

## SeeYou (PC) - Hilfe - Deutsch

Programmversion 10.xx  
2020 / 2021



# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Einführung</b>	
1.1 Was ist SeeYou?	5
1.2 Systemanforderungen	5
1.3 Installieren und Deinstallieren	5
1.4 Registrierung von SeeYou	6
1.5 Start von SeeYou	6
1.6 Wie kontaktiere ich das Naviter Team	6
<b>2 Erste Schritte</b>	
2.1 Karten einstellen	7
2.2 Wegpunkte verwalten	8
2.3 einen Flug ansehen	10
2.4 mehrere Flüge ansehen	11
2.5 Desktops nutzen	12
2.6 Flüge animieren	13
2.7 3D-Ansicht nutzen	13
2.8 Fotogalerie in SeeYou	14
2.9 Streckenflüge planen	17
2.10 FAI Dreiecke planen	17
2.11 Assigned Area Aufgaben planen	18
2.12 Flüge auslesen	18
2.13 mit SeeYou Mobile arbeiten	20
2.14 Wettbewerbsdaten mit SoaringSpot veröffentlichen	21
<b>3 SeeYou Hauptfenster</b>	
3.1 Flugfenster	21
3.1.1 2D-Flugwegfenster	
3.1.2 3D-Flugwegfenster	
3.1.3 Diagrammfenster	
3.1.4 Statistikauswertung	
3.1.4.1 Allgemeine Informationen	
3.1.4.2 Deklarierte Aufgabe	
3.1.4.3 Flug-, Aufgabe-, Schenkel- oder Auswahl-Statistik	
3.1.4.4 Etappen-Statistik	
3.1.5 Felder	
3.1.5.1 Instrumentenfeld	
3.1.5.2 Fotofeld	
3.1.5.3 Luftraumverletzung	
3.1.5.4 Optimierung	
3.1.6 Desktops nutzen	
3.2 Wegpunkt/Aufgabenfenster	33
3.2.1 Kartenansicht	
3.2.2 Aufgabendetails	
3.2.3 Wegpunktdetails	
3.2.4 Wegpunktliste	
3.2.5 Zeitplan	
3.2.6 Heimatwegpunkt	
3.2.7 FAI-Dreiecks-Assistent	
<b>4 Menübefehle</b>	



<b>4.1</b>	<b>Datei</b>	<b>39</b>
4.1.1	Öffnen	
4.1.2	Speichern unter...	
4.1.2.1	Speichern von Flügen	
4.1.2.2	Speichern von Wegpunkten	
4.1.3	Wettbewerb öffnen	
4.1.3.1	Wettbewerbsmodul	
4.1.4	Neue Wegpunkte und Aufgaben	
4.1.5	Schließen	
4.1.6	Alle Schließen	
4.1.7	Suche...	
4.1.8	SeeYou Mobile Assistent	
4.1.9	Verbindungsassistent	
4.1.10	Seite einrichten	
4.1.10.1	Allgemein	
4.1.10.2	für Flüge	
4.1.10.3	für Wegpunkte	
4.1.10.4	für Aufgaben	
4.1.11	Seitenansicht	
4.1.12	Drucken	
4.1.13	Beenden	
<b>4.2</b>	<b>Bearbeiten</b>	<b>49</b>
4.2.1	für das Flugwegfenster	
4.2.1.1	Karte versetzen	
4.2.1.2	Hochladen nach	
4.2.1.3	Aktiven Flug auswählen	
4.2.1.4	Auswahl	
4.2.1.5	Flug hinzufügen...	
4.2.1.6	Flug entfernen...	
4.2.1.7	Flugeigenschaften	
4.2.1.8	Aufgabe deklarieren...	
4.2.1.9	Aufgabe zuweisen	
4.2.1.10	Optimieren	
4.2.1.11	Photos importieren	
4.2.2	für das Wegpunkt/Aufgabenfenster	
4.2.2.1	Karte versetzen	
4.2.2.2	Wegpunkt in Aufgabe einfügen	
4.2.2.3	Wegpunkt aus Aufgabe löschen	
4.2.2.4	Heimatswegpunkt	
4.2.2.5	Wegpunkt bearbeiten...	
4.2.2.6	Wegpunkt einfügen...	
4.2.2.7	Wegpunkt löschen	
4.2.2.8	Aufgabe hinzufügen	
4.2.2.9	Aufgabe löschen	
4.2.2.10	Aufgabe kopieren	
4.2.2.11	Aufgabe nach SD Karte	
4.2.2.12	Aufgabeneigenschaften	
4.2.3	Wegpunktassistent	
4.2.4	Meine Wegpunkte und Aufgaben...	
<b>4.3</b>	<b>Ansicht</b>	<b>62</b>
4.3.1	für das Flugwegfenster	
4.3.1.1	Flugweg	
4.3.1.2	3D Ansicht	
4.3.1.3	Diagramm	
4.3.1.4	Statistik	
4.3.1.5	Zeigen	



- 4.3.1.6 SeeYou Cloud
- 4.3.1.7 Instrumente
- 4.3.1.8 Flugparameter
- 4.3.1.9 Photos
- 4.3.1.10 Legende
- 4.3.1.11 Luftraumverletzung
- 4.3.1.12 Validiere IGC Datei
- 4.3.1.13 Flugwegfarben...
- 4.3.1.14 Vergrößerung...
- 4.3.1.15 Werkzeugleiste
- 4.3.1.16 Statusleiste
- 4.3.2 für das Wegpunkt/Aufgabenfenster
  - 4.3.2.1 Kartenansicht
  - 4.3.2.2 Aufgabendetails
  - 4.3.2.3 Wegpunktdetails
  - 4.3.2.4 Wegpunktliste
  - 4.3.2.5 Zeitplan
  - 4.3.2.6 Zeigen
  - 4.3.2.7 FAI-Gebiet anzeigen
  - 4.3.2.8 FAI-Gebiet drehen
  - 4.3.2.9 SeeYou Cloud
  - 4.3.2.10 Legende
  - 4.3.2.11 Vergrößerung...
  - 4.3.2.12 Werkzeugleiste
  - 4.3.2.13 Statusleiste
- 4.4 Animation ..... 70**
  - 4.4.1 Start
  - 4.4.2 Pause
  - 4.4.3 Anhalten
  - 4.4.4 Vorherige Thermik
  - 4.4.5 Vorherige Position
  - 4.4.6 Nächste Position
  - 4.4.7 Nächste Thermik
  - 4.4.8 Animationsgeschwindigkeit...
  - 4.4.9 Synchronisation...
- 4.5 Extras ..... 73**
  - 4.5.1 Rasterkarten
    - 4.5.1.1 Allgemeines zu Rasterkarten
    - 4.5.1.2 Rasterkarten [Hinzufügen]
    - 4.5.1.3 Rasterkarten [Entfernen]
    - 4.5.1.4 Rasterkarten [Umwandeln]
    - 4.5.1.5 Rasterkarten [Kalibrieren]
  - 4.5.2 Vektorkarten
    - 4.5.2.1 Allgemeines zu Vektorkarten
    - 4.5.2.2 Eigenschaften von Vektorkarten
  - 4.5.3 Luftraum
  - 4.5.4 Polaren
  - 4.5.5 TopMeteo
  - 4.5.6 Skysight
  - 4.5.7 Optionen
    - 4.5.7.1 Allgemein
    - 4.5.7.2 Flug
    - 4.5.7.3 Diagramme
    - 4.5.7.4 Statistik
    - 4.5.7.5 3D Ansicht
    - 4.5.7.6 Animation



- 4.5.7.7 Kartendarstellung
- 4.5.7.8 Vektorkarten
- 4.5.7.9 Luftraum
- 4.5.7.10 Wegpunkte
- 4.5.7.11 Aufgabenplanung
- 4.5.7.12 Optimierung
- 4.5.7.13 Sektor
- 4.5.7.14 Proxy
- 4.5.7.15 Sonstiges
- 4.6 Fenster ..... 90**
  - 4.6.1 Neues Fenster
  - 4.6.2 Untereinander
  - 4.6.3 Nebeneinander
  - 4.6.4 Desktops
  - 4.6.5 geöffnete Fenster
  - 4.6.6 Felder
- 4.7 Hilfe ..... 90**
  - 4.7.1 SeeYou Anleitung
  - 4.7.2 SeeYou im Internet
  - 4.7.3 Registrierung...
  - 4.7.4 Auf Updates prüfen
  - 4.7.5 Über...
  - 4.7.6 Problemlösung...
- 5 Werkzeugleisten**
  - 5.1 Standard ..... 92
  - 5.2 Flug ..... 93
  - 5.3 Wegpunkt ..... 93
  - 5.4 Animation ..... 93
  - 5.5 Aufgabe (&Wegpunkt) ..... 94
  - 5.6 Vorschau (Drucken) ..... 94
- 6 Tastatur und Maus**
  - 6.1 SeeYou effektiv nutzen ..... 95



# 1 Einführung

## 1.1 Einführung - Was ist SeeYou?

**SeeYou** (engl.abgekürzt "CU")

ist eine Streckenplanungs- und Analyse-Software für Gleitschirm-, Drachen- und Segelflieger.

Ausführliche Statistikfunktionen, kostenlose Karten, Schnittstellen zu Loggern und viele andere Funktionen machen SeeYou zur unverzichtbaren Software für Piloten jeder Ausbildungs- und Erfahrungsstufe.



Neben der hier beschriebenen (Windows) PC Software , die für die Installation auf einem Windows PC gedacht ist, gibt es auch die moderne Plattform unabhängige Variante <https://seeyou.cloud> , die Online in einem Browser auf allen Geräten (Windows, Apple & Linux ) läuft.



Copyright Naviter d.o.o. 1995-2021  
alle Rechte vorbehalten

## 1.2 Einführung - Systemanforderungen

Minimale Systemanforderungen für SeeYou sind:

- Windows Vista, NT oder 7 oder 10
- Pentium PC (>Pentium 100 empfohlen)
- 2-4 GB RAM
- 3-D Grafikkarte mit Beschleuniger und OpenGL-Unterstützung
- ca. 200 MB freier Festplattenspeicher für die Vektorkarten
- Internetanschluss (nicht permanent erforderlich)

Verfügbarkeit und Performance der 3D-Darstellung werden in jedem Falle entscheidend von Grafikkarte, Treibern und von der Prozessorleistung beeinflusst.

Sie benötigen in jedem Fall eine Grafikkarte, die OpenGL Funktionen unterstützt.

## 1.3 Einführung - Installieren und Deinstallieren

Nach dem **Download**

- Laden Sie die Installationsdatei aus dem Support/Downloadbereich [www.naviter.com](http://www.naviter.com)
- Starten Sie die Installationsdatei **wcusetup.exe**
- Folgen Sie dann den Instruktionen bis zum Ende der Installation.

Kartendaten wird sich das Programm selbst aus dem Internet nachladen wenn eine Flug oder Wegpunktdatei aufgerufen wird und die entsprechenden Daten benötigt werden.

Die Kartendaten werden in einem Zwischenspeicher abgelegt und stehen dann in dem entsprechenden Bereich ggf. auch Offline zur Verfügung.

## 1.4 Einführung - Registrierung von SeeYou

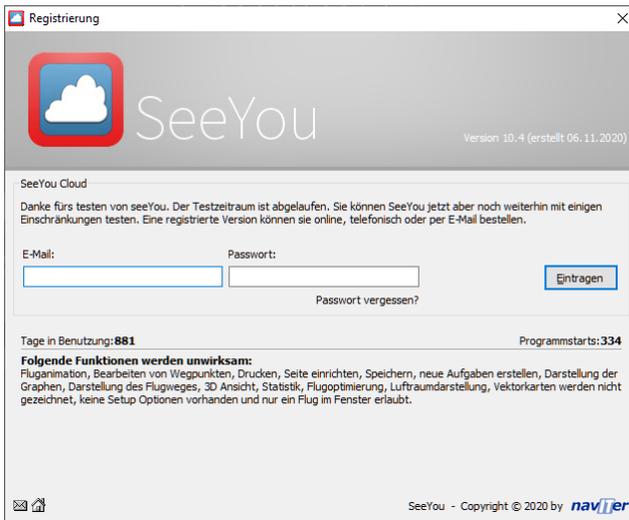
Nachdem Sie über <https://naviter.com/> oder von einem autorisierten Händler eine SeeYou Subscription (SeeYou Abo) erworben haben, können Sie dort Ihr eigenes Cloud Passwort festlegen: <https://myaccount.SeeYou.Cloud>

Das Cloud Passwort ist immer mit Ihrer aktuell hinterlegten Email Adresse gekoppelt. Falls Sie es noch nicht festgelegt oder vergessen haben sollten, können Sie sich damit per Email einen Link zusenden lassen, der das Setzen eines neuen Passworts erlaubt: <https://myaccount.seeyou.cloud/reset> .

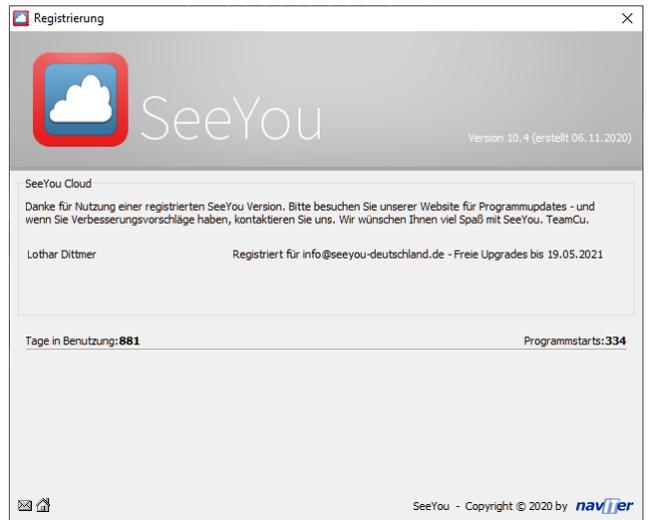
Sie müssen die registrierte Email Adresse und das SeeYou Cloud Passwort nun einmalig in SeeYou bei [Hilfe>Registrierung](#) eingeben.

Bei bestehender Internetverbindung wird SeeYou PC dann für die Zukunft freigeschaltet.

Bitte beachten Sie, dass die Email Adresse und das CloudPasswort fehlerfrei eingegeben werden müssen.



**Unregistriert. Geben Sie Email und CloudPasswort ein**



**Registriert. Zeigt Name, Email und Seriennummer.**

Sollte die Registrierung noch immer nicht gelingen, kontaktieren Sie uns unter [support@naviter.com](mailto:support@naviter.com) oder [info@seeyou-deutschland.de](mailto:info@seeyou-deutschland.de)

Bestellen Sie SeeYou online auf <https://naviter.com/de/>

Siehe auch:

[Hilfe > Registrierung](#)

## 1.5 Einführung - Start von SeeYou

Wenn Sie bei der Installation zustimmen, ein Desktop-Symbol und/oder einen Eintrag im Windows Startmenü zu erstellen, können Sie SeeYou später auch damit starten.



## 1.6 Einführung - Wie kontaktiere ich das Naviter Team

Bevor Sie direkten technischen Support anfordern, sollten Sie in diesem Dokument nach der Lösung Ihres Problems suchen. Falls sich die Fragen damit nicht schnell beantworten lassen, können Sie Produktsupport auf folgenden Wegen anfordern:

- in der **Naviter knowledge base** (englischsprachig) <https://help.naviter.com/>



- **per Email**

[support@naviter.com](mailto:support@naviter.com) und [info@seeyou-deutschland.de](mailto:info@seeyou-deutschland.de)

Senden Sie uns eine Email und Sie erhalten eine persönliche Antwort vom TeamCU.

- **über die SeeYou-Website**

<http://www.naviter.com/>

Überprüfen Sie unsere Website regelmäßig auf Neuigkeiten. Sie finden dort unter Support in der Knowledge Base Antworten auf häufig gestellte Fragen (FAQ) und weitere interessante Informationen zu den Entwicklungen bei Naviter.

- **über die Postanschrift**

Natürlich sind wir für Sie auch per Briefpost erreichbar:



Naviter d.o.o.  
Planina 3  
SI-4000 Kranj  
Slowenien

## 2 Erste Schritte

### 2.1 Erste Schritte - Karten einstellen

Mit Karten meinen wir sowohl die Vektor- als auch die Rasterkarten und Satellitenbilder - Luftraum und Wegpunktdateien sind in getrennten Dateien gespeichert und auf den Karten überlagert angezeigt.

#### **Vektorkarten**

Die kostenlosen Vektorkarten decken die ganze Welt ab. Sie müssen nicht extra installiert werden, denn sie werden - sofern eine Internetverbindung besteht - automatisch heruntergeladen, wenn Sie sich auf der Weltkarte bewegen. Kartendaten werden nach dem Laden zwischengespeichert und stehen so ggf. bei einem neuen Programmstart auch dann Offline zur Verfügung, wenn keine Internetverbindung besteht.

Der Vorteil der Vektorkarten besteht darin, dass sie bei verschiedenen Vergrößerungen gut funktionieren. Es werden immer nur die gewünschten Details dargestellt. Sie beinhalten Höheninformationen, erlauben die Berechnung der Höhe über Grund und letztendlich auch die Reliefdarstellung in der [3D Ansicht](#).

#### **Rasterkarten**

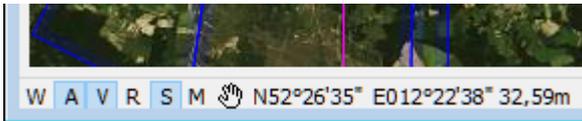
Rasterkarten (gescannte Bilddateien) werden heutzutage von Naviter nicht mehr angeboten - können aber aus Kompatibilitätsgründen falls vorhanden noch weiter benutzt werden. Sie enthalten spezielle Details, die von den Vektorkarten nicht abgedeckt werden. Sie können jedes Foto oder gescannte Bild als Rasterkarte einfügen und kalibrieren solange es sich um eine geographische Projektion handelt. SeeYou unterstützt ein eigenes CMR Format, das Sie in die Lage versetzt, solche Karten mit anderen auszutauschen. Seitdem SeeYou aber selbstständig Satellitenbilder aus dem Internet hinterlegen kann ist die Verwendung von Rasterkarten nur noch in seltenen Fällen als sinnvoll zu betrachten.

#### **Satellitenbilder**

Auch die Satellitenbilder im Hintergrund decken die ganze Welt ab. Auch sie müssen nicht extra installiert werden, denn sie werden - sofern sie eingeschaltet werden und eine Internetverbindung besteht - automatisch heruntergeladen, wenn Sie sich auf der Weltkarte bewegen.

#### **Layer (=Schichten) auswählen**

Sie wollen vermutlich nicht immer alles - Wegpunkte, Luftraum, Vektorkarten, Satellitenbilder, Wetterdaten - gleichzeitig sichtbar haben. Eine kleine Symbolleiste in der unteren linken Ecke des SeeYou Fensters erlaubt Ihnen, die gewünschten Layer auszuwählen.



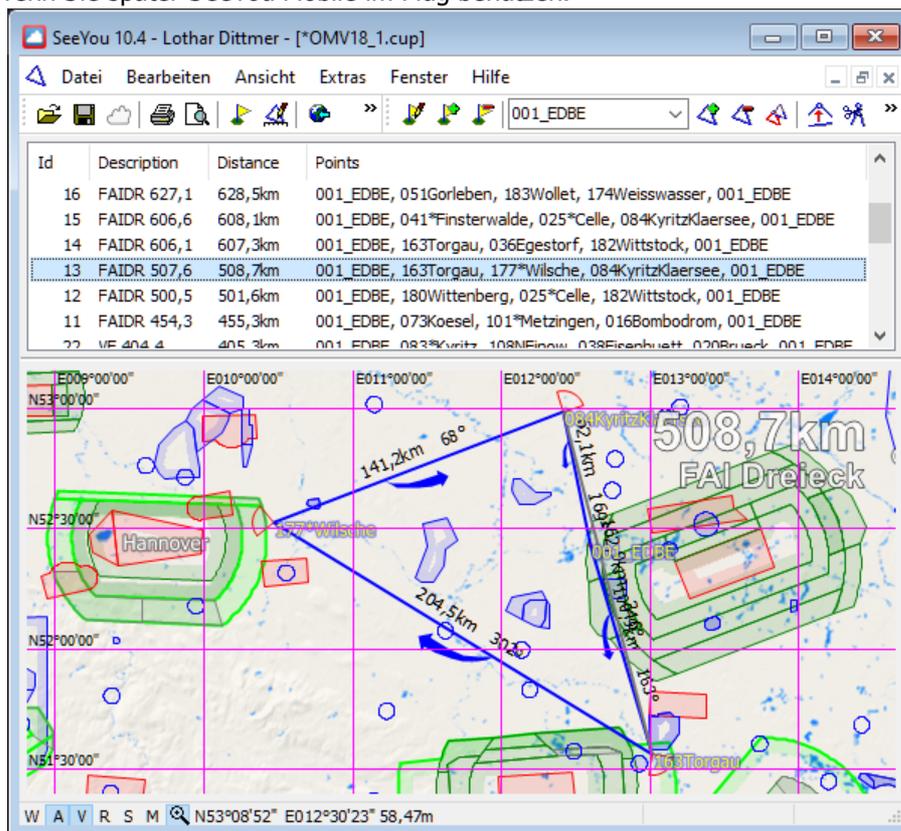
- W** (aypoints) schaltet Wegpunkte an und aus.
- A** (irspace) schaltet die Luftraumdarstellung an und aus.
- V** (ectormaps) schaltet Vektorkarten an und aus.
- R** (astermaps) schaltet Rasterkarten ein und aus.
- S** (atellite Maps) schaltet die Satellitenbilder an und aus
- M** (eteo) schaltet die Darstellung der Wetterdaten im Wegpunktfenster an oder aus, wenn ein Wetterabo von TopMeteo oder Skysight gekoppelt ist

Bitte beachten Sie, dass diese Layereinstellungen für 2D- und 3D-Ansicht getrennt vorzunehmen sind.

- Siehe auch
- [einen Flug ansehen](#)
  - [mehrere Flüge ansehen](#)
  - [Desktops nutzen](#)
  - [Flüge animieren](#)
  - [3D-Ansicht nutzen](#)

## 2.2 Erste Schritte - Wegpunkte verwalten

Sie sollten möglichst in SeeYou und im Cockpit die gleichen Wegpunkte benutzen. Das wird Ihnen helfen, mit den Wegpunktdaten vertraut zu werden und Sie auf Ihre Aufgaben im Cockpit vorbereiten. Das ist noch entscheidender, wenn Sie später SeeYou Mobile im Flug benutzen.



Um eine **Wegpunktdatei zu öffnen** wählen Sie **Datei>Öffnen** und suchen dann nach den Wegpunktdaten, die Sie nutzen wollen - oder ziehen Sie eine Wegpunktdatei mit der Maus via 'Drag&Drop' ins SeeYou Fenster. Wegpunktdaten können in nahezu jedem gebräuchlichen Format vorliegen. Sie können auch **Wegpunkte importieren** z.B. aus der Datenbasis von SeeYou, die auch viele Flugplätze in Ihrer Nähe enthält (Achtung: das ist nur eine Beispieldatenbasis, die weder up to date noch vollständig ist). Aktuelle Flugplatzdaten finden Sie kostenlos auf <https://www.openaip.net/>

Wenn Sie erst einmal Wegpunktdaten geladen haben, wollen Sie diese natürlich **ändern**, **erweitern** und ggf.



[löschen](#). Sie können das sowohl in der Kartenansicht oder in der Listenansicht des Wegpunktfensters durchführen.

### SeeYou Standardwegpunktdatei "meine Wegpunkte und Aufgaben"

Es gibt eine SeeYou Datenbasis, die aus Wegpunkten- und Aufgaben besteht, die geladen werden, wenn das Programm SeeYou startet.

Sie können diese Daten mit Bearbeiten>Meine Wegpunkte und Aufgaben jederzeit aufrufen und ändern, ohne dass explizit eine Datei mit Namen aufgerufen wird.

Die Änderungen an dieser Datenbasis können gespeichert werden, wenn Sie SeeYou verlassen.

### Verschiedene Wegpunktdateien verwalten

In SeeYou können Sie viele verschiedene Typen von Wegpunktdateien öffnen. Zumeist werden das Dateien im nativen SeeYou CUP Format und in der erweitereten CUPX Version sein, die zusätzlich Bilder enthalten können. Ein anderes, sehr verbreitetes Format ist das GPX Format, welches mit freien Softwaretools wie GPS Dump in fast alle existierenden Formate umgewandelt werden kann.

Wenn Sie eine Wegpunktdatei öffnen, erscheint ein Auswahlfenster, das folgende Möglichkeiten anbietet:

- **Datei in neuem Fenster öffnen**

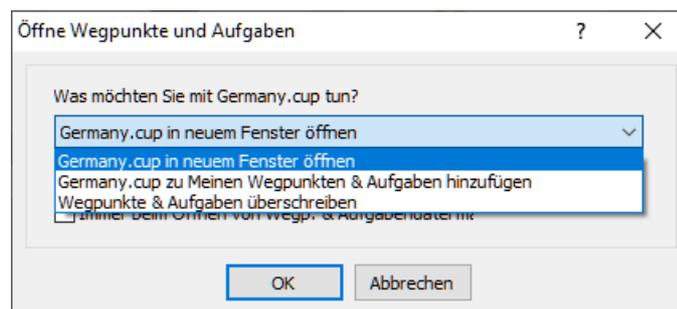
SeeYou öffnet dann die Wegpunktdatei in einem neuen Fenster (das gegebenenfalls bereits geöffnete Fenster überdeckt)

- **Datei zu Meine Wegpunkte & Aufgaben hinzufügen**

Die Daten aus der zu öffnenden Datei werden zur Standardwegpunktdatei = Meine Wegpunkte und Aufgaben hinzugefügt (addiert) und beim Verlassen des Programms dort abgespeichert.

- **Wegpunkte & Aufgaben überschreiben**

Auch in diesem Fall landen die Daten aus der geöffneten Datei bei meine Wegpunkte und Aufgaben. Allerdings werden dabei die vorher dort gespeicherten Daten gelöscht und durch die neu geladenen ersetzt



Wegpunkt- und Aufgabendateien werden immer dann als individuelle Dateien geöffnet, wenn Sie **Datei in neuem Fenster öffnen** gewählt haben. Sie können gleichzeitig mehrere Wegpunkt- und Aufgabendateien öffnen, um dort etwas zu löschen, zu ändern oder hinzuzufügen. Sie können sogar mehrere Dateien in unterschiedlichen Formaten öffnen und mit drag&drop Wegpunkte und Aufgaben zwischen den Dateien hin und her bewegen. Sie können im Ansicht-Menü zwischen der Wegpunkt- und der Aufgabenansichten wählen. Wenn Sie die Änderungen abgeschlossen haben, können Sie die Daten mit Datei>Speichern sichern.

Der beste Weg mehrere Datensätze zu verwalten besteht darin, jeden einzeln in einer eigenen CUP-Datei (SeeYou-Wegpunkt&Aufgaben-Format) abzuspeichern.

1. Wenn Sie also einen Datensatz für eine bestimmte Gegend (z.B. Bayreuth) erstellt haben, speichern Sie ihn unter Bayreuth.CUP

2. Erzeugen Sie dann eine neuen Datensatz für Helgoland (ist eben nur ein Beispiel...) und speichern diesen dann unter Helgoland.CUP.

Wenn Sie nun wieder die Daten für Bayreuth benutzen möchten, wählen Sie [Datei > Öffnen](#) um die Datei Bayreuth.CUP zu laden und fügen Sie diese Daten NICHT zu Meine Wegpunkte und Aufgaben hinzu.

