



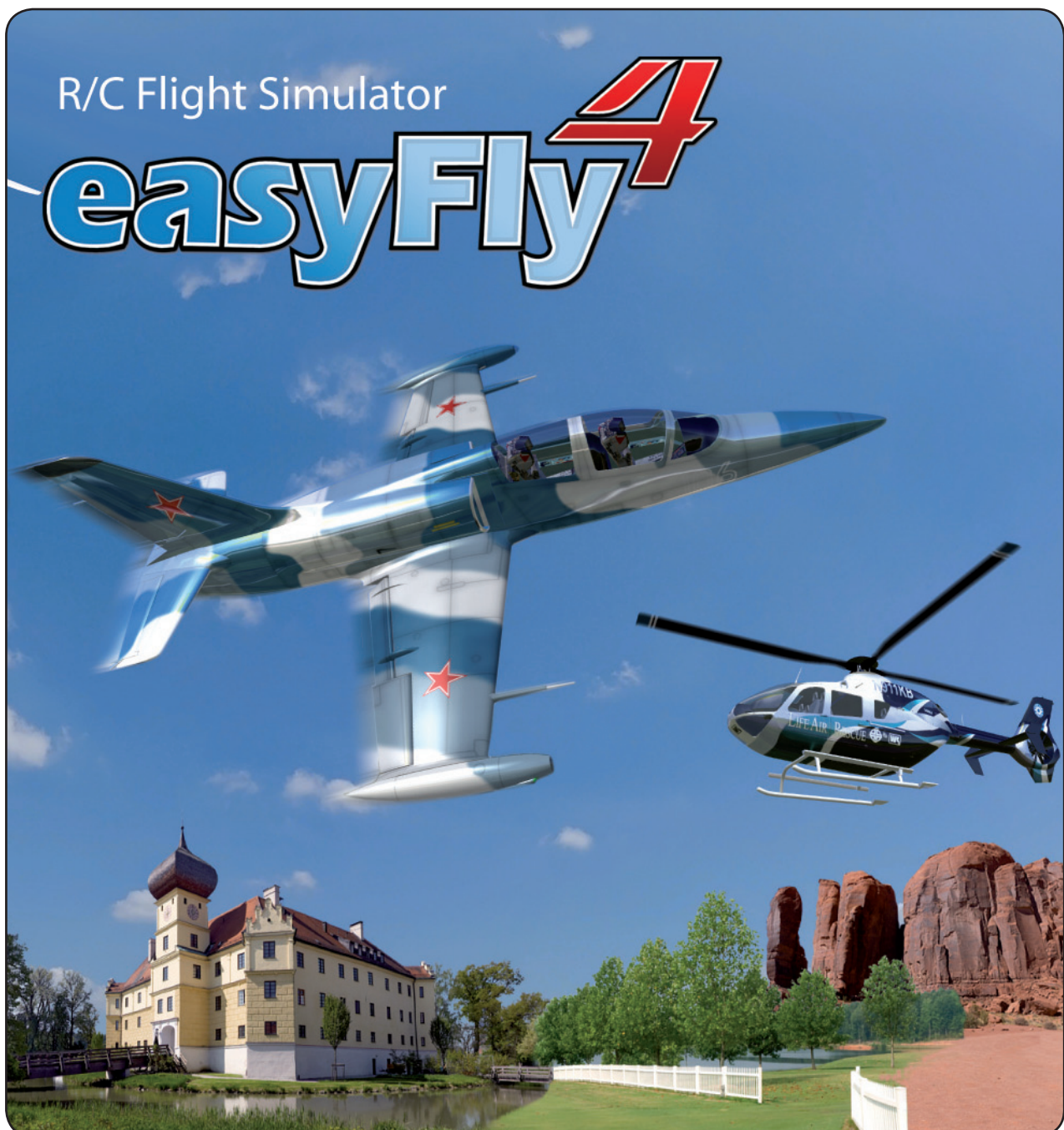
Deutsch: **Kurzanleitung**



English: **Brief Instructions**



Français: **Notice d'utilisation sommaire**



Kurzanleitung easyFly 4

Die folgende Kurzanleitung gibt Ihnen einen Schnelleinstieg in easyFly 4. Für ein tieferes Verständnis von easyFly 4 empfehlen wir Ihnen aber auf jeden Fall die komplette Anleitung durchzulesen, denn nur so können Sie auch das volle Potential dieses Simulators ausschöpfen und evtl. Probleme bei der Einstellung vermeiden. Die komplette Anleitung finden Sie nach der Installation im Adobe PDF Format auf der Festplatte. Zum Lesen der Anleitung benötigen Sie das Programm Adobe PDF Reader. Wenn sich dieses Programm noch nicht auf Ihrem Rechner befindet, so können Sie den PDF Reader von www.adobe.de herunterladen und installieren. Bei Fragen und Problemen lesen Sie auch bitte unsere FAQs unter www.ikarus.net.

1. easyFly 4 installieren

easyFly 4 verwendet den Autostart-Mechanismus von Windows zum automatischen Starten der Installationssoftware. Legen Sie also einfach die easyFly 4 CD in Ihr CDROM Laufwerk. Daraufhin beginnt die Installation selbsttätig und es erscheint der Startbildschirm des Setupprogramms (sollte die Autostartroutine bei Ihrem PC ausgeschaltet sein, so starten Sie das „setup.exe“ von der eingelegten CD manuell). Hier können Sie auswählen, in welcher Sprache easyFly 4 installiert werden soll. Standardmäßig werden die Sprachen **Englisch, Deutsch, Französisch** und **Japanisch** unterstützt. Sie können auch während des Betriebes von easyFly 4 jederzeit die Sprache ändern. Während der Installation werden Sie gefragt, ob Sie DirectX 9.0 installieren möchten. Installieren Sie DirectX 9.0 unbedingt, wenn Sie sich nicht 100% sicher sind, dass es sich bereits auf Ihrem System befindet, da easyFly 4 sonst nicht korrekt ausgeführt werden kann. Nach der Installation kann ein Neustart von Windows erforderlich sein.

