

## Télémetrie

### Note

Selon le réglage dans le champ de valeur de l'option "Cycle télé." la transmission des données de télémetrie a lieu au mieux seulement après chaque quatrième paquet de données. Par conséquent, la réaction pour commander des boutons ou des modifications de paramètres dans le cadre d'une liaison de télémetrie est retardée.

## **Attention**

La programmation sur le modèle ou sur les capteurs ne doit pas être effectuée pendant le fonctionnement du modèle et seulement lorsque le moteur est éteint!

# Sélectionner RX



Jusqu'à quatre récepteurs peuvent être reliés à une mémoire modèle dans le sous-menu "Config. HF" du menu de base. Cependant, une connexion de télémétrie peut

seulement être établie à l'un de ces récepteurs. Par défaut, il est toujours ce dernier. Si nécessaire, tous les capteurs doivent être connectés à ce récepteur ci, généralement appelé récepteur principal, puisque seul le canal de retour du récepteur principal est évalué par l'émetteur. Ceci est toujours marqué dans le sous-menu "Config. HF" du menu de base avec une coche dans la colonne "Sel. T" sur le bord droit de l'écran :



Pour pouvoir non seulement afficher et gérer facilement les données de tous les récepteurs supplémentaires disponibles dans le menu de base, mais également dans le menu "Télémétrie", l'affectation peut également être ajus-

tée dans ce menu.

Le fait de toucher le champ de valeur "Sélectionner RX" ouvre une liste de récepteurs actifs :



Si vous appuyez sur le récepteur souhaité, l'affectation

devient le récepteur principal.

## **Attention**

Cela modifie également l'affectation dans la colonne "Sel. T." du sous-menu "Config. HF" du menu de base. Après avoir terminé les ajustements, il peut être nécessaire de restaurer l'affectation d'origine!

# Cycle télémétrie



Actuellement l'utilisation d'une valeur différente par celle de défaut "Toujours" est seulement recommandé quand les récepteurs sont placés relativement proche de cha-



cun mais, indépendamment l'un de ses propres canaux contrôlés par l'émetteur, il y a des interférences plus ou moins constante du canal de retour. Ainsi, lorsque les influences réciproques des canaux de retour, qui peuvent se produire par exemple lorsque dans un copter dont la caméra est commandée séparément ou dans un modèle de traînée avec un parachutiste.

Valeur	Explication
Toujours	L'émetteur réagit par défaut au canal de retour du récepteur sélectionné.

4x / 8x	L'émetteur réagit au canal de retour du récepteur sélectionné avec le retard associé.
OFF	Les fonctions de télémétrie de l'émetteur sont arrêtées.

# Vue état HF



Toucher le symbole (⋮) ouvre une autre page d'affichage avec sa propre aide.

# Réglages & Affichages



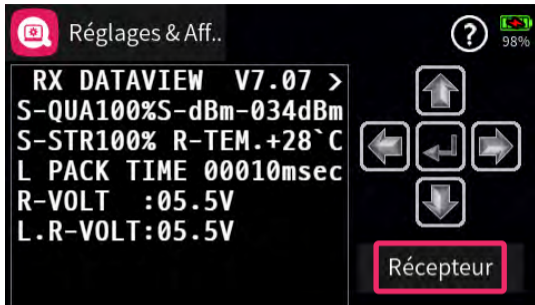
Toucher le symbole (⋮) ouvre une autre page d'affichage avec sa propre aide.

# Etat connexion capteur



Si un capteur était connecté avant la mise sous tension du récepteur ou si plusieurs capteurs étaient correctement connectés au récepteur principal, les appareils dé-

tectés après le démarrage du système RC sont signalés par une barre verte au bas du menu "Téléométrie". Les menus de réglage de ces composants RC sont également accessibles dans le sous-menu "Réglages & Affichages" du menu de téléométrie via le champ de sélection en bas à droite :



#S01S1\_FR#



## Télémétrie / Vue état HF

### Note

Selon le réglage dans le champ de valeur de l'option "Cycle télé." la transmission des données de télémétrie a lieu au mieux seulement après chaque quatrième paquet de données. Par conséquent, la réaction pour commander des boutons ou des modifications de paramètres dans le cadre d'une liaison de télémétrie est retardée.



# Vue état HF



Cet affichage permet de visualiser la qualité de la liaison entre émetteur et récepteur principal. S'il n'y a pas de connexion avec un récepteur, le sous-menu peut être



- **Ligne supérieure**

Puissance des voies provenant du récepteur 1 ... 75 de la bande 2,4 GHz en dBm sur émetteur.

- **Ligne inférieure**

Puissance des voies provenant de l'émetteur 1 ... 75 de la bande 2,4 GHz en dBm sur récepteur.

## **Remarques**

- La hauteur de jauge est une mesure applicable à la puissance de réception, exprimée sous forme de va-

leurs logarithmiques et en dBm ( $1 \text{ mW} = 0 \text{ dBm}$ ).

- 0 dBm correspond aux deux lignes de base dans le graphique ci-dessus. Il s'en dégage que plus la jauge est élevée, moins la puissance est bonne et vice versa.
- Les points au-dessus de la barre indiquent les pires niveaux de réception depuis l'ouverture de l'affichage "État HF". Une réinitialisation de ces points est donc possible en sortant et en rappelant cet affichage.
- Outre la représentation graphique de la puissance

de réception, d'autres informations chiffrées sont affichées. Explication :

Valeur	Explication
Ant. Tx	Qualité en % des paquets de signaux du récepteur reçus par l'émetteur
Rate Tx	Qualité en % des paquets de signaux de l'émetteur reçus par le récepteur
dBm Tx	Puissance en dBm du signal du récepteur reçu par l'émetteur

Paquets perdus	indique le nombre de paquets de données perdus
Ant. Rx	Qualité en % des paquets de signaux de l'émetteur reçus par le récepteur
Rate Rx	Qualité en % des paquets de signaux du récepteur reçus par l'émetteur
dBm Rx	Puissance en dBm du signal de l'émetteur reçu par le récepteur

Voltage	Tension de fonctionnement actuelle de l'alimentation électrique du système de réception
---------	---

#S01S2\_FR#

## **Télémétrie / Paramétrage et affichage**

### **Note**

Selon le réglage dans le champ de valeur de l'option "Cycle Télé." de l'écran, un niveau supérieur, la transmission des données de télémétrie n'a lieu au mieux qu'après un quatrième paquet de données. Par conséquent, la réaction pour commander des boutons ou des modifications de paramètres dans le cadre d'une liaison de télémétrie est retardée.



## Attention

La programmation sur le modèle ou sur les capteurs ne doit pas être effectuée pendant le fonctionnement du modèle et seulement lorsque le moteur est éteint!

## Notes

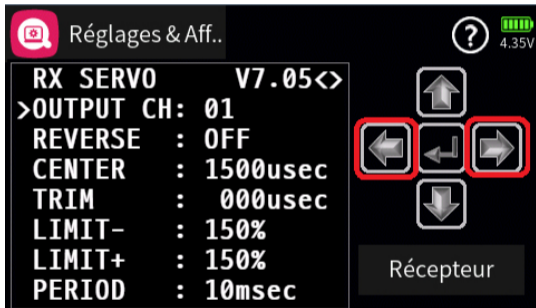
- Vous trouverez une description détaillée des sous-menus des récepteurs standard tels que le GR-12 ou le GR-16 dans les manuels des différents émetteurs de poche et de console avec affichage du programme **Graupner**. À l'exception de l'aspect légèrement diffé-

rent de l'affichage dans l'affichage de l'émetteur et du fonctionnement décrit ci-dessous, toutes ces descriptions sont transférables 1: 1 à cet émetteur.

- Récepteur spécial, par exemple, le récepteur GR-18 HoTT (No. 33579 ou S1019), ainsi que les capteurs, etc., sont équipés de variantes indépendantes du menu "Réglages & Affichages". Les descriptions de ces sous-menus spéciaux sont disponibles dans le manuel correspondant.

## Fonction du clavier en forme de croix

- Boutons de sélection gauche et droit

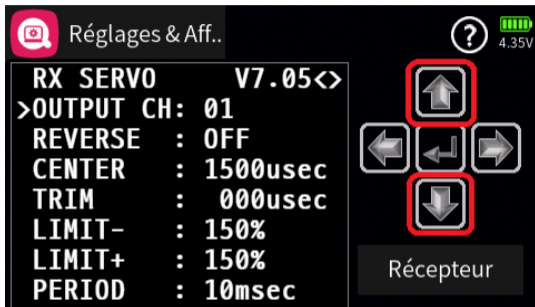


Similaire à la flèche directionnelle dans le coin supérieur droit de la partie encadrée de l'écran (< >), utili-

sez la touche droite ou gauche pour basculer entre les pages individuelles des sous-menus respectifs du menu "Réglages & Affichages".

Si un seul chevron est affiché, soit la première, soit la dernière page est active dans l'affichage. Un changement de page n'est alors possible que dans le sens indiqué.

- **Boutons de sélection supérieur et inférieur.**

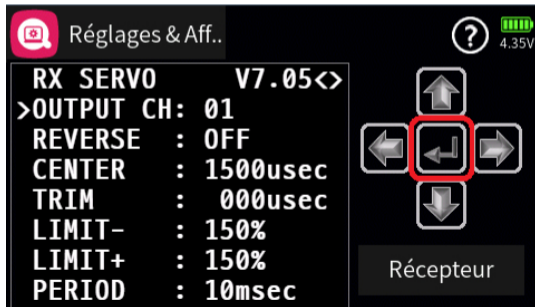


Les lignes du menu, dans lesquelles des paramètres ont été modifiés, sont signalées par un chevron (>) en début de ligne. Appuyer sur le bouton inférieur ou su-

périeur déplace ce pointeur ">" d'une ligne vers le bas ou vers le haut.

Des lignes rejetant le pointeur ne sont pas modifiables.

- **bouton central "ENTER"**



Le fait d'appuyer sur le bouton central active ou désactive le champ de valeur d'un paramètre modifiable.

Tant qu'un paramètre est inversé, la valeur sélectionnée peut être modifiée avec la touche supérieure ou inférieure dans la plage de réglage possible.

- **Commutateurs digitales**

Contrairement aux commutateurs physiques SW1 ... SW8 de l'émetteur, qui peuvent être directement intégrés à la programmation du modèle en les déplaçant simplement vers une position appropriée, les commu-

tateurs numériques doivent être configurés et activés à la fois dans le sous-menu "Commutateurs digitales" du menu spécial et attribués à la sortie ou à la connexion souhaitée du récepteur directement dans le programme. Enfin, si nécessaire, placez un widget pour le faire fonctionner sur l'un des écrans principaux.

La configuration et l'activation des commutateurs digitales ainsi que le paramétrage d'un widget sont décrits dans les textes d'aide des menus correspondants.

L'attribution des commutateurs digitales du côté récep-



teur peut être effectuée à la fois dans le sous-menu "Config. HF" du menu de base et dans le sous-menu "Réglages & Affichages" du menu "Télémétrie". Il est vivement recommandé de n'utiliser généralement qu'une des deux options d'allocation, faute de quoi des interactions risquent d'être confuses.

## **Notes**

- Cette fonction est uniquement disponible pour les récepteurs sélectionnés avec le firmware actuel.
- Afin d'éviter tout dysfonctionnement lors de l'attribu-

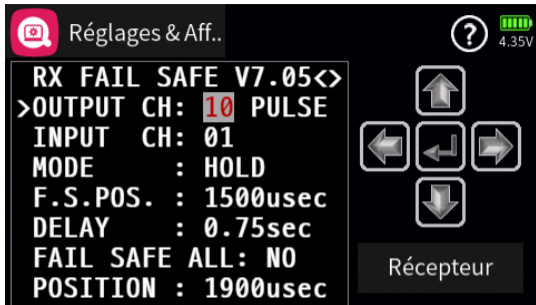
tion des commutateurs digitales, seul le récepteur concerné peut être en fonctionnement pendant leur affectation.

## **Attribuez des commutateurs digitales étape par étape**

1. Démarrez le récepteur souhaité en tant que récepteur principal et arrêtez tous les autres récepteurs ou bien éteignez-les.
2. Passez au sous-menu "Réglages & Affichages" du menu télémétrie.

3. Utilisez la touche de sélection droite pour passer à la page "RX FAIL SAFE".
4. Dans la ligne "OUTPUT CH", sélectionnez si nécessaire la sortie numérique du récepteur à commuter comme décrit dans "Fonction du clavier en forme de croix".

Par exemple, dans l'illustration suivante, il s'agit du port de récepteur 10 du récepteur HoTT actuellement défini comme récepteur principal :



5. Selon le composant RC à connecter à la sortie du récepteur sélectionnée, laissez la valeur par défaut "PULSE" ou remplacez-le par "ON / OFF".
- Les sorties du récepteur placées ou laissées sur

"PULSE" fournissent le signal servo analogique commun.

- Les sorties du récepteur réglées sur "ON / OFF" conviennent à la commutation directe de transistors ou de LED connectées via une résistance série.

## **Notes**

- Dans les récepteurs GR-12, No. 33506, GR-16, No. 33508, GR-24, No. 33512, GR-32, No. 33516 et GR-24 Pro, No. 33583, et dans les

récepteurs GR-16L, No. S1021, GR-24L, No. S1022, et GR-32L, No. S1023 des résistances série correspondantes sont déjà installées, de sorte que les LED peuvent être connectées directement entre l'impulsion du servo et la sortie "-"

- Le fonctionnement du servo n'est PAS possible avec le réglage "ON / OFF".