Falls Sie Ihre aktuell geladenen Wegpunkte später zur Standardwegpunktdatei hinzufügen möchten, nutzen sie den Rechtsklick auf die Karte und wählen Sie aus dem Kontextmenü „Wegpunkte zur Datenbasis hinzufügen“

Um mehr über die Wegpunktverwaltung zu erfahren, lesen Sie bitte weiter unter

[Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)

[Wegpunkt einfügen](#)

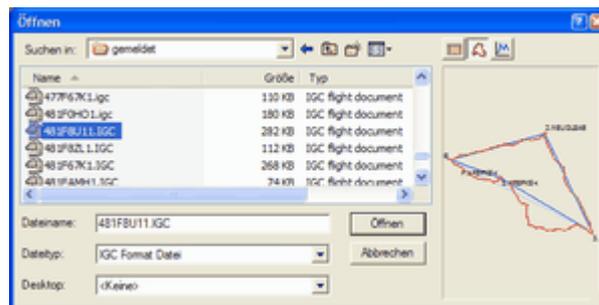
[Wegpunkt löschen](#)



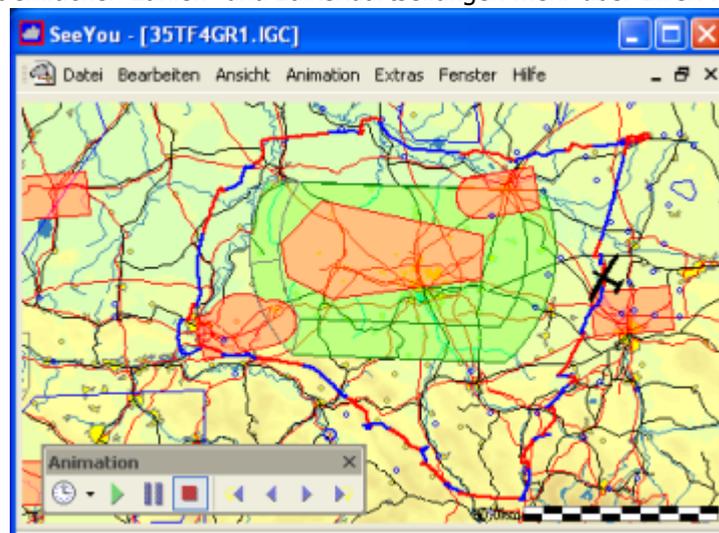
- [Wegpunkt ändern](#)
- [Wegpunkte importieren](#)
- [Heimatwegpunkt](#)
- [Wegpunktdatei öffnen](#)
- [Wegpunktdatei speichern](#)
- [Wegpunkte aus der Datenbasis importieren](#)

## 2.3 Erste Schritte - einen Flug ansehen

Schon bei der ersten Verwendung von SeeYou wollen Sie sich sicher auch Ihre eigenen Flüge ansehen. Was Sie dazu noch brauchen sind irgendwo gespeicherten IGC Flugdateien. Wenn sie wissen, wo diese sich befinden, gehen Sie zu [Datei > Öffnen](#), und nutzen dann den Windows Standard-Dateidialog, um einen Flug zum Öffnen auszuwählen.



Wenn die Flugdatei eingelesen wird, öffnet sich automatisch ein Flugfenster mit der 2D-Ansicht. Mit dem Ansicht Menü oder den Schaltflächen der Werkzeugleiste, können Sie dann zwischen den Darstellungsarten [Flugweg](#), [3D](#), [Diagramm](#) oder [Statistik](#) wählen. Zusätzlich können Sie [Flugparameter](#), [Legende](#), [Fotos](#) und [Instrumente](#) einblenden, die Ihnen mit einfachen Zahlen- und Balkendarstellungen mehr über Ihren Flug verraten.



Ein Flug in der 2D Ansicht über einer Vektorkarte

Um das Flugzeugsymbol entlang des Flugweges zu bewegen, benutzen Sie die [Pfeiltasten](#) und [Animations-Schaltflächen](#). Damit können Sie das Flugzeugsymbol irgendwo im Flug positionieren, um die Flugparameter zu diesem Zeitpunkt ansehen zu können. Sie können die Ansicht noch weiter Ihren Bedürfnissen anpassen, indem Sie [Desktops](#) erstellen.

- siehe auch:
- [mehrere Flüge ansehen](#)
  - [Desktops nutzen](#)
  - [Flüge animieren](#)
  - [3D-Ansicht nutzen](#)

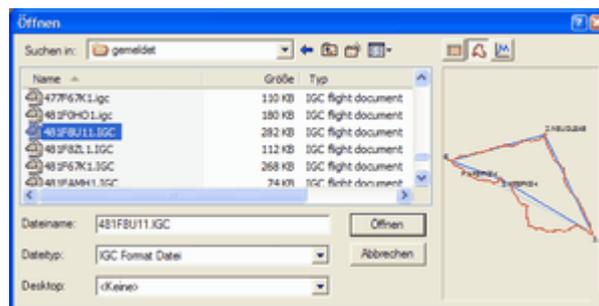


## 2.4 Erste Schritte - mehrere Flüge ansehen

Das Ansehen von Flügen bleibt bei Weitem nicht auf einen Einzigen beschränkt. Sie können gleichzeitig so viele Flüge wie Sie wünschen laden und dann beispielsweise vergleichen, welche Flugrouten verschiedenen Piloten an einem Tag gewählt haben. Viele Wettbewerbsorganisatoren veröffentlichen Flugwegdateien auf <https://www.soaringspot.com> oder auf ihren Internetseiten. Es gibt kaum einen besseren Weg zum Dazulernen, als seine eigenen Flüge mit denen der Wettbewerbsgegner zu vergleichen.

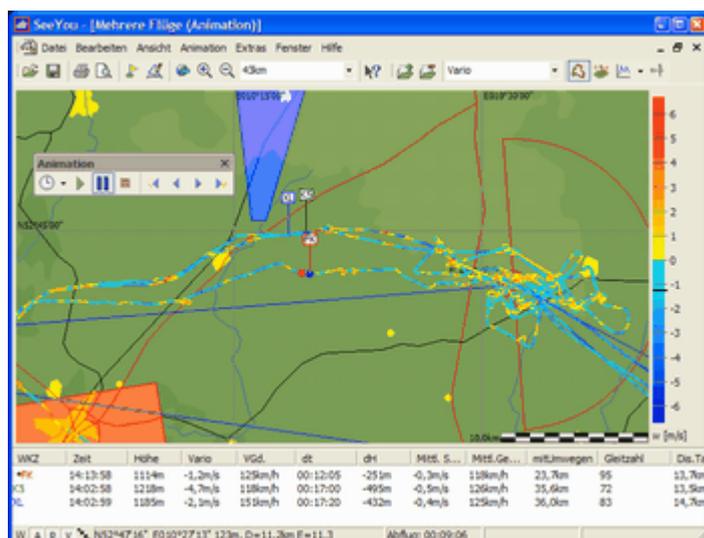
Wenn Sie die benötigten Flüge vorliegen haben, können Sie eine der folgenden Methoden auswählen, um sie simultan zu öffnen:

- Ziehen Sie (drag and drop) verschiedene Flugdateien vom Windows Explorer ins SeeYou Fenster
- Benutzen Sie den [Datei > Öffnen](#)  Dialog, wählen dann mehrere Flüge aus und Klicken Sie auf [Öffnen]
- Fügen Sie weitere Flüge zu einem geladenen Flug hinzu mit: Bearbeiten > Flug hinzufügen 



Wenn Sie die Flüge geöffnet haben können Sie allen mit [Bearbeiten > Aufgabe zuweisen](#) die gleiche Aufgabe zuordnen. Sie brauchen dafür eine [Aufgabe](#), die im voraus geplant wurde. Zu den grundlegenden Dingen, die Sie mit den Flügen machen gehört die Animation der Flugwege. Wenn Sie einfach auf den Abspielknopf der Animationsleiste klicken erhalten Sie eine (beschleunigte) Echtzeit-Wiedergabe dessen, was am Flugtag passiert ist. Dort gibt es viele weitere Möglichkeiten: Sie können ein Rennen erzeugen bei dem jeder zur gleichen Zeit abfliegt und andere interessante Vergleiche herbeiführen.

Ziehen Sie die Nutzung von [Desktops](#) in Betracht, um noch mehr Information mit einem Blick erfassen zu können.



Beispiel eines Flugfensters mit mehreren Flügen über einer Vektorkarte

siehe auch:

- [einen Flug ansehen](#)
- [Desktops nutzen](#)
- [Flüge animieren](#)
- [3D-Ansicht nutzen](#)

## 2.5 Erste Schritte - Desktops nutzen

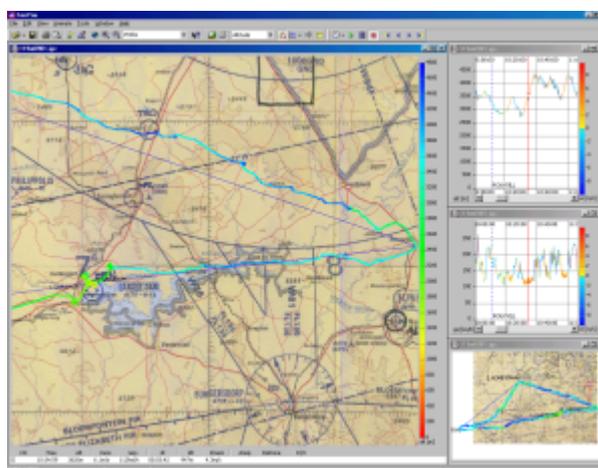
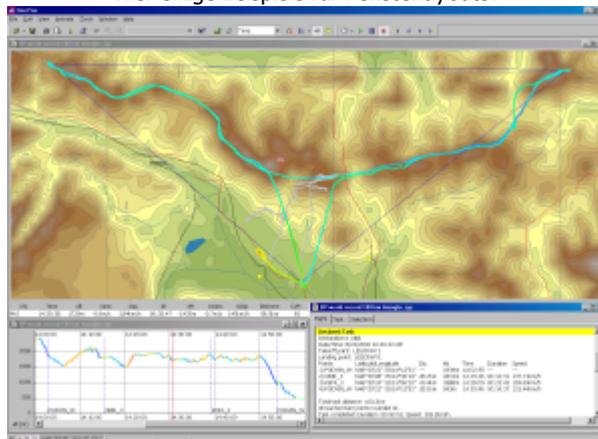
Desktops können die Art, wie einzelne oder mehrere Flüge dargestellt werden, signifikant verbessern. Es gibt einige vorgefertigte Desktops während andere frei konfigurierbar sind. Überlegen Sie, was Sie wirklich sehen wollen.

1. [Öffnen](#) Sie einen oder mehrere Flüge.
2. Wählen Sie [Fenster > Neues Fenster](#)
3. Wiederholen Sie diese Prozedur, bis Sie die gewünschte Anzahl Fenster haben.
4. Verkleinern Sie die Fenster und ordnen Sie sie Ihren Wünschen entsprechend an.
5. Wählen sie den Inhalt für jedes Fenster ([Flugweg](#), [3D,Diagramm](#), [Statistik](#),...).
6. Legen Sie das [Farbschema](#) für jedes Fenster fest (Höhe, Vario, GPS Status, Luftraumverletzung, Mehrfachflüge,...).
7. Bei der Darstellung von Flügen können Sie auswählen zwischen Flugweg, Statistik, Barogramm, Variogramm und anderen Diagrammen. Sie können dementsprechend mehrere Fenster geöffnet haben, die den gleichen Flug auf unterschiedliche Art darstellen. Erstellen Sie beispielsweise zwei Flugwegfenster - eines in der 3D- und das andere in der 2D-Ansicht und dazu dann je ein Diagrammfenster mit Barogramm- und Variogrammdarstellung.
8. Speichern Sie dieses Fensterlayout mit dem Befehl Fenster > Desktops > Desktop speichern... unter einem beliebigen Namen ab.

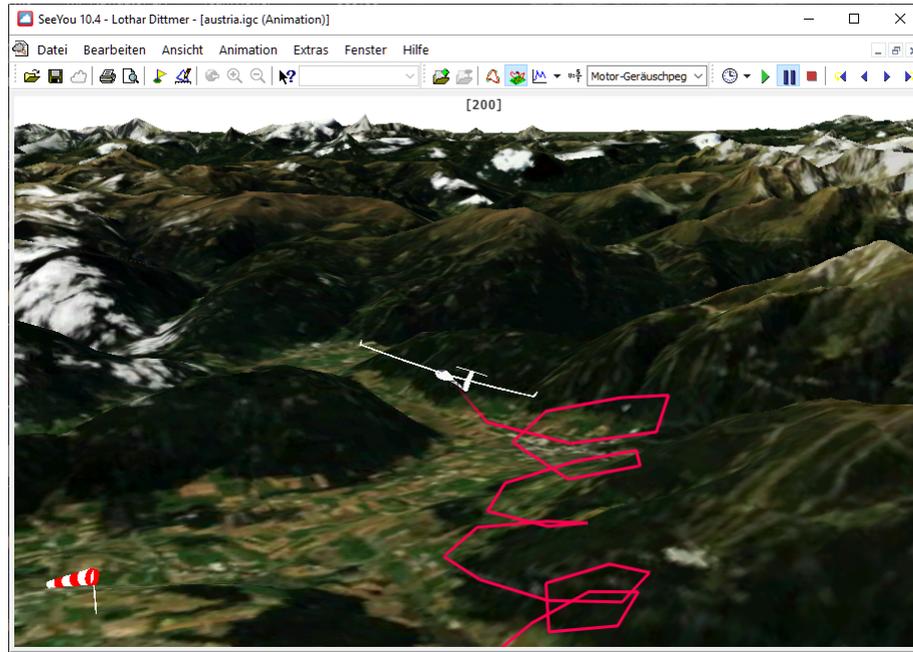
Wenn Sie SeeYou das nächste Mal starten:

1. Öffnen Sie irgend einen Flug oder mehrere Flüge
2. Wählen Sie bei Fenster> Desktop den Namen Ihres gespeicherten Fensterlayouts.
3. Sie können nun andere Flüge mit dem gespeicherten Fensterlayout darstellen.

Hier einige Beispiele für Fensterlayouts:







Wenn Sie dann ein Fenster haben, dass dem oben stehenden Bild ähnelt, können Sie Maus oder Tastatur benutzen um die Perspektive zu wechseln.

Mit den folgenden Mausbewegungen werden Sie zum Kameramann für sich selbst und für Ihre Freunde:

- Drücken Sie die linke Maustaste und bewegen sie die Maus - das ändert die Perspektive.
- Drücken Sie die rechte Maustaste und bewegen Sie die Maus auf und ab oder Drehen Sie am Mausrad - damit Zoomen Sie den Bildausschnitt heran oder wieder weg
- Drücken Sie beide Maustasten gleichzeitig und bewegen Sie die Maus rechts oder links um die Animationsgeschwindigkeit einzustellen
- Strg+F7 wechselt zwischen der Cockpitsansicht und der Aussenansicht

Wenn Sie die Tastatur der Maus vorziehen:

- . Die Auf und Ab Pfeiltasten stellen den Zoom ein
- . Shift (Umsch) zusammen mit Pfeil Links oder Pfeil Rechts lässt die Ansicht horizontal rotieren
- . Shift (Umsch) zusammen mit Pfeil Oben oder Pfeil Unten lässt die Ansicht vertikal rotieren

Siehe auch

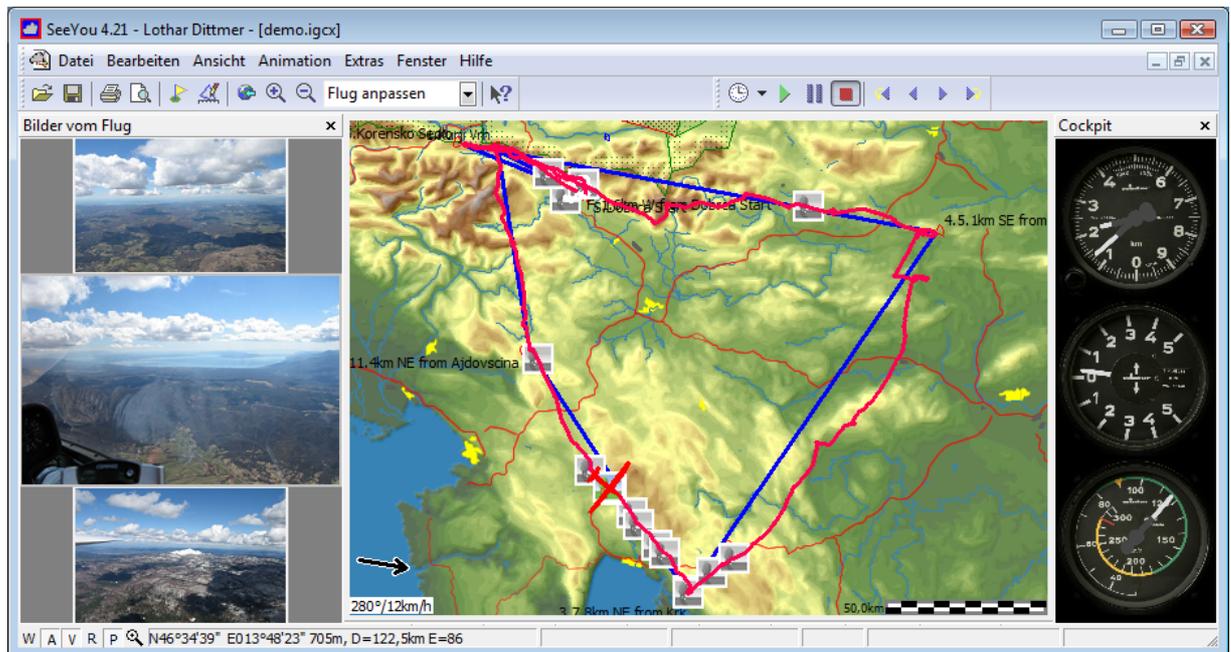
[Desktops nutzen](#)

[Tastatur und Maus effektiv nutzen](#)

[Optionen - 3D Ansicht](#)

## 2.8 Erste Schritte - Fotogalerie in SeeYou

Mit Version 4 wurde SeeYou eine Funktion hinzugefügt, die Ihnen erlaubt, Ihrem Flug auch Fotos hinzuzufügen und damit eine Diaschau zu erzeugen.



Das hinzufügen von Bildern bereitet viel Spaß, auch wenn Sie nicht planen, das hinterher Ihren Freunden zu zeigen. Haben Sie viele Fotos von Ihren Flügen und auch viele IGC Flugdateien? Versuchen Sie einfach die Bilder Ihrem in SeeYou geöffneten Flug zuzuordnen. Wenn Kamerazeit und UTC Offset in SeeYou synchron sind werden die Bilder gleich dort positioniert wo sie aufgenommen wurden (falls nicht können Sie einfach allen Bildern einen Zeitoffset hinzufügen so dass sie zum Flug passen).

### Im Flug aufgenommene Fotos der IGC Datei hinzufügen

Zuerst einige Vorbereitungen damit die Automatik gut funktioniert:

1. Stellen Sie sicher das der SeeYou bei Extras>Optionen>UTC Offset eingestellte Wert zu Ihrem Flug passt.
2. Hoffentlich waren Zeitzone und Datum Ihrer Kamera korrekt eingestellt, als die Aufnahmen gemacht wurden (in Zukunft sollten Sie das sicherstellen)

Wenn diese Bedingungen erfüllt sind können Fotos wie folgt hinzugefügt werden

1. Öffnen Sie die IGC-Datei in SeeYou
2. Ziehen Sie die Bilder mit drag&drop vom Windows Explorer in das Flugwegfenster von SeeYou oder
2. Rechtsklick auf den Flug und dann Fotos > aus Datei hinzufügen oder aus Ordner hinzufügen oder

2. Bearbeiten>Flugeigenschaften>Fotos>  um Dateien hinzuzufügen oder  um alle Dateien aus einem Ordner hinzuzufügen

Das ist wirklich alles, wenn UTC Offset und Kamerazeit stimmten.

### Mit dem Fotofeld arbeiten

Wenn Sie auf ein Bild im Fotofeld klicken, wird das Bild aktiviert und die Position des Flugzeugsymbols wandert zur Position auf der Karte wo das Bild aufgenommen wurde.

Ein Doppelklick auf das Foto öffnet es in der Vollbildansicht im Standardbildbetrachter Ihres PCs.

Scrollen mit dem Mausrad über dem Fotofeld wird das aktive Foto verändern (und in Folge auch die Flugzeugposition verschieben).

Während der Animation eines Fluges (Animation>Start) wird nur die Position des aktiven Bildes mit einem Fotosymbol auf der Karte dargestellt. Bei fortlaufender Animation bewegen sich auch die Bilder im Fotofeld und das aktive Fotosymbol auf der Karte verändert sich entsprechend.

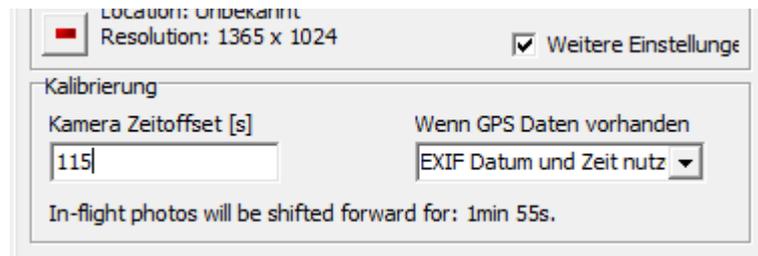
Sie können das [Fotofeld verkleinern und andocken](#), so wie Sie es auch mit anderen Feldern machen können. Sie



können es sogar auf Ihren zweiten Monitor verschieben.

### Weitere Einstellungen

Es kommt des öfteren vor, dass Kamerazeit und UTC Offset in SeeYou nicht synchron sind. Das ist kein besonderes Problem, denn wenn Sie SeeYou mitteilen wann die Fotos exakt aufgenommen wurden um sie an die richtige Position zu schieben. Wählen Sie Bearbeiten > Flugeigenschaften > Fotos > Weitere Einstellungen. Sie sehen jetzt den Kamera Zeitoffset in Sekunden (eine Stunde hat 3600 Sekunden, zwei Stunden 7200 usw.). Die Zeile unterhalb des Eingabefeldes für den Offset zeigt Ihnen , wie viele Stunden Minuten und Sekunden dem eingegebenen Sekundenwert entsprechen. Sie könnten sogar Tageweise verschieben, wenn das Kameradatum falsch eingestellt war.

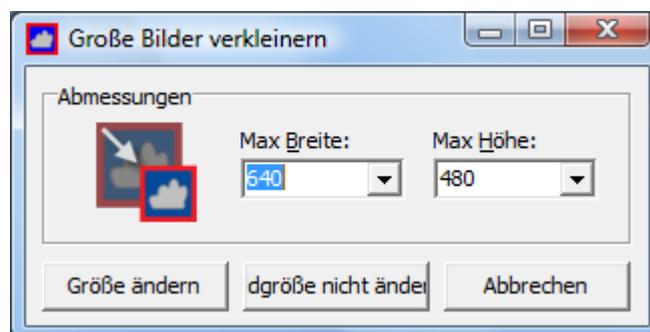


Beachten Sie: Bilder die vor dem Start aufgenommen wurden, werden vor den ersten Fixes (Zeit/Koordinatenpunkten) der Flugdatei eingefügt. Flüge nach der Landung werden den letzten Fixes des Fluges zugeordnet. Es sieht schön aus, wenn Sie so als erstes Bild der Datei ein Foto des Flugzeuges, Flugplatzes oder der Starthelfer hinzufügen können.

### Komfortabler Austausch mit Freunden oder im Blog via IGCX Format

Wenn Sie alle Bilder dem Flug zugeordnet haben, können Sie die IGC Datei mit Datei>Speichern sichern. Damit werden der IGC Datei Verweise (Links) zu den voll aufgelösten Bildern auf Ihrem Datenträger hinzugefügt ohne die Dateiintegrität der IGC Datei zu zerstören. Das ist dann sinnvoll, wenn Sie die Bilder nur auf diesem eigenen Computer ansehen wollen.

Wenn Sie aber diese Flüge mit den Bildern Ihren Freunden schicken wollten oder auf Ihren anderen Computer öffnen möchten müssen Sie die Fotos senden und dabei die Ordnerstruktur exakt beibehalten. Weil das sehr mühsam wäre und dann oft nicht richtig funktionieren würde, können Sie solche Fotoflüge jetzt auch im speziellen IGCX Format speichern. Speichern Sie dazu die Datei mit Datei>Speichern unter> Dateityp = IGCX Format Datei. Nachdem Sie Speicherort und Dateiname gewählt haben kommen Sie zur Auswahl der Bildgröße. Die Dateigröße ist abhängig davon, wie Sie diese IGCX Datei speichern oder versenden wollen. Falls Sie das per Email versenden wollen, sollten Sie die Gesamtdateigröße möglichst klein halten.



Viel Spaß mit Ihren eigenen Bildern und Flügen!

Siehe auch:

[Fotofeld](#)



## 2.9 Erste Schritte - Streckenflüge planen

Streckenflugplanung ist für jeden wichtig, der die Möglichkeiten des Wetters seinen Fähigkeiten entsprechend maximal ausnutzen möchte. SeeYou bietet Ihnen viele grafische Werkzeuge, um verschiedenartige Aufgaben zu planen.

### Aufgaben mit vorgegebenen Wegpunkten

1. Zum Start der Flugplanung öffne Sie bitte das Wegpunkt/Aufgabenfenster mit 
2. Wählen Sie Ansicht>Karte oder die  Schaltfläche, um die Ansicht umzuschalten
3. Um eine neue Aufgabe zu erstellen, benutzen Sie [Bearbeiten > Aufgabe hinzufügen](#) oder die  Schaltfläche
4. Klicken Sie auf Startpunkt, 1. Wendepunkt, 2. Wendepunkt etc. Ihrer Aufgabe in der korrekten Reihenfolge.
5. Beenden Sie die Auswahl von Wegpunkten mit der [ESC]-Taste.

Das ist alles - Sie haben schon eine neue Aufgabe erstellt.

### Aufgaben ohne vorgegebene Wegpunkte

Um Aufgaben zu erzeugen, deren Wendepunkte noch nicht in der Wegpunktdatenbasis gespeichert sind, drücken Sie die **Umsch**-Taste und halten sie gedrückt. Jeder Klick erzeugt nun einen neuen Wegpunkt. Diese Punkte erhalten dann Namen wie \_Punkt\_123. Sie können den Namen und andere Eigenschaften jedes Punktes ändern, wenn Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken und dann den [Wegpunkt bearbeiten](#).

siehe auch:

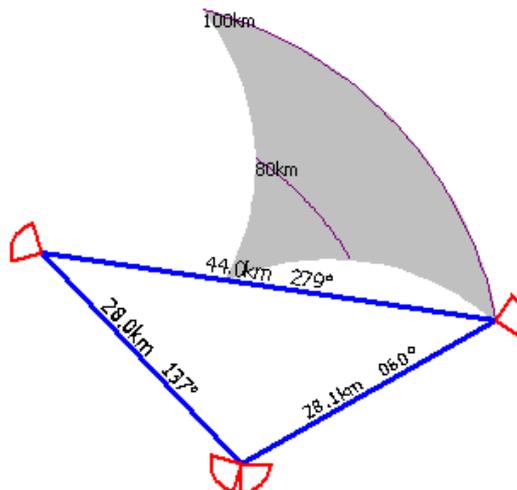
[Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)  
[FAI Dreiecksassistent](#)

## 2.10 Erste Schritte - FAI Dreiecke planen

FAI Dreiecke gelten als anspruchsvolle Aufgaben für Überlandflüge. Egal ob Sie Anfänger oder Dreiecksspezialist sind: Eine Hilfestellung bei der Festlegung der Dreieckswendepunkte wird Ihnen immer willkommen sein.

Es gibt keinen besonders einfachen Weg, um FAI Dreiecke zu planen - das bedarf entsprechender Zeit und Vorbereitung. Gebirgsketten müssen gekreuzt und Lufträume vermieden werden. Unterwegs müssen Sie mit unterschiedlichsten Wetterbedingungen rechnen. Deshalb sind lokale Kenntnisse und gute Wetterkenntnisse für die Planung großer Dreiecke erforderlich. SeeYou wird Ihnen diese Planung so leicht wie möglich machen.

Zuerst sollten sie eine Aufgabe erzeugen, die dem grob ähnelt, was Sie fliegen möchten. Bestimmen Sie Ihre Wendepunkte, indem Sie auf die Kartenansicht klicken oder die Punkte in der Listenansicht auswählen (weiteres dazu unter [Streckenflüge planen](#)). Dann wechseln Sie zu Ansicht>Karte.



Schalten Sie den FAI Dreiecksassistenten mit Ansicht > zeige FAI Gebiet (Strg+E) ein. Drücken Sie Strg+R (



Ansicht>FAI Gebiet drehen), um das Gebiet über die Schenkel der Aufgabe zu drehen. Drücken Sie Strg+R mehrere Male, um zu sehen, was passiert und bis Sie das Gebiet in der Nähe des Wendepunktes liegen haben, den Sie optimieren möchten. Klicken Sie den Wegpunkt an und ziehen Sie ihn woanders hin. Wenn er im FAI Gebiet liegt entspricht die Aufgabe den FAI Dreiecksregeln.

Wie oben erwähnt gibt es keinen schnellen Weg ein 'optimales' FAI-Dreieck zu erzeugen. Sie haben die Werkzeuge - nun müssen Sie Ihre Vorstellungskraft und Ihre Erfahrung einsetzen, um die Schwierigkeit der erfolgreichen Umrundung zu minimieren.

Siehe auch:

[Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)

[Wegpunkte verwalten](#)

[Streckenflüge planen](#)

## 2.11 Erste Schritte - Assigned Area Aufgaben planen

Assigned Area Aufgaben werden bei Wettbewerben benutzt. Sie setzen Vorstellungskraft und vorausschauende Planung des Wettbewerbspiloten voraus. Sie bieten außerdem bessere Möglichkeiten zur Vermeidung nicht genau kalkulierbarer Schlechtwettergebiete.

Bei Assigned Area Aufgaben müssen die Piloten in vorgegebene Gebiete (oft kreisrunde Sektoren) in vorgegebener Reihenfolge einfliegen. Aufzeichnungspunkte, die die längste Strecke erzeugen (jeweils einer aus einem Gebiet) werden zu aktuellen Wendepunkten, die für Geschwindigkeits- und Statistikberechnungen benutzt werden.