2. USB Kabel, USB Easy Commander oder Joystick anschließen

Schließen Sie nun das USB-Interfacekabel (Interfaceversion), USB Easy Commander (Easy Commander Version), oder einen eigenen Joystick (Programm-DVD Version) an einen freien USB-Anschluss Ihres PC's an. Windows XP/ Vista/ 7 erkennt automatisch das USB Kabel/ Easy Commander. Dieser Vorgang dauert ein paar Sekunden. Eine Installation von Treibern ist nicht notwendig. Wenn Sie eine Fernsteuerung verwenden, stecken sie das USB-Interfacekabel in die Schüler- bzw. Simulatorbuchse (Stereo) und schalten Sie den Sender ein. Die Fernsteuerung muss sich im PPM Modus befinden. Im Lieferumfang ist ein Adapter für Lexors Anlagen enthalten, bei IKARUS erhalten Sie auch Adapter für andere Anlagen. Welchen Adapter Sie benötigen erfahren Sie unter www.ikarus.net.

Abb. 1

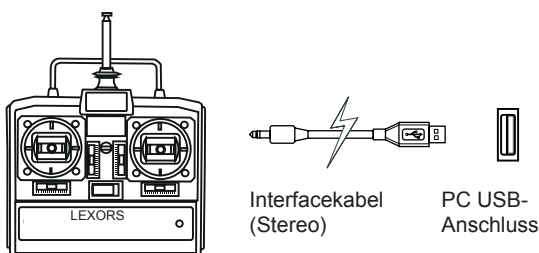
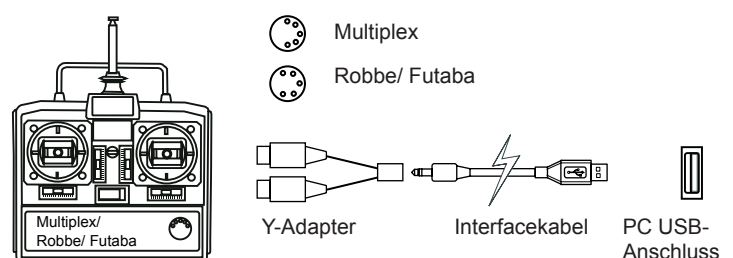


Abb. 2



3. easyFly 4 Starten

Um easyFly 4 zu starten, wählen Sie im Startmenü von Windows zunächst „**Programme**“, dann den Ordner „**IPACS**“ und schließlich den Ordner „**easyFly 4**“. Wählen Sie dort den Eintrag „easyFly 4 Starten“. Alternativ können Sie auch durch Doppelklick auf das Icon „easyFly 4“ auf dem Windows Desktop easyFly 4 starten. Dieses Icon wird automatisch von der Installationssoftware auf dem Windows Desktop angelegt.

Des Weiteren können Sie im Programmmenü durch Klicken auf „easyFly 4 Anleitung (im Adobe PDF Format“ auch die Anleitung lesen, oder die Webseiten von easyFly 4 und Ikarus besuchen. Um die Anleitung zu lesen,

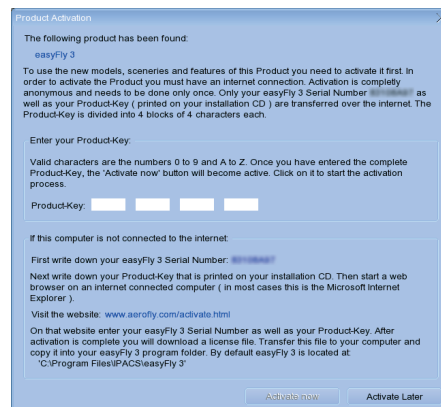
muss der Adobe PDF Reader installiert sein. Wenn sich das Programm nicht auf Ihrem Rechner befindet, können Sie es von www.adobe.de herunterladen.

4. easyFly 4 aktivieren

easyFly 4 muss aktiviert werden, damit alle Modelle und Landschaften zur Verfügung stehen. Die Aktivierung erfolgt ähnlich, wie dies auch bei Windows XP und Windows Vista der Fall ist. Zur Aktivierung benötigen Sie eine Internetverbindung. Die Aktivierung ist schnell und muss nur einmal durchgeführt werden. Sie haben die Wahl easyFly 4 direkt vom Programm aus zu aktivieren oder mit Hilfe eines Internetbrowsers. Wir empfehlen die Methode direkt vom Programm, denn Sie ist schnell und unkompliziert. Wenn Sie easyFly 4 zum ersten Mal starten, wird ein Fenster (siehe Screenshot rechts) erscheinen, dass Sie durch den Aktivierungsprozess führen wird.

Zur Aktivierung benötigen Sie zum Einen die easyFly 4 Seriennummer. Diese Nummer ist in Ihrem USB Interfacekabel/ USB EasyCommander enthalten. Bei Verwendung eines Joysticks wird sie vom Computer erzeugt, die Aktivierung ist dabei an diesen einen Rechner gebunden! Die Seriennummer wird Ihnen im Hauptmenü des Simulators am unteren Bildschirmrand angezeigt. Außerdem benötigen Sie den easyFly 4 Product-Key, diesen finden Sie auf Ihrer easyFly 4 DVD.

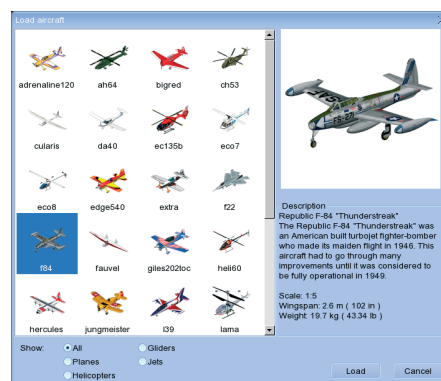
Wenn Sie an Ihrem easyFly 4 PC keine Internetverbindung haben, können Sie auch mit einem Internetbrowser von einem anderen PC aus die Aktivierung vornehmen. Notieren Sie sich hierzu Ihre easyFly 4 Seriennummer und den easyFly 4 Product-Key und besuchen Sie die folgende Webseite: www.aerofly.com/activate.html



Product-Key

5. Modell auswählen

Nach dem Programmstart von easyFly 4 erscheint das Hauptmenü mit einem Modell, welches sich in der Bildschirmmitte dreht. Sie können nun ein anderes Modell laden, dabei stehen Ihnen insgesamt 107 Flugmodelle zur Auswahl. Um ein neues Modell zu Laden klicken Sie auf den Button „Modell“. Wählen Sie ein Modell und klicken Sie mit der linken Maustaste auf das kleine Bild das daraufhin blau unterlegt wird. Im rechten Teil des Fensters wird ein Vorschaubild zusammen mit einer kurzen Beschreibung des Modells erscheinen. Klicken Sie auf den Button „Laden“. Nach dem Laden wird sich das gewählte Modell in der Mitte des Menüscreens drehen.