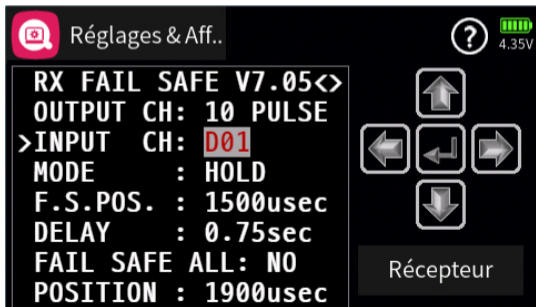
6. Passez à la ligne "INPUT CH".

7. Appuyez sur la touche centrale ENTER pour activer

le champ de valeur.

Le champ de valeur s'affiche inversé :

8. Sélectionnez le commutateur numérique souhaité, par exemple "D01" :



9. Appuyez sur la touche centrale ENTER pour terminer le processus.

Le champ de valeur est à nouveau affiché comme "normal".

10. Si nécessaire, procédez de la même manière avec l'attribution d'autres commutateurs.

## **Bouton "Récepteur"**

Si un capteur était connecté avant la mise sous tension du récepteur ou si plusieurs capteurs étaient correctement connectés au récepteur principal, les appareils dé-

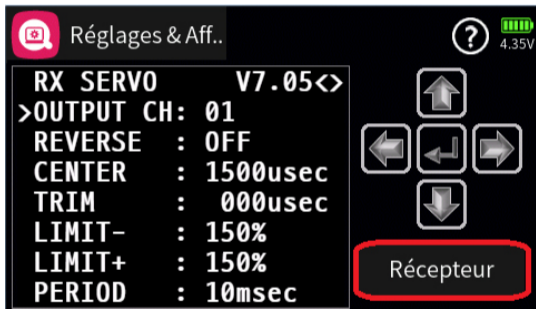


tectés après le démarrage du système RC sont signalés par une barre verte au bas du menu "Télémétrie" :



Pour accéder aux affichages de télémétrie de ces périphériques, dans l'écran "Réglages & Affichages", ap-

puyez sur le champ de valeur intitulé "Récepteur" en bas à droite, ...



... puis sélectionnez le périphérique souhaité dans la fenêtre de sélection qui apparaît :



Le fonctionnement de ces affichages est le même que décrit ci-dessus sous "Fonction du clavier en forme de croix".

## Note

Tous les réglages effectués via le menu "Télémétrie" dans le récepteur, tels que: fail-safe, la direction inverse, la limitation des voies, les réglages de mélangeur et de courbe, etc. sont stockés exclusivement dans ceci et donc lors de la conversion d'un récepteur en un autre modèle, si nécessaire, ceci doivent être également pris en considération. Les récepteurs HoTT doivent donc être initialisés dès qu'ils sont installés dans un modèle différent.

#S01S3\_FR#

# Avertissements système

## Colonne "Non"



Non	Avertissement	Portée	Avis	Joue
1	Capacité batterie	< 20 %		
2	Puissance HF	< 5 %		
3	Signal moniteur faib..	< 5 %		
4	Temps de mise en s..	30 min		

Si vous touchez l'un des champs numériques, un panneau de configuration apparaît en bas de l'écran :

Non	Avertissement	Portée	Avis	Joue
1	Capacité batterie	< 20 %		
2	Puissance HF	< 5 %		
3	Signal moniteur faib..	< 5 %		


Toucher le symbole pour déplacer la ligne sélectionnée d'une ligne à la fois; toucher le symbole pour la déplacer une place vers le haut. Toucher le symbole ferme à nouveau le panneau de commande.



## Colonne "Portée"

Toucher un champ occupé affiche un panneau en bas de l'écran :



- La valeur actuelle peut être réglée dans les limites de

la plage de réglage respective à l'aide du curseur et des touches  .

- Touchez le symbole  pour réinitialiser les paramètres modifiés à la valeur par défaut.
- Toucher le symbole  ou le champ de valeur active ferme le panneau de commande.

## **Colonne "Avis"**

Taper sur un champ de valeur de cette colonne ouvre un affichage de sélection :





Dans ce cas, l'avertissement correspondant peut généralement être activé ou désactivé et le type d'avertissement peut être influencé.

## **Colonne "Joue"**

Toucher un champ de valeur de cette colonne déclenche l'avertissement correspondant dans le réglage sélectionné.

#S02S1\_FR#

## Alarme utilisateur

Dans ce menu, vous pouvez configurer des avertissements spécifiques à l'utilisateur, en particulier dans le domaine des données de télémétrie :



The screenshot shows a mobile application interface for configuring user alarms. At the top, there is a title bar with a user icon, the text 'Alarme utilisat..', a help icon, and a battery status indicator showing 4.35V. Below the title bar is a table with three columns: 'Non', 'Avertissement', and 'Portée'. The table contains three rows of data:

Non	Avertissement	Portée
1	RX.Voltage batterie	< 3.3 V
2	RX.Puissance HF	< 5 %
3	RX.Température	> 60 °C

## Colonne "Non"

Si vous touchez l'un des champs numériques, un panneau de configuration apparaît en bas de l'écran :







Non	Avertissement	Portée
1	RX.Voltage batterie	< 3.3 V
2	RX.Puissance HF	< 5 %
3	RX.Température	> 60 °C

- Toucher le symbole  ouvre un écran de sélection :



- Dans la colonne de gauche, sélectionnez le périphérique souhaité. Outre les quatre périphériques illustrés ci-dessus, vous avez toujours le choix : GPS et Air ESC.

- Selon le périphérique sélectionné, une sélection d'événements est proposée dans la colonne de droite.
- Une pression sur "Annuler" interrompt le processus. Appuyez sur "Ok" pour accepter la sélection.
- Toucher le symbole  supprime la ligne sélectionnée.
- Appuyez sur les symboles   pour déplacer la ligne sélectionnée vers le haut ou le bas en conséquence.
- Toucher  ferme le panneau de commande.

## **Colonne «Avertissement»**

Pour modifier un avertissement utilisateur existant, touchez le champ de valeur à modifier dans la colonne «Avertissement». L'écran de sélection décrit ci-dessus s'ouvre. Effectuez la sélection souhaitée comme décrit ci-dessus. Tapez sur «OK» pour accepter la sélection ; tapez sur «Retour» pour annuler l'opération.

# Colonne "Portée"




Non	Avertissement	Portée
1	RX.Voltage batterie	< 3.3 V
2	RX.Puissance HF	< 5 %
3	RX.Température	> 60 °C
4	GEN.Voltage cellule plus faible	< 3.3 V


Toucher un champ occupé affiche un panneau en bas de l'écran :



Non	Avertissement	Portée
2	RX.Puissance HF	< 5 %
3	RX.Température	> 60 °C
4	GEN.Voltage cellule plus faible	< 3.3 V

Navigation controls: a slider, a refresh button, and up/down arrows.

- La valeur peut être réglée dans les limites de la plage de réglage à l'aide du curseur et des touches  .
- Touchez le symbole  pour réinitialiser les paramètres modifiés à la valeur par défaut.

- Toucher le symbole  ou le champ de valeur active ferme le panneau de commande.

## Colonne "Avis"



Non	Avertissement	Portée	Avis	Joue
1	batterie	< 3.3 V		
2	ce HF	< 5 %		
3	ature	> 60 °C		
4	e cellule plus faible	< 3.3 V		

Taper sur un champ de valeur de cette colonne ouvre un affichage de sélection :



Dans ce cas, l'avertissement correspondant peut généralement être activé ou désactivé et le type d'avertissement

peut être influencé.

## **Colonne "Joue"**

Toucher un champ de valeur de cette colonne déclenche l'avertissement correspondant dans le réglage sélectionné.

#S03S1\_FR#

## Alarme Sensor

Dans ce menu, certains avertissements de la plage de données de télémétrie peuvent être configurés :










Symbole	Vibration	Avis	Avertissement	Joue
43		<input type="checkbox"/>	Temp_trop_basse.wav	
44		<input type="checkbox"/>	Temp_trop_elevee.wav	
64		<input checked="" type="checkbox"/>	Tension_plus_basse.w..	

Toucher le champ de valeur en haut de l'écran ouvre un

écran de sélection :



En tapant sur l'un des appareils disponibles, cela s'ajoute à l'affichage, par ex "Vario" :

Symbole		Vibration	Avis	Avertissement	Joue
1: [A]		<input checked="" type="checkbox"/>	Vitesse_minimale.wav		
2: [B]		<input type="checkbox"/>	---		
3: [C]		<input checked="" type="checkbox"/>	Difference_negative.w..		
4: [D]		<input checked="" type="checkbox"/>	Distance_maximale.w..		

## Symbole

Toucher le symbole dans le coin supérieur droit affiche un panneau de contrôle :

Tout sélectionner

Tout désélectionner



- Si vous touchez "Tout sélectionner", cochez chaque champ de valeur de la colonne "Annonce".
- Toucher " Tout désélectionner" supprime les cases à cocher dans les champs de valeur de la colonne "Annonce".

## Colonne "Vibration"

Tapez sur un champ de valeur de cette colonne pour basculer entre les 10 variantes sélectionnables des alarmes



vibrantes ainsi que sur "OFF".


## **Colonne "Avis"**


En tapant sur un champ de valeur de cette colonne, l'alarme sélectionnée passe sur "ON" () ou "OFF" ()





## **Colonne "Avertissement"**

Taper sur un champ de valeur de cette colonne ouvre un menu de sélection :

	0:Voice/fr/09_Warn		
1	001_Vitesse_minimale.wav	2018-03-10	00:15
2	002_Garde.wav	2018-03-10	00:15
	003_Difference_negative.w..	2018-03-10	00:15
	004_Distance_maximale.wav	2018-03-10	00:16
	005_Signal_faible.wav	2018-03-10	00:16
	006_Capteur_de_temp_mi..	2018-03-10	00:16


- Toucher le symbole  change d'un niveau plus haut.
- Appuyez sur l'un des fichiers wave pour le marquer et le lire une fois.
- En touchant le symbole  en haut à droite, tous les

fichiers du fichier sélectionné seront lus jusqu'à ce que le symbole  soit tapé ou que tous les fichiers soient lus dans l'ordre.

- Toucher le symbole  en haut à droite le marque comme "sélectionné" et toucher le symbole  à droite pour récupérer le fichier wave sélectionné dans la ligne de sortie.
  - Appuyez sur le symbole  en haut à droite pour réinitialiser un marqueur.
  - Toucher le symbole  avec un fichier wave non

marqué ferme le menu de sélection sans transfert de fichier.

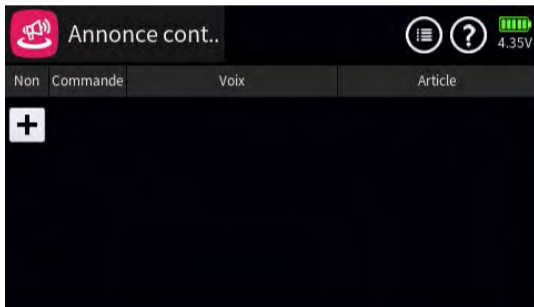
## **Colonne "Joue"**

Toucher le symbole  joue l'avertissement sélectionné.

#S04S1\_FR#

## Annonce contrôles

Dans ce menu, les annonces déclenchées par des enco-deurs peuvent être programmées:

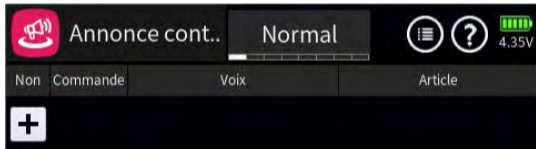


Appuyez sur le symbole  en haut à droite pour afficher

une note :



Toucher le symbole 🌐 passe à "Phase" (☰) et inversement :

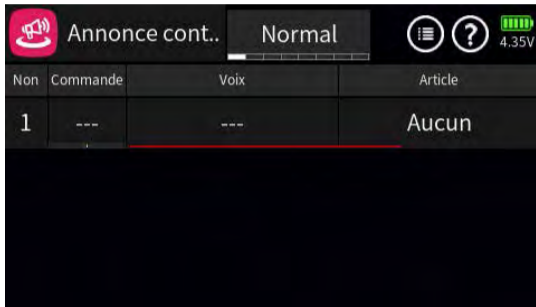


## Notes

- Tous les réglages effectués avant de passer aux phases sont masqués mais restent en arrière-plan.
- Si les phases sont configurées, les paramètres actuels se réfèrent toujours uniquement à la phase indiquée par son nom en haut de l'écran :



Appuyez sur le signe "+" pour créer la première "Annonce" :



The screenshot shows a mobile application interface with a dark theme. At the top, there is a header bar containing a red megaphone icon, the text "Annonce cont..", a "Normal" label with a slider, and icons for a menu, help, and battery status (4.35V). Below the header is a table with four columns: "Non", "Commande", "Voix", and "Article". The first row of data shows the value "1" in the "Non" column, dashes "---" in the "Commande" and "Voix" columns, and "Aucun" in the "Article" column. A red horizontal line is positioned below the first row of data.

Non	Commande	Voix	Article
1	---	---	Aucun

Toucher le champ de valeur dans la colonne "Non" ouvre un panneau de contrôle en bas de l'écran :



Annonce cont.. Normal 4.35V

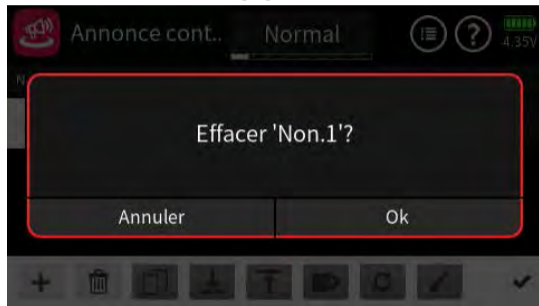
Non	Commande	Voix	Article
1	---	---	Aucun

+ [trash] [copy] [download] [move] [play] [refresh] [edit] ✓

Les icônes gris clair sont actives; les gris foncées sont inactives.