Um eine Assigned Area Aufgabe einzugeben, gehen Sie wie folgt vor:

1. Geben Sie eine [normale Aufgabe](#) ein.
2. Wählen Sie [Ansicht>Aufgabendetails](#).
3. Bei Typ wählen Sie 'Assigned Area Task'.
4. Gehen Sie zu [Bearbeiten>Aufgabeneigenschaften>Sektor](#)
5. Definieren Sie nacheinander alle AAT-Sektoren der Aufgabe.

Um solch eine Assigned Area Aufgabe einem Flug (oder Wettbewerbstag) zuzuweisen, wählen Sie [Bearbeiten>Aufgabe](#) zuweisen, während Sie den Flug (oder Wettbewerbstag) aufgerufen haben.

Siehe auch:

[Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)

[Streckenflüge planen](#)

[Aufgabeneigenschaften > Optionen](#)

## 2.12 Erste Schritte - Flüge auslesen

SeeYou kann mit diversen Loggertypen direkt kommunizieren. Der SeeYou Verbindungsassistent erlaubt, eine Verbindung zu verschiedenartigen Logger/GPS-Typen mit einer ähnlichen Benutzerführung herzustellen. In diesem Kapitel erklären wir das an einem konkreten Beispiel.

### **Beispiel für die direkte Kommunikation mit einem 'Colibri'**

Das Colibri ist ein Flugrecorder der Firma LX Navigation. Es wird wegen seiner relativ geringen Baugröße sowohl im Segelflug, als auch beim Drachenfliegen und Para-Gliding eingesetzt und soll deshalb als Beispiel für die Gerätekommunikation mit SeeYou dienen..

#### **• Flüge vom Colibri herunterladen:**

1. Wählen Sie [Datei > Verbindungsassistent](#) aus dem Menü oder drücken Sie **F9**
2. Wählen Sie unter Gerätetyp das 'Colibri', als Schnittstelle 'AUTO' und unter Parameter die Übertragungsrate von '19200bps'
3. Warten Sie bis das Colibri 'piepst' (sollte es das nicht tun, so überprüfen Sie bitte zuerst den Wert der Übertragungsrate 'COM SPEED' im Colibri)
4. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen bei 'Lade Flüge vom Gerät herunter' und klicken Sie auf [Weiter]
5. Eine Liste mit allen im Gerät gespeicherten Flügen wird nun heruntergeladen. Warten Sie, bis Sie diese Liste sehen..
6. Wählen Sie mit Hilfe der Schaltfläche [Suchen] einen Ziel-Ordner auf Ihrem Datenträger in dem die zu



übertragenden Flüge gespeichert werden sollen.

7. Wählen Sie nun die Flüge in der Liste aus, die heruntergeladen werden sollen (der neueste Flug ist standardmäßig ausgewählt)

8. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen bei 'Flüge nach dem Herunterladen öffnen' - wenn Sie dies wünschen.

9. Klicken Sie auf [Weiter] und warten Sie bis die Datenübertragung komplett ist.

Das war's - öffnen Sie nun die Flüge in dem Ordner, der unter 'Flüge speichern im Verzeichnis' angegeben war.

#### • **Wegpunkte und Aufgaben ins Colibri übertragen (hochladen)**

Die Übertragung von Wegpunkten und Aufgaben zum Colibri kann immer nur zusammen erfolgen (diese Daten sind wie bei vielen anderen Loggern in einer gemeinsamen Datenbasis gespeichert).

1. Wählen Sie [Datei > Verbindungsassistent](#) aus dem Menü oder drücken Sie **F9**.

2. Wählen Sie unter Gerätetyp das 'Colibri', als Schnittstelle 'AUTO' und unter Parameter die Übertragungsrate von '19200bps'.

3. Warten Sie, bis das Colibri 'piepst' (überprüfen Sie nötigenfalls 'COM SPEED' im Colibri).

4. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen bei 'Wegpunkte und Aufgaben zum Gerät hochladen' und klicken Sie auf [Weiter].

5. Geben Sie vor, ob Sie Daten aus der SeeYou Datenbank hochladen möchten oder ob Sie Daten aus einer Datei auf einem Datenträgerlaufwerk verwenden möchten.

6. Klicken Sie auf [Weiter].

7. Markieren Sie nun alle Wegpunkte, die hoch geladen werden sollen (standardmäßig sind alle ausgewählt).

8. Klicken Sie auf [Weiter].

9. Markieren Sie dem Aufgaben, die hoch geladen werden sollen (alle Aufgaben sind standardmäßig ausgewählt).

10. Klicken Sie auf [Weiter] und warten Sie, bis die Datenübertragung beendet ist.

#### • **Wegpunkte und Aufgaben aus dem Colibri herunterladen:**

Das Herunterladen von Wegpunkten und Aufgaben vom Colibri kann immer nur zusammen erfolgen.

1. Wählen Sie [Datei > Verbindungsassistent](#) aus dem Menü oder drücken Sie **F9**.

2. Wählen Sie unter Gerätetyp das 'Colibri', als Schnittstelle 'AUTO' und unter Parameter die Übertragungsrate von '19200bps'.

3. Warten Sie, bis das Colibri 'piepst' (überprüfen Sie nötigenfalls 'COM SPEED' im Colibri).

4. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen bei 'Lade Wegpunkte und Aufgaben vom Gerät herunter' und klicken Sie auf [Weiter].

5. Warten Sie bis die Wegpunkte und Aufgaben vom Gerät herunter geladen wurden.

6. Markieren Sie die Wegpunkte, die sie speichern möchten und klicken Sie auf [Weiter].

7. Markieren Sie die Aufgaben, die sie speichern möchten und klicken Sie auf [Weiter].

9. Wählen Sie ob Sie die Daten in der Programmdatenbasis oder als extra Datei speichern möchten.

10. Klicken Sie auf [Weiter] um die ausgewählten Daten zu speichern.

#### • **Aufgaben-Deklaration ins Colibri hochladen**

1. Wählen Sie [Datei > Verbindungsassistent](#) aus dem Menü oder drücken Sie **F9**.

2. Wählen Sie unter Gerätetyp das 'Colibri', als Schnittstelle 'AUTO' und unter Parameter die Übertragungsrate von '19200bps'.

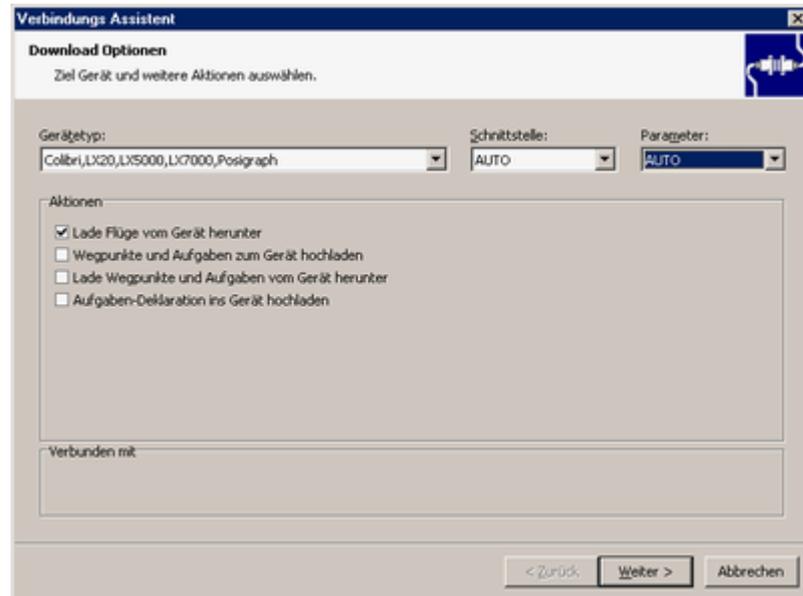
3. Warten Sie, bis das Colibri 'piepst' (überprüfen Sie nötigenfalls 'COM SPEED' im Colibri).

4. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen bei 'Aufgaben-Deklaration ins Gerät hochladen' und klicken Sie auf [Weiter].

5. Geben Sie Ihre persönlichen Daten in den entsprechenden Feldern ein oder klicken Sie auf das -Symbol, um Daten aus der Pilotenliste zu übertragen.

6. Geben Sie die Aufgabe in der Listenansicht ein oder benutzen Sie das -Symbol, um auf in der Datenbasis gespeicherte Aufgaben zurückzugreifen.

7. Klicken Sie auf [Weiter] und warten Sie, bis die Datenübertragung komplett ist.



siehe auch:

[Datei > Verbindungsassistent](#)

## 2.13 Erste Schritte - mit SeeYou Mobile arbeiten

Der Mobil Assistent verbindet SeeYou mit SeeYou Mobile und schickt Daten vom PC zum Pocket PC oder zum Oudie.

Die Aktualisierung des Oudie erfolgt heutzutage mit dem **Naviter Updater** und <https://seeyou.cloud> bietet weitere Möglichkeiten zur direkten Synchronisation von Wegpunktdateien.

Die hier beschriebene Funktion ist und bleibt auch in der Testversion funktionsfähig - das bedeutet: Sie benötigen nicht unbedingt eine registrierte Version von SeeYou, um die gewünschten Daten zu übertragen.

1. Stellen Sie über Active Sync die Verbindung zwischen PC und Pocket PC her oder verbinden Sie den Oudie mit dem PC
2. Starten Sie SeeYou auf dem PC
3. Wählen Sie Datei > SeeYou Mobile Assistent

Die **erste Seite** erlaubt Ihnen, auszuwählen was zum Gerät kopiert werden soll:

- Gelände (Isolinien)
- Geländehöhen
- Straßen, Eisenbahnen, Flüsse, Seen und Städte
- Wegpunkte und Aufgaben

**Hinweis:** erzeugen Sie keine sehr grossen allumfassende Wegpunktdateien (mehr als 2000 Punkte sind nicht sinnvoll, selbst wenn z.B. ein Oudie das prinzipiell erlaubt) denn es macht das Handling am Gerät schwieriger und läßt womöglich auch die Geschwindigkeit des Gerätes spürbar absinken. Verwenden Sie stattdessen verschiedene Dateien für verschiedene Fluggebiete.

- Luftraum
- Einstellungen

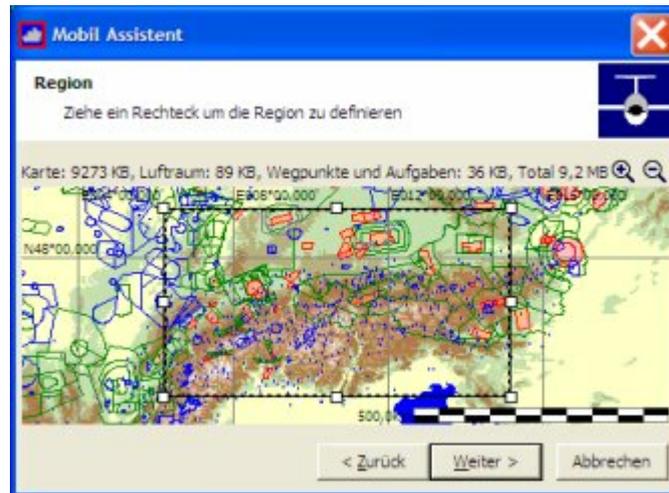
Auf der **zweiten Seite** können Sie einen Basisdateinamen festlegen und den Zielordner auswählen

- Dateien, die zum Pocket PC kopiert oder auf einem Datenträger gespeichert werden sollen, erhalten jeweils den gleichen Basisnamen mit der Dateinamenserweiterung CUB für Luftraum, CIT für Vektorkarte und CUP für Wegpunkte und Aufgaben.
- Der Zielordner kann entweder auf Pocket PC/ Oudie oder auf dem Desktop PC (z.B. SD Karte im Speicherkartenleser des PC) liegen.
- Nutzen Sie die [Suchen] Schaltflächen, um den jeweiligen Zielordner einfach zu bestimmen.



Die **dritte Seite** erwartet die Festlegung eines rechteckiges Gebietes, dessen Inhalt schließlich zum angeschlossenen Navigationsgerät übertragen wird.

Benutzen Sie die Lupensymbole oben rechts über der Kartendarstellung, um die Vergrößerung einzustellen, oder klicken Sie auf die Ränder der Karte um den Ausschnitt horizontal oder vertikal zu verschieben. Das entspricht der Vorgehensweise in den Kartenfenstern von SeeYou.



Auf der **vierten Seite** sehen Sie den Fortschritt von Datenübertragung oder Datenspeicherung. Wenn der Datentransfer erfolgreich beendet wurde, können Sie den SeeYou Mobile Assistenten mit der [Beenden] Schaltfläche abschalten.

## 2.14 Erste Schritte - Wettbewerbsdaten mit SoaringSpot veröffentlichen

Die Funktionalität von Soaring Spot (<http://www.SoaringSpot.com/>) erlaubt Ihnen, **Flugwettbewerbe Online zu verwalten**. Wenn Sie grad einen Wettbewerb organisieren, brauchen Sie sich keine besonderen Gedanken mehr zu machen, wie Sie die Ergebnisse im Internet veröffentlichen und aktuelle Infos hinzufügen können. Soaring Spot ist dann die richtige Adresse, denn es gibt dort ohne zusätzliche Kosten diverse Funktionen, um grundsätzliche und weiterführende Bedürfnisse eines Wettbewerbsveranstalters zu erfüllen.

### Wettbewerb auf Soaring Spot einrichten

Es ist recht einfach, einen Wettbewerb auf Soaring Spot anzulegen. Sie benötigen ein aktuelles SeeYou Abo und können direkt von der Ansicht Ihres Profils bei <https://myaccount.seeyou.cloud/profile> nach Soaring Spot wechseln.

Weitere Hinweise zur Wettbewerbsauswertung mit SeeYou finden Sie in der Naviter Knowledge Base: <https://help.naviter.com/collection/329-soaring-spot>

## 3 SeeYou Hauptfenster

SeeYou hat mehrere Hauptfenster:

Das [Flugfenster](#), wo Flüge dargestellt und analysiert werden.

Das kombinierte [Wegpunkt/Aufgabenfenster](#), um die Wegpunkt und Aufgabendatenbasis zu bearbeiten.

Und nur vom Auswerter genutzt: Das [Wettbewerbsfenster](#) für die Wettbewerbsauswertung.

### 3.1 SeeYou Hauptfenster - Flugfenster

Alle geladenen Flüge werden in einem Flugfenster (ggf. über Vektor-, Rasterkarten oder Satellitenbildern) dargestellt und analysiert. Die Flüge werden in verschiedenen Farben angezeigt - SeeYou erlaubt die Auswahl eines [Farbschemas](#). Erstellen Sie [Statistikinformationen](#) zum betreffenden Flug. Betrachten Sie [mehrere Flüge](#) im selben Fenster, um beispielsweise zu vergleichen, wie verschiedene Piloten am gleichen Tag geflogen sind.



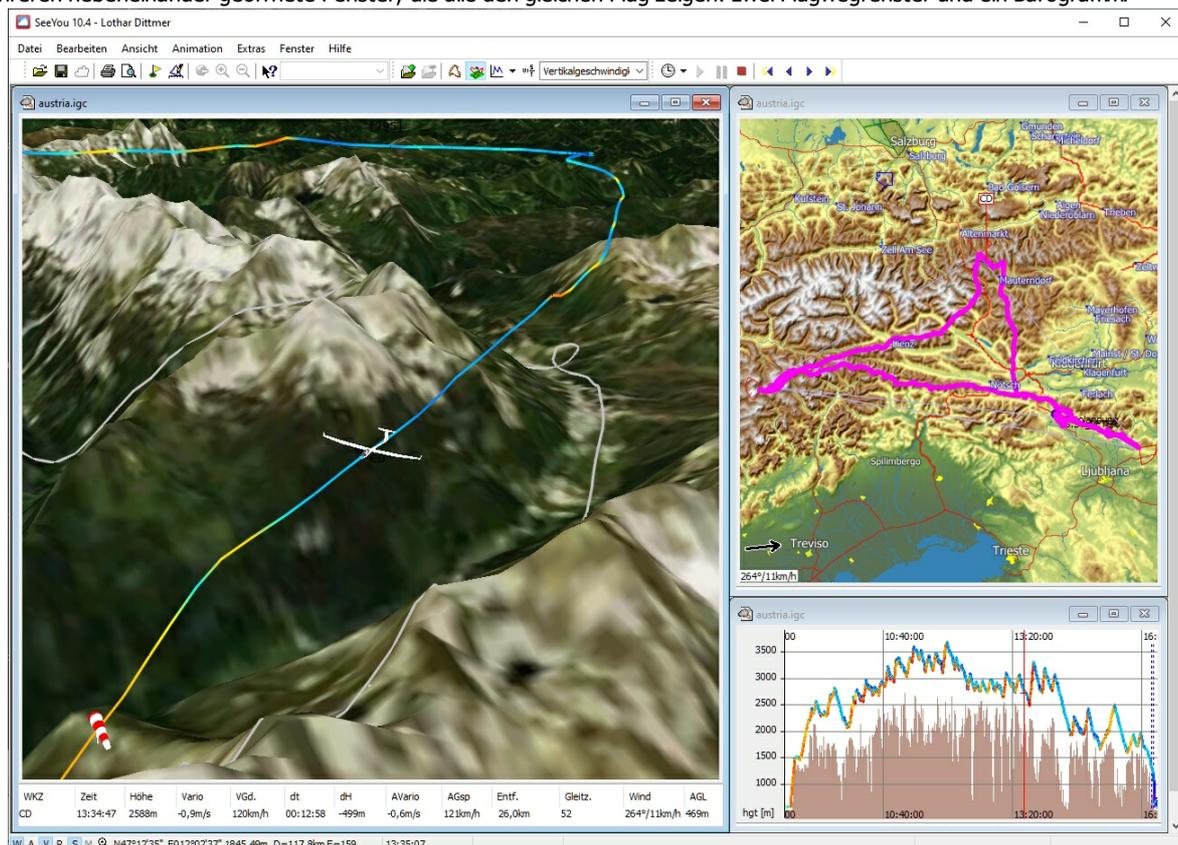
Lassen sie die [Animation](#) laufen, um den oder die Flüge nachzuvollziehen. Erstellen Sie ein [Desktopschema](#), um verschiedene Flüge in einer festen Fensteranordnung zu betrachten.

Das Flugfenster bietet 4 **Ansichtsmöglichkeiten**:

- [Flugweg](#)
- [3D-Ansicht](#)
- [Diagramm](#)
- [Statistik](#)

Nutzen Sie die Möglichkeit [Desktops](#) zu speichern, um die Fensteraufteilung dauerhaft Ihren Wünschen anzupassen.

Mehreren nebeneinander geöffnete Fenster, die alle den gleichen Flug zeigen: zwei Flugwegfenster und ein Barogramm.



### 3.1.1 Flugfenster- 2D-Flugwegfenster

Das 2D-Flugwegfenster zeigt Flüge über Vektor- oder Satellitenkarten.

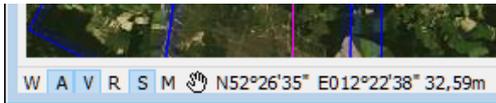
Wählen Sie [Ansicht > Flugweg](#) aus dem Hauptmenü oder benutzen Sie das -Icon, um zu diesem Fenster zu wechseln.

Im Flugwegfenster sehen Sie:

- Flugwege (Track) von einem oder mehreren geöffneten Flügen - Flugwege werden in der zugeordneten [Farbe](#) gezeigt
- den [Vergrößerungswert](#) (Zoomfaktor), der in einer Combo-Box auf der [Ansichts-Werkzeugleiste](#) festgelegt werden kann.
- [Flugparameter](#) (wenn gewählt)
- [Legende](#) (wenn gewählt)
- [Standard-](#), [Flug-](#) und [Animations-](#)Werkzeugleiste

Mit einem Klick der rechten Maustaste ins Flugwegfenster erreichen Sie auf kurzem Wege weitere Funktionen.

Die fünf Schalter



links unten im Hauptfenster können angeklickt werden, um

- [W]egpunkte,
- Lufträume [A]irspace,
- [V]ektorkarten
- [R]asterkarten
- [S]atellitenbilder
- [M]eteo (die Wetterkopplung funktioniert nur im Wegpunkt/Aufgabenfenster) ein- oder auszublenden.

Mit einem Links-Klick auf die [S] Schaltfläche können Sie schnell Satellitenbilder ein oder ausschalten. Ebenso können Sie mit der rechten Maustaste auf das [W] klicken. Dann erscheint ein Dialog in dem festgelegt werden kann, welche Wegpunkttypen (von "Meine Wegpunkte und Aufgaben") auf dem Bildschirm zu sehen sind.

Außerdem kann mit dem kleinen Symbol rechts daneben oder der [F2] Taste zwischen drei verschiedenen Modi wählen:

- Vergrößerungsmodus: Ein Linksklick mit der Maus und das anschließende Aufziehen eines Rechtecks erlaubt das Hineinzoomen in das so ausgewählte Gebiet
- Verschiebmodus: Klicken und ziehen der Maus mit gedrückter linker Taste verschiebt die Karte.
- Messmodus: Linksklick mit anschließendem Ziehen der Maus erlaubt die Entfernungsmessung zwischen zwei Punkten auf der Karte

Siehe auch

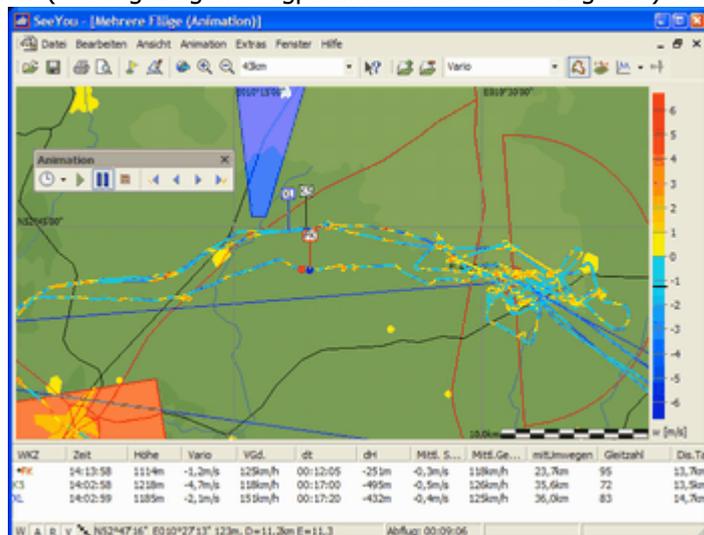
[Desktops](#)

[Tastatur und Maus](#)

[Optimierung \(freie Flüge\)](#)

[Extras>Optionen>Flug](#)

Beispiel für ein Flugfenster mit mehreren Flügen über einer Vektorkarte (mit angezeigten Flugparametern und einer Legende):



### 3.1.2 Flugfenster- 3D-Flugwegfenster

Mit Ansicht>3D-Ansicht können Sie sich den geladenen Flug in der dreidimensionalen Kartenlandschaft ansehen.

Erstellen Sie eine Animation eines oder mehrere Flüge, und benutzen Sie dann die Maus analog zu einer Kamera.

. Linke Maustaste und Ziehen verändert die Perspektive.

. Rechte Maustaste mit Aufwärts/Abwärtsbewegung oder Drehen am Mausrad stellt die Vergrößerung ein.

. Beide Maustasten mit Links/Rechtsbewegung verändern die Animationsgeschwindigkeit.



Das 3D-Fenster zeigt

- Flugwege der geöffneten Flüge, die entsprechend dem aktiven [Farbschema](#) dargestellt werden.
- die [Flugparameter](#) (wenn eingeschaltet)
- die [Legende](#) (wenn eingeschaltet)
- den [3D-Luftraum](#) ('A' ;wenn eingeschaltet)
- die [Standard-, Flug- und Animations-Werkzeugleiste](#)

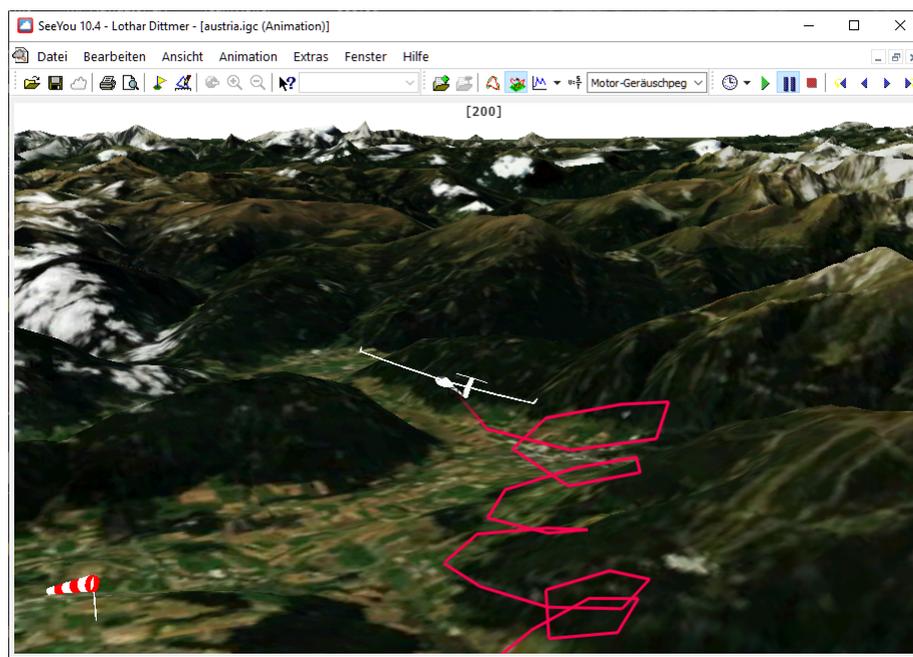
Siehe auch

[Desktops](#)

[Tastatur und Maus](#)

[Optimierung \(freie Flüge\)](#)

[Extras>Optionen>Flug>3D-Ansicht](#)



Flug über einer 3D-Satellitenbild-Karte

### 3.1.3 Flugfenster- Diagrammfenster

Im Diagrammfenster können verschiedene Grafiken angezeigt werden. Durch die Auswahl eines [Farbschemas](#) wird es möglich, zusätzliche Informationen in der Grafik darzustellen.

Wählen Sie [Ansicht > Diagramm](#) vom Hauptmenü oder benutzen Sie das -Symbol aus der [Werkzeugleiste](#), um zur Diagrammansicht zu wechseln.

Durch erneutes Anklicken des -Symbols wechseln Sie zwischen den diversen Grafiktypen.

Folgende Grafiken können dargestellt werden, falls die entsprechenden Parameter in der Flugdatei aufgezeichnet wurden:

- Barogramm
- GPS-Höhe
- Variogramm
- Netto Steigen
- Aufgabengeschwindigkeit
- Geschwindigkeit
- Fluggeschwindigkeit (TAS)
- Positionsgenauigkeit
- Motorlaufzeit
- Antriebsart
- G-Belastung



- Aussentemperatur

Sie können das Aussehen und Verhalten des Diagramms beeinflussen durch:

- Setzen der [Farbe](#) für das Diagramm
- Setzen des [Vergrößerungsfaktors](#) (Zoom)
- Einschalten der [Legende](#)
- Einschalten der [Flugparameter](#)
- Klicken mit der rechten Maustaste

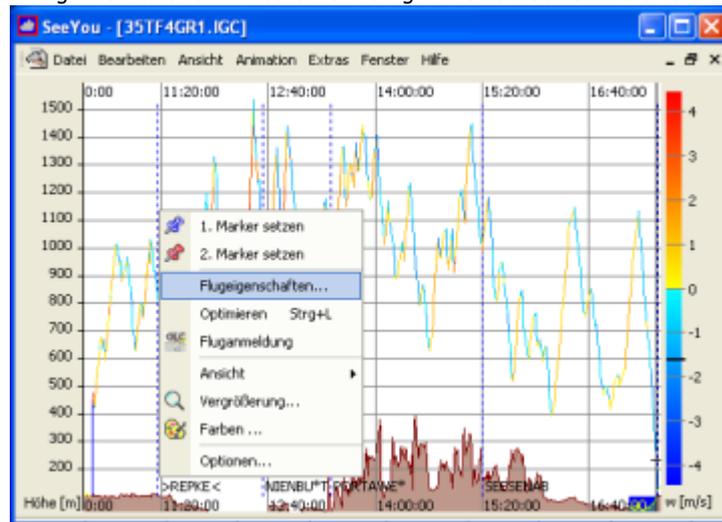
Siehe auch

[Tastatur und Maus](#)

[Desktops](#)

[Extras > Optionen > Flug](#)

Beispiel eines Diagrammfensters in der Barogrammansicht mit den Vario-Farbschema, Legende und einem Kontext-Menü aufgrund eines rechten Mausclicks



### 3.1.4 Flugfenster- Statistikauswertung

SeeYou bietet umfassende Statistikfunktionen für den aktiven Flug.

Wählen Sie [Ansicht>Statistik](#) vom Hauptmenü oder benutzen Sie das -Symbol.