6. Szenerie laden

Nun wählen Sie eine Szenerie aus, in der Sie mit Ihrem Modell fliegen wollen. Ihnen stehen standardmäßig 14 Landschaften zur Auswahl. Klicken Sie auf den Button „Szenerie“ und wählen in dem anschließenden Fenster Ihre Landschaft aus. Die neue Landschaft erscheint als Vorschau auf dem digitalen Bilderrahmen im rechten, oberen Teil des Hauptmenüs. easyFly 4 kennt zwei verschiedene Arten von Landschaften: Foto- sowie 3D Landschaften. Fotolandschaften (z. B. Marxzell und Golfdome) sehen, wie der Name schon sagt, fotorealistisch aus. Beachten Sie aber bitte, dass Sie Ihren Beobachterstandpunkt in den Fotolandschaften nicht verändern können. Die Beobachtermodi Verfolger- und Cockpitmodus stehen also nicht zur Verfügung. Wählen Sie für den Hinterherflug- oder Cockpitmodus bitte die 3D-Landschaft „Hawaii“ oder „Ikarus“ aus. Um das Hangsegeln in der Szenerie „Teck“ zu probieren, stellen Sie bitte die Windeinstellungen auf die folgenden Werte: Windrichtung: 90 Grad, Windgeschwindigkeit: 2-4 m/s.



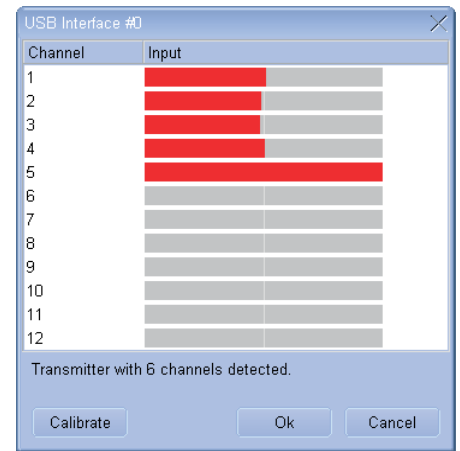
7. Einstellen des Steuergerätes (Fernsteuerung, USB Easy Commanders, oder Joystick)

Lesen sie diesen Abschnitt sehr sorgfältig durch und folgen sie den beschriebenen Schritten. Nur so können sie sicherstellen, dass sich die Modelle auch korrekt steuern lassen. Sollten die Flugmodelle nach der Einstellung der Fernsteuerung nicht ordnungsgemäß fliegen, lesen Sie bitte unbedingt die komplette Anleitung für eine detailliertere Beschreibung durch. Das Einstellen des Steuergerätes erfolgt in 2 Schritten: zuerst die Kalibrierung, gefolgt von der Zuordnung der Knüppel und Schalter zu den Modellfunktionen.

7.1 Kalibrierung

Als erstes müssen Sie Ihr Steuergerät (Fernsteuerung, USB Easy Commander, oder Joystick) kalibrieren. Dieser Schritt ist notwendig, damit easyFly 4 die Mittel- und Maximalstellungen all Ihrer Knüppel und Schalter korrekt erkennt. Klicken Sie im Hauptmenü auf den Button „Sender“ und in dem daraufhin erscheinenden Fenster auf den Button „Kalibrieren“ im unteren linken Teil des Fensters. Es wird sich ein weiteres Fenster öffnen (siehe Screenshot rechts), in dem Sie eine Liste mit allen Kanälen sehen. Standardmäßig werden in diesem Fenster immer 12 Kanäle angezeigt, auch wenn vom USB Interfacekabel weniger Kanäle erkannt wurden und Ihr Sender weniger als 12 Kanäle überträgt. Der Titel des Fensters ist entweder „USB Interface #1“, wenn Sie ein USB Interfacekabel verwenden, oder „USB Easy Commander #1“ bei Verwendung eines USB Easy Commanders. Wenn Sie einen Joystick verwenden lautet der Titel „Joystick“.

Wenn Sie Ihr Steuergerät noch nicht kalibriert haben ist es völlig normal, wenn die roten Balken sich auch ohne Ihr dazutun bewegen, da easyFly 4 die Nullstellungen und Maximalausschläge Ihrer Fernsteuerung noch nicht kennt. Klicken Sie nun auf den Button „Kalibrieren“. Sie werden jetzt aufgefordert alle Knüppel und Schieberegler in die Neutralstellungen zu bewegen (Auch der Gasknüppel muss in seine mittlere Position gebracht werden und **nicht** in die Leerlaufposition). Klicken Sie anschließend auf den Button „Ok“. Nun müssen Sie alle Knüppel und Schieberegler in Ihre Maximalausschläge bewegen (sowohl minimal, als auch maximal). Sie bewegen den Knüppel am Besten langsam einmal komplett im Kreis herum. Führen Sie diesen Schritt nicht zu schnell aus, da es sonst vorkommen kann, dass easyFly 4 die Maximalpositionen nicht richtig erkennt. Klicken Sie nun ein letztes Mal auf den Button „Ok“. Die Kalibrierung ist hiermit abgeschlossen.



