Sändaren

Vänster styrspak

Rörelsen i sidled motsvarar pedalerna i ett riktig flygplan.

Dra till vänster och planet vrider sig plant åt vänster (sidoroder). Rörelsen upp/ned är gasreglaget. Längst ned är motor av eller på tomgång.

Släpper man spaken återgår den till mitten i sidled. (Gas läget ändras inte)

Antennen

Sänder radiosignaler till modellen. Modellen lyssnar bara till den sändaren som den är bunden till.

Höger styrspak

Motsvarar flygspaken/ratten i ett riktig flygplan.

Dra man den mot sig/ned stiger planet (höjdroder). Dra man den till väster lutar/rollar planet åt vänster (skevroder). Släpper man spaken återgår den till mitten (neutralläge).

Knappar på båda sidor om bildskärmen

Knapparna används för att navigera i menyerna på skärmen.

Bildskärm

En sändare kan användas till många flygmodeller. Men hjälp av skärmen och knapparna programmerar man in alla inställningar som behövs till modellerna. När man skall flyga väljer man bara rätt modell och flyger.

Roder

Sidoroder
Gör att modellen ”svänger” plant vänster/höger.

Skevroder
Gör att modellen ”lutar”/rollar vänster/höger.

Höjdroder
Gör att modellen stiger/sjunker

Elektroniken i modellen

Mottagaren
Mottagaren tar emot signal från sändaren. En sladd går sedan ut till varje ställdon/motor/servo som skall styras.

Servo
Minst ett servo för varje roder. (Höjd-, sido- & skev-roder)

Batteri
Batteriet förser hela modellen med ström. Oftast används LIPO batterier.

LIPO är en batterityp med mycket energi för sin storlek och vikt. Klarar höga strömmar som motorn kräver.

Fartkontroller
Fartkontroller till en borstlös motor gör att motorn snurrar och reglerar varvtalet.

En kontroller skapar dessutom spänning/ström till mottagaren och servon.

Motorn
Motorn som driver propellern. Oftast en borstlös motor som ger styrka och hög effektivitet med rätt propeller.

Servo – Överföring till roder

Servot flyttar sig fort till den position som spaken står i och följer spakrörelsen hela tiden. Servot justerar hela tiden för den yttre kraft som kommer från flygningen genom luft och fartvind och håller kvar positionen. Större flygplan kräver starkare servon.

https://aktivtmodellflyg.se
https://www.youtube.com/@AktivtModellflyg

Aktivt Modellflyg RC

Riktning

Pilarna visar spakriktning, roderrörelse samt hur modellen kommer ändra flygriktning.

Rörelsen på spaken är alltid med utgångspunkt från modellen. Står man på marken och flyger upp och ned och drar spaken till sig, kommer man närmre marken för det är ”stiga” sett från modellen.

Flyga dubbelkommando

De första gångerna man skall flyga är det bra att flyga dubbelkommando med någon som redan kan flyga (lärare) som kan hjälpa dig, samt rädda planet ur konstiga situationer.

Funderar du på att börja med modellflyg ?
Kontakta då en modellflygklubb, boka en tid för att prova att flyga med dubbelkommando. Klubben kommer också kunna hjälpa dig med att välja rätt saker när det dags att köpa egna.

Tips: En simulator för modellflyg på datorn är ett mycket bra komplement oavsett kunskapsnivå.

Elevsändaren
Eleven har en sändare som skickar signalen till lärarens sändare istället för direkt till planet.

Lärarsändaren
Läraren har en knapp på sin sändare där han/hon väljer om det är elevens signal som skickas till planet eller om läraren själv styr planet.
När eleven flyger och något händer, tar läraren över och räddar situationen,
lämnar sedan tillbaka kontrollen till eleven.