Es gibt verschiedene Statistik-Reports:

- Flug - zeigt die Statistiken zum Flug vom Start bis zur Landung.
- Aufgabe - zeigt die Statistiken zur deklarierten Aufgabe.
- Auswahl - zeigt die Statistik für eine getroffene Auswahl innerhalb des Flugweges. Die Seite ist leer, wenn keine Auswahl getroffen wurde.
- Phasen - liefert eine Liste der geflogene Etappen, die beliebig sortiert werden kann.
- Zielflüge

Ein Doppelklick in verschiedene Bereichen des Statistikenfensters öffnet verschiedene Dialoge:

- [Flugeigenschaften-Flug](#) - mit einem Doppelklick bei 'Allgemeine Informationen' und 'Flugstatistik'.
- [Flugeigenschaften-Aufgabe](#) - mit einem Doppelklick in 'Deklarierte Aufgabe' oder 'Aufgabe'n-Seite.
- [Auswahl-Fenster](#) mit einem Doppelklick in der 'Auswahl'-Seite.

Siehe auch:

[allgemeine Informationen](#)

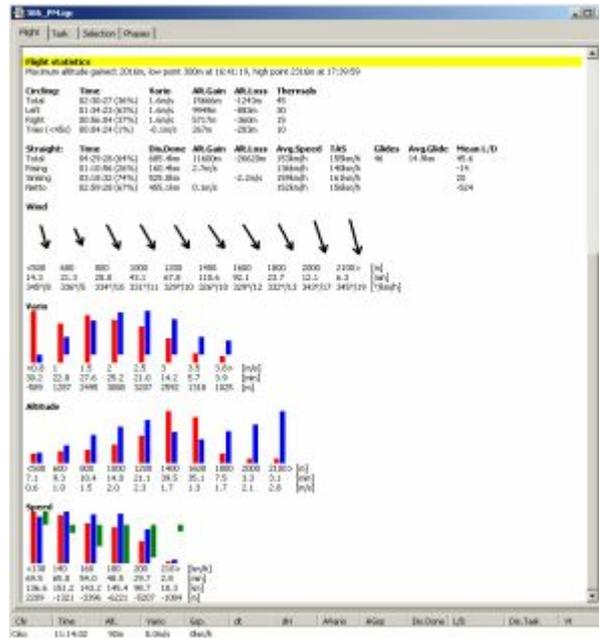
[deklarierte Aufgabe](#)

[Flug-, Aufgabe-,Schenkel - oder Auswahl-Statistik](#)

[Etappen-Statistik](#)

[Extras>Optionen>Statistik](#)

Beispiel für ein Statistikenfenster mit Balkendiagrammen und Windvektoren:



### 3.1.4.1 Flugfenster- Statistikauswertung - Allgemeine Informationen

Dieser Abschnitt der Statistik enthält Infos über

- den Piloten,
- das Flugzeug,
- Start- und Landezeit,
- die Dauer des Fluges und
- Sonnenaufgang am Startort und Sonnenuntergang am Landeort.

Allgemeine Informationen	
Flugdatum:	01.08.2004
Pilotenname:	L Dittmer
Flugzeugtyp:	LS4
Wettbewerbsklasse:	CLUB
Kennzeichen:	D-5172
Wettbewerbskennzeichen:	F8
Start:	08:27:50 auf 67m Höhe (Sonnenaufgang: 03:37:59)
Segelflug Anfang:	08:28:23 auf 503m Höhe
Segelflug Ende:	17:36:10 auf 50m Höhe
Landung:	17:36:10 auf 51m (Sonnenuntergang: 19:08:24)
Dauer:	09:08:20

Siehe auch:

- [Statistikauswertung](#)
- [deklarierte Aufgabe](#)
- [Flug-, Aufgabe-, Schenkel - oder Auswahl-Statistik](#)
- [Etappen-Statistik](#)
- [Extras>Optionen>Statistik](#)

### 3.1.4.2 Flugfenster- Statistikauswertung - Deklarierte Aufgabe

Dieser Abschnitt enthält Infos über die Aufgabe:

- Gültige oder Ungültige Deklaration
- Datum und Zeit der Aufgabendeclaration
- Start- und Landeort
- die generelle Statistik für die geflogene Aufgaben liefert folgende Daten
  - Namen der Wendepunkte,
  - Breite / Länge,
  - Schenkellänge,
  - Höhe über dem Wendepunkt,
  - Zeit am Wendepunkt,
  - Zeit und erreichte Geschwindigkeit für den Schenkel (Start- und Zeit am Ziel sind auf die nächste Sekunde interpoliert)



Unterhalb dieser Werte folgt ein Abschnitt mit Daten für die gesamte Aufgabe (Summe aller Schenkellängen) :

- Information welche Wendepunkte wie erreicht wurden. Wurde ein Wendepunkt zwar nicht erreicht, lag aber die Distanz zum Wendepunkt im eingestellten Toleranzbereich ("nahe genug" wird im Optionen Fenster festgelegt), dann wird der Punkt im Rahmen der Statistikauswertung trotzdem als erreicht angesehen. SeeYou liefert allerdings einen Fehlerhinweis, der klarstellt, dass der Sektor an diesem Wendepunkt nicht korrekt erreicht wurde.
- Aufgabengröße
- Aufgabendauer
- Aufgaben Durchschnittsgeschwindigkeit
- Wenn es sich um ein Dreieck handelt wird die Durchschnittsgeschwindigkeit für das Dreieck zuletzt ausgegeben.

Ein Doppelklick in diesem Abschnitt öffnet das [Flugeigenschaften-Fenster der Aufgaben-Seite](#).

Deklarierte Aufgabe - FAI Dreieck, Start auf dem Schenkel - (545,4km) [681,7Pkt.]									
Deklaration gültig.									
Datum/Uhrzeit: 30.07.2004 08:49:03									
Typ: FAI Dreieck, Start auf dem Schenkel - (545,4km) [681,7Pkt.]									
Aufgabenlänge: 546,0km									
Startort: >REPKE<									
Landung: >REPKE<									
Punkte:	Breite/Länge	Dist.	Höhe	Zeit	Dauer	Geschwindigkeit	Wind	Windkomp	
1) >REPKE<	N52°42'59" E010°31'57"	---	438m	09:22:08	---	---			
2) VERDEN_*	N52°58'00" E009°17'07"	88,3km	827m	10:47:13	01:25:05	62,24km/h	153°/21km/h	15km/h	
3) NEUSTGL*	N53°21'45" E011°37'00"	161,5km	1509m	12:57:48	02:10:35	74,21km/h	149°/18km/h	-4km/h	
4) WIESEDBY	N52°05'40" E012°25'00"	150,9km	1444m	15:03:33	02:05:45	72,02km/h	147°/13km/h	-13km/h	
5) >REPKE<	N52°42'59" E010°31'57"	145,3km	172m	16:29:21	01:25:48	101,62km/h	149°/15km/h	13km/h	
Alle erreichten Wegpunkte sind richtig umrundet worden. Aufgabe vollendet.									
Distanz: 546,0km, Dauer: 07:07:13, Geschwindigkeit: 76,69km/h, Geschwindigkeit übers Dreieck: 76,60km/h									

Siehe auch:

[Statistikauswertung](#)

[allgemeine Informationen](#)

[Flug, Aufgabe und Auswahl Statistiken](#)

[Etappen-Statistik](#)

[Extras>Optionen>Statistik](#)

### 3.1.4.3 Flugfenster- Statistikauswertung - Flug-, Aufgabe-, Schenkel- oder Auswahl-Statistik

Der Flug-Statistik Abschnitt (auf der Flug-Seite der Statistikauswertung) enthält die gleiche Datenstruktur wie die Aufgaben- und Auswahl-Seiten.

Die Statistik besteht aus

- einem allgemeinem Abschnitt,
- der Kreisflug-Tabelle,
- der Strecken-Tabelle,
- und dem Histogramm.

Der **Allgemeine Abschnitt** (nicht in der Statistik der *Flug*-Seite enthalten) enthält Infos über

- die geflogene Distanz der Aufgabe,
- Start- und Endzeiten der Abschnitte,
- die Dauer
- und die erreichte Durchschnittsgeschwindigkeit in diesem Abschnitt.

>REPKE< - VERDEN_* - NEUSTGL* - WIESEDBY - >REPKE<
Distanz: 546,0km
Abflug: 09:22:08 auf 438m
Ziel: 16:29:21 auf 172m
Dauer: 07:07:13
Geschwindigkeit: 76,69km/h, XC Geschwindigkeit: 76,18km/h

#### Maximal gewonnene Höhe

Diese Zeile listet die gewonnene Höhe gemäß den Bestimmungen für FAI-Leistungsabzeichen und Weltrekorde. Die Details zum niedrigsten und höchsten Punkt werden angezeigt.

**Flugstatistik**

Maximal gewonnene Höhe: 1837m, der niedrigste Punkt: 330m um 09:31:48, der höchste Punkt: 2167m um 15:59:11

**Kreisflug-Tabelle**

Die Daten sind aufgeteilt in Zeilen für

- Kreisflug gesamt
- Kreisflug links
- Kreisflug rechts
- Kreisflug gemischt
- Versuche (<'minimal Zeit' die im Optionen-Dialog eingegeben wird)

Die Spalten zeigen folgendes

- Zeit, die in dieser Form des Kurbelns verbracht wurde (Prozentwerte in Klammern)
- Durchschnittliches Steigen
- Höhengewinn
- Höhenverlust - das ist hier verlorene Höhe beim Kurbeln

Anmerkung: Das mittlere Steigen wird berechnet aus (Höhengewinn + Höhenverlust)/(benötigte Zeit)

Kreisflug:	Zeit	Vario	Höhengewinn	Höhenverlust	Aufwinde
Gesamt	02:29:26 (35%)	1,6m/s	15219m	-1273m	39
Links	01:39:50 (67%)	1,5m/s	9833m	-982m	28
Rechts	00:36:08 (24%)	1,8m/s	4104m	-168m	7
Gemischt	00:13:28 (9%)	1,4m/s	1282m	-123m	4
Versuche (<45s)	00:05:26 (1%)	0,2m/s	268m	-209m	11

Die **Geradeausflug-Tabelle** liefert Werte für

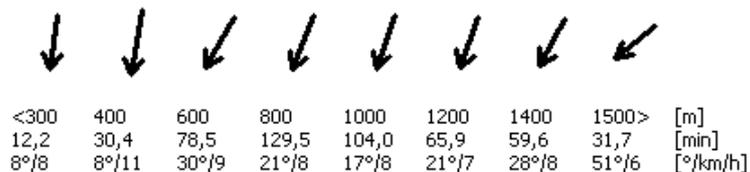
- Zeit, die im Geradeausflug verbracht wurde
- Geflogene Distanz mit allen Umwegen (Distanzsumme zwischen zwei Wenden)
- Höhengewinn im Geradeausflug
- Höhenverlust im Geradeausflug
- Durchschnittsgeschwindigkeit
- Mittlere Gleitzahl (geflogene Distanz dividiert durch die Summe aus Höhengewinn und Höhenverlust)

Gerade:	Zeit	mit Umwegen	Höhengewinn	Höhenverlust	Mittl. Geschw.	TAS	Gleitflüge	Mittl. Gleitstrecke	Mittl. Gleitzahl
Gesamt	04:39:40 (65%)	610,3km	6167m	-20502m	131km/h	133km/h	40	15,3km	42,6
Steigflüge	01:02:25 (22%)	121,3km	1,6m/s		117km/h	120km/h			-20
Sinkflüge	03:37:15 (78%)	489,0km		-1,6m/s	135km/h	137km/h			24
Netto	02:32:29 (55%)	322,6km	0,2m/s		127km/h	130km/h			-217

**Balkendiagramme und Histogramme** zeigen die jeweiligen Daten unterteilt in Wertebereiche (im Optionen Dialog einstellbar).

Dabei wird jeweils der mittlere Wert für den Bereich ausgegeben.

- das **Wind-Histogramm** zeigt die Windverteilung in verschiedenen Höhenbändern.
  - Aufwinde im angegebenen Teil des Fluges:
    - Windvektoren.
    - Höhenband
    - Zeit im Höhenband
    - mittlere Windgeschwindigkeit im Höhenband

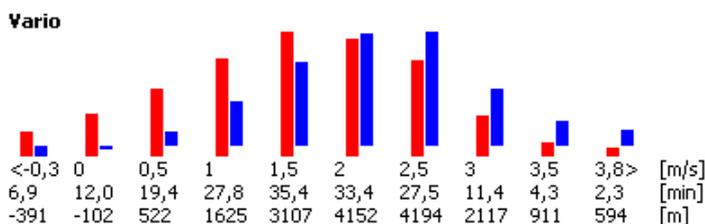
**Wind**

- das **Vario-Histogramm** zeigt die Verteilung der thermischen Aufwinde im betreffenden Teil des Fluges
  - der **rote Balken** entspricht der **Zeit** die mit diesem Steigen gekurbelt wurde.
  - der **blaue Balken** zeigt die **gewonnene (oder verlorene) Höhe** in diesem Steigebereich.



darunter in Zahlen:

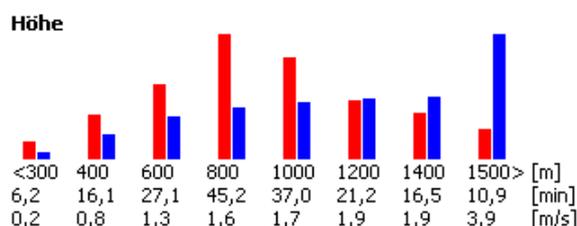
- mittl. Steigen in m/s.
- Zeit, die mit diesem mittl. Steigwert geflogen wurde.
- Höhengewinn mit diesem mittl. Steigwert



- das **Höhen-Histogramm** zeigt die Verteilung der Aufwinde (in Bezug Meereshöhe)
  - der rote Balken entspricht der Zeit, die in diesem Höhenband geflogen wurde.
  - der blaue Balken zeigt das mittlere Steigen in diesem Höhenband.

darunter in Zahlen:

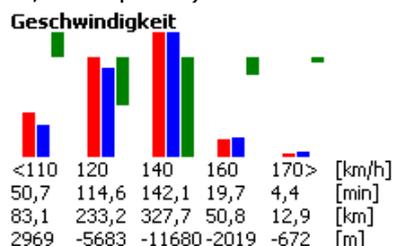
- Flughöhe (Mittelwert des Höhenbandes)
- Zeit, die kurbelnd in diesem Höhenband verbracht wurde
- mittleres Steigen in diesem Bereich



- das **Geschwindigkeits-Histogramm** zeigt die Geschwindigkeitsverteilung während des Fluges.
  - der rote Balken entspricht der Zeit, die in mit dieser Geschwindigkeit geflogen wurde
  - der blaue Balken zeigt die damit im Geradeausflug erflogene Distanz
  - der grüne Balken zeigt den aufsummierten Höhenverlust in diesem Geschwindigkeitsbereich

darunter in Zahlen:

- Mittlerer Wert des Geschwindigkeitsbereiches
- Zeit im Geradeausflug im Geschwindigkeitsbereich
- Distanz, die in diesem Geschwindigkeitsbereich zurückgelegt wurde
- Höhenverlust (oder -gewinn, wenn positiv) in diesem Geschwindigkeitsbereich



Siehe auch:

- [Statistikauswertung](#)
- [allgemeine Informationen](#)
- [deklarierte Aufgabe](#)
- [Etappen-Statistik](#)
- [Extras>Optionen>Statistik](#)

### 3.1.4.4 Flugfenster- Statistikauswertung - Etappen-Statistik

Auf dieser Statistikseite können Sie durch Sortieren nach einer Spalte, die Parameter jeder Flugetappe untersuchen.

#### Sortieren der Flugetappen

Durch klicken auf den Kopf einer Spalte können die Daten nach dieser Spalte sortiert werden. Wenn Werte in der sortierten Spalte mehrfach auftreten, dann ist eine vorherige Selektion notwendig, um zu bestimmen, wie die mehrfachen Werte zu sortieren sind.



Beispiel 1:

1. Sortieren der Etappen nach der 'Anfang' Spalte
2. Sortieren der Etappen nach der 'Etappe' Spalte

Kreisflug und Strecken-Etappen sind nun getrennt. Sie sind jeweils aufsteigend nach der Zeit sortiert. Das bedeutet, dass in der Spalte 'Mittleres Steigen' die erfliegenen Aufwinde chronologisch aufgelistet sind.

Beispiel 2:

1. Sortieren der Etappen nach der 'Endhöhe' Spalte
2. Sortieren der Etappen nach der 'Etappe' Spalte

Kreisflug und Strecken-Etappen werden getrennt und sind nun absteigend nach Endhöhe sortiert.

Etappe	Anfang	Ende	Dauer	Anfang...	Endhöhe	dH	Mittl. St...	Mittl.Ge...	mitUnw...	Gleitzahl
Gerade (Schlepp)	10:27:55	10:28:27	00:00:32	105m	474m	369m	11,5m/s	73km/h	0,7m	-1,8
Gerade	10:28:27	10:29:29	00:01:02	474m	433m	-41m	-0,7m/s	96km/h	1,7m	41
Kreisflug - links	10:29:27	10:37:01	00:07:34	433m	631m	198m	0,4m/s			
Gerade	10:36:49	10:38:07	00:01:18	673m	626m	-45m	-0,6m/s	87km/h	1,9m	42
Kreisflug - links	10:37:55	10:47:04	00:09:09	604m	990m	386m	0,7m/s			

mit einem Rechtsklick auf die jeweilige Spalte definieren Sie

- . aufsteigende Sortierfolge oder
- . absteigende Sortierfolge und
- . die Sichtbarkeit der Spalten

### Benutzen der Flug-Etappen im Desktop

Ein komfortabler Weg Ihren Flug zu analysieren bietet sich, wenn Sie auf dem Desktop die Etappen Statistik und (zumindest) gleichzeitig das Flugweg-Fenster öffnen. Ein Doppelklick oder die [Eingabe]-Taste bei einer speziellen Etappe setzt das Flugzeugsymbol auf die Mitte dieser Etappe.

### Flug-Etappen exportieren

Sie können Zeilen der Etappen-Statistik auswählen und mit **Strg-C** in der Windows-Zwischenablage ablegen. Danach können Sie diese Daten mit **Strg-V** z.B. in eine Excel-Tabelle einfügen, um dort weitere Auswertungen und Analysen zu erstellen.

Siehe auch:

[Statistikauswertung](#)

[allgemeine Informationen](#)

[deklarierte Aufgabe](#)

[Extras>Optionen>Statistik](#)

## 3.1.5 Flugfenster- Felder

Felder sind Funktionselemente von SeeYou, die es Ihnen erlauben zusätzliche Details Ihres Fluges zu sehen.

Folgende Felder sind über den Menüpunkt Ansicht zugänglich , wenn Sie sich gerade einen Flug ansehen:

- . Instrumente
- . Foto
- . Luftraumverletzung
- . Optimierung

Beachten Sie das alle Felder größenveränderlich und andockbar sind. Wenn Sie an den äußeren Kanten des Feldes ziehen können Sie die Größe verändern. Wenn Sie die Überschriftenlinie bewegen, können Sie das Feld damit woanders andocken. Das funktioniert selbst auf einem Zusatzmonitor (sinnvoll bei Präsentationen). Ein Doppelklick auf die Überschrift löst das Feld oder dockt es an - probieren Sie es am besten gleich mal aus.

### 3.1.5.1 Flugfenster- Felder - Instrumentenfeld

Die Instrumentendarstellung ist ein Weg, Zuschauern die wesentlichen Flugparameter während einer Präsentation zu zeigen. Alle dargestellten Instrumente beherrschen unterschiedliche Maßeinheiten - Sie sollten die Maßeinheiten deshalb vorher bei Extras>Optionen>Allgemein>Maßeinheiten richtig einstellen.

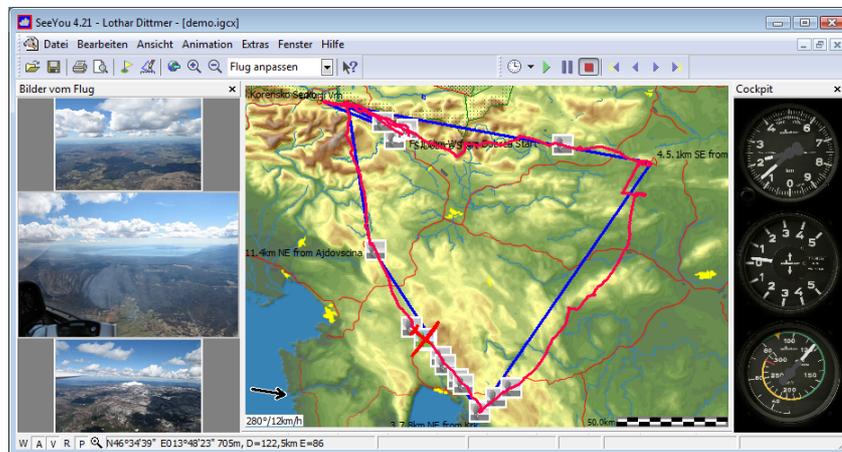
Beachten Sie, dass das Instrumentenfeld größeinstellbar und andockbar ist. Wenn Sie an den äußeren Kanten des Feldes ziehen können Sie die Größe verändern. Wenn Sie die "Cockpit"-Überschrift bewegen, können Sie das Feld damit woanders andocken.



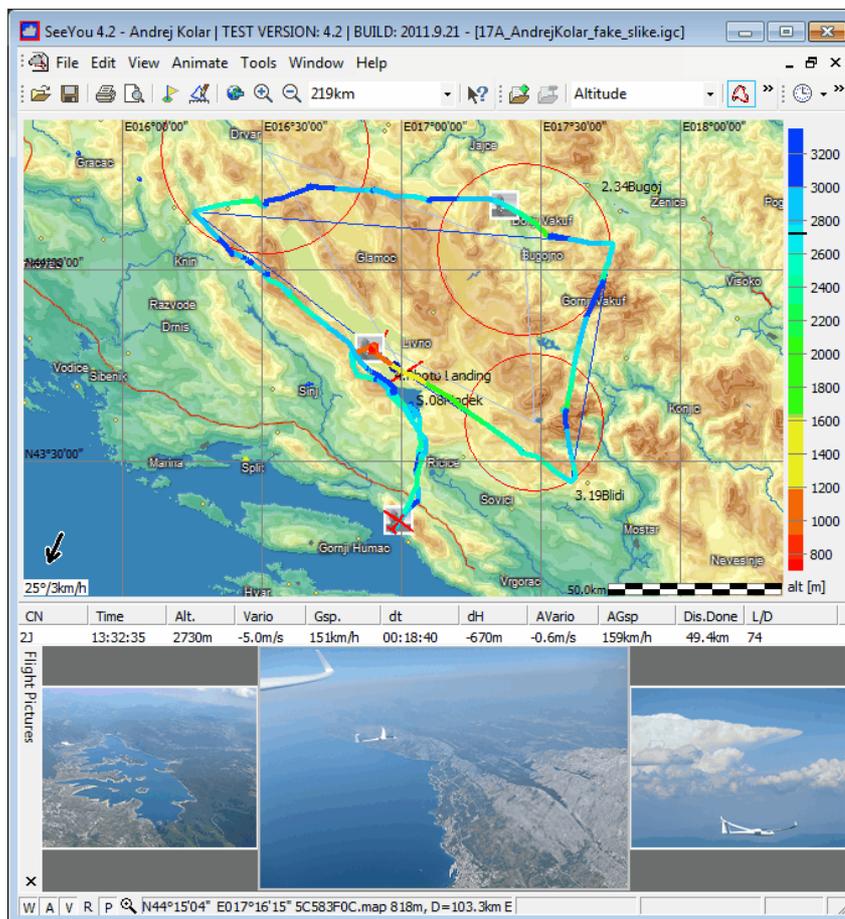
### 3.1.5.2 Flugfenster- Felder - Fotofeld

[Eine Fotogalerie in SeeYou](#) macht viel Spaß. Die Fotos werden im Fotofeld präsentiert das dem Instrumentenfeld ähnelt - es ist in der Größe veränderbar und andockbar.

Wenn Sie an den äußeren Kanten des Feldes ziehen, können Sie die Größe verändern, die Fotos werden dann bestmöglich im Feld eingepasst. Wenn Sie die "Bilder vom Flug" Überschriftenlinie anklicken und bewegen, können Sie das Feld damit irgendwo auf den Bildschirm ziehen. Das funktioniert sogar mit einem zweiten Monitor (sinnvoll bei Präsentationen mit Fotos). Wenn Sie das Feld direkt an den Rand des SeeYou Bildschirms ziehen wird es dort andockt Ein Doppelklick auf die Überschrift löst das Feld wieder oder dockt es an - probieren Sie es am besten gleich mal aus.



Fotos auf linker Seite - Instrumente rechts eingeschaltet



Fotofeld unten, Instrumente ausgeschaltet

### 3.1.5.3 Flugfenster- Felder - Luftraumverletzung

Um zu sehen ob gegebenenfalls gesperrte Lufträume durchflogen wurden, können Sie das entsprechende Feld mit Ansicht>Luftraumverletzung öffnen oder **Strg+I** drücken

Dies wird

- Ein kleines Textfenster mit Luftraumverletzungen öffnen
- Das [Farbschema](#) des Flugweges auf Luftraumverletzung ändern

Beachten Sie, dass nur sichtbarer Luftraum geprüft wird. Stellen Sie deshalb sicher, dass alle interessanten Lufträume eingeschaltet sind und schalten Sie aus, was keine Rolle spielt. Das erledigen Sie mit dem [Extras>Luftraum](#) Befehl aus dem Hauptmenü.

Siehe auch:

[2D-Flugwegfenster](#)



### 3.1.5.4 Flugfenster- Felder - Optimierung

Diese Funktion findet im aktiven Flug die längste geflogene Distanz nach verschiedenartigen Wettbewerbsflugregeln.

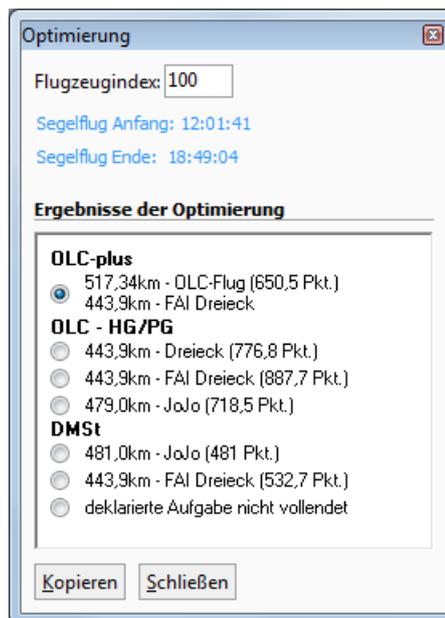
SeeYou optimiert die Flugstrecke vom Segelflug-Anfang bis zum Segelflug-Ende. Wenn Sie vermuten, dass die automatisch berechneten Werte inkorrekt sind, können Sie die Zeiten ändern, indem Sie eine [Auswahl](#) treffen

Wählen Sie Bearbeiten>Optimieren aus dem Hauptmenü, drücken Sie **Strg+L** im Flugfenster oder klicken Sie mit der rechten Maustaste ins Flugfenster und wählen Sie Optimieren.

Gefunden werden folgende optimierte Aufgabenstrecken (falls bei [Optionen>Optimierung](#) eingeschaltet):

- FAI Segelflug (Zielflug, Zielrückkehr, FAI Dreieck und JoJo)
- OLC plus (OLC Flug und FAI Dreieck)
- OLC für HG/ PG (FAI Dreieck, Dreieck und freier Flug mit 3 Punkten, 20% Entfernung erlaubt zwischen Abflug- und Zielpunkt)
- DMSt (FAI Dreieck, Dreieck und Freier Flug mit 3 Punkten)
- SIS-AT (Gummiband)

Klicken Sie auf [Kopieren] , wenn Sie die [Statistik](#) der optimierten Strecke interessiert. Es ist möglich den [Flug mit der optimierten Aufgabe zu speichern](#).



Siehe auch: [Optionen>Optimierung](#)

### 3.1.6 Flugfenster- Desktops nutzen

Siehe dazu [Erste Schritte - Desktops nutzen](#).

## 3.2 SeeYou Hauptfenster - Wegpunkt/Aufgabenfenster

In solch einem Fenster können Sie Ihre Wegpunkte und Aufgaben bearbeiten und ordnen. Das Fenster ist in zwei Bereiche aufgeteilt:

- Der obere Bereich mit der Aufgabenliste enthält alle Aufgaben, die in der geladenen Datei gespeichert sind.

Der untere Bereich kann mit 5 Ansichten verschieden genutzt werden:

- Mit [Ansicht>Karte](#) können Aufgaben grafisch erstellt und geändert werden.



- [Ansicht>Aufgabendetails](#) nutzen Sie, wenn Sie Aufgaben durch Eingabe von Wegpunktnamen erstellen wollen.
- [Ansicht>Wegpunktdetails](#) stellt alle Details der Wegpunktliste dar und bietet Sortiermöglichkeiten
- [Ansicht>Wegpunktliste](#) stellt die Wegpunktliste mit Typabhängigen Symbolen dar
- [Ansicht>Zeitplan](#) erstellt einen Zeitplan, soweit eine Wetterkopplung und entsprechende Wetterdaten vorhanden sind

Aufgaben können also auf der Karte oder auch in der Listenansicht erstellt werden.

