Farbkombinationen und entsprechend aussagefähigen Bezeichnungen als Vorlagen angelegt ...



... können diese mit den Hilfsmitteln des Dateiexplorers kopiert und

die Kopie mit dem jeweils benötigten Widgetnamen bezeichnet werden:

Nach Antippen der gewünschten Vorlagendatei, beispielsweise der „gelb-lila.bmp“, und nachfolgendem Antippen des daraufhin rechts oben im Display neben dem Tür-Symbol eingeblendeten Symbols  werden weitere Symbole eingeblendet:



- Antippen des Symbols  bricht den Vorgang ab.
- Antippen des Symbols  entfernt die Markierung einer zuvor ausgewählten .bmp-Datei, im Beispiel oben die der „gelb_lila.bmp“.
- Antippen des Symbols  löscht die ausgewählte Datei.
- Antippen des Symbols  kopiert die ausgewählte Datei.

Nach Bestätigung des Warnhinweises „kopieren ‚gelb_lila.bmp‘?“ wird das Tastaturdisplay eingeblendet:



Hier kann nun die Datei entsprechend benannt werden, beispielsweise mit „Kapazität“ ...



... um, wie nachfolgend beschrieben, als individueller Hintergrund für das Widget „ESC.Kapazität“ zu dienen und gleichzeitig das Widget in „Kapazität“ umzubenennen:



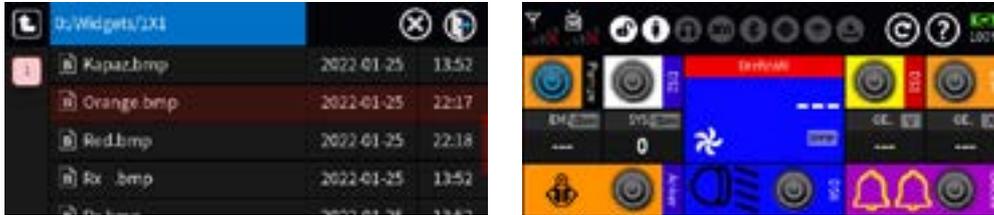
Hinweis

Die Schriftfarbe kann, wie weiter oben beschrieben, via Button

„TEXTFARBE“ modifiziert werden.

Hinweis zu „digit. Schalter“

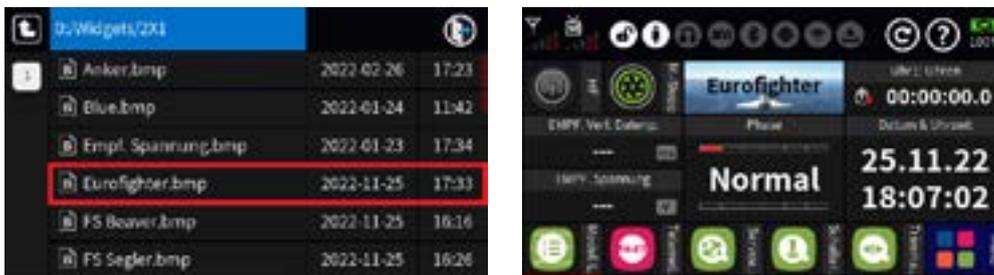
Die Auswahl des gewünschten Hintergrundes erfolgt im Prinzip wie vorstehend beschrieben durch Antippen der gewünschten Hintergrunddatei im Dateimanager:



Im Gegensatz zu den meisten anderen Widgets sind jedoch „Digit. Schalter“ im gleichnamigen Menü umzubenennen, da die ursprüngliche Bezeichnung beim Abschließen des Vorganges völlig unabhängig vom jeweiligen Dateinamen erhalten bleibt.

Hinweis zum Widget „Modellname“

Wird bei diesem Widget eine mit dem Modellnamen benannte Datei ausgewählt, wird die entsprechende Bilddatei gleichartig als Widget-Hintergrund eingebunden, beispielsweise:



Zurücksetzen der Individualisierung eines Widgets

Soll die eingegebene individuelle Bezeichnung wieder gelöscht sowie ggf. auch der individuelle Hintergrund wieder entfernt werden, ist das entsprechende Widget länger anzutippen:



Antippen von „Hintergrund“ öffnet den Dateimanager:



Antippen des Symbols ☒ löscht die Markierung der ausgewählten Hintergrunddatei. Anschließendes Antippen des Türsymbols 🚪 setzt das betreffende Widget auf den ursprünglichen Zustand zurück.