- + Ajouter une ligne
- [trash] Supprimer une ligne

Après avoir tapé sur la corbeille à papier, un message de confirmation apparaît :



Appuyez sur "Ok" pour confirmer la suppression, appuyez sur "Annuler" pour arrêter le processus.

- ↓ Déplacer la ligne vers le bas
- ↑ Déplacer la ligne vers le haut
- ✓ Toucher la case à cocher ou le champ numérique ferme le panneau de commande.

## Colonne "Commande"

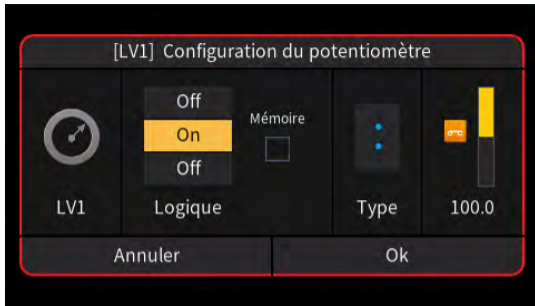
Toucher le champ de valeur de la colonne "Commande" ouvre un menu de sélection :



- Les symboles gris ne sont pas sélectionnables.

- Complètement indépendant de ces symboles, tous les éléments de commande de l'émetteur, qu'il s'agisse de manettes, commutateurs, commutateurs rotatifs ou autres, en déplaçant simplement l'élément souhaité ou en basculant un commutateur attribué à l'entrée sélectionnée.

Après avoir déplacé un élément de commande, par exemple le commutateur rotatif latéral "LV1", l'affichage de réglage correspondant apparaît :



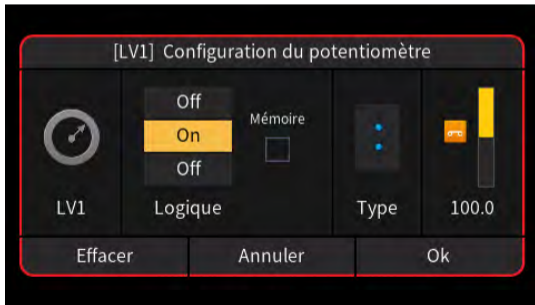
- La colonne de gauche contient le nom de l'élément sélectionné.
- Si nécessaire, la direction effective est changée dans la colonne du milieu.

- Une coche sous "Mémoire" entraîne le maintien de l'état de commutation jusqu'à ce que l'élément de contrôle soit à nouveau amené dans cette position.
- En principe, quatre types d'effets visualisés graphiquement sont disponibles dans la colonne "Type". Conformément à la tâche, l'élément de contrôle à définir est configuré par défaut en tant qu'interrupteur ON / OFF (☐).
- Dans la colonne de droite, le résultat est visualisé en fonction du chemin.

- Appuyez sur "Annuler" pour annuler l'opération.

## Effacer commande

Toucher le commande à supprimer ouvre son menu de configuration, par exemple :













- Appuyez sur "Effacer" pour supprimer le commande sélectionné.
- Une pression sur "Annuler" interrompt le processus.
- Si vous appuyez sur "Ok", les modifications apportées à la configuration seront appliquées.

## **Colonne "Voix"**





Taper sur un champ de valeur de cette colonne ouvre un menu de sélection :



	0:Voice/fr		
1	 01_Beep	2018-10-02	17:34
	 02_Func	2018-10-02	17:34
	 03_Item	2018-10-02	17:34
	 04_Numb	2018-10-02	17:34
	 05_Phase	2018-10-02	17:34
	 06_Tele	2018-10-02	17:33

Appuyez sur l'une des lignes pour ouvrir la sous-sélection correspondante, par exemple "02\_Func" :

	0:Voice/fr/02_Func		
1	S 001_Master_moteur_on.wav	2018-03-10	00:14
2	S 002_Moteur.wav	2018-03-10	00:14
3	S 003_Quatre_taux.wav	2018-03-10	00:14
4	S 004_Quatre_taux_1.wav	2018-03-10	00:14
	S 005_Quatre_taux_2.wav	2018-03-10	00:14
	S 006_Quatre_taux_3.wav	2018-03-10	00:14

- Toucher le symbole change d'un niveau plus haut.
- Si vous touchez l'un des numéros contenant des symboles sur le bord gauche de l'écran, vous passez à la page correspondante.

- Appuyez sur l'un des fichiers wave pour le marquer et le lire une fois.
- En touchant le symbole  en haut à droite, tous les fichiers du fichier sélectionné seront lus jusqu'à ce que le symbole  soit tapé ou que tous les fichiers soient lus dans l'ordre.
- Toucher le symbole  en haut à droite le marque comme "sélectionné" et toucher le symbole  à droite pour récupérer le fichier wave sélectionné dans la ligne de sortie.

- Appuyez sur le symbole  en haut à droite pour réinitialiser un marqueur. Toucher le symbole  avec un fichier wave non marqué ferme le menu de sélection sans transfert de fichier.

## **Colonne "Article"**

Pour certaines des annonces possibles, la sélection d'annonces supplémentaires est possible. Par exemple, l'annonce "Moteur" peut être combinée avec le message ON / OFF ou le message "Altitude" avec l'annonce "Valeur", etc.

En touchant l'un des champs de valeur de cette colonne, vous ouvrez un autre menu de sélection dans lequel l'annonce supplémentaire souhaitée est sélectionnée. Si nécessaire, d'autres "articles" sont rendus visibles en faisant défiler ou en balayant ...



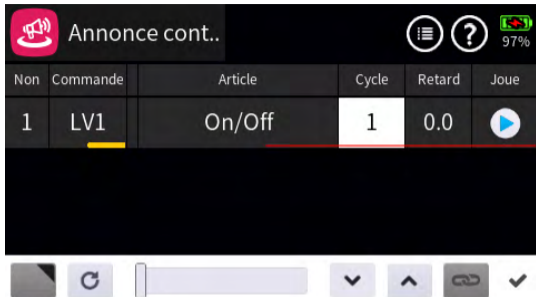
... de sorte que le résultat ressemble à ceci :

Non	Commande	Voix	Article
1	LV1	Moteur.wav	On/Off

## Colonne "Cycle"

Toucher un champ de valeur de la colonne "Cycle" ouvre un panneau de configuration :



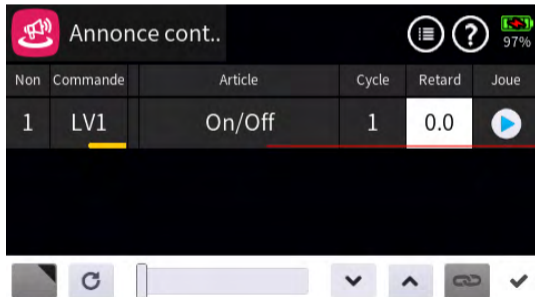


- Avec le curseur ou les touches , vous pouvez définir un nombre quelconque de cycles compris entre 1 et 5.
- Toucher l'icône pour réinitialiser un paramètre mo-

difié à la valeur par défaut.


- Toucher le symbole ✓ ou le champ de valeur active ferme le panneau de commande.

## Colonne "Retard"



Comme décrit ci-dessus dans la section "Cycle", une durée entre 0,0 et 10,0 secondes peut être définie comme une pause entre les cycles à l'aide du curseur ou des boutons.

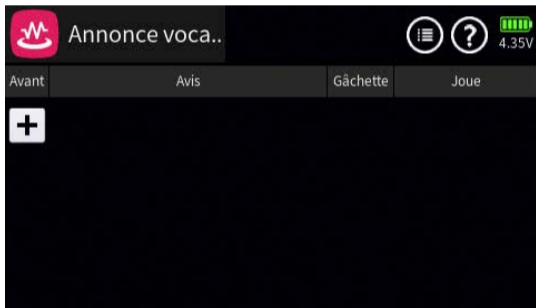
## **Colonne "Joue"**

Touchez le symbole  pour jouer l'annonce sélectionnée dans le réglage sélectionné.

#S05S1\_FR#

## Annonce vocale

Dans ce menu, des annonces peuvent être attribuées à certains événements :



Appuyez sur le symbole  en haut à droite pour afficher

un menu de paramètres:



## "Gâchette"

Toucher le champ de valeur de cette colonne ouvre l'affectation du commutateur.

Tant que le commutateur affecté au champ de valeur de cette colonne est en position ON, toutes les annonces programmées dans ce menu sont lues en rotation selon

le rythme spécifié sous "Retard".

## **"Répéter"**

Toucher le champ de valeur de cette colonne ouvre l'affectation du commutateur.

Tant que le commutateur affecté au champ de valeur de cette colonne est en position ON, la dernière annonce diffusée est répétée au rythme spécifié sous "Retard".

## **"Retard"**



En touchant le champ de valeur de cette colonne, vous



ouvrez un panneau de configuration au bas de l'écran :





La valeur spécifiée dans ce champ détermine la pause entre les annonces respectives.

- Avec le curseur, une durée comprise entre 0,0 et 60,0

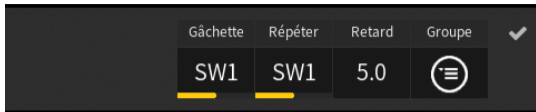
secondes peut être définie par incréments de 1 seconde et avec les touches   par incréments de 0,1 seconde.

- Toucher l'icône  pour réinitialiser un paramètre modifié à la valeur par défaut.
- Toucher le symbole  ou le champ de valeur active ferme le panneau de commande.

## **Symbole** **ou**

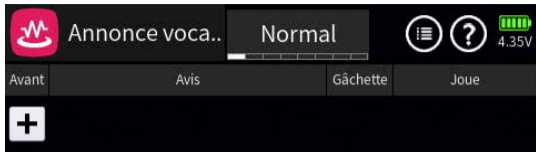
Toucher le symbole  passe à "Phase" () et inversement :





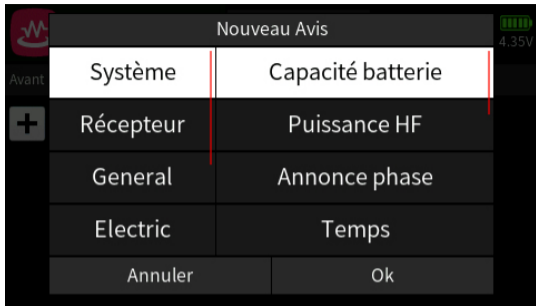
## Notes

- Tous les réglages effectués avant de passer aux phases sont masqués mais restent en arrière-plan.
- Si les phases sont configurées, les paramètres actuels se réfèrent toujours uniquement à la phase indiquée par son nom en haut de l'écran :

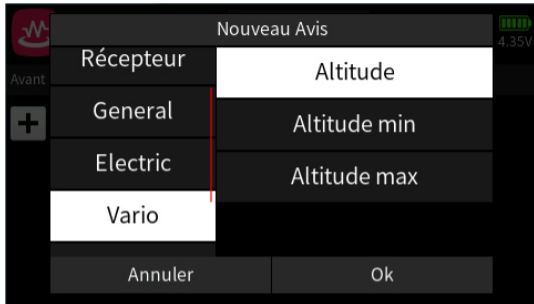


## Programmation

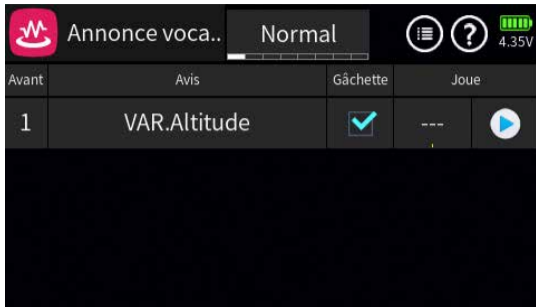
Toucher le signe "+" ou, si nécessaire, un champ de valeur dans la colonne "Avis" ouvre un menu de sélection :



Dans la colonne de gauche de ce menu de sélection, sélectionnez la catégorie souhaitée et dans la colonne de droite l'annonce souhaitée de cette catégorie, par exemple :



Toucher "Ok" acceptera l'annonce sélectionnée. Une pression sur "Annuler" interrompt le processus.



## Colonne "Avant"

Toucher un champ de valeur dans la colonne "Avant" ouvre un menu de réglages en bas de l'écran :

Avant	Avis	Gâchette	Joue
1	VAR.Altitude	<input checked="" type="checkbox"/>	---
2	SYS.Capacité batterie	<input checked="" type="checkbox"/>	---
3	ESC.Courant	<input checked="" type="checkbox"/>	---

Toolbar icons: +, trash, copy, download, move up, move down, play, pencil, checkmark.

Les icônes gris clair sont actives; les gris foncées sont inactives.

 Ajouter une ligne

 Supprimer une ligne

Après avoir tapé sur la corbeille à papier, un message de confirmation apparaît :



Appuyez sur "Ok" pour confirmer la suppression, appuyez sur "Annuler" pour arrêter le processus.

- ↓ Déplacer la ligne vers le bas
- ↑ Déplacer la ligne vers le haut
- ✓ Toucher la case à cocher ou le champ numérique ferme le panneau de commande.

## **Colonne "Avis"**

Toucher le champ de valeur de la colonne "Avis" ouvre un menu de sélection, voir ci-dessus au début de la section "Programmation".



## Colonne "Gâchette"

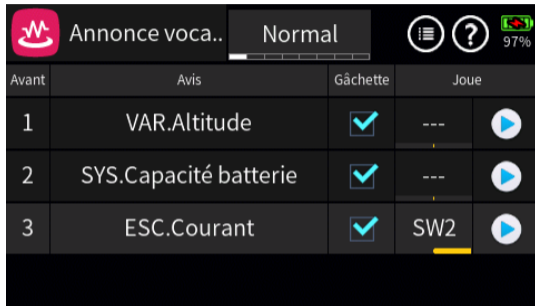





Cette annonce est incluse dans la liste des annonces devant être déclenchées par le "Trigger" à son tour.  
Par défaut.