Mit [Bearbeiten>Wegpunkt einfügen](#)  kann ein neuer Wegpunkt erstellt werden.

Mit [Bearbeiten>Wegpunkt bearbeiten](#)  kann der ausgewählte Wegpunkt verändert werden.

Eine neue Aufgabe planen Sie mit [Bearbeiten>Aufgabe hinzufügen](#) oder Sie benutzen das -Symbol. Um eine exakte Kopie einer bestehenden Aufgabe zu erstellen, müssen Sie die Aufgabe zuerst auswählen.

Dann benutzen Sie [Bearbeiten>Aufgabe kopieren](#) oder klicken auf das -Symbol.

Id	Description	Distance	Points
16	FAIDR 627,1	628,5km	001_EDBE, 051Gorleben, 183Wollet, 174Weisswasser, 001_EDBE
15	FAIDR 606,6	608,1km	001_EDBE, 041*Finsterwalde, 025*Celle, 084KyritzKlaersee, 001_EDBE
14	FAIDR 606,1	607,3km	001_EDBE, 163Torgau, 036Egestorf, 182Wittstock, 001_EDBE
13	FAIDR 507,6	508,7km	001_EDBE, 163Torgau, 177*Wilsche, 084KyritzKlaersee, 001_EDBE
12	FAIDR 500,5	501,6km	001_EDBE, 180Wittenberg, 025*Celle, 182Wittstock, 001_EDBE
11	FAIDR 454,3	455,3km	001_EDBE, 073Koessel, 101*Metzingen, 0168Bombodrom, 001_EDBE
??	VE 404,4	405,3km	001_EDBE, 083*Kyritz, 108NEinow, 038Eisenhuet, 020Bruck, 001_EDBE

Beispiel für ein Wegpunkt/ Aufgabenfenster in der Kartenansicht

Siehe auch:

[Heimatswegpunkt](#)

[Wegpunktdaten öffnen](#)

[Wegpunktdaten speichern](#)

[Wegpunkte importieren](#)

[Wegpunkte verwalten](#)

### 3.2.1 Wegpunkt/Aufgabenfenster- Kartenansicht

In dieser Ansicht werden Wegpunkte und Aufgabe auf der Karte dargestellt. Darüber erscheint eine Liste mit den in der Datei gespeicherten Aufgaben.

Wählen Sie **Ansicht>Karte** oder benutzen Sie das -Symbol aus der Wegpunkt&Aufgaben-Werkzeugleiste.

Mit der rechten Maustaste wählen Sie nun Wegpunkte zum Bearbeiten aus oder erstellen neue Wegpunkte.



Drücken Sie **Strg + Pfeil\_oben** für kleinere Vergrößerung (zoom out) oder **Strgl + Pfeil\_unten** für höhere Vergrößerung (zoom in) der Kartendarstellung. Alternativ können Sie den Vergrößerungsmaßstab mit dem **Mausrad** ändern

Mit [Bearbeiten>Aufgabe hinzufügen](#) oder dem -Symbol erstellen Sie eine neue Aufgabe. Klicken Sie auf Start-Punkt, 1.Wendepunkt, 2.Wendepunkt und so weiter. Beenden Sie das Hinzuzufügen von Wegpunkten durch Drücken der **Esc**-Taste. Das ist schon alles - Sie haben eine neue Aufgabe erstellt !

Um eine Aufgabe ohne vordefinierte Wegpunkte zu erstellen, halten Sie die **Umsch**-Taste gedrückt. Jeder Mausklick erstellt dann einen neuen Wegpunkt. Die neuen Wegpunkte erhalten Namen mit fortlaufenden Nummern, z.B. 'Punkt\_123'. Sie können anschließend Namen und Eigenschaften nach einem Klick mit der rechten Maustaste über dem Punkt ändern.

Um eine bereits bestehende Aufgabe bearbeiten zu können, müssen Sie sie zuerst in der Liste auswählen.

- Klicken Sie dann auf den entsprechenden Wegpunkt und verschieben Sie ihn.
- Mit Doppelklick Sie auf einem Schenkel fügen Sie einen Wegpunkt ein -  
alternativ können Sie nacheinander das -Symbol und den Schenkel anklicken.
- Wählen sie das -Symbol und klicken Sie dann auf den Wegpunkt, der gelöscht werden soll.

Art und Größe der erstellten Aufgabe werden auf der Karte und in der Aufgabenliste angezeigt.

Um die Eigenschaften eines Sektors zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Sektor und wählen dann [Sektor ändern](#).

Mit [Bearbeiten > Aufgabeneigenschaften](#) können Sie nachträglich weitere Parameter der erstellten Aufgabe ändern.

### 3.2.2 Wegpunkt/Aufgabenfenster- Aufgabendetails

Diese Ansicht wird benutzt, wenn Aufgaben auf Basis bereits existierender Wegpunkte in Listenform geplant werden sollen.

Wählen Sie Ansicht>Aufgabendetails , um zu dieser Ansicht zu wechseln oder benutzen Sie das -Symbol.

Mit [Bearbeiten>Aufgabe hinzufügen](#) oder dem -Symbol erstellen Sie eine neue Aufgabe. Sie können nun den Namen des ersten Wegpunktes eingeben und beliebig viele weitere folgen lassen.

Normalerweise werden Sie den Standardaufgabentyp "Rennaufgabe" (Racing task) benutzen - die anderen möglichen Aufgabentypen und die daneben angezeigten Parameter spielen bei Wettbewerbsaufgaben eine Rolle. Um einen Wegpunkt einzufügen, wählen Sie [Bearbeiten>Wegpunkt in Aufgabe einfügen](#). Alternativ können Sie

auch das -Symbol oder die Tastenkombination **Strg+Einf** dazu benutzen.

Wählen sie das -Symbol oder Bearbeiten> Wegpunkt aus Aufgabe löschen oder **Strg+Entf** um einen vorher markierten Punkt zu löschen.

Nach der Eingabe einer Aufgabe können Sie die Aufgabe noch ändern, indem Sie einen Doppelklick auf die Aufgabe in der Liste ausführen oder [Bearbeiten>Aufgabeneigenschaften](#) aus dem Menü wählen und dann [Sektoren](#) und weitere [Optionen](#) detailliert festlegen.

Aufgaben werden standardmäßig nach dem Startpunkt sortiert aufgelistet. Bei einem Klick auf den Kopf der Beschreibungsspalte (Description) werden die Aufgaben nach der Beschreibung sortieren, während ein Klick auf den Kopf der Distanz-Spalte eine Größensortierung erzeugt. Ein zweiter Klick an gleicher Stelle wird die Sortierreihenfolge umkehren (A->Z wird zu Z->A).

Wenn Sie eine Aufgabe in das Flugwegfenster ziehen, wird dies die deklarierte Aufgabe für alle Flüge im Flugwegfenster ändern. Das ist dann von Nutzen, wenn Sie mehrere Flüge eines Wettbewerbstages analysieren:



Viele Piloten deklarieren bei Wettbewerbsflügen keine Aufgabe - auf diese Art und Weise können Sie die Aufgabe allen Flüge mit einer einzigen Mausbewegung zuweisen.

### 3.2.3 Wegpunkt/Aufgabenfenster- Wegpunktdetails

Wählen Sie **Ansicht>Wegpunktdetails** oder benutzen Sie das -Symbol aus der [Aufgaben\(&Wegpunkt\)-Werkzeugleiste](#).

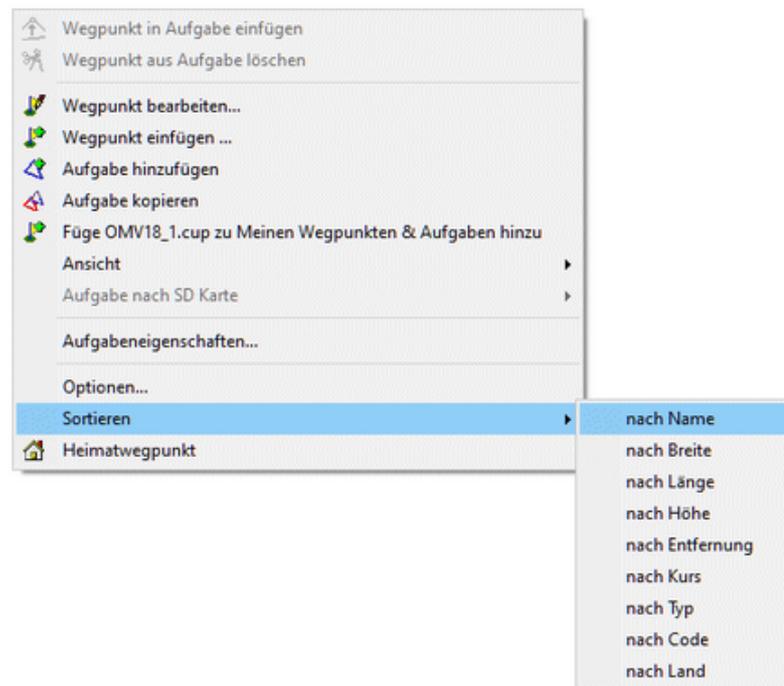
In dieser Ansicht wird dann jeder Wegpunkt detailliert beschrieben mit:

- Name
- Breite
- Länge
- Höhe
- Distanz zum Heimatwegpunkt
- Kurs (Bearing) zum Heimatwegpunkt
- Art des Wegpunktes
- Kurzname des Wegpunktes (Code)
- Land
- Beschreibung

Drücken Sie **Strg+Einf** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um einen Wegpunkt einzufügen. Wählen Sie einen oder mehrere Wegpunkte aus und drücken Sie **Strg+Entf**, um sie aus der Datei zu entfernen.

**Sortieren** Sie die Wegpunkte nach irgendeinem Spaltenkriterium indem Sie mit der Maus oben auf die entsprechende Spaltenüberschrift tippen oder

indem Sie das folgende Kontextmenü mit der rechten Maustaste aufrufen:



- Wählen Sie irgendeinen Wegpunkt und drücken Sie **Strg+C**, um den Inhalt in die Zwischenablage zu kopieren. Sie können diesen Datensatz nun auch in andere Windows-Programme (wie z.B. Excel) einfügen und dort weiter verarbeiten.
- Wählen Sie beliebige Wegpunkte und benutzen sie [Datei>Speichern unter...](#), um diese als separate Wegpunkt-Dateien in verschiedenen Formaten zu speichern.
- Öffnen Sie mehrere Wegpunktfenster nebeneinander und kopieren Sie markierte Wegpunkte mit 'drag&drop' aus dem einen Fenster in das andere.

Siehe auch:



## [Wegpunkt/Aufgabenfenster](#) [Tastatur und Maus](#)

### 3.2.4 Wegpunkt/Aufgabenfenster- Wegpunktliste

Die Symbolansicht der Wegpunktliste ermöglicht es Ihnen, schnell die Art des Wegpunktes zu erkennen. In dieser Ansicht werden die Wegpunkte nur mit ihren Namen aufgelistet.

Wählen sie [Ansicht>Wegpunktliste](#) oder benutzen Sie das -Symbol aus der [Aufgaben\(&Wegpunkt\)-Werkzeugleiste](#).

Drücken Sie **Strg+Einf** oder die rechte Maustaste, um einen Wegpunkt einzufügen.

Wählen Sie einen oder mehrere Wegpunkte aus und drücken Sie **Strg+Entf**, um sie aus der geladenen Datei zu entfernen.

Sortieren Sie die Wegpunkte durch Aufrufen der Funktion 'Sortieren' im Kontextmenü nach einem Rechtsklick auf die Liste.

Wählen Sie irgendeinen Wegpunkt und drücken Sie **Strg+C**, um den Inhalt in die Zwischenablage zu kopieren. Sie können diesen Datensatz nun auch in andere Windows-Programme (wie z.B. Excel) einfügen und dort weiter verarbeiten.

Wählen Sie beliebige Wegpunkte und benutzen sie [Datei>Speichern unter...](#), um diese als separate Wegpunkt-Dateien in verschiedenen Formaten zu speichern.

Siehe auch:

[Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)  
[Tastatur und Maus](#)

### 3.2.5 Wegpunkt/Aufgabenfenster- Zeitplan

Bereiten Sie Ihren Flug in SeeYou mit den Wetterdaten von [TopMeteo](#) oder [Skysight](#) vor - Sie benötigen dafür ein Topmeteo 1h-Abo oder ein Skysight Abo der entsprechenden Region.

Zuerst lassen Sie SeeYou die Wettervorhersage nutzen, um für Sie die richtige Strecke an dem Tag auszuwählen. Das Regenschirm-Symbol in der Aufgabenliste deutet darauf hin, dass bei dieser Aufgabe mit einer Aussenlandung zu rechnen ist - beim Sonnen-Symbol in der Liste sollte die entsprechende Strecke zu schaffen sein.

Mit Ansicht>Zeitplan können Sie einen errechneten Zeitplan für eine Aufgabe anzeigen und dann ggf. auch ausdrucken lassen. Die dabei maßgebenden Parameter 'Pilotenfaktor' und 'minimale Konvektionshöhe' werden bei [Extras>Topmeteo](#) und/oder [Extras>Skysight](#) eingestellt. Erst bei der Analyse des Fluges am Folgetag werden Sie sehen, inwiefern die Prognose im Zusammenspiel mit Ihren Fähigkeiten (Pilotenfaktor!) richtig war und ob es möglich war, war den Zeitplan einzuhalten...



Id	Description	Distance	Points
0	Dreieck - (414,1km) [455,5Pkt.]	414,1km	ControlWest1, Assegaaybosc, Aquila, ControlWest1
1	Dreieck - (278,9km) [306,8Pkt.]	278,9km	ControlWest1, Barrydale, Aquila, ControlWest1

**Wetterdienst**  
 TopMeteo  
 SkySight

**Ortszeit**  
 Mittwoch 01:00 (00 UTC Wed)

**Anzeige**  
 Windflaggen [kts]  
 Windanimation  
 Konvektionshöhe [x100m]  
 Pot. Flugdistanz für [km]  
 Wellen [fpm]

**Wind [kts]**  
 ~ 4000m (FL130)  
 ~ 2500m (FL85)  
 ~ 2000m (FL65)  
 ~ 1500m (5000ft AMSL)  
 ~ 500m AGL

**Pot. Flugdistanz für**  
 18m Klasse  
 Std. Klasse  
 Hängegleiter  
 Gleitschirm

**Transparenz**

**Start in ControlWest1 @09:00**  
 Remaining distance: 278,9km  
 Speed last hour: 0,0km/h  
 Sunset at ControlWest1: 8h 42min  
 Task: 127,8km O to Next task point  
 Wind: 281°/18km/h

**@11:00 (18,8km)**  
 Remaining distance: 260,2km  
 Speed last hour: 13,1km/h  
 Time to sunset: 7h 42min  
 Task: 109,0km O to Next task point  
 Wind: 312°/18km/h

**@12:00 (63,2km)**  
 Remaining distance: 215,7km  
 Speed last hour: 48,1km/h  
 Time to sunset: 6h 42min

**Barrydale @13:12 (127,8km)**  
 Remaining distance: 151,2km  
 Speed last hour: 54,0km/h  
 Time to sunset: 5h 29min

**@14:00 (187,7km)**  
 Remaining distance: 91,2km  
 Speed last hour: 75,1km/h  
 Time to sunset: 4h 42min

**Aquila @14:27 (220,5km)**  
 Remaining distance: 58,5km  
 Speed last hour: 70,5km/h  
 Time to sunset: 4h 14min

**@15:00 (248,5km)**  
 Remaining distance: 30,4km  
 Speed last hour: 57,2km/h  
 Time to sunset: 3h 42min

**Final Glide to ControlWest1 @15:32 (278,9km)**  
 Remaining distance: 0,0km  
 Speed last hour: 54,6km/h  
 Time to sunset: 3h 9min

Dazugehöriger Ausdruck:

### Zeitplan

278,9km @ 10.02.2021

Typ: Dreieck - (278,9km) [306,8Pkt.]  
 Aufgabenlänge: 278,9km  
 Dauer: 5h 32min  
 erwartete Geschw.: 50,3km/h

Min Höhe: 90006m  
 Max Höhe: 210007m  
 Kurbelbeginn: 10:00  
 Sunset: 18:42

Punkt	Zeit	Name	Dist.	Durchschn. $\bar{c}$	Wind	Sunset
Abflug	10:00	ControlWest1	278,9km		281°/18km/h	8h 42min
	11:00		260,2km	13,1km/h	312°/18km/h	7h 42min
	12:00		215,7km	48,1km/h	325°/21km/h	6h 42min
3.Punkt	13:12	Barrydale	151,2km	54,0km/h	330°/21km/h	5h 29min
	14:00		91,2km	75,1km/h	331°/25km/h	4h 42min
5.Punkt	14:27	Aquila	58,5km	70,5km/h	332°/27km/h	4h 14min
	15:00		30,4km	57,2km/h	325°/25km/h	3h 42min
Ziel	15:32	ControlWest1		54,6km/h	320°/01km/h	3h 9min

Siehe auch:

[Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)

### 3.2.6 Wegpunkt/Aufgabenfenster- Heimatwegpunkt

Der Heimatwegpunkt ist der Bezugswegpunkt für das Wegpunkt/Aufgabenfenster.

- Distanz und Kurs (Bearing) zu einem beliebigen Wegpunkt werden in der [Detailansicht](#) ausgehend vom Heimatwegpunkt gemessen.
- Wenn Sie die [Kartenansicht](#) öffnen, erscheint der Heimatwegpunkt in der Mitte.

Um einen neuen Heimatwegpunkt festzulegen, schreiben Sie den Namen in die Heimatwegpunkt-Eingabemaske in der [Aufgaben\(&Wegpunkt\)-Werkzeugleiste](#)  oder wählen Sie das Heimatwegpunkt-Symbol





In manchen Ansichten können Sie auch nach einem Klick mit der rechten Maustaste den Heimatwegpunkt auswählen.

Siehe auch

[Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)

### 3.2.7 Wegpunkt/Aufgabenfenster- FAI-Dreiecks-Assistent

Der FAI-Dreiecks-Assistent zeigt die Grenzen des 'FAI-Gebietes' an. In diesem, dem entsprechenden Schenkel gegenüber liegendem Bereich muss der 3. zugehörige Wendepunkt liegen, damit die %-Regeln für das FAI-Dreieck erfüllt werden. Das erlaubt mit graphischer Unterstützung flache FAI-Dreiecke zu planen.

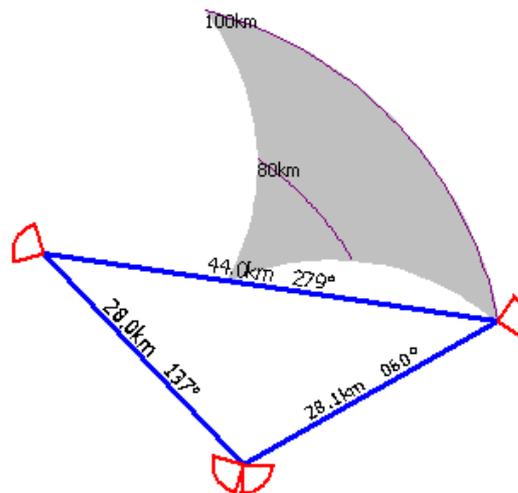
Drücken Sie **Strg+E** oder  zum Ein- und Ausschalten des FAI-Gebietes.

Mit **Strg+R** oder  (= FAI-Gebiet drehen) bewegen Sie den FAI-Bereiche zum nächsten Schenkel der Aufgabe.

Bitte beachten Sie:

Für jeden Schenkel gibt es zwei symmetrisch dazu liegende FAI-Gebiete !

Bei Extras>Optionen>Aufgabenplanung können Sie bei Dreieckseigenschaften die Regeln einstellen, nach denen der Assistent arbeitet !



## 4 Menübefehle

### 4.1 Menübefehle - Datei

#### 4.1.1 Datei- Öffnen

Mit Datei>Öffnen (alternativ: **Strg+O** oder  ) können Sie alle mit SeeYou verknüpften Dateitypen laden, das sind:

- Flüge (IGC, IGCX, CAI, LXN, FIL, SDI, LO4, LOG, TRK, CTC, MUL)
- Wegpunkte/Aufgaben (CUP, CUPX, DA4, ATT, WPZ, DAT, DBT, NDB, CDB, WHT, GRW)
- Luftraumdaten (CAR, CUB, TXT, VER, AIR, SUA)
- Vektorkarten (CIT)
- (eher aus historischen Gründen:) Rasterkarten (CMR, MDS, QMP, BMP, JPG)

#### Flug öffnen

Für IGC-Flugdateien bietet SeeYou im Öffnen-Dialog eine Voransichts-Option im rechten Teil des Fensters. Sie können sich für die Aufgaben-, Deklarations-, Flugweg- oder Barogramm-Voransicht entscheiden.



Um einen Flug zu öffnen

1. Wählen Sie Datei>Öffnen oder das -Symbol.
2. Suchen Sie den entsprechenden Ordner.
3. Wählen Sie einen Flug.
4. Klicken sie auf [Öffnen] oder doppelklicken Sie auf den Dateinamen.

Um kürzlich geladen Flüge zu öffnen

1. Wählen Sie Datei aus dem Haupt-Menü.
2. Klicken Sie auf den in der Menüleiste angezeigten Dateinamen des wieder zu öffnenden Fluges.

Eine Zusammenstellung mehrerer Flüge kann als **Mehrfachflugdatei** vom Dateityp MUL gespeichert und geladen werden.

### Wegpunkt/Aufgabendaten laden

1. Wählen Sie Datei>Öffnen aus dem Hauptmenü.
2. Wählen und markieren Sie die gewünschte Wegpunktdatei im entsprechenden Ordner.
3. Klicken Sie auf [Öffnen].

Wenn Sie eine Wegpunktdatei öffnen, erscheint ein Auswahlfenster, das folgende Möglichkeiten anbietet:

- **Datei in neuem Fenster öffnen**

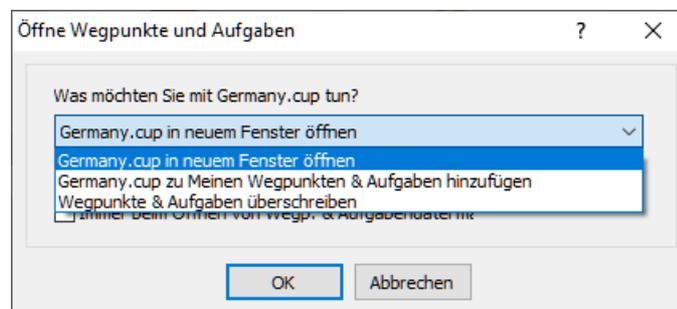
SeeYou öffnet dann die Wegpunktdatei in einem neuen Fenster (das gegebenenfalls bereits geöffnete Fenster überdeckt)

- **Datei zur geöffneten Datei ( hier: Meine Wegpunkte & Aufgaben) hinzufügen**

Die Daten aus der zu öffnenden Datei werden zur bereits geöffneten Wegpunktdatei (hier: Meine Wegpunkte & Aufgaben) hinzugefügt (addiert).

- **Wegpunkte & Aufgaben überschreiben**

Auch in diesem Fall landen die Daten aus der zu öffnenden Datei in der bereits geöffneten Zieldatei. Allerdings werden dabei die vorher dort gespeicherten Daten gelöscht und durch die neu geladenen ersetzt



Wegpunkt/Aufgabendateien werden immer dann als individuelle Dateien geöffnet, wenn Sie **Datei in neuem Fenster öffnen** gewählt haben. Sie können gleichzeitig mehrere Wegpunkt/Aufgabendateien öffnen, um dort etwas zu löschen, zu ändern oder hinzuzufügen. Sie können sogar 2 oder mehrere Dateien in unterschiedlichen Formaten öffnen und mit 'drag&drop' Wegpunkte und Aufgaben zwischen den Dateien hin und her bewegen. Sie können im Ansicht-Menü zwischen verschiedenen Ansichten wählen. Wenn Sie die Änderungen abgeschlossen haben, können Sie das mit Datei>Speichern sichern.

Siehe auch:

[Flugfenster](#)

[Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)

#### 4.1.2 Datei- Speichern unter...

Den Speichern-Dialog aktivieren Sie mit Datei>Speichern unter... ,  
durch die Tastenkombination **Strg+S** oder durch Mausclick auf das -Symbol.

In der Folge ist entscheidend, welches Fenster bei dem Befehl aktiv ist:



- Ausgehend [Flugweg-](#), [Diagramm-](#) oder [Statistikfenster](#) wird der [aktive Flug gespeichert](#).
- Ausgehend von [Wegpunkt/Aufgabenfenster](#) werden [Wegpunkte und Aufgaben gespeichert](#).

### Bilder speichern:

Wenn Sie als Dateiformat BMP oder JPG wählen, können Sie Bilder (Screenshots) speichern. Das kann für Internetdarstellung und Ausdrücke sinnvoll sein.

#### 4.1.2.1 Datei- Speichern unter... - Speichern von Flügen

1. Öffnen Sie einen Flug.
2. Benutzen Sie den Menübefehl Datei>Speichern oder **Strg+S** oder das -Symbol.
3. Wählen Sie einen neuen Dateinamen.
4. Wählen den Dateityp.
5. Klicken auf den [Speichern].

### Mehrere Flüge speichern:

Sie können eine Kombination mehrerer geladener Flüge als **MUL**-Datei speichern, die dann später mit einem einzigen Mausklick geöffnet werden kann.

### Bilder speichern:

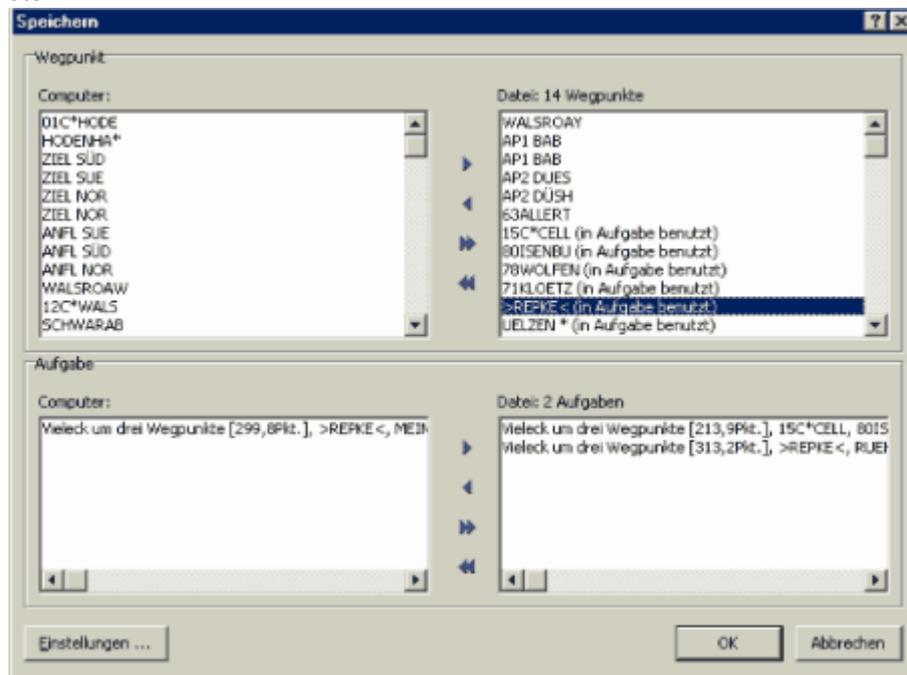
Wenn Sie als Dateiformat BMP oder JPG wählen, können Sie Bilder Ihrer Flüge in benutzerdefinierter Auflösung und Qualität speichern. Das kann für Internetdarstellung und Ausdrücke sinnvoll sein.

#### 4.1.2.2 Datei- Speichern unter... - Speichern von Wegpunkten

Es gibt zwei Möglichkeiten, um Wegpunktdaten zu speichern:

##### Version A

1. Öffnen Sie das [Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)
2. Wählen Sie Datei>Speichern unter... oder die Tastenkombination **Strg+S** oder .
3. Wählen Sie Dateinamen und Dateityp und klicken Sie dann auf [Speichern].
4. Verschieben Sie Wegpunkte und Aufgaben (wenn zum Dateiformat passend) von links nach rechts im Auswahlfenster.



5. Wählen Sie [Einstellungen] und Code als Wegpunktnamen verwenden, wenn Sie die Kurznamen (Code) der Wegpunkte speichern wollen. Wenn ein Wegpunkt noch keinen Code hat, werden die ersten 8 Zeichen des Namens übernommen. Sie können den Code jedes Wegpunktes im [Bearbeiten > Wegpunkte](#)-Dialog ändern. Mit der Einstellung Wegpunkte nur in Großbuchstaben können Sie die Großschreibung der Wegpunktnamen erzwingen.
6. Klicken Sie auf [OK], um die Datei zu speichern.



### Version B

1. Wählen Sie die gewünschten Wegpunkte im [Wegpunkt/Aufgabenfenster](#) aus.
3. Wählen Sie Datei>Speichern unter... oder **Strg+S** oder .
4. Wählen Sie den Dateinamen und den Dateityp.
5. Die ausgewählten Wegpunkte finden Sie jetzt bereits im Datei-Bereich des Auswahlfensters.
6. Aktivieren oder deaktivieren Sie unter [Einstellungen]: "Code als Wegpunktnamen verwenden" oder "Wegpunkte nur in Großbuchstaben".
7. Klicken Sie auf [Speichern].