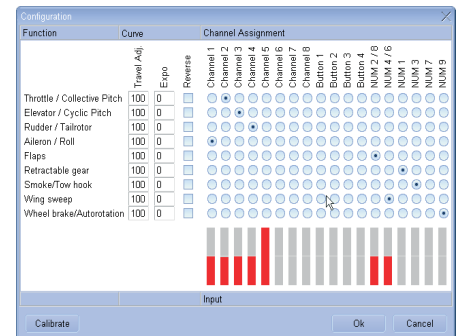
7.2 Kanäle zuordnen

Zum Abschluss müssen Sie noch im Menü „Sender“ alle Knüppel und Schalter den einzelnen Modellfunktionen zuordnen. Die einzelnen Zeilen entsprechen den unterschiedlichen Modellfunktionen. In den Spalten wählen Sie jeweils Ihren Fernsteuerungsknüppel bzw. Schalter aus, mit dem Sie eine bestimmte Modellfunktion kontrollieren möchten. Fangen Sie jetzt an die Funktionen zu belegen.

Vorgehensweise: bewegen Sie als erstes den Knüppel an Ihrer Fernsteuerung mit dem Sie Gas und Pitch kontrollieren möchten. Beobachten Sie, welcher der roten Balken sich nun bewegt. Nun gehen Sie in der Zeile „Gas / Pitch“ in die Spalte, in der sich der rote Balken bewegt.

Klicken Sie auf den kleinen Kreis an dieser Stelle. Es ist immer der Kreis an dem sich die Zeile der Modellfunktion mit der Spalte Ihres Kanals schneidet. Fahren Sie so mit den restlichen Funktion in der gleichen Art und Weise fort (**Hinweis:** Sollten Sie beim Fliegen feststellen, dass eine Funktion umgekehrt ist, gehen Sie in das Sendermenü zurück und aktivieren die Funktion **Invers** für diese Modellfunktion).

Wenn Sie eine Fernsteuerung mit nur 4 Kanälen haben, können einige Funktionen auch mit den Tasten auf dem 10er Ziffernblock Ihrer Tastatur gesteuert werden. **NumLock muss dafür aktiviert sein!** Sie haben insgesamt 4 digitale Kanäle (wirken wie Schalter ein/aus) und 2 analoge Kanäle. Die 2 analogen Kanäle steuern sie mit den Tasten 2 und 8, sowie 4 und 6. Nutzen Sie die 4 digitalen Kanäle zum Steuern der Funktionen **Einziehfahrwerk**, **Radbremse** und **Rauch**, die analogen Kanäle für die **Klappen**. Wenn Sie nun alle Funktionen zugeordnet haben klicken Sie auf den Button „Ok“. Die Konfiguration ist damit abgeschlossen. Sie können hier jederzeit zurückkehren, wenn Ihr Modell nicht ordnungsgemäß fliegt. easyFly 4 ist nun fertig eingestellt und Sie können fliegen. Klicken Sie hierzu im Hauptmenü auf den Button „Start“.



Brief Instructions easyFly 4

These brief instructions are offering a quick start on the easyFly 4. For a better understanding we recommend to read the detailed instructions, as only this way you will understand the full potential of the simulator and avoid possible problems during set up. You will find the complete instructions in Adobe PDF format on the CD under the file "Manual". To read the file the Adobe Reader software is required. In case you do not have this program on your computer, you may install the PDF Reader file "areader" directly from www.adobe.com. Please also read our FAQs, if you have any further questions (www.ikarus.net).

1. Installing easyFly 4

easyFly 4 is using the Windows Autostart feature to automatically install the software. Just place the CD in your CDROM drive. The installation will start automatically and the start screen of the set up program will be displayed (in case the automatic starting feature of your PC is switched off, just start the „setup.exe“ command on your inserted CD manually). Here you will decide in which language easyFly 4 will be installed. The languages English, German, French and Japanese are available. You may change the language at anytime during operation. During the installation you will be asked if you want to install DirectX9.0. If you are not 100% sure that it is already installed on your computer you should install it now. After the installation you may be prompted to Restart Windows.

2. Connecting the USB Interface Cable or the USB Easy Commander or a Joystick

Now connect the USB Interface Cable with your transmitter switched on or the USB Easy Commander or a Joystick to a free USB port. Within a few seconds Windows XP/ Vista/ 7 will automatically recognize the USB Interface Cable or USB Easy Commander. There is no need to install a driver. Your transmitter must be set to PPM mode.

For necessary transmitter adapters, please check our website www.ikarus.net.

Fig. 1

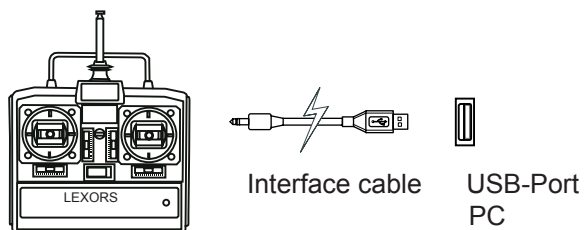
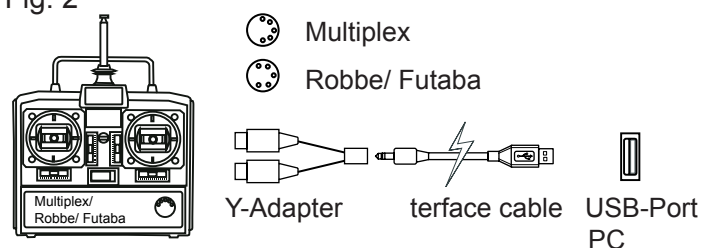


Fig. 2



3. Starting easyFly 4

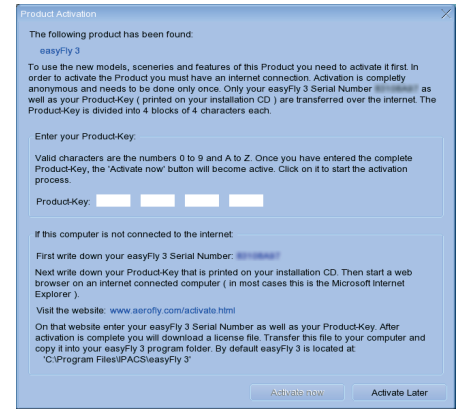
To start the easyFly 4 select "Programs" in the Windows Start Menu, then the folder "IPACS" and finally the folder "easyFly 4". Select the entry "easyFly 4". Alternatively you may start "easyFly 4" by double clicking on the 'easyFly 4' icon on your Windows desk top. The installation software automatically placed this icon on your Windows desk top.