Cette annonce N'EST PAS incluse dans la liste des annonces à déclencher par le "Trigger".

# Colonne "Joue"



Avant	Avis	Gâchette	Joue	
1	VAR.Altitude	<input checked="" type="checkbox"/>	---	
2	SYS.Capacité batterie	<input checked="" type="checkbox"/>	---	
3	ESC.Courant	<input checked="" type="checkbox"/>	SW2	

- Si un commutateur est affecté dans le champ de valeur de gauche de la colonne "Joue", voir l'exemple de la ligne 3, cette annonce (en plus) peut être appelée

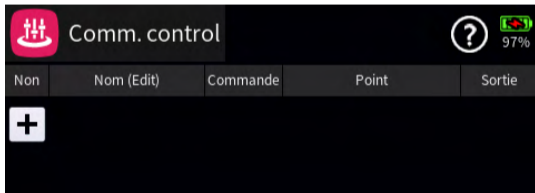
individuellement en appuyant sur ce commutateur.

- Toucher le symbole  joue l'annonce.

#S06S1\_FR#

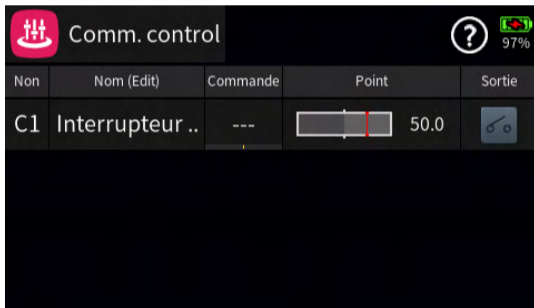
## Comm. control

Dans ce menu, des commutateurs virtuels peuvent être programmés, ce qui déclenche automatiquement un processus de commutation à une position donnée, mais librement programmable, du commande ou du manche de commande :




# Programmation

Le fait de toucher le signe "+" crée le commutateur commande "C1" :

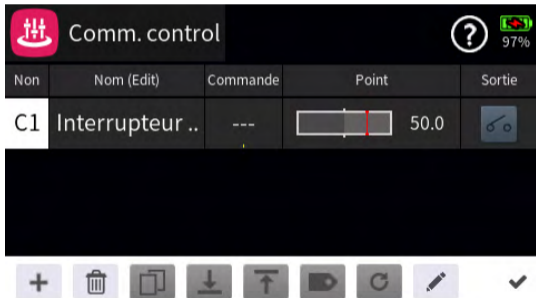


The screenshot shows a control panel titled "Comm. control" with a battery level of 97%. It features a table with the following data:

Non	Nom (Edit)	Commande	Point	Sortie
	C1 Interrupteur ..	---	<input type="range" value="50.0"/> 50.0	

## Colonnes "Non" et "Nom (Edit)"

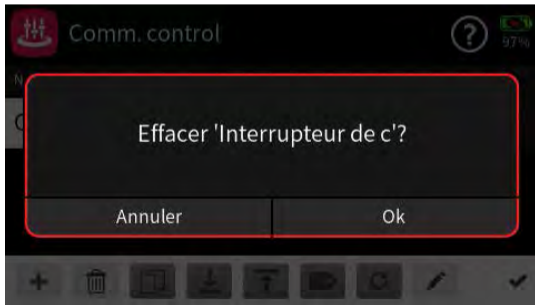
Appuyez sur l'une des deux champs de valeur pour ouvrir un menu de réglage au bas de l'écran :



Les icônes gris sont actives; les foncées sont inactives.

- + Ajouter une ligne
- 🗑️ Supprimer une ligne

Après avoir tapé sur la corbeille à papier, un message de confirmation apparaît :



Appuyez sur "Ok" pour confirmer la suppression, appuyez sur "Annuler" pour arrêter le processus.



Déplacer la ligne vers le bas



Déplacer la ligne vers le haut



Modifier l'étiquette

Appuyez sur l'icône "Modifier" pour ouvrir le panneau permettant de modifier le nom de la ligne sélectionnée :



Entrez le nom désiré



Maj (lettres majuscules)



123

Basculer entre les caractères et les chiffres



Supprimer le dernier caractère



ENTER (confirme la saisie et ferme la fenêtre)

- ✓ Toucher la case à cocher ou le champ numérique ferme le panneau de commande.

## **Colonne "Commande"**

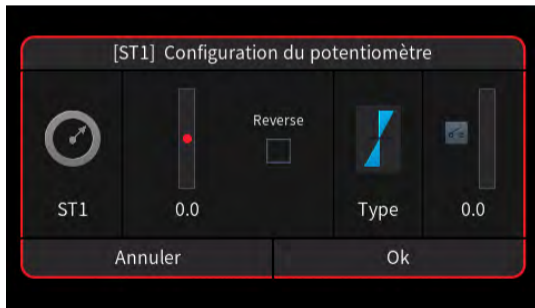
Toucher un champ de valeur de la colonne "Commande" ouvre un menu de sélection :



Indépendant de ces symboles, tout élément de commande de l'émetteur, qu'il s'agisse d'une manette, d'un commutateur, d'un commutateur rotatif ou autre, simplement en déplaçant l'élément souhaité ou en basculant un

commutateur attribué à l'entrée sélectionnée.

Après avoir déplacé un élément de commande, par exemple de le manche de commande C1 (St1), l'affichage de réglage correspondant apparaît en fondu :



- La colonne de gauche contient le nom de l'élément sélectionné.
- Si nécessaire, la direction effective est inversée dans la colonne du milieu.
- Dans la colonne "Type", quatre effets visualisés graphiquement sont disponibles. L'élément de contrôle à définir agit ...
  - ▣ ... comme les codeurs proportionnels avec une plage de réglage de  $\pm 100\%$ .
  - ▣ ... comme précédemment, mais avec une plage de

réglage unilatérale de 0% à 100%.

▣ ... comme un commutateur numérique ou de jogging avec une taille de pas prédéfinie de 4%, qui peut être ajustée en conséquence dans le menu "Régl. Interr."

▣ ... agit comme un interrupteur ON / OFF.

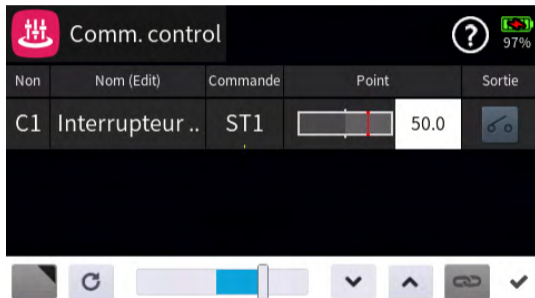
- Le résultat est visualisé dans la colonne de droite.
- Appuyez sur "Annuler" pour annuler l'opération.

Non	Nom (Edit)	Commande	Point	Sortie
	C1 Interrupteur ..	ST1	 50.0	



## Colonne "Point"



Le graphique à gauche de la colonne "Point" indique la position actuelle du commande respectif et la ligne rouge verticale indique la position du point de commutation.

Toucher un champ de valeur de la colonne "Point" ouvre un panneau de contrôle au bas de l'écran :



- Avec le curseur, toute valeur comprise entre  $\pm 100\%$  peut être définie par incréments de 5% et avec les


touches   par incréments de 0,1%.

- Toucher l'icône  pour réinitialiser un paramètre modifié à la valeur par défaut.
- Toucher le symbole  ou le champ de valeur active ferme le panneau de commande.



# Colonne "Sortie"



Non	Nom (Edit)	Commande	Point	Sortie
C1	Interrupteur ..	ST1	 -70.0	

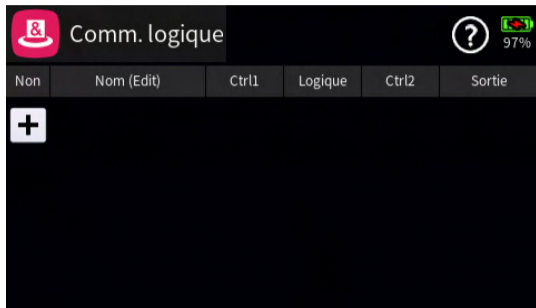
L'état de commutation du commutateur de codeur respectif est visualisé dans la colonne "Sortie".

#S07S1\_FR#

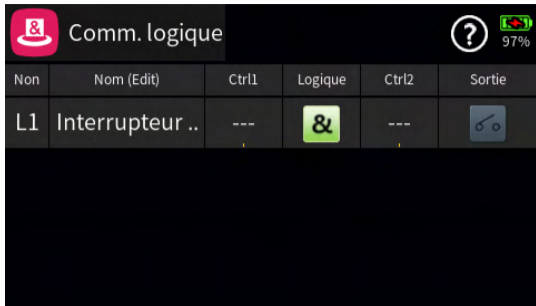
## **Comm. logiques**

Dans ce menu, deux commutateurs, des interrupteurs et / ou des commutateurs logiques, ou toute combinaison de ceux-ci, peuvent être reliés ensemble dans un circuit "Et", "Ou", "Égal" ou "Inégal".

# Programmation

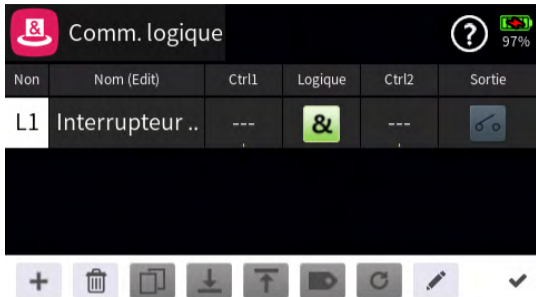


Le fait de toucher le signe "+" crée le commutateur logiques "L1" :





## Colonnes "Non" et "Nom (Edit)"

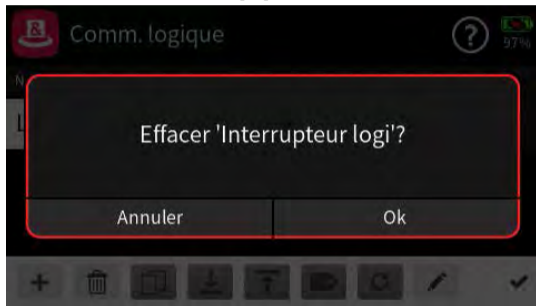
Appuyez sur l'une des deux champs de valeur pour ouvrir un menu de réglage au bas de l'écran :






Les icônes gris clair sont actives; les gris foncées sont inactives.

-  Ajouter une ligne
-  Supprimer une ligne

Après avoir tapé sur la corbeille à papier, un message de confirmation apparaît :






Appuyez sur "Ok" pour confirmer la suppression, appuyez sur "Annuler" pour arrêter le processus.

-  Déplacer la ligne vers le bas
-  Déplacer la ligne vers le haut
-  Modifier l'étiquette

Appuyez sur l'icône "Modifier" pour ouvrir le panneau permettant de modifier le nom de la ligne sélectionnée :



Entrez le nom désiré

-  Maj (lettres majuscules)
-  123 Basculer entre caractères et chiffres
-  Supprimer le dernier caractère



ENTER (confirme saisie et ferme fenêtre)

- ✓ Toucher la case à cocher ou le champ numérique ferme le panneau de commande.

## **Colonne "Ctrl1" et "Ctrl2"**

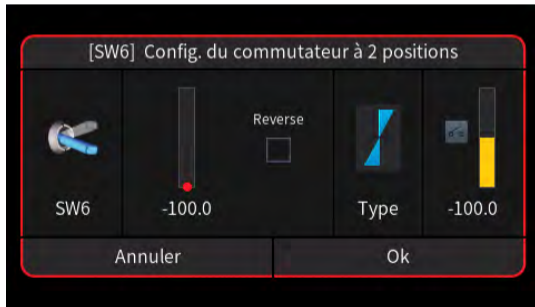
Toucher un champ de valeur de la colonne "Ctrl1" ou "Ctrl2" ouvre un menu de sélection :





Complètement indépendant de ces symboles, tout élément de commande de l'émetteur, qu'il s'agisse d'une manette, d'un commutateur, d'un commutateur rotatif ou autre, simplement en déplaçant l'élément souhaité ou un

commutateur attribué à l'entrée sélectionnée.  
Après avoir déplacé un élément de commande, par exemple de l'interrupteur SW6, l'affichage de réglage correspondant apparaît en fondu :



- La colonne de gauche contient le nom de l'élément sélectionné.
- Si nécessaire, la direction effective est inversée dans la colonne du milieu.
- Dans la colonne "Type", quatre effets visualisés graphiquement sont disponibles. L'élément de contrôle à définir agit ...
  - ▶ ... comme un commutateur à 3 positions avec une plage de réglage de -100%, 0% et + 100%.
  - ▶ ... comme précédemment, mais avec une plage de

réglage unilatérale de 0% et 100%.

▢ ... comme un commutateur numérique ou de jogging avec une taille de pas prédéfinie de 4%, qui peut être ajustée en conséquence dans le menu "Régl. Interr."




▢ ... comme un interrupteur ON / OFF.

- Le résultat est visualisé dans la colonne de droite.
- Appuyez sur "Annuler" pour annuler l'opération.

## Colonne "&"


Après avoir tapé sur l'un des champs de valeur de cette colonne, un menu de sélection s'affiche :



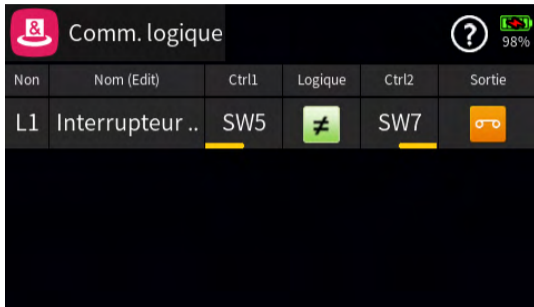
- "Et" &  
Le commutateur logique est fermé () uniquement lorsque les deux commutateurs sont en position "ON".
- "Ou" |  
Le commutateur logique est déjà fermé () lorsque l'un des deux commutateurs affectés est en position "ON".
- "Egal" =  
Le commutateur logique est fermé () lorsque les deux commutateurs sont dans la même position phy-

sique, par exemple les deux commutateurs avant ou arrière.