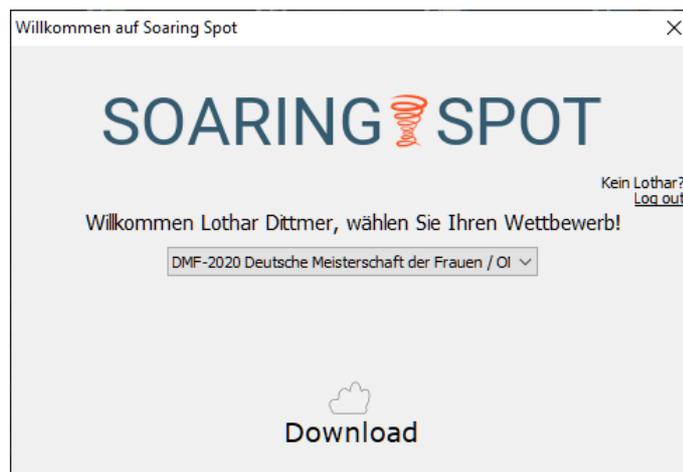
### Wegpunkte mit Fotos im CUPX Format speichern

Wenn Sie den Wegpunkten Bilder zugeordnet haben, sollten Sie die Daten im SeeYou CUPX Format speichern. Dadurch werden die Fotos zusammen mit den Wegpunktdetails abgespeichert.

SeeYou unterstützt zudem viele andere Wegpunktformate wie z.B. GPX und KML/KMZ für Google Maps / Google Earth

### 4.1.3 Datei- Wettbewerb öffnen

Mit diesem Befehl öffnen Sie einen auf Soaring Spot angelegten Wettbewerb zur weiteren Bearbeitung.



SeeYou bietet dann Unterstützung bei:

- Aufgabenplanung
- Auslesen der Logger
- Automatischer Auswertung der Wettbewerbsflüge
- Ergebnisdruck
- Veröffentlichung im Internet

Siehe auch:

[Wettbewerbsdaten auf SoaringSpot veröffentlichen](#)

#### 4.1.3.1 Datei- Wettbewerb öffnen - Wettbewerbsmodul

Von der Planung der Aufgaben bis zur Veröffentlichung der Wertungen - das integrierte Wettbewerbsmodul bietet alles, was zur Wettbewerbsauswertung nötig ist und kann flexibel an neue Regeln angepasst werden.

**Die entsprechenden Funktionen sind bereits in jeder SeeYou Version vorhanden - sie müssen nur durch Erzeugen, Einrichten und Laden eines Wettbewerbs von <https://www.SoaringSpot.com> aktiviert werden...**

SeeYou bietet Unterstützung bei:

- Aufgabenplanung



- Auslesen der Logger
- automatischer Auswertung der Wettbewerbsflüge
- Ergebnisdruck
- Veröffentlichung auf Soaring Spot im Internet

Weitere Hinweise dazu finden Sie auf der Naviter Website in der knowledge base <https://help.naviter.com> unter soaring.spot.

Sie benötigen dafür ein aktuelles SeeYou Abo (valid subscription) und können direkt von der Ansicht Ihres Profils bei

<https://myaccount.seeyou.cloud/profile> nach Soaring Spot wechseln.

Siehe auch:

[Wettbewerbsdaten auf SoaringSpot veröffentlichen](#)

#### 4.1.4 Datei- Neue Wegpunkte und Aufgaben

Datei>Neue\_Wegpunkte\_und\_Aufgaben erzeugt eine neue Wegpunkt/Aufgabendatei im SeeYou CUP Format.

Wenn Sie diesen Menübefehl starten, müssen Sie in der Folge zuerst einen Speicherort und den Dateinamen festlegen. In der Folge öffnet sich ein noch leeres Wegpunkt/Aufgabenfenster, wo Sie dann Punkte und Aufgaben definieren können.

siehe auch:

[Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)

#### 4.1.5 Datei- Schließen

Datei>Schließen aus dem Haupt-Menü schließt das aktive Fenster.

Das aktive Fenster erkennen Sie an der farblich hervorgehobenen Umrandung.

#### 4.1.6 Datei- Alle Schließen

Datei>Alle schließen schließt alle geöffneten Fenster innerhalb des SeeYou-Hauptfensters.

#### 4.1.7 Datei- Suche...

Mit dem Datei>Suchen-Dialog können ein spezifischer Flug oder mehrere Flüge mit entsprechenden Kriterien in diversen Ordnern (und Unterordnern) gesucht werden.

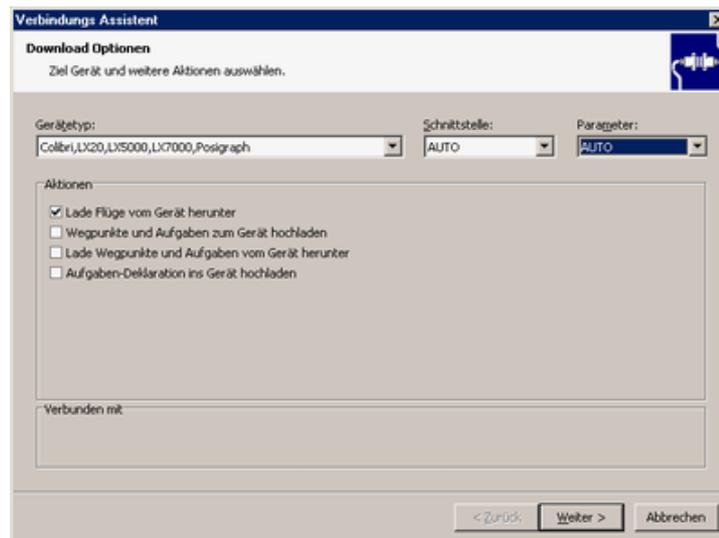
Mit folgenden Kriterien grenzen Sie die Suche ein:

- Pilotenname
- Datum zwischen von/bis
- Start nahe





Bereits seit Version 2 fügt SeeYou einen eigenen G-Record am Ende von Dateien ein, die von einem nicht IGC zugelassenen Aufzeichnungsgerät (Garmin MLR und ähnliche) ausgelesen werden. Auf der Webseite gibt es ein passendes Validierungsprogramm, um solche Flüge im Hinblick auf Manipulationen prüfen zu können.



Bei [Erste Schritte - Flüge auslesen](#) haben wir beispielhaft die Kommunikation mit einem Colibri beschrieben.

#### 4.1.10 Datei- Seite einrichten

SeeYou bietet Seitenvorschau und Druckmöglichkeiten für:

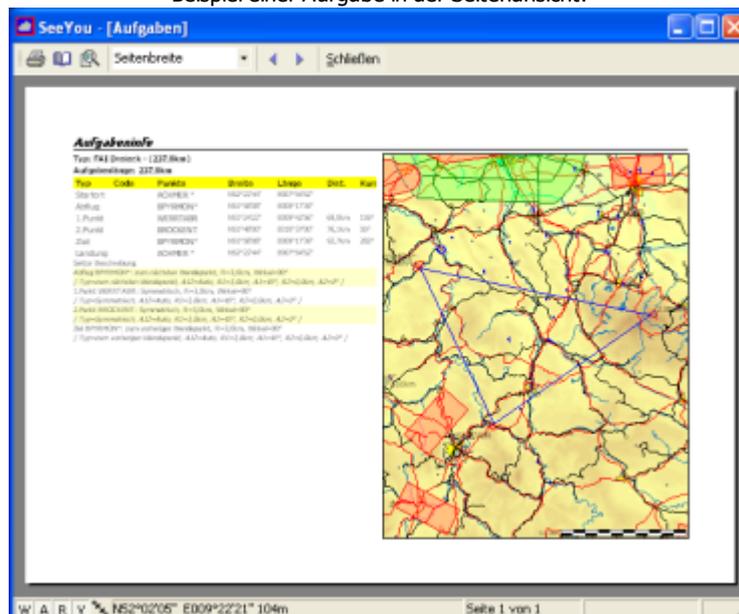
- [Flüge, Diagramme und Statistik](#)
- [Aufgaben](#)
- [Wegpunkte](#)

Generelle Einstellungen können im Register [Allgemein](#) festgelegt werden.

Siehe auch:

[Seitenansicht](#)

Beispiel einer Aufgabe in der Seitenansicht:



##### 4.1.10.1 Datei- Seite einrichten - Allgemein

Hier werden generelle Einstellungen zum Ausdruck von Flügen, Aufgaben und Wegpunkten getätigt:

- Wählen Sie zuerst, welche Daten gedruckt werden sollen (nicht überall verfügbar).
- Legen Sie die Ränder auf dem Papier fest.



- Wählen Sie, ob mit oder ohne Kopf- und Fußzeile gedruckt werden soll.
- Wählen Sie die Papierausrichtung.
- Die kleine Seitenvorschau oder die große [Seitenansicht] zeigt alle vorgenommenen Änderungen - Klicken Sie auf das jeweilige Vorschaubild, um die nächste Seite anzuzeigen.
- Klicken sie auf [OK] , um die Änderungen zu speichern. Bei [Abbrechen] werden die Änderungen nicht gespeichert.
- Klicken Sie auf den [Seitenansicht] um die Druckseiten am Bildschirm zu sehen.
- Klicken Sie auf den [Drucken...] um Druckerdialog und Ausdruck zu starten.

Siehe auch:

[Seite einrichten](#)

[Seite einrichten - für Flüge](#)

[Seite einrichten - für Wegpunkte](#)

[Seite einrichten - für Aufgaben](#)

[Seitenansicht](#)

#### 4.1.10.2 Datei- Seite einrichten - für Flüge

Nach Datei>Seite einrichten können Sie in den folgenden separaten Registern Einstellungen vornehmen, um den Ausdruck der Flugdaten genauer zu definieren:

- [Allgemein](#)
- Flugweg
- Diagramm
- Statistik

Für alle Register gilt:

- Das kleine Seitenvorschauenfenster oder die große [Seitenansicht] zeigt Ihnen alle vorgenommenen Änderungen - Klicken Sie auf das jeweilige Vorschaubild, um die nächste Seite anzuzeigen.
- Klicken sie auf [OK] , um die jeweiligen Änderungen zu speichern. Bei [Abbrechen] werden die Änderungen nicht gespeichert.
- Klicken Sie auf [Drucken...] um Druckerdialog und Ausdruck zu starten.

##### **Flugweg**

- Wählen Sie, welcher Teil des Fluges zu drucken ist:
  - Auswahl= entsprechend der Auswahl im Flugwegfenster drucken
  - Alles = ganzen Flug drucken
- Wählen Sie, wie der Flug gedruckt werden soll:
  - Seite anpassen = Seitenfüllend
  - Selbst definierter Maßstab (z.B.: 1:500.000)
- Wählen Sie die Seitenüberlappung - diese Option ist hilfreich, wenn ein selbst definierter Maßstab gewählt wurde, bei dem für den Ausdruck des Fluges mehrere Seiten benötigt werden.

##### **Diagramm**

- Wählen Sie, welcher Teil des Fluges zu drucken ist:
  - Auswahl= entsprechend der Auswahl im Diagrammfenster drucken
  - Alles = Diagramm für ganzen Flug drucken
- Wählen Sie die Anzahl der Zeilen für den Seitenumbruch des Diagramms.

##### **Statistik**

- Wählen Sie hier, welche Statistiken ausgedruckt werden sollen:
  - Flug- und Aufgabendaten
  - Aufgabenstatistik
  - Schenkelstatistik
  - Etappenstatistik

Siehe auch:

[Seite einrichten](#)

[Seite einrichten - Allgemein](#)

[Seite einrichten - für Wegpunkte](#)

[Seite einrichten - für Aufgaben](#)

[Seitenansicht](#)



### 4.1.10.3 Datei- Seite einrichten - für Wegpunkte

Die Druckseite für Wegpunkte wird über zwei Register eingerichtet:

- [Allgemein](#)
- Wegpunkte

#### **Wegpunkt-Seite einrichten**

- Wählen Sie, welche Spalten zu drucken sind.
- Geben Sie einen Text ein, der im Kopfbereich der Seite rechts gedruckt wird.
- Geben Sie den Text ein, der im Fußbereich der Seite links zu drucken ist.
- Das kleine Seitenvorschauenfenster oder die große [Seitenansicht] zeigt Ihnen alle vorgenommenen Änderungen - Klicken Sie auf das jeweilige Vorschaubild, um die nächste Seite anzuzeigen.
- Klicken sie auf [OK] , um die jeweiligen Änderungen zu speichern.  
Bei [Abbrechen] werden die Änderungen nicht gespeichert.
- Klicken Sie auf [Drucken...], um Druckerdialog und Ausdruck zu starten.

Siehe auch:

[Seite einrichten](#)

[Seite einrichten - Allgemein](#)

[Seite einrichten - für Flüge](#)

[Seite einrichten - für Aufgaben](#)

[Seitenansicht](#)

### 4.1.10.4 Datei- Seite einrichten - für Aufgaben

Die Druckseite für Aufgaben wird über drei Register eingerichtet:

- [Allgemein](#)
- Aufgabe
- Notiz

#### **Aufgaben-Seite einrichten**

- Wählen Sie aus der Liste, was gedruckt werden soll.
- Geben Sie einen Text ein, der im Kopfbereich der Seite rechts gedruckt wird.
- Geben Sie den Text ein, der im Fußbereich der Seite links zu drucken ist.
- Im Register Notiz können Sie einen Text eingeben, der im Hauptteil der Seite erscheinen soll.
- Das kleine Seitenvorschauenfenster oder die große [Seitenansicht] zeigt Ihnen alle vorgenommenen Änderungen - Klicken Sie auf das jeweilige Vorschaubild, um die nächste Seite anzuzeigen.
- Klicken sie auf [OK] , um die jeweiligen Änderungen zu speichern.  
Bei [Abbrechen] werden die Änderungen nicht gespeichert.
- Klicken Sie auf [Drucken...], um Druckerdialog und Ausdruck zu starten.

Siehe auch:

[Seite einrichten](#)

[Seite einrichten - Allgemein](#)

[Seite einrichten - für Flüge](#)

[Seite einrichten - für Wegpunkte](#)

[Seitenansicht](#)

### 4.1.11 Datei- Seitenansicht

Wählen sie Datei>Seitenansicht oder klicken Sie auf das -Symbol.

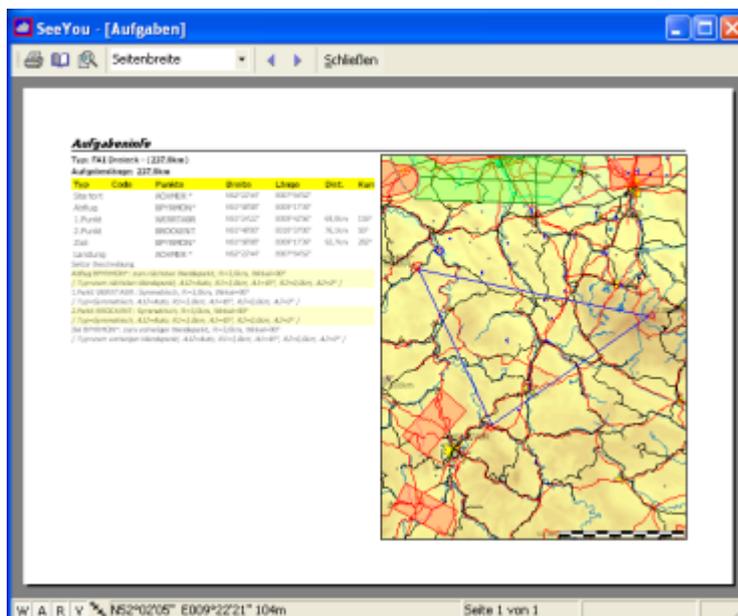
Es gibt drei Arten der Seitenansicht, abhängig davon, von welchem aktiven Fenster aus sie gestartet wird:

- Seitenansicht für einen Flug
- Seitenansicht für Wegpunkte
- Seitenansicht für eine Aufgabe

Ein Klick auf das Bild wird Ihnen die jeweils nächste Seite zeigen.

Der Inhalt der jeweiligen Seite wird mit  Datei>Seite einrichten festgelegt.

Beispiel einer Aufgabe in der Seitenansicht:



Siehe auch:

- [Seite einrichten - Allgemein](#)
- [Seite einrichten - für Flüge](#)
- [Seite einrichten - für Wegpunkte](#)
- [Seite einrichten - für Aufgaben](#)

#### 4.1.12 Datei- Drucken

Wählen Sie Datei>Drucken oder klicken Sie auf das -Symbol oder drücken Sie **Strg+P**. Im Drucker-Dialog wählen Sie

- Welcher Drucker zu benutzen ist (wenn mehrere Drucker verfügbar sind)
- Welche Seiten zu drucken sind
- Wie viele Kopien Sie haben möchten
- Klicken sie auf den [OK] um den Ausdruck zu starten oder
- [Abbruch] falls nicht gedruckt werden soll.

Alle weiteren Optionen, die Sie im Drucker-Dialog unter [Eigenschaften] finden, sind abhängig vom eingesetzten Drucker - sehen Sie nötigenfalls in der Drucker-Dokumentation nach.

Siehe auch:

- [Seite einrichten](#)
- [Seite einrichten - Allgemein](#)
- [Seite einrichten - für Flüge](#)
- [Seite einrichten - für Wegpunkte](#)
- [Seite einrichten - für Aufgaben](#)
- [Seitenansicht](#)

#### 4.1.13 Datei- Beenden

Dieser Befehl beendet SeeYou.

Beim Beenden von SeeYou werden die folgenden Daten gespeichert:

- Meine Wegpunkte und Aufgaben (Standard Wegpunkt/Aufgabendatei)
- Das Fenster Layout - maximiert/normal/minimiert
- Die Ansichtseinstellungen für Fenster (Flugweg, 3D-Ansicht, Diagramm, Statistik), Flugparameter und Diagrammtypen



## 4.2 Menübefehle - Bearbeiten

### 4.2.1 Bearbeiten- für das Flugwegfenster

#### 4.2.1.1 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Karte versetzen

Mit Bearbeiten>Karte versetzen ( Tastenkombination **Strg+G**) können Sie den Kartenausschnitt schnell zu einer beliebigen Stelle verschieben - wählen Sie im entsprechenden Dialog:

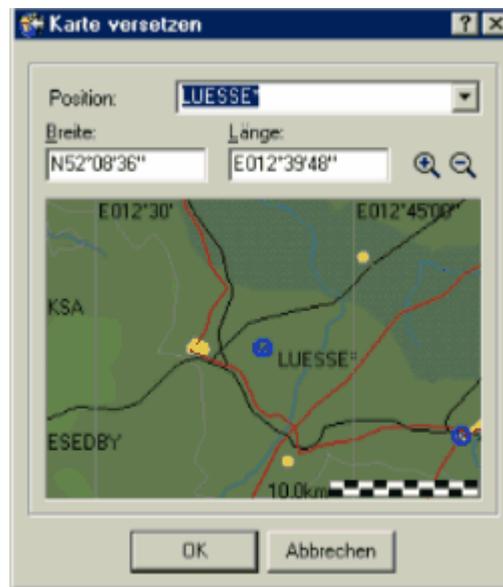
- einen Wegpunkt aus der Aufgabe,
- einen Wegpunkt aus der Datenbank,
- oder geben Sie die Koordinaten des gewünschten Punktes manuell ein.

Benutzen Sie das kleine Vorschau-Fenster um zu sehen, wohin Sie springen werden.

Dieser Dialog ist verfügbar

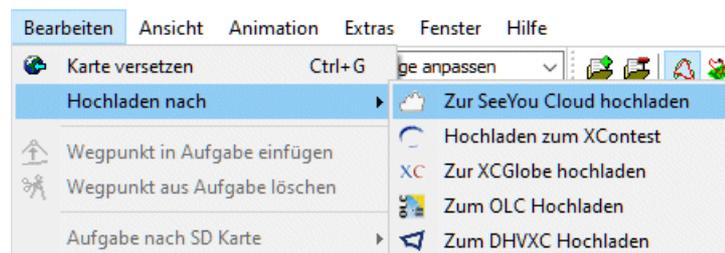
im [Flugfenster](#),

im [Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)



#### 4.2.1.2 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Hochladen nach

Bearbeiten>Hochladen nach können Sie Flüge zu Ihrem SeeYou Cloud Account hochladen oder bei verschiedenen Online Wettbewerben melden



Je nach Funktionsauswahl werden dann weitere Zugangsdaten abgefragt.

#### 4.2.1.3 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Aktiven Flug auswählen

Sind mehrere Flüge in einem Flugwegfenster geladen, so werden Statistik, Flugparameter und Aufgaben-Deklaration jeweils nur für den aktiven Flug angezeigt - auch die Pfeiltasten zur Bewegung des Symbols sind an den aktiven Flug gekoppelt.

Um den aktiven Flug zu wechseln, gehen sie wie folgt vor:



1. Wählen Sie Bearbeiten>Aktiven Flug.
2. Markieren Sie den gewünschten Flug aus der Liste.  
Die Farben in der Liste entsprechen dem Mehrfachflug-[Farbschema](#).
3. Klicken sie auf [OK]

#### 4.2.1.4 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Auswahl

Legen Sie eine Auswahl fest, wenn Sie nur einen bestimmten Zeitraum in der Statistik betrachten möchten. Benutzen Sie Bearbeiten>Auswahl vor der [Flugoptimierung](#), damit der Schlepp nicht als Teil der optimierten Aufgabe betrachtet wird.

Auswahl manuell im Eingabedialog festlegen:

1. Wählen Sie Bearbeiten>Auswahl oder doppelklicken Sie auf der Auswahl-Seite im Statistikfenster.
2. Geben Sie die Zeiten für den 1. und den 2. Marker ein (Beginn/Ende der Auswahl).  
Der rote Linienzug dient als visuelle Bestätigung für den ausgewählten Bereich.
3. Klicken Sie auf [OK]

Auswahl mit der Tastatur festlegen:

1. Im Flugfenster navigieren Sie mit den Pfeiltasten zu dem Punkt, an dem Sie den 1.Marker setzen wollen.
2. Drücken Sie die Umschalt-Taste (Shift).
3. Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und navigieren Sie mit den Pfeiltasten und/oder den Tasten Pos1/Ende zur Position des 2.Markers. Sie sehen nun bei Loslassen der Umschalt-Taste zwei kleine Kreissymbole (rot und blau) die den 1. und 2.Marker darstellen und ggf. noch mit der Maus verschoben werden können.

Nach der Festlegung der Auswahl haben Sie sofort Zugriff auf alle zugehörigen Statistiken.

**Strg+L** oder [Bearbeiten > Optimieren](#) liefert Ihnen die optimierte Aufgabenstrecke zwischen den Markierungen.

Das Ändern der Marker geschieht ganz ähnlich:

1. Navigieren Sie mit den Pfeiltasten in die Nähe des Markers.
2. Drücken Sie die Umschalt-Taste und halten Sie sie fest.
3. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um den Marker zu verschieben.

Siehe auch:

[Statistikauswertung](#)

#### 4.2.1.5 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Flug hinzufügen...

Hinzufügen eines Fluges zum aktiven Flugfenster.

Wählen sie Bearbeiten>Flug hinzufügen , klicken Sie auf  in der Werkzeugleiste oder mit der rechten Maustaste im Flugfenster, um zu dieser Funktion zu gelangen. Damit wird der Öffnen-Dialog aktiviert, der bereits beim [Datei>Öffnen](#) Befehl beschrieben wurde.

#### 4.2.1.6 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Flug entfernen...

Entfernen eines Fluges aus dem aktiven Flugfenster.

1. Wählen Sie Bearbeiten>Flug entfernen oder klicken Sie auf  in der Werkzeugleiste.
2. Wählen Sie den Flug aus, der entfernt werden soll.
3. Klicken Sie auf [Entfernen], um den ausgewählten Flug aus der Ansicht zu löschen oder schließen Sie das Auswahlfenster, ohne einen Flug zu entfernen.

Siehe auch:

[Flug hinzufügen](#)



#### 4.2.1.7 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Flugeigenschaften

Im Register Flug von Bearbeiten>Flugeigenschaften können Sie Folgendes festlegen:

1. die Differenz zu UTC = Differenz zwischen UTC und Lokalzeit
2. QNH in Hektopascal. Logger zeichnen normalerweise QNE-Werte auf (1013.25hPa). Sie können Ihr eigenes QNH für den Flug vorgeben.
3. Die Starthöhe ist der genaueste und einfachste Weg, um das QNH zu setzen. Geben Sie die Zahl und 'm' für Höhe in Meter oder 'ft' für Höhe in Fuß ein. Falls nichts angegeben ist, wird der Standardwert benutzt. Man kann auch das QNH des QFEs benutzen, welches in der 3D-Karte als Starthöhe gewählt wurde.
4. Pilotenname
5. Flugzeugtyp
6. Kennzeichen
7. Wettbewerbsklasse
8. WKZ=Wettbewerbskennzeichen (Rufzeichen)
9. Segelflug Beginn und -Ende (wichtig für Optimierung und die Statistiken)
10. reines Segelflugzeug Ja/Nein?  
Motorlaufzeitsignale (ENL) in der IGC Datei werden bei Aktivierung dieses Kästchens nicht mehr beachtet.
11. Unterhalb des Eingabedialogs sind weitere Informationen aus dem Logger aufgelistet

Das -Symbol erlaubt die Auswahl aus der Pilotenliste

Mit  können Sie Pilotendaten (aus der IGC-Datei) zur Pilotenliste hinzufügen.

Mit  öffnen Sie den [Polarendialog](#)

Mit [OK] werden die Änderungen übernommen, bei Klick auf [Abbrechen] bleiben vorgenommene Änderungen unberücksichtigt.

Mit Bearbeiten>Flugeigenschaften-Aufgabe können Sie die Aufgabendeclaration für den aktiven Flug im Flugfenster ändern.



- Ändern Sie die Aufgabe genauso wie in der [Aufgabendetails Ansicht](#) oder
- ändern Sie die Aufgabe auf der Karte nach Mausklick auf [Grafisch Ändern].  
Zum Abschluss der graphischen Änderungen drücken Sie **Esc**.

Bei einem Mausklick auf die Spaltenüberschrift der Wegpunktnamen werden Sie bemerken, dass sich der Status von 'Lock' auf 'Unlock' (verriegelt/unverriegelt) und zurück ändert. Der Wechsel auf 'Unlock' ist hilfreich, wenn Sie Wegpunkten einer optimierten Aufgabe Namen zuordnen möchten.

hilfreiche Tastenkürzel:

**Strg+Einf** = Wegpunkt hinzuzufügen oder Aufgabe erstellen.

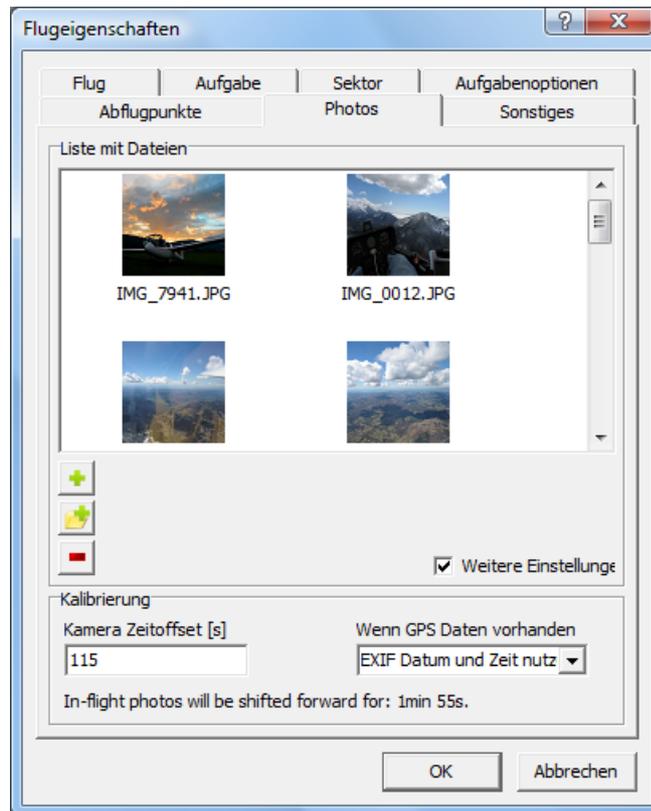
**Strg+Entf** = markierten Wegpunkt oder markierte Aufgabe löschen.