By clicking on "easyFly 4 Manual" you can read the instructions, check the complete instructions in Adobe PDF format or visit the "easyFly 4" website. To read the instructions you have to have Adobe Reader installed. If you do not have the program on your computer you may install it from www.adobe.com.

4. Activate easyFly 4

easyFly 4 needs to be activated to make all models and sceneries available. This is similar to activating Windows XP or Windows Vista. You will need an internet connection to activate the software. This process is brief and needs to be done only once. You have the choice to activate easyFly 4 directly from the program or with the help of an internet browser. We recommend direct activation from the program, as it is quick and uncomplicated.

When starting easyFly 4 for the first time the following window will be displayed, guiding you through the activation procedure:



To activate you will need the easyFly 4 serial number. This number is programmed into your USB interface cable respectively USB easyCommander. If you use an own Joystick, the serial number will be generated by your PC. But please note: in this case it will only be possible to use easyFly 4 on this computer. You also need the easyFly 4 product key. You will find the easyFly 4 product key on your easyFly 4 CD:

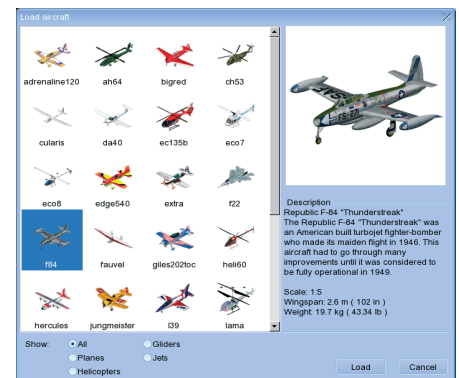
If you do not have an internet connection you may activate your software via the internet browser of another PC. For this purpose write down the easyFly Serial number and the easyFly product key and visit this website: www.aerofly.com/activate.html.



Product-Key

5. Selecting a model

After starting the “easyFly 4” program the main menu will appear with the PT 40 trainer model rotating in the center of the screen. You may select another model from the included 107 models. To select a new model, just click on “Model”. Left click with the mouse on the selected model, which will now get a blue background. The selected model will appear with a brief description in the right section of the screen. Now click on “Load” and the selected model will rotate in the center of the menu screen.



6. Selecting the scenery

Now you select the scenery in which you want to fly the model. There are 14 sceneries available in the standard software package. Click on the button “Scenery” and select a scenery, which will appear as a preview in the upper right section of the main menu. easyFly 4 offers two types of sceneries: photographic and 3D (computer generated) sceneries. Photographic sceneries such as Marxzell and the Golf Dome are photo realistic. In these sceneries you cannot change your viewing point, and the follow and cockpit mode are not available. If you want to use these features, please select the 3D scenery “Hawaii” or „Ikarus“. For slope soaring in the “Teck” scenery, please go to General Options and adjust the wind settings: wind direction: 90°, wind speed: 2-4 m/s.

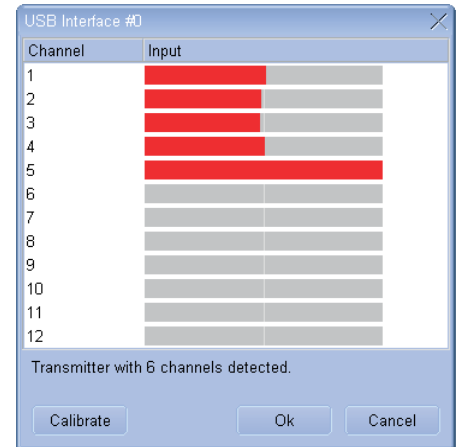


7. Adjustments of your transmitter respectively USB Easy Commander

Carefully read this section and follow the steps described. This will guarantee that the models will follow your control inputs correctly. If the models do not fly correctly, please read the detail instructions. The set up of the transmitter respectively the Easy Commander is done in 2 steps: the calibration followed by the channel assignment.

7.1 Calibration

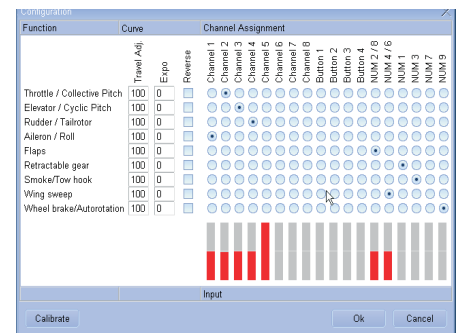
First you need to calibrate the transmitter, the Easy Commander or the Joystick. This step is required for the easyfly 4 to correctly recognize the center and maximum positions of the sticks and switches. In the Main Menu click on “Transmitter” and in the following window in the lower left section on the button “Calibrate”. Another window opens up showing a list of all channels. This window shows 12 channels as standard, even if the USB Interface Cable detects less channels because your transmitter offers less than 12 channels. The headline of this window is either “USB Interface #1”, if you use a transmitter with the interface cable or “USB Easy Commander #1”, if you use a USB Easy Commander. The headline will be „Joystick“ if you use a Joystick.



Before calibrating your controller, it is absolutely normal that the red bars are moving erratically, as easyFly 4 does not know the center and maximum positions of your controller yet. Now click on the button “Calibrate”. You are now prompted to move all levers, sliders and switches in center position (the throttle stick has to be in center and not in idle position). Click “OK”. Now you have to move all sticks, sliders and switches in maximum and minimum positions and back. The best way is to move the sticks slowly in a complete circle. Do not move too fast, as it could happen, that easyFly 4 will not correctly recognize the maximum positions. Click one more time on “OK” to finish the calibration.