- "Inégal" 

Le commutateur logique est fermé () lorsque les deux commutateurs ne sont PAS dans la même position physique, par exemple un commutateur "avant", l'autre commutateur "arrière".

# Colonne "Sortie"



The screenshot shows a logic editor interface with a dark theme. At the top, there is a header bar with a pink icon containing an ampersand (&), the text "Comm. logique", a question mark icon, and a battery icon showing 98% charge. Below the header is a table with the following structure:

Non	Nom (Edit)	Ctrl1	Logique	Ctrl2	Sortie
L1	Interrupteur ..	SW5	≠	SW7	🔑

The "Sortie" column contains an orange icon of a key, representing the output state of the logic component.

L'état de commutation du commutateur de codeur respectif est visualisé dans la colonne "Sortie".



## Note

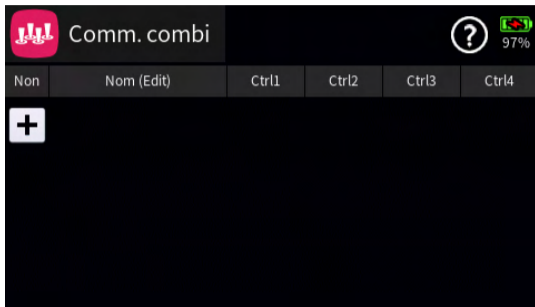
Etant donné que, du fait de la diversité des combinaisons de commutateurs possibles, leur interaction respective en tant que "commutateur logique" ne peut pas être décrite de manière exhaustive, la programmation spécifique du commutateur doit toujours être testée sur la base de l'état de commutation souhaité de la sortie et, si nécessaire, corrigée en conséquence.

#S08S1\_FR#

## **Comm. combiné**

Dans ce menu, les positions de un maximum de quatre codeurs ou commutateurs peuvent être liées les unes aux autres de manière à ce qu'un événement ne soit déclenché que si tous les éléments de commande participants assument exactement ces positions. Par exemple, la position de commutation alors active de l'interrupteur combiné déclenche une annonce, etc.

# Programmation



Le fait de toucher le signe "+" crée le commutateur combiné "B1" :

Non	Nom (Edit)	Ctrl1	Ctrl2	Ctrl3	Ctrl4
B1	Interrupteur c..	---	---	---	---

## Colonnes "Non" et "Nom (Edit)"

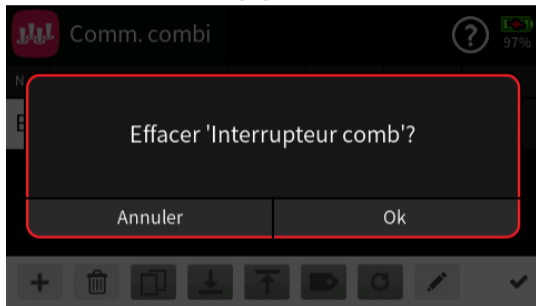
Appuyez sur l'une des deux champs de valeur pour ouvrir un menu de réglage au bas de l'écran :






Les icônes gris clair sont actives; les gris foncées sont inactives.

- + Ajouter une ligne
- 🗑️ Supprimer une ligne

Après avoir tapé sur la corbeille à papier, un message de confirmation apparaît :






Appuyez sur "Ok" pour confirmer la suppression, appuyez sur "Annuler" pour arrêter le processus.

-  Déplacer la ligne vers le bas
-  Déplacer la ligne vers le haut
-  Modifier l'étiquette

Appuyez sur l'icône "Modifier" pour ouvrir le panneau permettant de modifier le nom de la ligne sélectionnée :



Entrez le nom désiré

-  Maj (lettres majuscules)
-  123 Basculer entre caractères et chiffres
-  Supprimer le dernier caractère



ENTER (confirme la saisie et ferme la fenêtre)

- ✓ Toucher la case à cocher ou le champ numérique ferme le panneau de commande.

## **Colonnes "Ctrl1" ... "Ctrl4"**

Taper sur l'un des champs de valeur de ces colonnes ouvre un menu de sélection :

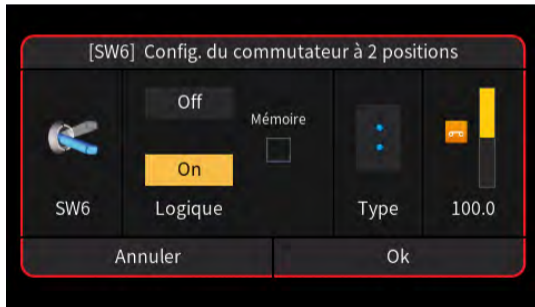




Indépendant de ces symboles, tout élément de commande de l'émetteur, qu'il s'agisse d'une manette, d'un commutateur, d'un commutateur rotatif ou autre, simplement en déplaçant l'élément souhaité ou un commutateur

attribué à l'entrée sélectionnée.

Après avoir déplacé un élément de commande, par exemple de l'interrupteur SW6, l'affichage de réglage correspondant apparaît en fondu :



- La colonne de gauche contient le nom de l'élément sélectionné.
- Si nécessaire, la direction effective est inversée dans la colonne du milieu.
- Dans la colonne "Type", quatre effets visualisés graphiquement sont disponibles. L'élément de contrôle à définir agit ...
  - ▶ ... comme un commutateur à 3 positions avec une plage de réglage de -100%, 0% et + 100%.
  - ▶ ... comme précédemment, mais avec une plage de

réglage unilatérale de 0% et 100%.

▢ ... comme un commutateur numérique ou de jogging avec une taille de pas prédéfinie de 4%, qui peut être ajustée en conséquence dans le menu "Régl. Interr."

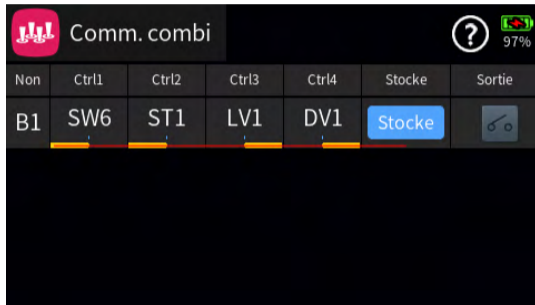
▢ ... comme un interrupteur ON / OFF.

- Le résultat est visualisé dans la colonne de droite.
- Appuyez sur "Annuler" pour annuler l'opération.

## **Colonne "Stocke"**

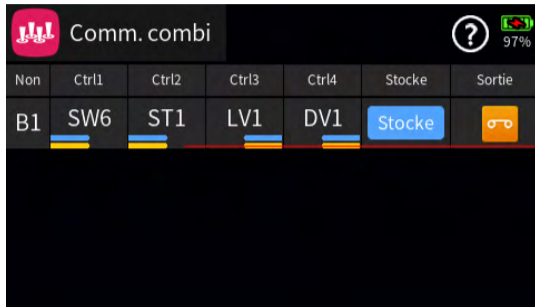
Si tous les codeurs ou commutateurs souhaités ont été attribués, ils doivent être déplacés vers la position devant

donner la somme de l'effet de commutation souhaité, par exemple :

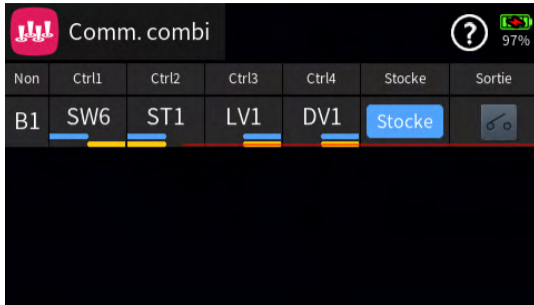


Appuyez sur "Stoque" pour transférer ces éléments en mémoire et afficher simultanément le résultat dans la co-

bonne "Sortie" :





Dès que l'un des codeurs ou commutateurs de cette compilation prend une position différente, la sortie devient inactive (🔌) :



#S09S1\_FR#

## **Commutateurs digitales**

Contrairement aux commutateurs physiques SW1 ... SW8 de l'émetteur, qui doivent être intégrés simplement en se déplaçant à un endroit approprié directement dans la programmation du modèle, la création de commutateurs digitales nécessite une approche en plusieurs étapes :

1. La configuration de base ainsi que l'activation () ou la désactivation () d'un commutateur digitale en appuyant sur le symbole correspondant sont définis dans ce sous-menu "Commutateurs digitales" du menu spé-



cial. Si nécessaire, chaque commutateur digitale activé peut également être utilisé dans ce menu en appuyant sur le champ de valeur de la colonne "ON / OFF".

2. Comme décrit dans les textes d'aide correspondants, on peut attribuer chaque commutateur digitale directement dans le récepteur, soit dans le sous-menu "Config. HF" du menu de base, soit dans l'écran "Réglages & Affichages" du sous-menu "Téléométrie" du menu spécial à une connexion ou sortie du récepteur. Dans ce contexte, toutefois, il est vivement recomman-

dé de n'utiliser généralement qu'une des deux options d'allocation, faute de quoi des interactions risquent d'être confuses.

3. Selon que des composants standard tels que des servos, des contrôleurs, etc. sont connectés au récepteur ou des transistors ou des LED devant être connectés directement via une résistance série, la sortie de récepteur correspondante doit être laissée ou réinitialisée sur "Impulsion" (Ⓜ) ou en touchant le symbole "Impulsion" (Ⓜ) réglée sur "niveau" (Ⓜ).

## Notes

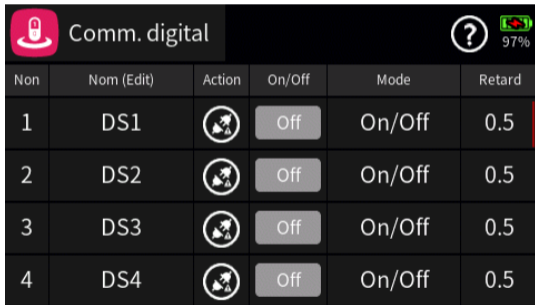
- Cette fonction est uniquement disponible pour les récepteurs sélectionnés avec le firmware actuel.
- Afin d'éviter tout dysfonctionnement lors de l'attribution des commutateurs digitales, seul le récepteur concerné peut être en fonctionnement pendant leur affectation.
- Dans les récepteurs GR-12, No. 33506, GR-16, No. 33508, GR-24, No. 33512, GR-32, No. 33516 et GR-24 Pro, No. 33583, et dans les récepteurs GR-





16L, No. S1021, GR-24L, No. S1022, et GR-32L, No. S1023 des résistances série correspondantes sont déjà installées, de sorte que les LED peuvent être connectées directement entre l'impulsion du servo et la sortie "-"

- Le fonctionnement du servo n'est PAS possible avec le réglage "Niveau" (⌚). Toucher "Niveau" (⌚) peut remettre la sortie sur "Impulsion" (⌚).
4. Enfin, si nécessaire, les widgets nécessaires peuvent toujours être placés sur les côtés de l'écran principal

afin de pouvoir utiliser les commutateurs digitales à partir de cet emplacement.

## Configurer les commutateurs digitales







Non	Nom (Edit)	Action	On/Off	Mode	Retard
1	DS1		Off	On/Off	0.5
2	DS2		Off	On/Off	0.5
3	DS3		Off	On/Off	0.5
4	DS4		Off	On/Off	0.5

- **Colonnes "Non" et "Nom (Edit)"**

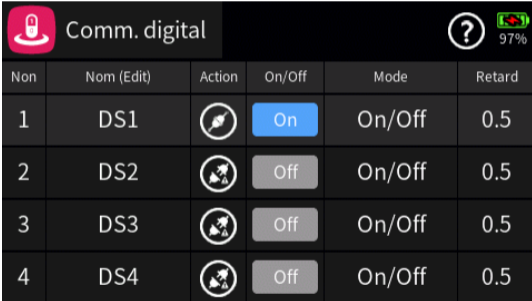
En tapant sur l'un des deux champs de valeur de ces colonnes, un panneau de configuration apparaît au bas de l'écran :

Non	Nom (Edit)	Action	On/Off	Mode	Retard
1	DS1		Off	On/Off	0.5
2	DS2		Off	On/Off	0.5
3	DS3		Off	On/Off	0.5

Configuration panel icons: +, trash, copy, download, move up, play, refresh, edit, check.

- Toucher le symbole  ouvre un clavier à l'écran pour changer le nom par défaut.
- Toucher le symbole  ou le champ du numéro ou du nom ferme le panneau de commande.
- **Colonne "Action"**  
Taper sur un symbole de cette colonne active () ou désactive () le commutateur digitale correspondant.
- **Colonne "On / Off"**  
Si le commutateur digitale correspondant est activé

dans la colonne "Act" (🌐), vous pouvez le commander en tapant sur le champ de valeur de la colonne "On / Off" :

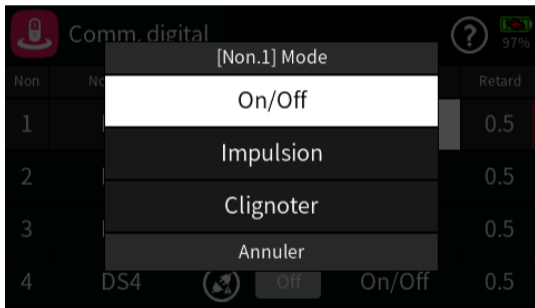


Non	Nom (Edit)	Action	On/Off	Mode	Retard
1	DS1	🌐	On	On/Off	0.5
2	DS2	🌐	Off	On/Off	0.5
3	DS3	🌐	Off	On/Off	0.5
4	DS4	🌐	Off	On/Off	0.5



- **Colonne "Mode"**

Taper sur l'un des champs de valeur de cette colonne ouvre un écran de sélection :



- **"ON / OFF"**

Chaque impulsion de commutation passe de "Off" à "On", et inversement.