Löschen eines Widgets

Das zu editierende Widget bzw. bei Kurvenwidgets die Kopfzeile lang antippen, beispielsweise das Widget „Kapazität“:



Antippen von „löschen“ löscht **OHNE RÜCKFRAGE** das Widget vom Hauptdisplay.

Antippen von „OK“ bricht den Vorgang ab.

Zurücksetzen der Daten eines Widgets

Das zu editierende Widget bzw. bei Kurvenwidgets die Kopfzeile kurz antippen, beispielsweise das Widget „SYS.Akku Laufzeit“:



- Antippen von „zurücksetzen“ setzt zwischenzeitlich aufgelaufene Werte auf den Ausgangswert zurück. Beispielsweise in obiger Abbildung die Akku Laufzeit.
- Antippen von „zurück“ schließt das Menü und die Anzeige kehrt zum Hauptdisplay zurück.

Weitere Hinweise

- Das unter „System“ zu findende Widget „Bezeichnung“ eignet sich

u. a. zur Benennung von Schaltern, Anlegen von Gedächtnisstützen usw., siehe nachfolgenden Screenshot:



- Werden beim Widget „**System/Bezeichnung**“ der Größe 2x2 mehr als 10 Zeichen für die Beschriftung verwendet, werden die restlichen Buchstaben in die zweite Zeile verschoben.
Mit einem Semicolon (;) kann ein Zeilenumbruch erzwungen werden. Die Anzeige dieses Umbruchzeichens wird deshalb senderseitig im Text unterdrückt.

- Falls im Verzeichnis „Image“ des Senders eine nach folgendem Schema mit dem Modellnamen als Dateiname versehene bmp.Datei im passenden Format liegt, ...

1x1_Alpha 150 GPS.bmp im Format 78x52 Pixel

2x1_Alpha 150 GPS.bmp im Format 158x52 Pixel

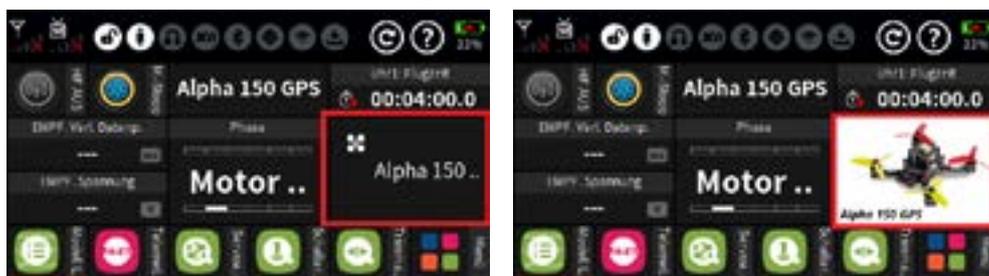
Alpha 150 GPS.bmp im Format 158x106 Pixel

(Diese Benennungsform steht für 2x2 Felder.)

6x4_Alpha 150 GPS.bmp im Format 480x214 Pixel



... ersetzt diese Abbildung bei den Widgets „**System/Modell**“ und „**System/Bild**“ automatisch die Kombination aus Modelltyp-Icon und Modellnamen in der Grundanzeige des Senders.



Um das Bild anstelle der im linken Screenshot abgebildeten Kombination aus Modelltyp-Icon und Modellnamen einzubinden ist wie folgt vorzugehen:



Nach dem Antippen von „OK“ am unteren Rand des Widget-Auswahldisplays öffnet sich ein weiteres Display in welchem die Größe des einzublendenden Bildes auszuwählen ist:



Nach Auswahl der gewünschten Größe und anschließendem Antippen von „Edit.“ wird ein Display mit dem Namen des aktuell aktiven Modellspeichers eingeblendet:



- Antippen von „löschen“ löscht das Widget.
- Antippen von „Edit.“ öffnet die „Modell Liste“ in welcher die Zeile des aktuell aktiven Modellspeichers bereits rötlich markiert ist:



Diese, oder ggf. auch eine andere, Zeile ist nun anzutippen woraufhin das Display „Modell Liste“ mit dem ausgewählten Modell eingeblendet wird:

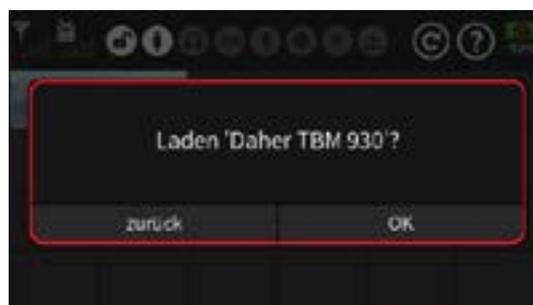


Antippen von „auswählen“ schließt den Vorgang ab.