7.2 Channel Assignment

Finally you will have to assign the sticks, sliders and switches to the individual model functions. After having finished the calibration you will be automatically in the correct window. From the Main Menu you will get to this window by clicking on the “Transmitter” button. The individual rows represent the different model functions. Select in the columns the transmitter stick respectively slider or switch which should operate a particular model function. Follow this procedure:



First move the stick which should control the throttle and pitch function. Check which red bar is moving. Now put the dot in the circle which correlates the moving red bar with the function “Throttle/Pitch” by clicking on the respective circle. It is always the circle where the model function row intersects with the channel column. Now assign the remaining model functions the same way. After you are done, go to “Fly”. Should you realize, that certain model functions are reversed, go back to the transmitter menu and reverse the model function(s) in question by clicking on the respective square in the “Reverse” column.

If you are using a transmitter with only 4 channels, several additional functions can also be assigned to keys in the numerical block on your key board. NumLk has to be activated before you assign functions. You will have a total of 4 digital channels (acting like on/off switches) and 2 analog channels available. The two analog channels are operated by the keys 2 and 8 as well as 4 and 6. Use the digital channels for retracts, break, smoke etc. the analog channels for flaps.

After having assigned all functions correctly, click on “OK”. You may return any time to this section if your model is not operating to your liking.

easyFly 4 is now set up and you may start enjoying flying on your simulator. Just click the “Start” button in the Main Menu.

Your Ikarus Team

Résumé de la notice EasyFly 4

Le résumé ci-dessous vous permettra de démarrer rapidement easyFly 4. Néanmoins pour une connaissance plus approfondie et pour utiliser tout le potentiel d'easyFly 4, nous vous conseillons de lire attentivement la notice complète, ce qui vous permettra également d'éviter les petits problèmes à l'installation. Pour pouvoir lire la notice à partir CD, il vous faut le logiciel Adobe PDF Reader. Pour toutes questions ou problèmes, se reporter au lien www.ikarus.net à la rubrique FAQs.

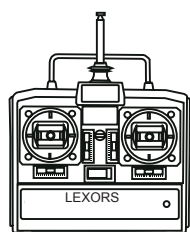
1. Installation d'easyFly 4

EasyFly 4 utilise le mécanisme de démarrage automatique de Windows pour le lancement du logiciel. Mettez simplement le CD easyFI2 dans votre lecteur. L'installation démarre automatiquement puis l'écran de démarrage du Setup apparaît à l'écran (si l'option de démarrage automatique de votre PC est désactivée, il faut lancer l'installation manuellement par „setup.exe“ qui se trouve sur le CD). Là, vous pourrez choisir la langue dans laquelle vous voulez installer easyFly 4. Trois langues sont disponibles : l'allemand, le français et l'anglais. Vous pourrez, même en cours d'utilisation, à tout moment, modifier votre choix. Au cours de l'installation, on vous demandera si vous voulez installer DirectX 9.0. Répondez par Oui, si vous n'êtes pas sûr de l'avoir sur votre PC, faute de quoi, easyFly ne pourra pas s'installer correctement. Une fois l'installation effectuée, il est préférable de redémarrer le PC.

2. Branchement du cordon USB / Easy Commander USB

Branchez maintenant le cordon USB / Easy Commander USB sur un port USB libre de votre PC . Windows XP reconnaîtra automatiquement le cordon USB / Easy Commander USB. Cette procédure ne prendra que quelques secondes. Une installation de pilotes n'est pas nécessaire. Si vous utilisez le cordon USB, allumez également votre émetteur. L'émetteur doit être en mode PPM. Un adaptateur pour émetteurs Lexors est fourni. Il est possible d'acquérir directement auprès d'IKARUS, des adaptateurs pour des émetteurs d'autres marques, par ex. Multiplex, Futaba, Graupner, JR.

Schéma 1:

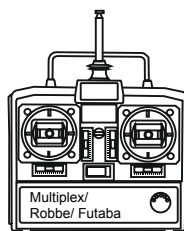


Câble interface



Port USB

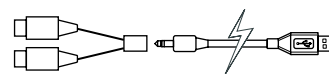
Schéma 2:



Multiplex



Robbe/ Futaba



Adaptateurs



Câble interface

Port
USB

3. Démarrer easyFly 4

Pour lancer easyFly 4 , cliquez sur « Démarrer », puis sur « Programmes », puis « IPACS » et enfin « easyFly 4 ». Choisissez le fichier « easyFly 4 ».

Vous pouvez également lancer easyFly 4 à partir de l'icône sur votre bureau, avec un double clic sur l'icône. Cette icône est mise automatiquement sur votre bureau après l'installation.

En cliquant sur « easyFly 4 Manual » vous pouvez par exemple lire la notice, la notice complète en format PDF, ou visiter le site internet easyFly 4. Pour pouvoir lire la notice il faut qu'Adobe PDF Reader soit installé sur votre PC. Si ce programme n'est pas sur votre PC, vous pouvez l'installer directement à partir du www.adobe.com.

4. Activation d'easyFly

easyFly doit être activé pour avoir accès à tous les modèles et sites de vol. Cette activation se fait de manière identique que ce soit sous Windows XP ou sous Windows Vista. Cette activation nécessite une connexion Internet. Cette activation est rapide et n'est nécessaire qu'une seule fois. Vous avez le choix entre deux possibilités: soit vous l'activez directement à partir du logiciel, soit vous passez par un Internetbrowser. Nous vous conseillons de l'effectuer directement à partir du logiciel, car plus simple et plus rapide. Si vous lancez easyFly pour la première fois, la fenêtre ci-dessous s'affichera et vous guidera durant toute la procédure d'activation:

Pour l'activation, notez le numéro de série d'easyFly (ce numéro est enregistré dans votre cordon interface ou dans l'USB easyCommander. Si un Joystick est utilisé, l'ordinateur va générer un numéro de série. Le logiciel fonctionnera à l'aide de cette combinaison) ainsi que la clé produit qui figure sur le CD easyFly :

Si vous n'avez pas de connexion Internet sur votre PC, vous pouvez faire cette activation sur un autre PC qui lui est connecté à Internet, avec un Internetbrowser. Pour cela, notez votre numéro de série d'easyFly et la clé produit qui figure sur le CD easyFly puis allez sur la page : www.aerofly.com/activate.html

5. Choix du modèle

Une fois easyFly 4 lancé, vous verrez apparaître dans le menu principal le modèle Trainer PT40, lequel tournera sur lui-même au centre de l'écran.