Le temps dans la colonne "Retard" est inefficace.

- **"Impulsion"**

Si vous appuyez sur "Off", vous passez sur "On" et l'appareil connecté à la sortie correspondante du récepteur passe une fois en position "ON" pendant la durée définie à droite.

## Note

Dans le menu "Commutateurs digitales", le champ de valeur reste "On" après le déclenchement d'une impulsion et il doit être remis à "Off" avant de déclencher une nouvelle impulsion.

Le widget placé sur l'un des écrans principaux agit comme un bouton-poussoir et active la même fonction sur "ON" la première fois que vous le touchez.

- **"Clignoter"**

Si vous appuyez sur "Off", vous passez à "On".

L'appareil connecté à la sortie correspondante du récepteur bascule automatiquement entre "ON" et "OFF" jusqu'à ce que le champ de valeur soit réglé sur "OFF". La durée définie à droite détermine à la fois la durée des phases "ON" et "OFF".

- **Colonne "Retard"**

En touchant un champ de valeur de cette colonne, un panneau de configuration apparaît en bas de l'écran :

The screenshot shows a mobile application interface titled "Comm. digital". At the top right, there is a help icon (question mark) and a battery status indicator showing 97%. Below the title bar is a table with the following data:

Non	Nom (Edit)	Action	On/Off	Mode	Retard
1	DS1		On	On/Off	0.5
2	DS2		Off	On/Off	0.5
3	DS3		Off	On/Off	0.5

Below the table is a control bar containing several icons: a close button (top-left corner), a refresh button (circular arrow), a slider control, a down arrow, an up arrow, a link icon, and a checkmark.

- Toute durée comprise entre 0,1 et 10 secondes peut être définie par incréments de 0,1 seconde à l'aide du curseur et des touches .
- Toucher l'icône pour réinitialiser un paramètre

modifié à la valeur de 0,5 secondes par défaut.

- Toucher le symbole ✓ ou le champ de valeur active ferme le panneau de commande.

#S10S1\_FR#

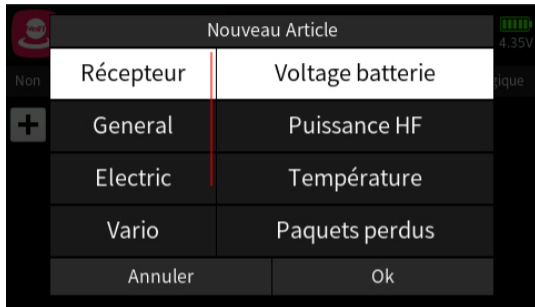
## Comm. Sensor

Dans ce menu, les données du capteur peuvent être utilisées comme entrée pour la commutation de fonctions, par exemple pour déclencher une alarme pour un certain nombre de "paquets de données perdus", etc.

## Programmation



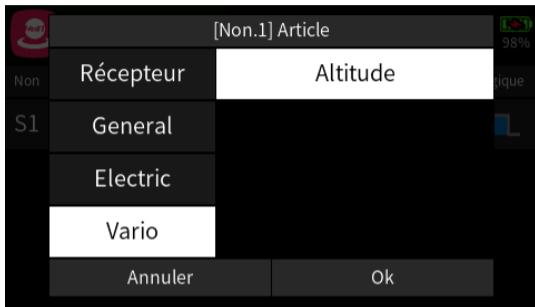
L'appui sur le signe «+» ouvre un menu de sélection :



Dans la colonne de gauche de ce menu de sélection, sélectionnez la catégorie souhaitée et dans la colonne de droite la source de signal souhaitée pour cette catégorie,



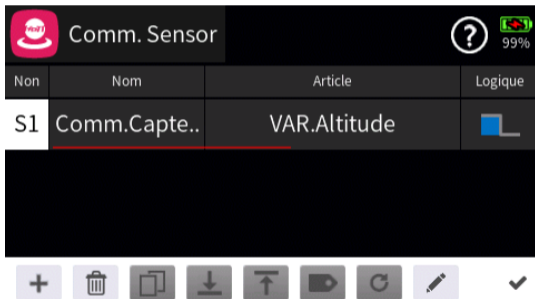
par exemple :



Toucher "Ok" acceptera la source de signal sélectionnée.  
Une pression sur "Annuler" interrompt le processus.

## Colonnes "Non" et "Nom"

Si vous touchez un champ de valeur des colonnes "Non" ou "Nom", un menu de réglage s'ouvre en bas de l'écran :



Les icônes claires sont actives; les foncées sont inactives.

- + Ajouter une ligne
- 🗑️ Supprimer une ligne

Après avoir tapé sur la corbeille à papier, un message de confirmation apparaît :



Appuyez sur "Ok" pour confirmer la suppression, appuyez sur "Annuler" pour arrêter le processus.



Déplacer la ligne vers le bas



Déplacer la ligne vers le haut



Modifier l'étiquette

Appuyez sur l'icône "Modifier" pour ouvrir le panneau permettant de modifier le nom de la ligne :



Entrez le nom désiré



Maj (lettres majuscules)



Basculer entre caractères et chiffres



Supprimer le dernier caractère



ENTER (confirme saisie et ferme fenêtre)

- ✓ Toucher la case à cocher ou le champ numérique ferme le panneau de commande.

## **Colonne "Article"**

Pour changer la source de données d'un "Comm. Capteur" existant, taper sur un champ de valeur de cette colonne ouvre le menu de sélection correspondant :



Toucher "Ok" acceptera la source de signal sélectionnée.  
Une pression sur "Annuler" interrompt le processus.

## **Colonne "Logique"**

Taper sur l'un des champs de valeur de cette colonne

ouvre un menu de sélection :



Vous avez le choix entre quatre seuils visualisés graphiquement. L'élément à sélectionner commute ...



 ... en dessous de la valeur définie.

 ... au-dessus de la valeur définie.

 ... dans les valeurs définies.

 ... en dehors des valeurs définies.



## Colonne "Portée 1"

Si le symbole est "en dessous" () ou "au-dessus" () de la source de commutation sélectionné, la valeur limite souhaitée doit être définie sous "Portée 1". Le champ de valeur de "Portée 2" est inaccessible :



Comm. Sensor				
Non	Logique	Portée1	Portée2	Maintien
S1		100 m		---

## Colonne "Portée 2"

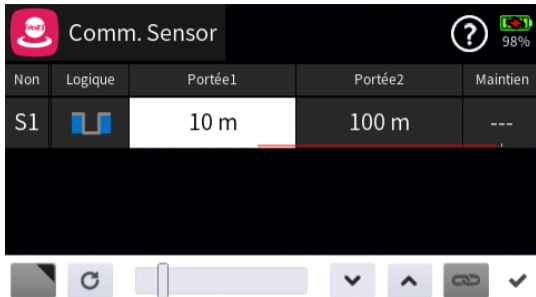
Si le symbole "dans" () ou "en dehors" () de la source de commutation est sélectionné, vous devez également définir une valeur dans cette colonne :

The screenshot shows a mobile application interface with a dark theme. At the top, there is a header bar with a red circular icon containing a white 'M' and the text 'Comm. Sensor'. To the right of the header are a help icon (a question mark in a circle) and a battery status icon showing 98%.

Non	Logique	Portée1	Portée2	Maintien
S1		10 m	100 m	---

Below the table, a red horizontal line is visible, indicating a scrollable area.

Si vous touchez l'un des champs de valeur de la colonne "Portée 1" ou "Portée 2", un panneau de commande situé au bas de l'écran s'ouvre :



- En fonction du type de valeur et de sa plage de réglage, la valeur peut être définie à l'aide du curseur et des touches .
- Toucher l'icône pour réinitialiser un paramètre mo-


difié à la valeur par défaut.

- Toucher le symbole ✓ ou le champ de valeur active ferme le panneau de commande.

## **Colonne "Maintien"**

Si un commutateur est affecté dans le champ de valeur de cette colonne, vous pouvez l'utiliser pour arrêter l'état de commutation affiché dans la colonne "Sortie", par exemple :

The screenshot shows a mobile application interface for a 'Comm. Sensor'. At the top left is a red circular icon with a white 'M' and a signal symbol. To its right is the text 'Comm. Sensor'. On the top right, there is a question mark icon and a battery icon showing 98% charge. Below the header is a table with five columns: 'Non', 'Portée1', 'Portée2', 'Maintien', and 'Sortie'. The first row contains the values 'S1', '10 m', '100 m', 'SW6', and an orange icon of a key. A red horizontal line is positioned below the 'Sortie' column.

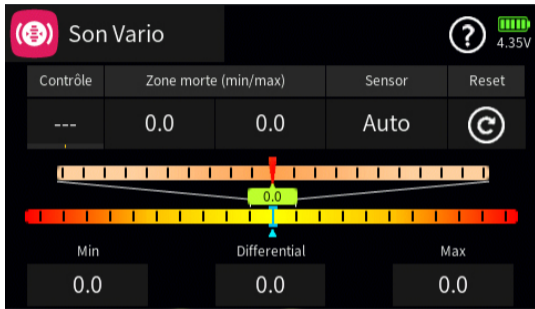
Non	Portée1	Portée2	Maintien	Sortie
S1	10 m	100 m	SW6	

En conséquence cet "Comm. Capteur" est sélectionnable alors partout où des commutateurs peuvent être sélectionnés :



#S11S1\_FR#

## Son Vario



Dans ce menu, la sortie des sons du Vario peut être personnalisée.

## «Contrôle»

Dans le champ de valeur sous «Contrôle», un codeur ou Commutateurs pour activer et désactiver le Variotone doit être affectée.

Toucher le champ de valeur ouvre le menu de sélection :

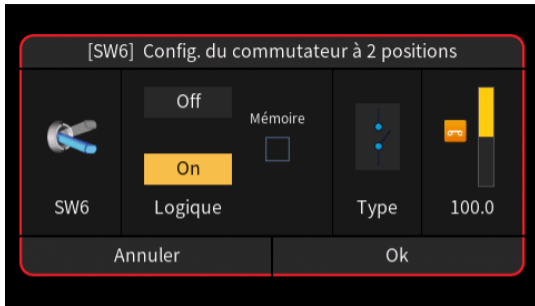




Complètement indépendant de ces symboles, tout élément de commande de l'émetteur, qu'il s'agisse d'une manette, d'un commutateur, d'un commutateur rotatif ou autre, simplement en déplaçant l'élément souhaité ou en

basculant un commutateur attribué à l'entrée sélectionnée.

Après avoir déplacé un élément de commande, par exemple de l'interrupteur SW6, l'affichage de réglage correspondant apparaît en fondu:



- La colonne de gauche contient le nom de l'élément sélectionné.
- Si nécessaire, la direction effective est inversée dans la colonne du milieu.

- Dans la colonne "Type", quatre effets visualisés graphiquement sont disponibles. L'élément de contrôle à définir agit ...
  - ▶ ... comme un commutateur à 2 positions avec une plage de réglage de -100% et + 100%.
  - ▶ ... comme précédemment, mais avec une plage de réglage unilatérale de 0% et 100%.
  - ▶ ... comme un commutateur numérique ou de jogging avec une taille de pas prédéfinie de 4%, qui peut être ajustée en conséquence dans le menu "Comm.

config.".

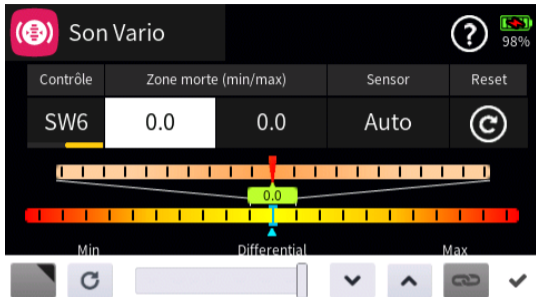
■ ... comme un interrupteur ON / OFF.




- Le résultat est visualisé dans la colonne de droite.
- Appuyez sur "Annuler" pour annuler l'opération.

### «**Zone morte (min / max)**»

Dans ces deux champs de valeur, il est possible de définir la zone dans laquelle aucun son du Vario ne doit être généré.

Appuyez sur l'une des deux champs de valeur pour ouvrir un panneau de configuration au bas de l'écran :



- Avec le curseur est une valeur entre 0 et 10 m / sec par incréments de 0,1 m / sec réglable et avec les touches   par incréments de 0,1.
- Toucher l'icône  pour réinitialiser un paramètre mo-

difié à la valeur par défaut.

- Toucher le symbole ✓ ou le champ de valeur active ferme le panneau de commande.

## «**Sensor**»

Dans le champ de valeur sous "Sensor", il est possible de sélectionner un capteur spécifique comme source des tonalités Vario si plusieurs capteurs Vario sont actifs simultanément.

Toucher le champ de valeur ouvre un menu de sélection correspondant, par exemple :

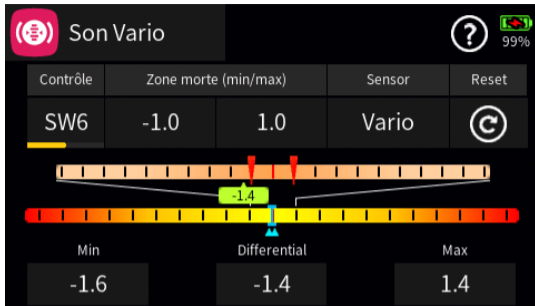


Lorsque "Auto" est sélectionné, l'émetteur sélectionne automatiquement le signal de l'un des capteurs Vario actifs. En touchant le capteur souhaité, cela est sélectionné. Taper sur "Annuler" interrompt le processus:



## «Reset»

Le fait de toucher l'icône © remet à zéro l'affichage des taux de montée minimum et maximum à gauche et à droite du bord inférieur de l'écran et la marque triangulaire en dessous de l'échelle inférieure.