Bis zu 24 Modellbilder können so auf einer Displayseite untergebracht werden.



Wurde, wie weiter vorne dargestellt, das Widget „**Modell**“ ausgewählt, kann das abgebildete Modell durch Antippen des Bildes direkt in den Speicher des Senders geladen werden:



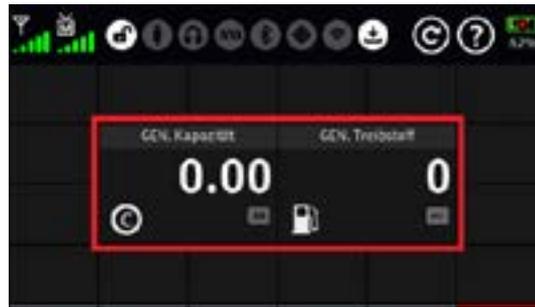
Bei Auswahl des Widgets „**System/Bild**“ ist Letzteres nicht möglich.

- Des Weiteren können ab der Firmwareversion V1050 Abbildungen, beispielsweise Ausschnitte von Luftaufnahmen, Karten oder Satellitenbilder, im .bmp Format mit 480x214 Pixel als Hintergründe von maximal fünf Widgets vom Typ „GPS. Entf./Höhe/Geschw.“ hinterlegt werden, vor welchem dann eine Markierung in Form eines „H“ den Startpunkt sowie ein rot/gelber Pfeil den fortlaufend per GPS übermittelten aktuellen Standort des Modells anzeigt.

Da die Integration der Beschreibung der dazu nötigen PC-seitigen Vorbereitungen sowie die anschließende Einbindung in die wie auch die eigentliche Senderprogrammierung den Rahmen dieser Hilfestellung sprengen würde, wird deshalb nach einem Ressourcenupdate im Ordner „Manual“ des Senders sowie im Downloadbereich

einschlägiger Seiten eine eigenständige Anleitung unter dem Namen „GPS_Live_Display.pdf“ bereitgestellt.

- **Widget „xxx.Kapazität“ und „xxx.Treibstoff“**



Solange in den „Detaileinstellungen“ der „Uhr 1“ des Menüs „Uhren“ kein Häkchen unter der Option „Einsch.-Init.“ gesetzt ist oder solange kein dieser Uhr ggf. zugewiesener Reset-Schalter geschlossen wurde ...



... oder ein Reset des Widgets erfolgt, bleiben die aktuellen Verbrauchswerte (Kapazität bzw. Treibstoffmenge) ab der Firmwareversion 2007 auch über das Ein- und Ausschalten des Senders hinaus erhalten.

Eine genauere Beschreibung dazu ist unter der Bezeichnung „Revisionshistorie_V2007.pdf“ an den am Ende des vorherigen Abschnittes bereits zitierten Stellen zu finden.

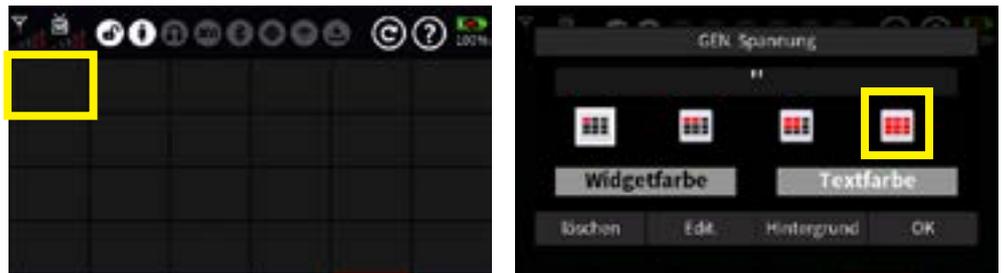
Mit Firmwareversion 2034 wird eine weitere Modifikation der Kapazitäts-Widgets eingeführt:

- Enthält der Name eines Kapazitäts-Widgets eine Zahl, wird diese als Batteriekapazität interpretiert.
- Ist das erste Zeichen eine Ziffer, wird der Name des Widgets nicht angezeigt.
- Ist das erste Zeichen keine Ziffer, wird der Name des Widgets angezeigt.
- Bei Nutzung dieser Funktion wird anstelle der verbrauchten Kapazität die verbleibende Kapazität angezeigt und angesagt. Und der min. und max. Wert im Widget zeigt die jeweils tatsächlich

genutzte Kapazität sowie der aktuelle Wert die verbleibende Kapazität.