	Name	Länge	Breite	Entfernu	Radius
Abflug	001Brandenburg	N52°26'13"	E012°35'35"		
1.Punkt	473Werbig	N51°55'58"	E013°11'40"	69,6km	144°
2.Punkt	480Wippa	N51°34'33"	E011°16'49"	138,0kn	254°
3.Punkt	089Dannenberg	N53°05'15"	E011°05'00"	168,7kn	356°
Ziel	001Brandenburg	N52°26'13"	E012°35'35"	125,0kn	125°

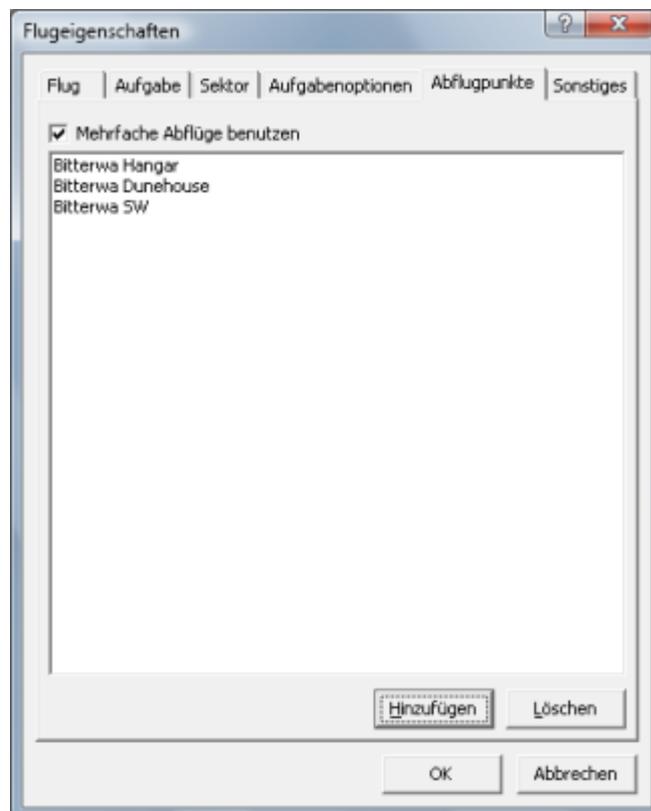
siehe [Aufgabeneigenschaften-Sektor](#)

siehe [Aufgabeneigenschaften-Optionen](#)

[Falls Sie Ihrem Flug Bilder hinzugefügt haben](#) können Sie in diesem Dialog weitere hinzufügen, Bilder entfernen oder den Kamera Zeitoffset einstellen.



Manche Wettbewerbsregeln nutzen mehrere Abflugpunkte, von denen der Pilot einen wählen kann. SeeYou kann dann den richtigen Abflugpunkt automatisch finden. Sie müssen nur in diesem Dialog eine Liste von erlaubten Abflugpunkten erzeugen - der Rest wird automatisch berechnet.



Hier stellen Sie für den ausgewählten Flug Folgendes ein:

- die Schnittstelle (Com Port) über die NMEA Daten ausgegeben werden
- das (Flugzeug)Symbol für die 3D Ansicht



Unter Quelle können sie die IGC-Quelldatei des aktiven Fluges betrachten und nötigenfalls auch editieren.

#### **Nur für fortgeschrittene Benutzer:**

Klicken Sie in die Listen-Box und drücken Sie dann **Strg+F9**. Die Seite wechselt nun in den Bearbeitungsmodus. Sie können manuell Teile der IGC-Datei editieren.

#### **Aber Vorsicht:**

Dies wird die deklarierte Aufgabe ungültig machen (-> integrity check: BAD), denn Ihre Änderungen werden **beim Speichern** des Fluges direkt in die Datei geschrieben.

#### 4.2.1.8 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Aufgabe deklarieren...

Diese Funktionalität entspricht voll und ganz dem [Bearbeiten>Flugeigenschaften-Aufgabe](#)-Dialog

#### 4.2.1.9 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Aufgabe zuweisen

Damit diese Funktion verfügbar ist, müssen Sie zumindest eine Aufgabe in Ihrem Aufgabenfenster geladen haben - sie ist speziell für die Wettbewerbsorganisation gedacht.

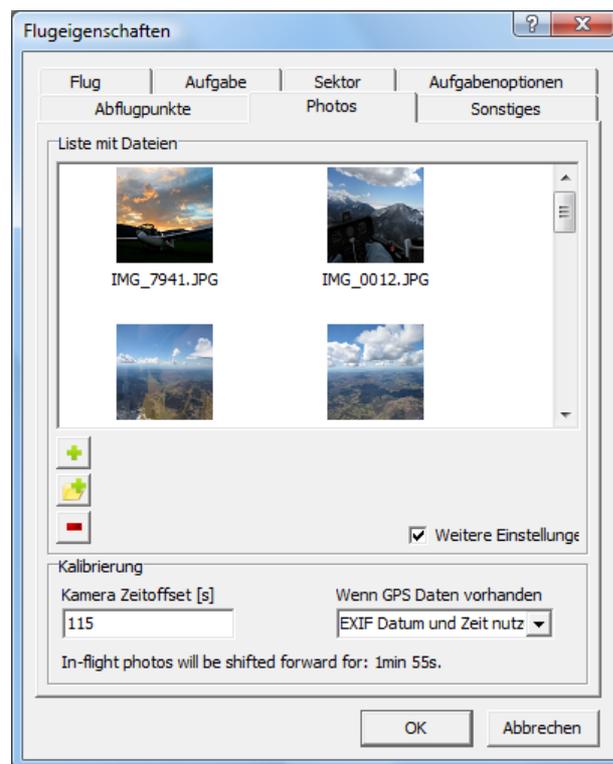
Mit dieser Funktion können Sie dann dem/den geöffneten Flug/Flügen schnell eine Aufgabe aus Ihrer Datenbasis zuweisen. Dabei wird ein Dialog geöffnet, der alle gespeicherten Aufgaben zeigt.

#### 4.2.1.10 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Optimieren

siehe: [Felder>Optimierung](#)

#### 4.2.1.11 Bearbeiten- für das Flugwegfenster - Photos importieren

[Falls Sie Ihrem Flug Bilder hinzugefügt haben](#) können Sie in diesem Dialog (bei Flugeigenschaften>Photos) weitere Bilder hinzufügen, Bilder entfernen oder den Kamera Zeitoffset einstellen.



#### 4.2.2 Bearbeiten- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster

##### 4.2.2.1 Bearbeiten- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Karte versetzen

Siehe [Bearbeiten > Karte versetzen \(für das Flugwegfenster\)](#)



#### 4.2.2.2 Bearbeiten- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Wegpunkt in Aufgabe einfügen

Mit Bearbeiten>Wegpunkt\_einfügen erweitern Sie die aktive Aufgabe mit einem zusätzlichen Wegpunkt:

1. Selektieren Sie eine Aufgabe.
2. Wählen Sie einen Wegpunkt der Aufgabe. Es ist nicht möglich, einen Wegpunkt vor dem Startpunkt einzufügen.
3. Wählen sie Bearbeiten>Wegpunkt einfügen oder klicken Sie auf das -Symbol.
4. Geben Sie den Namen des Wegpunkt in der entsprechenden Spalte ein.

Wie ein Wegpunkt in der Kartenansicht in eine Aufgabe eingefügt werden kann, ist unter [Wegpunkt/Aufgabenfenster - Kartenansicht](#) beschrieben.

Siehe auch:

[Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)

#### 4.2.2.3 Bearbeiten- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Wegpunkt aus Aufgabe löschen

Dieser Befehl löscht den ausgewählten Wegpunkt aus der aktiven Aufgabe.

1. Öffnen Sie die Listenansicht des Aufgabenfensters mit Ansicht>Liste
2. Markieren Sie den entsprechenden Wegpunkt
3. Wählen Sie Bearbeiten>Wegpunkt löschen oder klicken Sie auf das -Symbol in der Werkzeugleiste oder nutzen Sie die rechte Maustaste und wählen dann Wegpunkt löschen.

Siehe auch:

[Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)

#### 4.2.2.4 Bearbeiten- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Heimatwegpunkt

Der Heimatwegpunkt ist der Bezugswegpunkt für das Wegpunkt/Aufgabenfenster.

- Distanz und Kurs (Bearing) zu einem beliebigen Wegpunkt werden in der [Detailansicht](#) ausgehend vom Heimatwegpunkt gemessen.
- Wenn Sie die [Kartenansicht](#) öffnen, erscheint der Heimatwegpunkt in der Mitte.

Um einen neuen Heimatwegpunkt festzulegen, schreiben Sie den Namen in die Heimatwegpunkt-Eingabemaske in der Wegpunkt/Aufgaben-Werkzeugleiste.

In manchen Ansichten können Sie auch nach einem Klick mit der rechten Maustaste den Heimatwegpunkt auswählen.

Siehe auch

[Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)

#### 4.2.2.5 Bearbeiten- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Wegpunkt bearbeiten...

Mit diesem Befehl können Sie Eigenschaften von Wegpunkten ändern.

Zuerst selektieren Sie einen Wegpunkt und dann wählen Sie Bearbeiten>Wegpunkt bearbeiten... oder klicken auf

das -Symbol. In der Kartenansicht klicken Sie mit der rechten Maustaste über dem Wegpunkt und wählen dann Bearbeiten>Wegpunkte bearbeiten...

Der folgende Dialog erlaubt 11 Eigenschaften zu ändern:

1. Name des Wegpunktes
2. Land in welchem der Wegpunkt liegt.
3. Typ - ausgewählt aus unterschiedlichen Möglichkeiten



4. Code: Die Abkürzung des Wegpunktes, die im Logger benutzt wird (maximal 8 Zeichen).
5. Breite(engrad) des Wegpunktes
6. Länge(ngrad) des Wegpunktes
7. Höhe des Wegpunktes
8. Richtung (der Piste eines Flugplatzes)
9. Länge (der Piste eines Flugplatzes)
10. Frequenz (des Flugplatzes)
11. Beschreibung

Die Felder 8 bis 10 sind nur anwendbar für Flugplätze mit Graspiste oder Hartpiste und für Segelflugplätze.

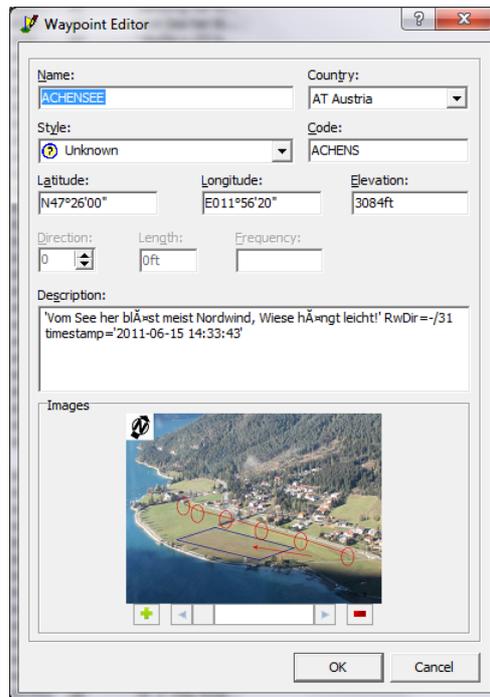
#### **mehrere Wegpunkte auf einmal editieren:**

Es ist möglich, bestimmte Parameter gleich für mehrere Wegpunkte zu ändern: Markieren Sie die Wegpunkte in der Detail- oder Listenansicht, öffnen mit einem Mausklick rechts das Kontext- Menü und wählen dann Wegpunkt bearbeiten zum Ändern eines der folgenden Felder:

- Land
- Typ
- Höhe
- Beschreibung

#### **Wegpunkten Bilder hinzufügen**

Die Schaltfläche  erlaubt, dem Wegpunkt Bilder hinzuzufügen, die ihn näher charakterisieren. Jedem Wegpunkt kann eine beliebige Zahl von Bildern zugeordnet werden. Stellen Sie aber sicher, [die Änderungen im CUPX Format zu speichern](#) damit die Daten später in SeeYou Mobile und woanders genutzt werden können.



Siehe auch:

[Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)

#### 4.2.2.6 Bearbeiten- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Wegpunkt einfügen...

Dieser Befehl fügt einen Wegpunkt zur Wegpunktdatei hinzu.

Wählen Sie Bearbeiten>Wegpunkt einfügen oder klicken Sie auf das -Symbol.

In der Kartenansicht kann diese Funktion auch mit der rechten Maustaste aufgerufen werden. Dann wird ein leerer Wegpunkt-Bearbeiten Dialog geöffnet.

Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe zu [Bearbeiten>Wegpunkt bearbeiten](#).

Siehe auch:

[Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)

[Wegpunkte Importieren](#)

#### 4.2.2.7 Bearbeiten- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Wegpunkt löschen

Dieser Befehl löscht einen Wegpunkt aus der Wegpunktdatei.

Wählen Sie einen oder mehrere Wegpunkte in der Listenansicht und wählen Sie dann Bearbeiten>Wegpunkt

löschen oder klicken Sie auf das -Symbol.

Siehe auch: [Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)

#### 4.2.2.8 Bearbeiten- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Aufgabe hinzufügen

Dieser Befehl fügt eine Aufgabe zu der Liste in der Datei hinzu.

1. Öffnen Sie das Wegpunkt/Aufgabenfenster.
2. Wählen sie Bearbeiten>Aufgabe hinzufügen oder das -Symbol in der Werkzeugleiste oder wählen Sie nach einem rechtem Mausklick Aufgabe hinzufügen.
3. Nun wird eine neue Aufgabe geöffnet, die eine noch leere Wegpunktliste enthält.

Siehe auch: [Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)



#### 4.2.2.9 Bearbeiten- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Aufgabe löschen

Dieser Befehl löscht eine Aufgabe aus der Datei.

1. Öffnen Sie das Aufgabenfenster.
2. Markieren Sie die zu löschende Aufgabe in der Listenansicht.
3. Wählen sie Bearbeiten>Aufgabe löschen oder das -Symbol, um die Aufgabe aus der geladenen Datei zu entfernen.

Siehe auch: [Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)

#### 4.2.2.10 Bearbeiten- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Aufgabe kopieren

Mit diesem Befehl erzeugen Sie eine exakte Kopie einer bereits existierenden Aufgabe in der Aufgabenliste der Datei. Das ist insbesondere dann sinnvoll wenn Sie Varianten einer Aufgabe erzeugen und speichern möchten.

1. Öffnen Sie das Wegpunkt/Aufgabenfenster.
2. Markieren Sie eine Aufgabe in der Listenansicht.
3. Wählen sie Bearbeiten>Aufgabe kopieren oder das -Symbol
4. Eine Kopie der Aufgabe wird der Liste hinzugefügt. Sie könnten diese nun weiter bearbeiten

Siehe auch: [Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)

#### 4.2.2.11 Bearbeiten- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Aufgabe nach SD Karte

Mit diesem Befehl schreiben Sie eine Kopie einer bereits existierenden Aufgabe auf ein externes Laufwerk:

1. Öffnen Sie das Wegpunkt/Aufgabenfenster.
2. Markieren Sie eine Aufgabe in der Listenansicht.
3. Wählen sie Bearbeiten>Aufgabe nach SD Karte und das entsprechende Laufwerk als Ziel.
4. Eine für Oudies und LX9000 Geräte lesbare Aufgabe wird im XML Format abgespeichert.

#### 4.2.2.12 Bearbeiten- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Aufgabeneigenschaften

Der Flugeigenschaften Dialog wird benutzt, um Sektor und andere Grundeinstellungen einer Aufgabe zu bearbeiten. Es gibt deshalb die Register:

- [Sektor](#) und
- [Aufgaben und Optionen](#)

Nutzen Sie Bearbeiten>Flugeigenschaften aus dem Hauptmenü, um festzulegen, wie Ergebnisse und Statistik berechnet werden - oder nutzen Sie Bearbeiten>Aufgabeneigenschaften um Details einer Aufgabe zu spezifizieren

Dadurch wird die bei der Aufgabenerstellung automatisch zugeordnete Detailbeschreibung der Aufgabe ersetzt.

Sie können die folgenden Parameter ändern:

##### Register Aufgabe:

1. **Typ:** wählen Sie aus drei vorgegebenen Aufgabentypen
  - **Rennaufgabe** (racing task) ist die klassische Aufgabe mit Wegpunkten, die in vorgegebener Reihenfolge erreicht werden müssen.
  - **Assigned Area Task** (oftmals als AAT bezeichnet) ist eine Aufgabe bei der vorgegebene großflächige Sektoren erreicht werden müssen. Jeweils ein Aufzeichnungspunkt (der weiteste fix) aus jedem Sektor wird benutzt um die maximale Flugdistanz zu berechnen,
  - **vom Piloten gewählte Aufgabe** (TDT/TP and DST/TP) ist eine sogenannte Cat's Cradle Aufgabe, bei der jeder Pilot selbst im Flug festlegen kann, welchen Wendepunkt er als nächstes umrundet.
2. Unter **kein Abflug vor** legen Sie fest, wann das Abflugfenster geöffnet wird.
3. Wenn die **Aufgabenzeit** größer als Null (00:00:00) ist, wird die Berechnung der geflogenen Distanz



nach Ablauf dieser Zeitspanne (ggf. vor der Landung) abgeschlossen

Aufgabeneigenschaften

Aufgabe Sektor Optionen Abflugpunkte

Typ: Rennaufgabe  
Kein Abflug vor: 00:00:00  
Aufgabenzeit: 00:00:00  
Gate interval: 0  
Gate count: 0

	Name	Länge	Breite	Entfernu	Radius
Abflug	129Friesack	N52°44'13"	E012°34'29'		
1.Punkt	473Werbig	N51°55'58"	E013°11'40'	98,9km	154°
2.Punkt	044Beeskow	N52°10'42"	E014°15'11'	77,6km	69°
3.Punkt	314Niederfinow	N52°50'57"	E013°56'28"	77,6km	344°
Ziel	129Friesack	N52°44'13"	E012°34'29'	93,0km	263°

OK Abbrechen

### Register Optionen

- Beschreibung:** Dies wird den automatisch generierte Beschreibung der Aufgabe im
- Berechnete Aufgabengröße:**
  - **benutze Wegpunkte:** Ist dies gewählt so wird die Entfernung zwischen den erreichten Wegpunkten benutzt um die Länge der geflogenen Strecke zu berechnen.
  - **benutze Flugpunkte:** In diesem Fall wird jeweils ein Aufzeichnungspunkt aus dem jeweiligen Sektor benutzt, um die maximal geflogenen Strecke zu berechnen.
- Zufällige Wegpunktreihefolge** wird beim Cat's Cradle (TDT/TP, DST/TP) benutzt - diese Option kann aber nur zusammen mit 'benutze Wegpunkte' gewählt werden. Weitere Parameter sind
  - **die maximale Wegpunktanzahl**, die jeder Pilot nutzen darf, darin sind Abflug- und Zielpunkt enthalten
  - die feste Wegpunktanzahl am **Beginn** (Abflugsequenz); 1=nur Abflugpunkt 2=weiterer fester Wegpunkt nachdem Abflug vorgeschrieben
  - feste Wegpunktanzahl am **Ende** (Anflugsequenz); 1=nur Zielpunkt 2=Pflichtwegpunkt vor dem Ziel Hinweis: Wenn Pflichtwegpunkte auch im freien Flug angefliegen werden dürfen, müssen sie doppelt deklariert werden.
  - Vollendung-**Bonus** in %
- Unter **Unvollendeter Schenkel** legen Sie fest, wie die Entfernung vom letzten Wegpunkt für aussengeladete Piloten zu berechnen ist:
  - **Berechne geringste Entfernung zum nächsten Sektor** (benutzt für TDT/AA und DST/AA Aufgaben) oder
  - **Berechne größte Entfernung vom letzten Sektor** (benutzt für TDT/TP und DST/TP Aufgaben)
- Wenn bei **verfehlt Sektoren** eine **Entfernungstoleranz** ('nah genug') oder **Höhen Warntoleranz** >0 eingegeben wurde, werden auch die so nur fast erreichten Sektoren in der Statistikauswertung berücksichtigt.



Aufgabeneigenschaften

Aufgabe Sektor Optionen Abflugpunkte

Beschreibung:  
TSK 355.2 / 412.9 FAI Dreieck

Optimiert für Paraglider  Abflugzeit bei Eintritt in Sek

Berechnung Aufgabengröße  
 benutze Wegpunkte  benutze Flugpunkte

Zufällige Wegpunktreihenfolge  
Maximum: 10 Beginn: 1 Ende: 1 Bonus: 10

Unvollendeter Schenkel  
 Berechne geringste Entfernung zum nächsten Sektor  
 Berechne größte Entfernung vom letzten Sektor  
Minimalhöhe: 0m

Verfehlt Sektoren  
Nah genug: 0,5km Höhen-Warntoleranz: 200m

OK Abbrechen

Siehe auch: [Bearbeiten>Aufgabeneigenschaften-Sektor](#)

Nutzen Sie diesen Dialog, wenn Sie um Beispiel eine Assigned Area Tasks (AAT) planen. Er erlaubt Ihnen, für jeden Wegpunkt der Aufgabe spezielle Sektoreigenschaften festzulegen. Der Sektor wird durch die Parameter von zwei konzentrischen Kreissegmenten bestimmt.

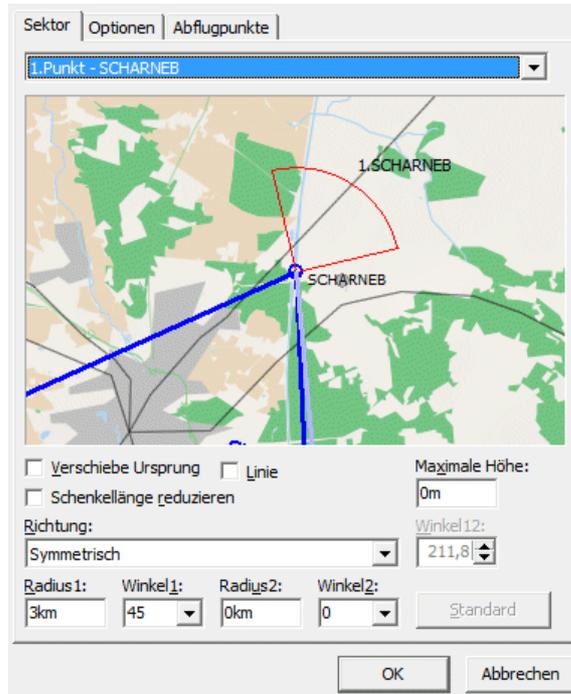
Sie erreichen den Dialog mit Bearbeiten>Aufgabeneigenschaften-Sektor oder durch einen rechten Mausklick im Sektor. Die nachfolgende Grafik zeigt Ihnen dann die vorgesehenen Änderungen.

Um einen Sektor zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie den entsprechenden Wegpunkt aus der Aufgabe oberhalb der Grafik.
2. Wählen Sie die Richtung von der aus die Winkel berechnet werden - Sie können nun je nach Aufgabentyp wählen zwischen
  - fester Wert
  - symmetrisch
  - Richtung zum vorherigen Wendepunkt
  - Richtung zum nächsten
  - Richtung zum Abflugpunkt
3. Nur wenn Sie 'fester Wert' gewählt haben, geben Sie die Hauptrichtung im Winkel12-Feld ein.
4. Geben Sie die Daten für Winkel1, Radius1, Winkel2 und Radius2 ein und verfolgen Sie die Änderungen in der Grafik.

Siehe auch: [Aufgabeneigenschaften-Optionen](#)

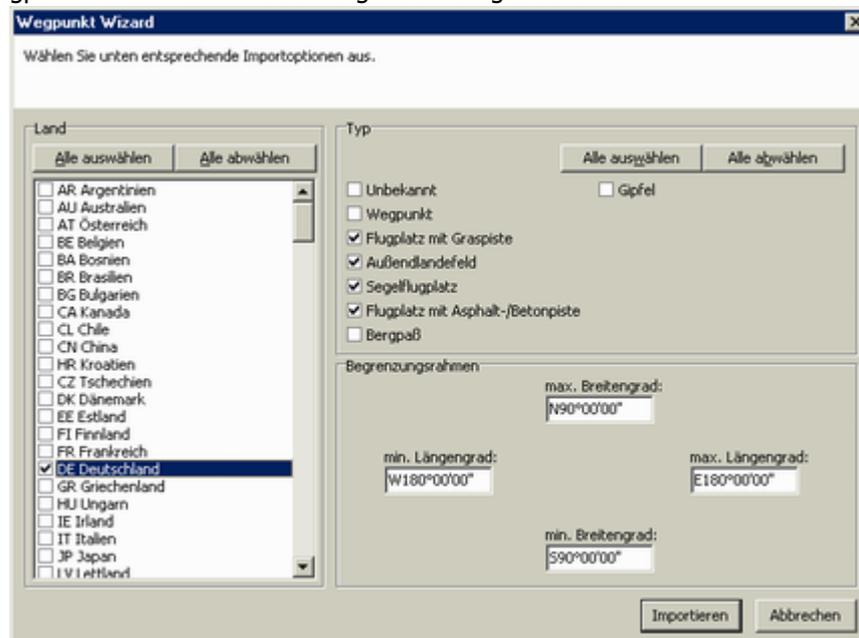
Beispiel mit symmetrischem Wendepunktsektor



### 4.2.3 Bearbeiten- Wegpunktassistent

Diese Funktion erlaubt den Wegpunktimport von der Beispieldatenbasis von SeeYou, die auch viele Flugplätze in Ihrer Nähe enthält (Hinweis: Das ist nur eine Beispieldatenbasis, die weder "up to date" gehalten wird noch vollständig sein soll).

Aktuelle Flugplatzdaten finden Sie (kostenlos!) auf <https://www.openaip.net/> . Eine Vielzahl vorbereiteter Wegpunktdateien im SeeYou CUP Format finden Sie dort <https://soaringweb.org/TP/> Beim Aufruf des Wegpunktassistenten wird der folgende Dialog erscheinen:



Die dort für den Import ausgewählten Wegpunkte landen dann entweder in der aktuell geladenen (Fenster aktiv geschaltet) Wegpunktdatei oder aber (falls kein Dateiname angezeigt wird) bei "Meine Wegpunkte und Aufgaben".

siehe auch: [Wegpunkt/Aufgabenfenster](#)



## 4.2.4 Bearbeiten- Meine Wegpunkte und Aufgaben...

Wählen Sie Bearbeiten>Meine Wegpunkte und Aufgaben... oder drücken Sie **Strg+T** oder klicken Sie auf  in der Werkzeugleiste, um die Standard Wegpunktdatei in einen Wegpunkt/Aufgabenfenster in der Kartenansicht zu öffnen.

## 4.3 Menübefehle - Ansicht

### 4.3.1 Ansicht- für das Flugwegfenster

#### 4.3.1.1 Ansicht- für das Flugwegfenster - Flugweg

Der Befehl öffnet das Flugfenster in der Flugweg-Ansicht. Der Flug wird über Vektor- oder Rasterkarte angezeigt - abhängig davon, welche Karten eingerichtet und verfügbar sind.

Wählen sie Ansicht>Flugweg oder klicken Sie auf das -Symbol in der Werkzeugleiste.

Siehe auch:

[2D-Flugwegfenster](#)

[Desktops nutzen](#)

#### 4.3.1.2 Ansicht- für das Flugwegfenster - 3D Ansicht

Der Befehl öffnet das Flugfenster in der 3D-Ansicht. Der Flug wird dreidimensional über der 3D-Vektor- oder der Sattellitenkarte angezeigt - abhängig davon, welche Karte eingeschaltet ist.

Wählen sie Ansicht>3D Ansicht oder klicken Sie auf das -Symbol in der Werkzeugleiste.

Siehe auch:

[3D-Flugwegfenster](#)

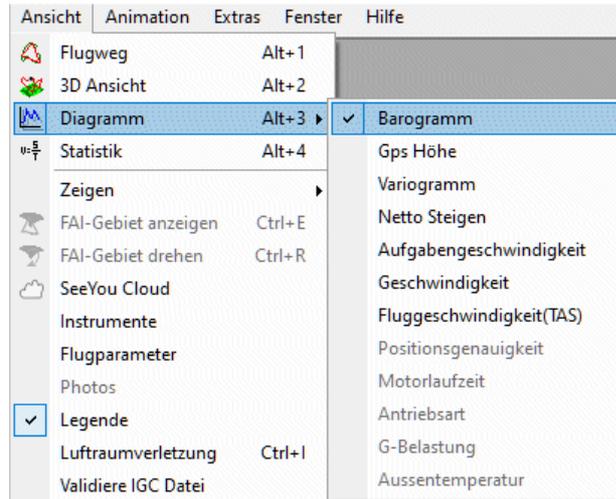
[Optionen-3D-Ansicht](#)

#### 4.3.1.3 Ansicht- für das Flugwegfenster - Diagramm

Dieser Befehl wird den Flug im aktiven Flugfenster in einer der nachfolgenden Diagrammformen zeigen, falls die entsprechenden Daten in der Datei gespeichert sind.

Die X-Achse zeigt immer die Zeit, die Y-Achse einen der nachfolgenden Parameter:

- Barogramm
- GPS-Höhe
- Variogramm
- Netto Steigen
- Aufgabengeschwindigkeit
- Geschwindigkeit
- Fluggeschwindigkeit (TAS)
- Positionsgenauigkeit
- Motorlaufzeit
- Antriebsart
- G-Belastung
- Aussentemperatur



Siehe auch:

[Diagrammfenster](#)  
[Desktops nutzen](#)

#### 4.3.1.4 Ansicht- für das Flugwegfenster - Statistik

Nach diesem Befehl werden die Statistiken für den aktiven Flug, die deklarierte Aufgabe und die [Auswahl](#) (falls getroffen) berechnet und dargestellt.