Le rectangle vert entre les deux échelles change en permanence de position et de valeur affichée en fonction du taux de montée ou de descente actuel.

#S12S1\_FR#

## **Moniteur**

Ce menu configure le comportement de l'émetteur en mode Moniteur / Élève.

Même si le modèle est déjà programmé dans l'émetteur élève, il est toujours complet, c'est-à-dire qu'il contient toutes les fonctions, y compris les compensations, ainsi que les fonctions de mixage et de couplage programmées dans l'espace mémoire modèle de l'émetteur moniteur ou, si possible, copié dans celui-ci.

S'il n'y a toujours pas de programmation de modèle ap-

propriété dans l'émetteur élève, il est préférable d'activer un espace mémoire modèle libre avec le type de modèle requis pour les émetteurs des séries "mc", "mx" et "mz", marquez-le avec le nom de modèle "élève" pour des raisons de sécurité et adapter la configuration de commande (modes 1 à 4) ainsi que "Min. gaz ou pitch min avant / arrière" aux habitudes de l'élève. Tous les autres réglages ainsi que toutes les fonctions de mixage et de couplage s'effectuent exclusivement sur l'émetteur moniteur et sont transférés vers le récepteur.

Lors de l'affectation des fonctions de commande, respectez les conventions suivantes.

Si, outre les fonctions des deux manches de commande (1 ... 4), d'autres fonctions de commande doivent être transférées vers l'émetteur élève, ces entrées appartenant aux fonctions disponibles dans le menu "Moniteur / élève" de l'émetteur d'élève dans les menus correspondants de l'émetteur élève ou entrées de codeur 5 ... max. 16 correspondent pour finalement allouer des contrôles.

## Notes

- Si côté élève aucun canal n'est attribué, le servo affecté reste ou les servos affectés restent en position médiane jusqu'à ce que le transfert vers l'émetteur élève soit terminé.
- Quelle que soit la version progicielle de l'émetteur moniteur, le modèle de formation DOIT TOUJOURS être relié à l'émetteur élève, **pour un émetteur élève de type mx-10 HoTT avec version progicielle V 1a20.** De plus, pour que l'opération d'apprentissage soit cor-

recte, tous les champs de valeur de la colonne "RX" du sous-menu "Réglage HF" doivent être réglés sur "---" dans la mémoire de modèle de l'émetteur moniteur utilisée pour l'apprentissage.





Modulation	Groupe bind	Bind	Rx	Sel. T
HoTT	A0	Rx1	---	<input type="checkbox"/>
RF transmit	Test portée	Rx2	---	<input type="checkbox"/>
(⦿) Off	[99 sec]	Rx3	---	<input type="checkbox"/>

# Programmation



## "Action"

Taper sur le champ de valeur active () ou désactive () le système moniteur / élève de l'émetteur.



# "Mode"

Appuyer sur le champ de valeur sous "Mode" pour passer du mode "Moniteur" au mode "Élève" et inversement.

## 1. "Moniteur"



## **"Commande"**

Pour basculer entre le mode moniteur et le mode élève, un commutateur, de préférence avec réinitialisation automatique, doit être attribué dans le champ de valeur sous "Commande".

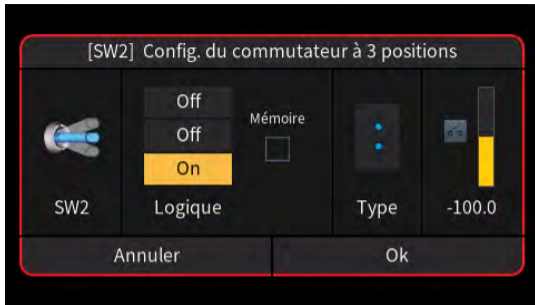
Toucher le champ de valeur ouvre le menu de sélection :



Complètement indépendant de ces symboles, tout élément de commande de l'émetteur, qu'il s'agisse d'une manette, d'un commutateur, d'un commutateur rotatif ou autre, simplement en déplaçant l'élément souhai-


té ou en basculant un commutateur attribué à l'entrée sélectionnée.


Après avoir déplacé un élément de commande, par exemple après avoir tapé sur le côté à réinitialisation automatique de l'interrupteur SW2, l'affichage de réglage correspondant apparaît en fondu :




- La colonne de gauche contient le nom de l'élément sélectionné.
- Si nécessaire, la direction effective est inversée dans la colonne du milieu.

- Dans la colonne "Type", quatre effets visualisés graphiquement sont disponibles. L'élément de contrôle à définir agit ...

 ... comme un commutateur à 3 positions avec une plage de réglage de -100%, 0% et + 100%.

 ... comme précédemment, mais avec une plage de réglage unilatérale de 0%, 50% et 100%.

 ... comme un commutateur numérique ou de jogging avec une taille de pas prédéfinie de 4%, qui peut être ajustée en conséquence dans le menu

"Comm. config."

■ ... comme un interrupteur ON / OFF.

- Le résultat est visualisé dans la colonne de droite.
- Appuyez sur "Annuler" pour annuler l'opération.

## **"C" (voie)**

Toucher le champ de valeur sous "C" ouvre un menu de sélection avec sa propre aide :

Entrée	Canal	Contrôle	Entrée	Canal	Contrôle
Entrée1	C1		Entrée2	C2	
Entrée3	C3		Entrée4	C4	
Entrée5	C5		Entrée6	C6	
Entrée7	C7		Entrée8	C8	

## "Relier"

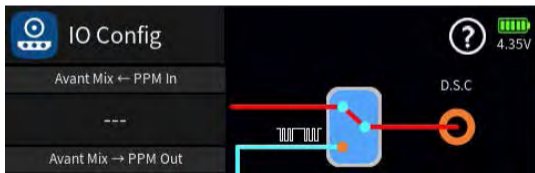
Si vous touchez le champ de valeur sous "Relier", vous passez de "Sans cordon" à "D.S.C" et inversement. Le paramètre approprié doit être sélectionné



selon le type de connexion.

## Note pour le fonctionnement en D.S.C.

Dès que le système LS est actif (🌀), le chemin In / Out du menu "IO Config" est automatiquement adapté au mode "Moniteur", par exemple :



## "Bind"

### Notes

- Cet élément de menu n'est accessible que si le champ de valeur sous "Relier" il est sélectionné "Sans cordon".
- Pendant le processus d'assignation, la distance entre les deux émetteurs ne doit pas être trop importante. Au besoin, modifier l'emplacement des deux émetteurs et relancer le processus d'assignation.

- Le récepteur du modèle de formation doit déjà être lié à l'une des émetteurs participantes, généralement l'émetteur moniteur.

Le processus de liaison est lancé conformément aux instructions de l'émetteur élève (généralement) dans son menu «Moniteur / Élevè» et immédiatement après sur l'émetteur moniteur **mz-16** ou **mz-32 HoTT** en tapant sur le champ de valeur sous "Bind".

Une fois que le processus de liaison a été déclenché, "Bind" puis "ON" sont généralement affichés dans les

deux émetteurs pendant une courte période. Ceci termine le processus de reliure.

Si, toutefois, seul "ON" est visible sur un ou plusieurs émetteurs et que le processus de liaison a échoué, il peut être nécessaire de répéter la procédure dans son intégralité avec des positions des émetteurs modifiées :



## "Pos. Signal"

Toucher le champ de valeur sous "Pos. Signal" permet de basculer entre "Avant mixeur" et "Après mixeur" et inversement.

- **"Avant mixeur"**

"Avant mixeur" doit toujours être sélectionné si une mémoire de modèle sans mixeur destinée à la formation est créée dans l'émetteur élève ou avec un émetteur élève du type **mz-16** ou **mz-32 HoTT** avec réglage "Avant mixeur" sous "Pos. Signal".

- **"Après mixeur"**

"Après mixeur" doit être sélectionné si le modèle d'apprentissage est programmé dans un émetteur élève de type mc, mx et mz-10 ... mz-24 (Pro),

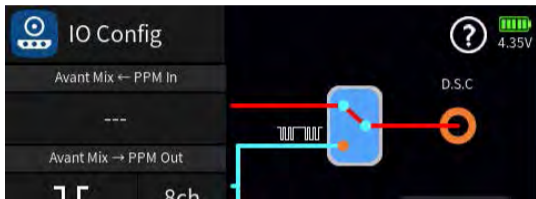
éventuellement avec des excursions de contrôle désamorçées et / ou des fonctionnalités réduites, mais sinon complet et cette mémoire modèle est active pendant la formation dans l'émetteur élève.

Dans le cas d'un émetteur élève du type **mz-16** ou **mz-32 HoTT**, il faut également régler "Après mixeur" sous "Pos.Signal".

### **Note pour le fonctionnement en D.S.C.**

La sélection de "Avant / Après mixeur" est automatiquement transférée dans la légende des lignes "PPM

In" et "PPM Out" du menu "IO Config.". Par exemple, si "Avant mixeur" est défini :



## "Modèle"

Appuyez sur le champ de valeur sous "Modèle" pour basculer entre "Moniteur" et "Élève" et inversement.



## **Attention**

AVANT d'opérer en mode moniteur/élève, vérifiez impérativement sur le modèle prêt à fonctionner que la transmission de toutes les fonctions a été correctement effectuée.

## 2. "Élève"



### "C" (voie)

Toucher le champ de valeur sous "C" ouvre un menu de sélection avec sa propre aide :

Sortie	Canal	Sortie	Canal
Sortie1	C1	Sortie2	C2
Sortie3	C3	Sortie4	C4
Sortie5	C5	Sortie6	C6
Sortie7	C7	Sortie8	C8

## "Relier"

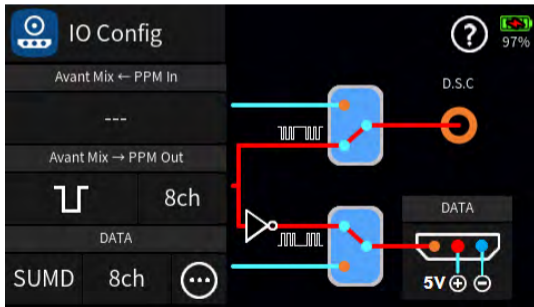
Si vous touchez le champ de valeur sous "Relier", vous passez de "Sans cordon" à "D.S.C" et inversement. Le paramètre approprié doit être sélectionné

selon le type de connexion.

## Notes pour le fonctionnement en D.S.C.

- Dès que le système LS est actif (⊙), le chemin In / Out du menu "IO Config." est automatiquement adapté au mode "Élève".
- Pour les émetteurs moniteur non originaires de **Graupner**, dans le menu "IO Config.", il peut être nécessaire de modifier les impulsions négatives (⌋) compatibles avec tous les émetteurs moniteurs de **Graupner** en positives (⌋), et inversement.

- Si nécessaire, on peut régler le nombre de voies à sortir de la voie 1 toujours dans le menu "IO Config.". Vous pouvez définir au minimum 4 et maximum 16 voies, par exemple :



## "Bind"

### Notes

- Cet élément de menu n'est accessible que si le champ de valeur sous "Relier" il est sélectionné "Sans cordon".
- Pendant le processus d'assignation, la distance entre les deux émetteurs ne doit pas être trop importante. Au besoin, modifier l'emplacement des deux émetteurs et relancer le processus d'assignation.

- Le récepteur du modèle de formation doit déjà être lié à l'une des émetteurs participantes, généralement l'émetteur moniteur.

Le processus de liaison débute dans le menu «Moniteur / Élevé» de l'émetteur élève **mz-16** ou **mz-32 HoTT** en appuyant sur le champ de valeur sous "Bind" et immédiatement après sur l'émetteur moniteur conformément à ses instructions.

Une fois que le processus de liaison a été déclenché, "Bind" puis "ON" sont généralement affichés dans les

deux émetteurs pendant une courte période. Ceci termine le processus de reliure.

Si, toutefois, seul "ON" est visible sur un ou plusieurs émetteurs et que le processus de liaison a échoué, il peut être nécessaire de répéter la procédure dans son intégralité avec des positions des émetteurs modifiées:





- "Avant mixeur"

Si le modèle de formation est programme dans la mémoire modèle de un émetteur élève du type **mz-16** ou **mz-32 HoTT**, si nécessaire avec des dévia-

tions de commande désaffectées et / ou une fonctionnalité réduite mais que vous avez terminé de programmer, en sélectionnant "Avant mixeur" active "Sans mixeur" dans le modèle d'entraînement.

Compatible avec les émetteurs moniteur HoTT du type mc, mx et mz-10 ... mz-24 (Pro).

Pour un émetteur moniteur **mz-16** ou **mz-32 HoTT**, le réglage "Avant mixeur" doit être sélectionné.

- **"Après mixeur"**

Si le modèle d'apprentissage est programmé dans

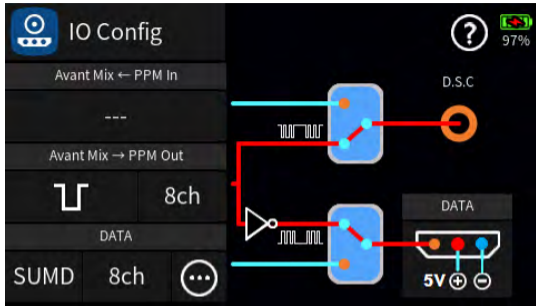
la mémoire de modèle d'un émetteur élève du type **mz-16** ou **mz-32 HoTT**, si nécessaire avec des excursions de contrôle désaffectées et / ou des fonctionnalités réduites, mais si vous avez terminé, sélectionnez "Après mixeur" pour activer la transmission du signal complet.