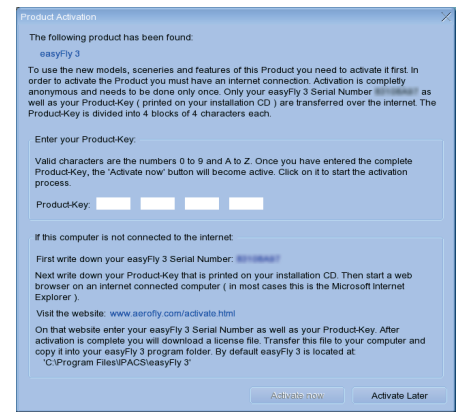
Vous pouvez maintenant choisir un autre modèle, vous avez 9 modèles au choix. Pour changer de modèle, cliquez sur l'onglet « Modèl ». Choisissez un modèle, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'image du modèle choisi, qui aussitôt sera surlignée en bleu. Dans la partie droite de la fenêtre, vous verrez le modèle, avec un brève description et caractéristiques de ce modèle. Cliquez maintenant sur le bouton « Charger » (laden). Une fois le chargement effectué, le modèle tournera sur lui-même au centre de l'écran.

6. Choix du paysage

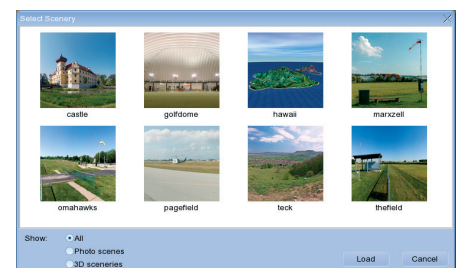
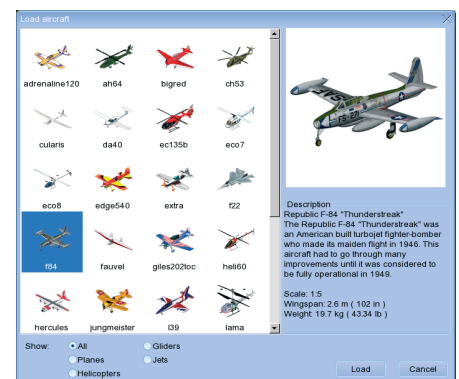
Choisissez maintenant l'environnement dans lequel vous voulez évoluer avec votre modèle.

Vous avez le choix entre 3 paysages. Cliquez sur le bouton « Szenerie » puis choisissez dans la fenêtre suivante le paysage. Le nouveau paysage apparaîtra dans la partie supérieure droite du menu principal, sur un bloc-notes. easyFly2 reconnaît deux types de paysages : des sites numérisés et des sites 3D.

Les sites numérisés (Marzell et Golfdome) sont très réalistes, on se déplace dans une photo. Mais sachez qu'on ne peut pas modifier la position de l'Observateur dans ces sites. Les modes Poursuite et Cockpit ne sont donc pas possibles. Pour utiliser le mode Cockpit ou le mode Poursuite, choisissez le site 3D „Hawaii“. Pour le vol de pente du site „Teck“ réglez les valeurs du vent comme suit: Direction du vent: 90 degrés, Vitesse du vent: 2-4 m/s.



Product-Key



7. Réglage de Game Commander USB

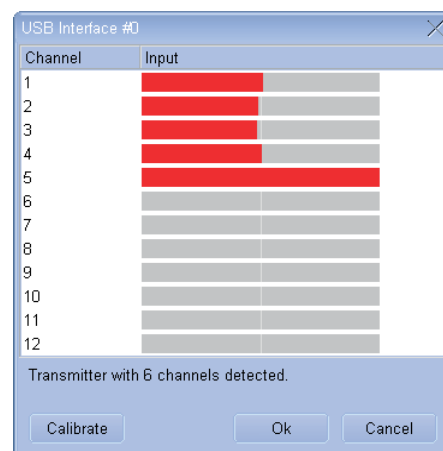
Lisez attentivement ce paragraphe, et suivez les différentes étapes, pas à pas. Ce n'est que de cette manière là que vous serez sûrs de pouvoir piloter correctement le modèle. S'il devait y avoir un problème une fois le réglage effectué, lisez attentivement la notice complète. Le réglage de USB Game Commander se fait en deux étapes : le calibrage, suivi de l'affectation des manches de commande et interrupteurs aux différentes fonctions du modèle.

7.1 Calibrage

Il faut tout d'abord calibrer votre émetteur /USB Easy Commander. Cette étape est très importante, pour que easyFly 4 puisse reconnaître les neutres et les fins de course des manches et interrupteurs. Dans le menu principal, cliquez sur le bouton « Sender » (émetteur), une seconde fenêtre apparaît, dans laquelle il faudra cliquer sur « Calibrer », en bas à gauche de la fenêtre. Une autre fenêtre s'ouvrira, dans laquelle vous verrez une liste avec toutes les voies.

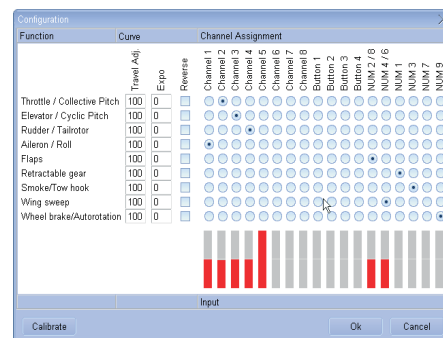
Cette fenêtre affichera toujours 12 voies, même si le cordon USB en a détecté moins et que votre émetteur a moins de 12 voies. Le titre de la fenêtre sera « USB Interface #1 » si vous utilisez le cordon interface USB avec votre propre émetteur ou « USB Easy Commander #1 » si vous utilisez le Easy Commander USB. Si un Joystick est utilisé, l'information ,Joystick , apparaît sur l'écran.