- **Vollformat Widgets zur Anzeige diverser Kurven**

Ab Firmwareversion 2015 stehen neben den gewohnten Anzeigeformaten auch Vollformat-Widgets zur Kurvendarstellung ausgewählter Messwerte zur Auswahl, z.B. für Spannung. Dies jedoch nur dann, wenn auf der vorgesehenen Displayseite das Feld links oben angetippt wird:



Die Live-Darstellung der entsprechenden Kurve im ausgewählten Display startet sobald die „Uhr 1“ gestartet wird. Nach 480 Sekunden oder nach einem Timer-Reset ändert sich die Farbe der Kurve. So können bis zu 10 Live-Kurven dargestellt und verglichen werden:



Wird auf das Display getippt, werden die gespeicherten Werte der letzten 480s sowie der Minimal- und Maximalwert des angetippten Punktes ± 15 s solange angezeigt bis die Berührung wieder endet und das Display wieder zur Anzeige der aktuellen Werte zurückkehrt.

Zum Ändern oder Zurückzusetzen des Widgets ist die Titelleiste des Widgets anzutippen.

Wichtige Hinweise

- Befinden sich auf der vorgesehenen Displayseite bereits Widgets abseits des linken oberen Feldes, werden diese beim Erstellen eines Vollformat-Widgets ohne Vorwarnung von der Seite gelöscht.
- Ein Displaywechsel löscht die Kurvengrafik.
- Bei Verwendung der senderseitigen Screenshot-Funktion wird

bzw. werden im Screenshot die Kurve bzw. Kurven unvollständig dargestellt, siehe Abbildung oben!

- Beim Überschreiten eines Grenzwertes ändert sich die Skalierung der Kurven.

5. Wechsel Grundanzeige / Menüauswahl

In der rechten unteren Ecke auf der ersten Seite der Grundanzeige das Widget **Menü** antippen oder die rechte untere Taste drücken:



Antippen der Registerkartentabs am rechten Rand wechselt durch die Menü-Gruppen.

Ggf. ist sichtbare die Menü-Liste nach oben oder unten zu verschieben, um an ein bestimmtes Menü heran zu kommen.

Durch Antippen eines Menüpunktes Wechsel in das jeweilige Menü.

Durch Tippen auf das **Menüsymbol** oben links Wechsel aus dem Menü zurück in die Menüauswahl.

6. Startdisplay / Hintergrundbild

- Ist im Menü „Info & Update“ ein Benutzername oder anderer Text hinterlegt, wird dieser auf dem ersten Startdisplay mittig anstelle von „Willkommen“ im grauen Band am unteren Displayrand eingeblendet.
- Ist im Verzeichnis „Image“ des Senders eine nach dem Schema „S_Modellname.bmp“ benannte Datei im Windows 24 Bit .bmp-Format mit 480x272 Pixel vorhanden, wird diese Abbildung im Zuge des Senderstarts bzw. Ladevorganges des gleichnamigen Modellspeichers nach kurzer Zeit anstelle des Startdisplays angezeigt, wobei unter „Modellname“ der beispielsweise im Menü „Modelltyp“ angezeigte zu verstehen ist, beispielsweise:

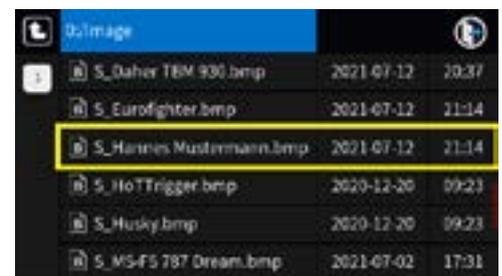




Hinweis

Der Modellname und das Graupner-Logo in obigem Beispielbild sind Bestandteile des Bildes und wurden zuvor mit Hilfe eines geeigneten Bildeditors in das Bild integriert.

- Erfüllt das Bild nicht die oben genannten Anforderungen, wird es durch ein Standardbild des jeweiligen Modelltyps ersetzt.
- Ist für einen oder mehrere Modellspeicher im Ordner „Image“ kein individuelles Startbild vorhanden, wird ab Firmwareversion 2015 ersatzweise ein ggf. nach dem Schema „S_username.bmp“ oder „S_user.bmp“ benanntes Bild angezeigt, wobei „username“ bzw. „user“ identisch mit dem unter „Benutzer“ eingetragenen Namen sein muss:



#W01S1_V2034#