Incompatible avec les émetteurs moniteur mc, mx et mz-10 ... mz-24 (Pro).

Pour un émetteur moniteur **mz-16** ou **mz-32 HoTT**, le réglage "Après mixeur" doit être sélectionné.

## **Note pour le fonctionnement en D.S.C.**

La sélection de "Avant / Après mixeur" est automatiquement transférée dans la légende des lignes "PPM In" et "PPM Out" du menu "IO Config.". Par exemple, si "Avant mixeur" est défini :



#S13S1\_FR#

## **Moniteur - Sélection Sortie**

Dans ce menu, si nécessaire, l'affectation des voies des émetteurs moniteur et élève est réglée et les voies devant être contrôlés par l'émetteur élève sont définis.

### **1. Mode "Moniteur"**

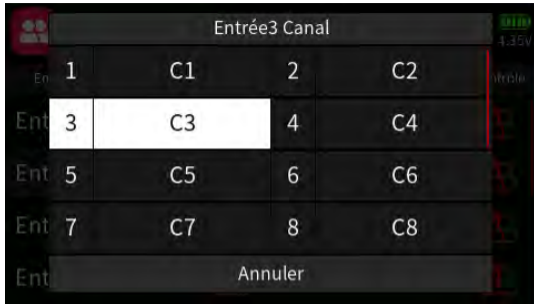
#### **Colonne "Entrée"**

Les voies affichées dans la colonne "Entrée" sont fixes et représentent les voies de l'émetteur moniteur:

Entrée	Canal	Contrôle	Entrée	Canal	Contrôle
Entrée1	C1		Entrée2	C2	
Entrée3	C3		Entrée4	C4	
Entrée5	C5		Entrée6	C6	
Entrée7	C7		Entrée8	C8	

## Colonne "Canal"



Toucher un champ de valeur de la colonne "Canal" ouvre un menu de sélection :







Taper sur n'importe quel autre champ de valeur marqué "Cx" change l'affectation; Appuyez sur "Annuler" pour arrêter le processus.



## Colonne "Contrôle"

Taper sur un champ de valeur de cette colonne permet de basculer de moniteur () à élève () et vice-versa :



Entrée	Canal	Contrôle	Entrée	Canal	Contrôle
Entrée1	C1		Entrée2	C2	
Entrée3	C3		Entrée4	C4	
Entrée5	C5		Entrée6	C6	
Entrée7	C7		Entrée8	C8	

## 2. Mode "Élève"

### Colonne "Sortie"

Les voies affichées dans la colonne "Sortie" sont fixes et représentent les voies de l'émetteur élève :

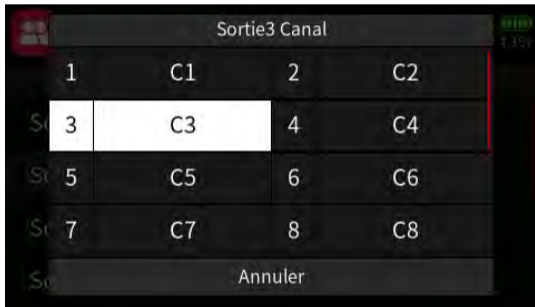


The screenshot shows a mobile application interface titled "Moniteur". At the top left is a red icon with two white figures. At the top right is a help icon (question mark in a circle) and a battery status indicator showing 4.35V. Below the header is a table with four columns: "Sortie", "Canal", "Sortie", and "Canal". The table contains eight rows of data.

Sortie	Canal	Sortie	Canal
Sortie1	C1	Sortie2	C2
Sortie3	C3	Sortie4	C4
Sortie5	C5	Sortie6	C6
Sortie7	C7	Sortie8	C8

## Colonne "Canal"

Toucher un champ de valeur de la colonne "Canal" ouvre un menu de sélection :

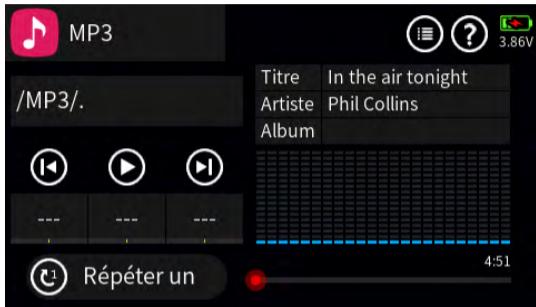


Taper sur n'importe quel autre champ de valeur mar-

qué "Cx" change l'affectation; Appuyez sur "Annuler"  
pour arrêter le processus.

#S13S2\_FR#

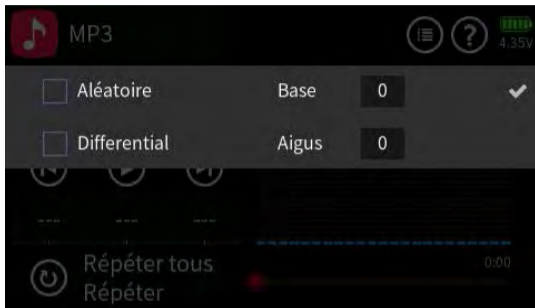
# MP3



## Fonctionnement

Appuyez sur le symbole ☰ en haut à droite pour afficher

un menu de paramètres:



## "Aléatoire"

Tapez sur la case pour activer la lecture dans un ordre aléatoire ON () et OFF ()

## "Differential"

Tapez sur la case pour changer la différenciation du son en inversant le canal stéréo gauche ON () ou OFF () .

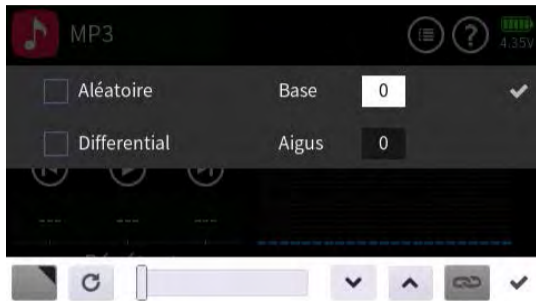
## Note

En fonction du matériau source, lorsque la "différenciation" est activée, les enregistrements mono tridimensionnels et les enregistrements stéréo ont un son plus spatial.

## "Bass"

En touchant le champ de valeur à la droite de "Bass", un



panneau de commande au bas de l'écran s'ouvre:





La valeur spécifiée dans ce champ influence la reproduction des basses.

- Avec le curseur, une valeur comprise entre 0,0 et 15,0

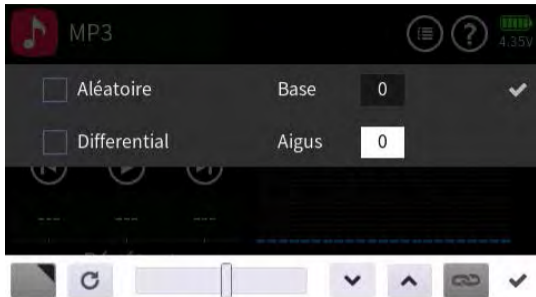


est réglable avec une taille de pas de "1" et avec les touches   avec une taille de pas de "0,1".



- Toucher l'icône  pour réinitialiser un paramètre modifié à la valeur par défaut.
- Toucher le symbole  ou le champ de valeur active ferme le panneau de commande.

## "Aigus"



En touchant le champ de valeur à la droite de "Aigus", un panneau de commande au bas de l'écran s'ouvre:



La valeur spécifiée dans ce champ influence la reproduction des hautes.

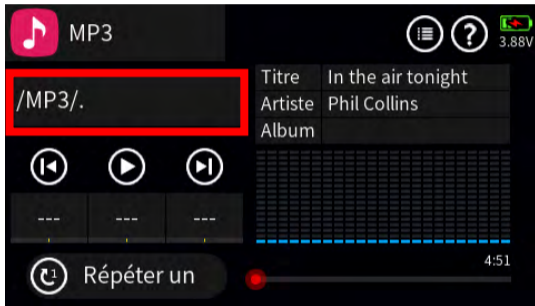
- Avec le curseur et avec les touches  , une valeur comprise entre -8 et +7 peut être définie avec une lar-

geur de pas de "1".

- Toucher l'icône  pour réinitialiser un paramètre modifié à la valeur par défaut.
- Toucher le symbole  ou le champ de valeur active ferme le panneau de commande.

# "Playlist"

Touchez le champ de valeur encadré en rouge ...



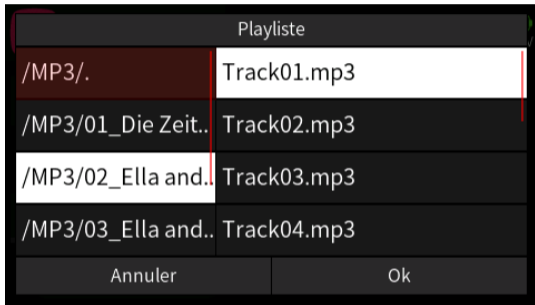
... ouvre un menu de sélection :

Playliste	
/MP3/.	Track12.mp3
/MP3/01_Die Zeit..	Track20.mp3
/MP3/02_Ella and..	
/MP3/03_Ella and..	

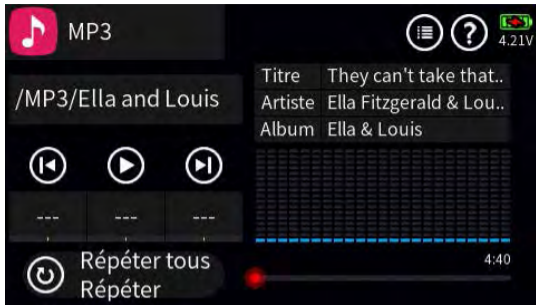
Annuler Ok

Dans la colonne de gauche, les répertoires situés sous «\» type de transmetteur «\MP3\» sont répertoriés par nom. Dans la colonne de droite, figurent les fichiers MP3 du répertoire actuellement actif.

Après avoir tapé sur le répertoire souhaité, vous pouvez sélectionner le fichier MP3 souhaité, par exemple:



Toucher "Ok" acceptera le fichier MP3 sélectionné; Appuyez sur "Annuler" pour arrêter le processus.



## Notes

- Les fichiers MP3 ne peuvent être stockés que directement dans le répertoire MP3 ou au plus un dossier inférieur. Sinon, il est impossible d'y accéder.

- Les albums d'un répertoire sont affichés par ordre alphabétique ou, dans le cas d'informations numériques pouvant être utilisées dans le nom, par ordre numérique.
- Le titre affiché correspond au nom du fichier MP3 et non au titre éventuellement enregistré dans le champ des métadonnées du fichier MP3 du même nom. Toutefois, cela ne peut contenir que des caractères de la table de caractères anglicane! Les autres caractères sont remplacés par un caractère générique.



- A l'intérieur de l'album les titres se trouvent dans l'ordre alphabétique, ou, si dans le nom du fichier elles sont incluses des informations numériques exploitables, les titres sont joués dans l'ordre numérique.
- ⏮ Appuyez sur pour revenir en arrière, un titre à la fois.
- ▶ Toucher pour lancer la lecture.
- ⏸ Toucher pour arrêter la lecture.
- ⏭ Appuyez sur pour avancer d'une piste à l'autre.
- 🔄 Lit le fichier MP3 sélectionné.
- 📁 Lit tous les fichiers MP3 du répertoire sélectionné.

- ⏪ Lit tous les fichiers MP3 existants.
- ⏹ Arrête la lecture à la fin du dernier fichier MP3 dans un répertoire.

## **Assignation des interrupteurs**

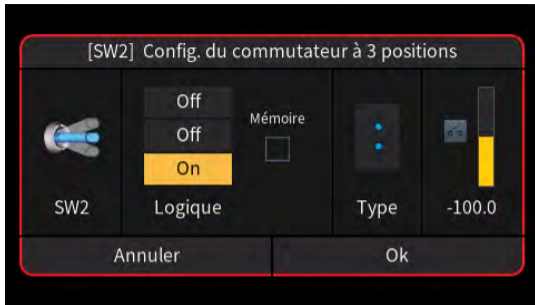
Pour pouvoir utiliser la fonction de lecture (▶) (⏸) ainsi que les fonctions previous (⏮) et skip (⏭) de la liste de lecture même lorsque le menu MP3 est fermé, vous pouvez attribuer un commutateur sous chaque symbole.



Complètement indépendant de ces symboles, tout élément de commande de l'émetteur, qu'il s'agisse d'une manette, d'un commutateur, d'un commutateur rotatif ou autre, simplement en déplaçant l'élément souhaité ou en

basculant un commutateur attribué à l'entrée sélectionnée.

Après avoir déplacé un élément de commande, par exemple après avoir tapé sur le côté à réinitialisation automatique de l'interrupteur SW2, l'affichage de réglage correspondant apparaît en fondu:



- La colonne de gauche contient le nom de l'élément sélectionné.
- Si nécessaire, la direction effective est inversée dans la colonne du milieu.

- Dans la colonne "Type", quatre effets visualisés graphiquement sont disponibles. L'élément de contrôle à définir agit ...
  - ▶ ... comme un commutateur à 3 positions avec une plage de réglage de -100%, 0% et + 100%.
  - ▶ ... comme précédemment, mais avec une plage de réglage unilatérale de 0%, 50% et 100%.
  - ▶ ... comme un commutateur numérique ou de jogging avec une taille de pas prédéfinie de 4%, qui peut être ajustée en conséquence dans le menu "Comm.

config.".

■ ... comme un interrupteur ON / OFF.

- Le résultat est visualisé dans la colonne de droite.
- Appuyez sur "Annuler" pour annuler l'opération.

#S14S1\_FR#