Si vous n'avez pas encore calibré votre émetteur, il est tout à fait normal que les jauges rouges se déplacent dans tous les sens sans que vous y avez touché, car easyFly 4 ne reconnaît pas encore les neutres et les fins de courses de vos éléments de commande. Cliquez maintenant sur le bouton « Calibrer ». On vous demandera maintenant de mettre tous les manches et curseurs au neutre (même le manche de commande des gaz doit être au milieu). Cliquez ensuite sur OK. Vous devez maintenant déplacer tous les manches et curseurs en position maxi et mini pour que easyFly 4 reconnaisse les fins de course des manches et curseurs. N'effectuez cette étape pas trop rapidement, sinon easyFly 4 ne pourra pas reconnaître correctement les fins de course. Cliquez une dernière fois sur OK. Le calibrage est terminé.



7.2 Affectation des voies

Pour finir, il faut encore affecter les manches de commande et interrupteurs aux différentes fonctions du modèle. Après le calibrage, vous vous retrouverez automatiquement dans la bonne fenêtre. A partir du menu principal, vous y accédez en cliquant sur le bouton « Sender » (émetteur). Chaque ligne correspond à une fonction du modèle. Dans les colonnes, vous choisissez l'élément de commande avec lequel vous voulez commander telle ou telle fonction. Commencez par attribuer les fonctions de la manière suivante :



Bougez le manche de commande des Gaz et du Pas. Vérifiez maintenant laquelle des jauges rouges bouge. Remontez les lignes jusqu'à atteindre la ligne « Gas / Pitch », puis cliquez sur le petit cercle qui se trouve au croisement de cette ligne et de la colonne. Vous venez donc d'attribuer la première fonction. Procédez de la même manière pour les autres fonctions.

Remarque : si en cours de vol, vous constatez qu'une fonction est inversée, retournez dans le menu émetteur, et cliquez sur Invers de cette fonction.

Si votre émetteur n'a que 4 voies, vous pouvez commander certaines fonctions avec le pavé numérique de votre clavier. NumLock doit être activé. Vous avez au total 4 voies digitales de disponible (qui fonctionnent comme un interrupteur Marche/Arrêt) et 2 voies analogiques. Vous pouvez commander les deux voies analogiques avec les touches 2 et 8, ainsi que 4 et 6. Utilisez les 4 voies digitales pour la commande du train rentrant, des freins et fumigène, les voies analogiques pour les volets.

Si vous avez attribué toutes les fonctions, cliquez sur OK. La configuration est ainsi terminée.

Vous pouvez à tout instant revenir sur le modèle si son comportement en vol laisse à désirer.

Les réglages EasyFly 4 sont terminés et vous pouvez décoller. Dans le menu principal, cliquez sur « Start ».

Garantiebestimmungen

Für dieses IKARUS Produkt übernehmen wir eine Gewährleistung von 24 Monaten. Als Beleg für den Beginn und den Ablauf dieser Gewährleistung dient die Kaufquittung. Eventuelle Reparaturen verlängern den Gewährleistungszeitraum nicht. Wenn im Garantiezeitraum Funktionsmängel, Fabrikations- oder Materialfehler auftreten, werden diese von uns behoben. Weiter Ansprüche, z. B. bei Folgeschäden, sind komplett ausgeschlossen. Reparatureinsendungen bitte an die unten angegebene Adresse. Bei Einsendung eines Gerätes, das sich nach der Eingangsprüfung als funktionsfähig herausstellt, erheben wir eine Bearbeitungsgebühr von 20,- €. Der Transport muss frei erfolgen, der Rücktransport erfolgt ebenfalls frei. Unfreie Sendungen können nicht angenommen werden. Für Schäden, die beim Transport Ihrer Zusendung erfolgen, übernehmen wir keine Haftung. Auch der Verlust Ihrer Sendung ist von der Haftung durch uns ausgeschlossen.

Bei Rückfragen und technischen Problemen nutzen Sie unsere **Service-Hotline** unter der Telefonnummer 0900 1 – 79 50 20 (Erreichbar von Montag bis Freitag in der Zeit von 8.00 bis 17.00 Uhr; 0,99 €/ Min.)

Warranty terms

We warrant the IKARUS product within the European Union for a period of 24 months.

We warrant the IKARUS product in North America for a period of 3 months. For further North America warranty information, please go to www.ikarus-usa.com and click on „Business Terms“.

Your sales receipt is evidence of the start and finish of the warranty period. Any repairs do not extend the warranty period. If any functional, manufacturing or material defects become evident during the warranty period we will rectify them. Further claims, e.g. subsequent damage or loss are strictly excluded. For the service center address in North America, please go to www.ikarus-usa.com. There will be a 20.00 € / 21.00 US\$ service charge (plus return shipping charges) for repair items, which turn out to be in perfect condition. Postage must be paid for; the return shipping will also be paid for. Shipments arriving postage collect will not be accepted. We do not accept any liability for damage or loss during inbound transport.

Conditions de garantie

Nous offrons une garantie de 24 mois pour le produit IKARUS. La date du ticket de caisse est la date du début de la garantie. D'éventuelles réparations ne prolongent pas cette durée. Si pendant cette période, des défauts matériels ou de fabrication ainsi que des ratés au niveau fonctionnel surviennent, nous les réparerons. Tout autre problème comme par ex. des dégâts consécutifs ne sont pas couverts. Envoyez l'article défectueux à l'adresse indiquée. Votre envoi doit être affranchi par vos soins, de même que l'envoi de retour le sera par nos soins. Tout article retourné pour réparation dont le fonctionnement s'avère correct après contrôle, fera l'objet d'une facturation forfaitaire de 20,- €. Les envois non affranchis ne peuvent pas être acceptés. Nous ne sommes pas responsables des dommages survenant pendant le transport de votre paquet. De même en cas de perte du colis. Pour toute réclamation ou commande de pièces de rechange, veuillez contacter l'une des adresses suivantes.



Ikarus Modellsport
Im Webertal 22
D-78713 Schramberg-Waldmössingen

Support: (0,99 €/Min.) 0 90 01/ 79 50 20
Bestellhotline: ++49 (0) 74 02/ 92 91-90
Fax: ++49 (0) 74 02/ 92 91-50

support.team@ikarus.net
info@ikarus.net

www.easyFly4.com
www.ikarus.net