Wählen Sie Ansicht>Statistik bei aktiviertem Flugfenster oder klicken Sie auf das -Symbol in der Werkzeugleiste.

Siehe auch:

[Flugfenster](#)  
[Statistikauswertung](#)  
[Desktops nutzen](#)

#### 4.3.1.5 Ansicht- für das Flugwegfenster - Zeigen

Sie können wählen, welche Kartenelemente (falls vorhanden!) in Kombination auf der Karte angezeigt werden sollen:

- . Wegpunkte (Strg + 1)
- . Luftraum (Strg + 2)
- . Vektorkarten (Strg + 3)
- . Rasterkarten (Strg + 4)
- . Satellitebilder(Strg + 5)
- . Foto Icons (Strg + 6)
- . Wettervorhersage (Strg + 7)

#### 4.3.1.6 Ansicht- für das Flugwegfenster - SeeYou Cloud

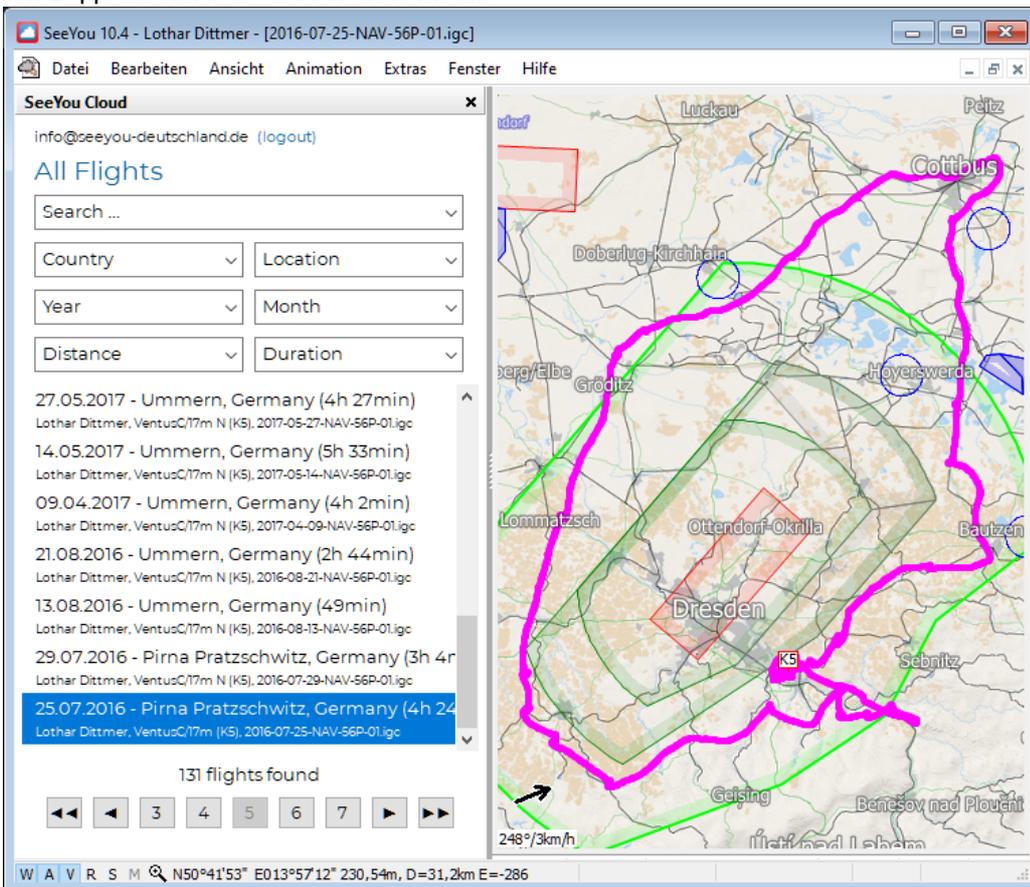
Dieser Befehl stellt die Verbindung zu Flügen die auf SeeYou Cloud gespeichert sind her (falls eine Internetverbindung vorhanden ist!).

Detaillierte Infos zu SeeYou Cloud finden Sie in der Naviter knowledge base: <https://help.naviter.com/> (englischsprachig)

Wenn Sie noch nicht in SeeYou Cloud angemeldet sind, wird zuerst einmal Ihre (für Ihren SeeYou Account verwendete) Emailadresse and das dazugehörige Passwort abgefragt. Das Passwort können sie notfalls neu setzen, wenn Sie es vergessen haben sollten.



Wenn Sie sich erfolgreich eingeloggt haben, erscheint eine Liste aller Flüge, die Sie auf ihrem SeeYou Cloud Account gespeichert haben. Darin können Sie mit entsprechenden Suchkriterien nach einem Flug suchen und ihn dann mit einem Doppelklick herunterladen und öffnen.



Flüge, die lokal auf Ihrem PC gespeichert sind, können Sie hier nach SeeYou Cloud hochladen, indem Sie sie im Windows Explorer Fenster lokalisieren und dann mit 'drag&drop' auf das SeeYou Cloud Fenster des PC Programms ziehen.



#### 4.3.1.7 Ansicht- für das Flugwegfenster - Instrumente

Ansicht>Instrumente schaltet das [Instrumentenfeld](#) ein und aus.

#### 4.3.1.8 Ansicht- für das Flugwegfenster - Flugparameter

Dieser Befehl schaltet die Parametereinblendung am unteren Rand des Flugfensters ein oder aus. Wählen Sie Ansicht>Flugparameter aus dem Hauptmenü oder aus dem Kontextmenü bei Klick mit der rechten Maustaste.

Beispiel der Parameterdarstellung beim Kurbeln:

WKZ	Zeit	Höhe	Vario	VGd.	dt	dH	Mittl. S...	Mittl.Ge...	mitUmwegen	Gleitzahl
F8	09:37:21	2246m	1,0m/s	96km/h	00:01:56	292m	2,5m/s			

und beim Geradeausflug:

WKZ	Zeit	Höhe	Vario	VGd.	dt	dH	Mittl. S...	Mittl.Ge...	mitUmwegen	Gleitzahl
F8	10:01:45	455m	-0,3m/s	110km/h	00:25:36	-1853m	-1,2m/s	128km/h	54,8km	30

#### die Parameter im Einzelnen:

- WKZ – Wettbewerbskennzeichen des Segelflugzeuges
- Zeit – abgespeicherte Zeit +/- eingestellte Zeitverschiebung
- Höhe – aktuelle Höhe
- Vario – aktuelle Vario-Anzeige
- VGd. – aktuelle Geschwindigkeit über Grund.
- dt – Zeit des entsprechenden Abschnittes (Verweilzeit im Kurbeln oder im Geradeausflug)
- dH – Höhendifferenz zwischen Beginn und Ende des entsprechenden Abschnittes.
- Mittl. St. - Durchschnittlicher Variowert für den Abschnitt
- Mittl. Ge. - Durchschnittliche Geschwindigkeit über Grund im Abschnitt
- mit Umwegen – integrierte Distanz im Abschnitt
- Gleitzahl – mittlere Gleitzahl im Abschnitt
- Dis.Task - Strecke seit Überfliegen der Abfluglinie
- Vt - mittlere Reisegeschwindigkeit der letzten 30 Minuten
- Vm - mittlere Reisegeschwindigkeit seit Abflug
- L/D Ziel - Gleitzahl bis zum Ziel
- Wind - aktuelle Windgeschwindigkeit
- TAS - Vorfluggeschwindigkeit (True Air Speed)
- Trk - aktueller Kurs
- GPS Höhe
- Netto - aktuelles Sinken und Steigen der Luftmasse (von der [Polareneinstellung](#) beeinflusst!)
- Komp. - aktuelle Windkomponente

Die Spalten können manuell neu angeordnet werden - entweder durch Ziehen der Spalte mit der Maus in die neue Position oder durch Nutzung des entsprechenden Kontextdialogs bei rechtem Mausklick.

Wenn der Mauszeiger über einer Linie der Parameterdarstellung verharrt, werden zusätzliche Daten aus der IGC-Flugaufzeichnung angezeigt : Pilotenname, Flugzeugtyp, Flugdatum etc.

Siehe auch:

[Flugfenster](#)

[2D-Flugwegfenster](#)

#### 4.3.1.9 Ansicht- für das Flugwegfenster - Photos

Ansicht>Fotos schaltet das [Fotofeld](#) an und aus falls Fotos in der Flugdatei vom Typ IGCX vorhanden sind

#### 4.3.1.10 Ansicht- für das Flugwegfenster - Legende

Dieser Befehl schaltet die Legenden im rechten Teil des Flugfensters ein oder aus.

Die Farbe der Legende korrespondieren mit den [Farben](#) des aktiven Fluges.

Die Legende wird bei festen Farbwerte und dem Mehrfachflug-Farbschema nicht angezeigt.

Beachten Sie, dass jedes [Diagramm](#) mit einem dem verfügbaren [Farbschema](#) eingefärbt werden kann.

Dort wo es Sinn macht, sind die aktuellen Werte in der Legende als Markierung dargestellt.



Siehe auch:

[Flugfenster](#)

[2D-Flugwegfenster](#)

#### 4.3.1.11 Ansicht- für das Flugwegfenster - Luftraumverletzung

Um zu sehen, ob möglicherweise gesperrte Lufträume durchquert wurden, wählen Sie Ansicht>Luftraumverletzung oder das Tastaturkürzel **Strg+I**

Dies wird

- ein kleines Textfenster mit einer Liste möglicher Luftraumverletzungen öffnen.
- das [Farbschema](#) auf 'Luftraumverletzung' umstellen.

Bitte beachten Sie, dass nur dargestellte (=eingeschaltete) Lufträume geprüft werden und stellen Sie sicher, dass Sie mit [Extras>Optionen>Kartendarstellung-Luftraum](#) alle Arten von Lufträumen aktiviert haben, die Sie interessieren.

Siehe auch:

[Flugfenster](#)

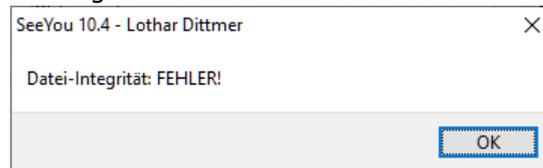
[2D-Flugwegfenster](#)

#### 4.3.1.12 Ansicht- für das Flugwegfenster - Validiere IGC Datei

Wählen Sie Ansicht>Validiere IGC Datei, um die Integrität der geladenen IGC Flugdatei zu überprüfen.



Namensänderungen oder inhaltliche Änderungen bei validen Loggerdateien führen zu Integritäts Fehlern und möglichen Problemen bei der Auswertung von zentralen oder dezentralen Wettbewerbsflügen.



#### 4.3.1.13 Ansicht- für das Flugwegfenster - Flugwegfarben...

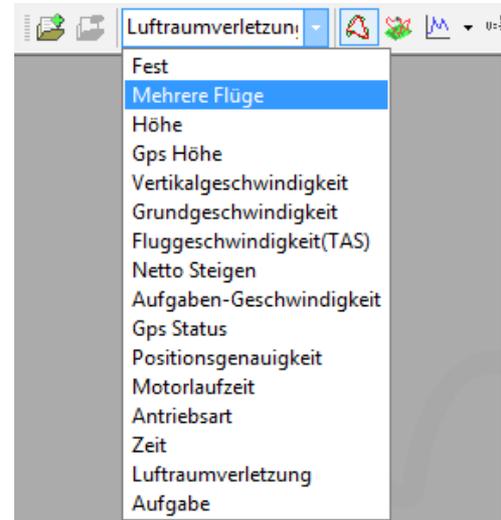
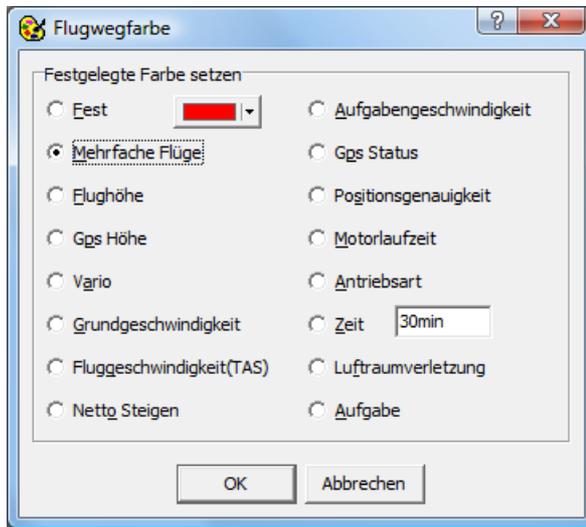
Wählen Sie Ansicht> Flugwegfarben (linkes Bild) oder benutzen Sie die Combo Box (rechtes Bild) in der [Flug-Werkzeugleiste](#), um die Farbdarstellung einzustellen.

Dieser Befehl ermöglicht, verschiedene Farbschemata für das aktive Flugfenster zu wählen:

1. Fest : Die gleiche Farbe für alle Flüge
2. Mehrfache Flüge : jeder Flug in einer anderen Farbe
3. Flughöhe : rot=tief bis blau=hoch
4. GPS Höhe : rot=tief bis blau=hoch
5. Vario : grün=sinken bis rot=steigen
6. Grundgeschwindigkeit : grün=langsam bis rot=schnell
7. Fluggeschwindigkeit (True Air Speed) : blau=langsam bis rot=schnell
8. Netto Steigen
9. Aufgabengeschwindigkeit : blau=langsam bis rot=schnell
10. GPS Status : grün=Geradeausflug, orange=Kreisen
11. Positionsgenauigkeit : aus dem IGC File



12. Motorlaufzeit (ENL) : grün=leise ; rot=laut
13. Antriebsart
14. Zeit : Wechsel von blau zu rot und umgekehrt alle X Minuten
15. Luftraumverletzung : mögliche Luftraumverletzungen werden farblich hervorgehoben
16. Aufgabe : jeder Schenkel hat eine eigene Farbe, der Flugweg vor dem Abflug und nach dem Ziel wird grau dargestellt.



Siehe auch:

[Flugfenster](#)

[2D-Flugwegfenster](#)

[Werkzeugleiste-Flug](#)

#### 4.3.1.14 Ansicht- für das Flugwegfenster - Vergrößerung...

Mit diesem Befehl stellen Sie den Vergrößerungswert (Zoom) im Flugfenster ein.

Wählen Sie entweder Ansicht>Vergrößerung oder benutzen Sie die Combo Box in der Standard Werkzeugleiste oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Flugfenster und wählen dort die Vergrößerung. Die entsprechenden Werte gelten für die horizontale Ausdehnung des Fensters.

Sie können unter Benutzerdefiniert Folgendes eingeben:

- Distanzwerte in Kilometer (km), nautischen Meilen (nm) oder Land-Meilen (ml)
- Maßstabswerte - zum Beispiel 1:500000



Siehe auch:

[Flugfenster](#)

[2D-Flugwegfenster](#)



### 4.3.1.15 Ansicht- für das Flugwegfenster - Werkzeugleiste

Mit diesem Befehl legen Sie fest, welche Werkzeugleisten sichtbar sein sollen.

Wählen Sie Ansicht>Werkzeugleisten oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Werkzeugleisten-Bereich eines SeeYou-Hauptfensters.

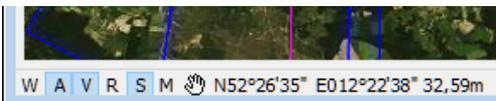
Bei aktiviertem Flugfenster können Sie folgende Werkzeugleisten ein- oder ausschalten:

- [Standard](#)
- [Flug](#)
- [Animation](#)

Nach Anpassen... können Sie selbst aus einer Liste auswählen, welche Werkzeugleisten sichtbar sein sollen.

### 4.3.1.16 Ansicht- für das Flugwegfenster - Statusleiste

Mit diesem Befehl schalten Sie die **Statusleiste** am unteren Rand des SeeYou-Hauptfensters aus und wieder ein.



Die vier Schalter für die Kartendarstellung links unten in der Statusleiste können angeklickt werden, um **[W]**egpunkte, Lufträume=**[A]**irspace, **[R]**asterkarten und **[V]**ektorkarten und **[P]**hotos ein- oder auszublenden.

Mit einem Rechtsklick auf die [R] Schaltfläche können Sie schnell eine Gruppe von Rasterkarten ein oder ausschalten. Bei [Allgemeines zu Rasterkarten](#) erfahren Sie mehr zur Gruppierung von Rasterkarten. Ebenso können Sie mit der Rechten Maustaste auf das [W] klicken. Dann erscheint ein Dialog in dem festgelegt werden kann welche Wegpunkttypen auf dem Bildschirm zu sehen sind.

Außerdem kann mit dem kleinen Symbol links daneben oder der [F2] Taste zwischen drei verschiedenen Modi wählen:

- Vergrößerungsmodus: Ein Linksklick mit der Maus und das anschließende Aufziehen eines Rechtecks erlaubt das Hineinzoomen in das so ausgewählte Gebiet
- Schiebemodus: Klicken und ziehen der Maus mit gedrückter linker Taste verschiebt die Karte.
- (Entfernungs)Messmodus:  Dist.: 22,2km Richtung: 109° Klicken Sie auf die Karte und ziehen Sie den Mauszeiger über die Karte - links neben dem Symbol werden jetzt (statt wie bisher Koordinatenwerte für die Position des Mauszeigers) die aktuelle Entfernung (Dist) und der Kurs (Richtung) vom ersten angeklickten Punkt zum Mauszeiger angezeigt.

## 4.3.2 Ansicht- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster

### 4.3.2.1 Ansicht- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Kartenansicht

In dieser Ansicht werden Wegpunkte und Aufgabe auf der Karte dargestellt. Darüber erscheint eine Liste mit den in der Datei gespeicherten Aufgaben.

Wählen Sie **Ansicht>Kartenansicht** oder benutzen Sie das -Symbol aus der Wegpunkt&Aufgaben-Werkzeugleiste.

weitere Infos zur Kartenansicht bei: [Wegpunkt/Aufgabenfenster>Kartenansicht](#)

### 4.3.2.2 Ansicht- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Aufgabendetails

Diese Ansicht wird benutzt, wenn Aufgaben auf Basis bereits existierender Wegpunkte in Listenform geplant werden sollen.

Wählen Sie Ansicht>Aufgabendetails, um zu dieser Ansicht zu wechseln oder benutzen Sie das -Symbol.

weitere Infos zur Aufgaben Detailansicht bei: [Wegpunkt/Aufgabenfenster>Aufgabendetails](#)



#### 4.3.2.3 Ansicht- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Wegpunktdetails

Dieser Befehl öffnet die detaillierte Listenansicht der Wegpunkte aus der geladenen Datei.

Wählen Sie Ansicht>Wegpunktdetails aus dem Hauptmenü oder aus dem Kontextmenü der rechten Maustaste

oder klicken Sie auf das -Symbol in der Wegpunkt/Aufgaben-Werkzeugleiste. Beachten Sie, dass Sie auf die Spaltenüberschriften klicken können, um damit die Wegpunkte nach den entsprechenden Spaltenwerten wechselseitig auf- oder absteigend zu sortieren.

weitere Infos zur Wegpunkt-Detailsansicht bei: [Wegpunkt/Aufgabenfenster > Wegpunktdetails](#)

#### 4.3.2.4 Ansicht- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Wegpunktliste

Benutzen Sie diese Funktion, um eine Auflistung der die Wegpunkte mit den jeweiligen typabhängigen Symbolen zu sehen.

Wählen Sie Ansicht>Wegpunktliste aus dem Hauptmenü oder klicken Sie auf das -Symbol in der Wegpunkt/Aufgaben-Werkzeugleiste.

weitere Infos zur Wegpunkt Symbolansicht bei: [Wegpunkt/Aufgabenfenster > Wegpunktliste](#)

#### 4.3.2.5 Ansicht- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Zeitplan

Mit Ansicht>Zeitplan können Sie einen errechneten Zeitplan für eine Aufgabe anzeigen lassen und dann ggf. auch ausdrucken lassen. Dazu benötigen Sie Wetterdaten aus einem [Skysight](#) oder [TopMeteo](#) Wetterabo.

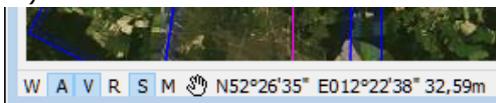
Weitere Infos dazu bei [Wegpunkt/Aufgabenfenster>Zeitplan](#)

#### 4.3.2.6 Ansicht- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Zeigen

Sie können wählen, welche Kartenelemente (wenn vorhanden) in Kombination auf der Karte angezeigt werden sollen:

- . **W**egpunkte (Strg + 1)
- . **L**uftraum (**A**irspace Strg + 2)
- . **V**ektorkarten (Strg + 3)
- . **R**asterkarten (Strg + 4)
- . **S**atellitenbilder (Strg + 5)
- . **F**oto Icons (Strg + 6)
- . **W**etter (**M**eteo / Strg + 7)

Alternativ können Sie diese Einstellungen unten links im Fenster vornehmen (falls die Statusleiste eingeblendet ist):



#### 4.3.2.7 Ansicht- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - FAI-Gebiet anzeigen

Mit Ansicht>FAI-Gebiet anzeigen oder **Strg+E** oder dem -Symbol schalten Sie die Anzeige des [FAI-Dreiecksassistenten](#) ein.

#### 4.3.2.8 Ansicht- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - FAI-Gebiet drehen

Mit Ansicht>FAI-Gebiet drehen oder **Strg+R** oder dem -Symbol schalten Sie die Anzeige des FAI-Gebietes zum nächsten Schenkel weiter - zu jedem Dreiecks-Schenkel können 2 FAI-Gebiete berechnet und angezeigt werden.



siehe auch: [FAI-Dreiecks-Assistent](#)

#### 4.3.2.9 Ansicht- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - SeeYou Cloud

Dieser Befehl stellt die Verbindung zu Flügen die auf SeeYou Cloud gespeichert sind her (falls eine Internetverbindung vorhanden ist!).

Weitere Infos bei [Ansicht>für das Flugfenster>SeeYou Cloud](#)

#### 4.3.2.10 Ansicht- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Legende

Dieser Befehl schaltet die Legende im rechten Teil der Kartenansicht des Aufgabenfensters ein oder aus.

Dazu müssen Wetterdaten aus einem Wetterabo vorliegen und die Wetterinfos mit

Ansicht>Zeigen>Wettervorhersage [Strg+7]

eingeschaltet sein. Die Farbe der Legende korrespondiert dann mit der potentiellen (Tages-)Flugdistanz (PFD) im entsprechenden Gebiet.

Weitere Infos bei [Wegpunkt/Aufgabenfenster>Zeitplan](#)

#### 4.3.2.11 Ansicht- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Vergrößerung...

Mit diesem Befehl stellen Sie den Vergrößerungswert (Zoom) in der Kartenansicht des Wegpunkt/Aufgabenfensters ein.

Weitere Infos bei [Flugfenster>Vergrößerung](#)

#### 4.3.2.12 Ansicht- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Werkzeugleiste

Mit diesem Befehl können Sie festlegen, welche Werkzeugleisten sichtbar sein sollen.

Wählen Sie Ansicht>Werkzeugleisten vom Hauptmenü oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Werkzeugleisten-Bereich eines SeeYou-Hauptfensters.

Bei aktiviertem Wegpunkt/Aufgabenfenster können Sie nur die folgenden Werkzeugleisten ein- oder ausschalten:

- [Standard](#)
- Wegpunkt (wurde in [Aufgabenwerkzeugleiste](#) integriert und hat keine Auswirkung)
- [Aufgabe](#)

#### 4.3.2.13 Ansicht- für das Wegpunkt/Aufgabenfenster - Statusleiste

Mit diesem Befehl schalten Sie die **Statusleiste** am unteren Rand des SeeYou-Hauptfensters aus und wieder ein.

Weitere Infos bei der [Beschreibung der Statusleiste beim Flugwegfenster](#)

## 4.4 Menübefehle - Animation

### 4.4.1 Animation- Start

Dieser Befehl startet die Animation eines oder mehrerer Flüge im Flugfenster (oder setzt sie nach einer Unterbrechung fort).

Wählen Sie Animation>Start oder klicken Sie auf das -Symbol aus der [Animations-Werkzeugleiste](#).

Siehe auch:

[Flugfenster](#)



## [Synchronisation](#) [Tastatur und Maus](#)

### 4.4.2 Animation- Pause

Wählen Sie Animation>Pause oder klicken Sie auf das -Symbol in der [Animations-Werkzeugleiste](#), um die Animation zeitweise anzuhalten.

Die Positionen der Flugzeugsymbole und deren Synchronisierungs-Informationen werden nicht verändert. Wenn Sie in Folge auf die Bewegungs-Symbole in der Animations-Werkzeugleiste klicken oder die Pfeiltasten der Tastatur nutzen, wird die Animation fortgesetzt.

Siehe auch:

[Flugfenster](#)  
[Synchronisation](#)  
[Tastatur und Maus](#)

### 4.4.3 Animation- Anhalten

Wählen Sie Animation>Anhalten oder klicken Sie auf das -Symbol in der [Animations-Werkzeugleiste](#), um die Animation zu beenden.

Die Positionen der Flugzeugsymbole und deren Synchronisation werden damit zurückgesetzt.

Siehe auch:

[Flugfenster](#)  
[Synchronisation](#)  
[Tastatur und Maus](#)

### 4.4.4 Animation- Vorherige Thermik

Benutzen Sie Animation>Vorherige Thermik oder klicken Sie auf das -Symbol aus der [Animations-Werkzeugleiste](#), um von der aktuellen Position zum Beginn der vorhergehenden Kreisflugsequenz (=letzter Bart) zu springen.

Wenn Sie diesen Befehl benutzen, während das Pause-Symbol  eingeschaltet ist, werden alle Flüge im aktiven Fenster um die gleiche Zeit zurück verschoben.

Siehe auch:

[Flugfenster](#)  
[Synchronisation](#)  
[Tastatur und Maus](#)

### 4.4.5 Animation- Vorherige Position

Wählen Sie Animation>Vorherige Position, klicken Sie auf das -Symbol in der [Animations-Werkzeugleiste](#) oder drücken Sie die linke Pfeiltaste, um von der aktuellen Position zur vorhergehenden zu springen.

Wenn Sie diesen Befehl benutzen, während das Pause-Symbol  eingeschaltet ist, werden alle Flüge im aktiven Fenster um die gleiche Zeit zurück verschoben.

Siehe auch:

[Flugfenster](#)  
[Synchronisation](#)  
[Tastatur und Maus](#)



#### 4.4.6 Animation- Nächste Position

Wählen Sie Animation>Nächste Position , klicken Sie auf das -Symbol in der [Animations Werkzeugleiste](#) oder drücken Sie die rechte Pfeiltaste um von der aktuellen Position zur nächsten zu springen.

Wenn Sie diesen Befehl benutzen, während das Pause-Symbol  eingeschaltet ist, werden alle Flüge im aktiven Fenster um die gleiche Zeit nach vorn verschoben.

Siehe auch:

[Flugfenster](#)

[Synchronisation](#)

[Tastatur und Maus](#)

#### 4.4.7 Animation- Nächste Thermik

Benutzen Sie Animation>Nächste Thermik oder klicken Sie auf das -Symbol aus der [Animations-Werkzeugleiste](#), um von der aktuellen Position zum Beginn der nächsten Kreisflugsequenz (=nächster Bart) zu springen.

Wenn Sie diesen Befehl benutzen, während das Pause-Symbol  eingeschaltet ist, werden alle Flüge im aktiven Fenster um die gleiche Zeit nach vorn verschoben.

Siehe auch:

[Flugfenster](#)

[Synchronisation](#)

[Tastatur und Maus](#)

#### 4.4.8 Animation- Animationsgeschwindigkeit...

Nutzen Sie diesen Befehl, um die Ablaufgeschwindigkeit der Animation einzustellen. Wählen Sie

Animation>Animationsgeschwindigkeit... oder klicken Sie auf das -Symbol in der [Animations-Werkzeugleiste](#).

Siehe auch:

[Flugfenster](#)

[Synchronisation](#)

[Tastatur und Maus](#)

#### 4.4.9 Animation- Synchronisation...

Mit Animation>Synchronisation... legen Sie die Synchronisationsmethode für die Mehrfachflug-Animation des aktiven Flugfensters fest.

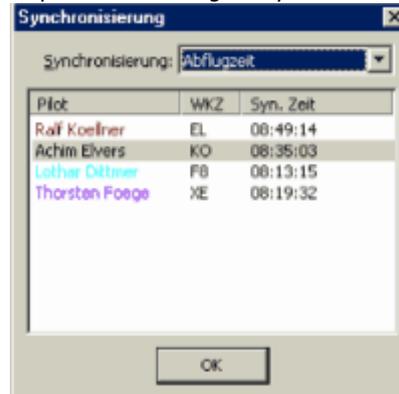
Es gibt fünf automatische (und eine individuelle - siehe unten) Synchronisations-Methoden:

1. Bei der **Echtzeit**-Synchronisation werden die Flugzeug-Positionen ohne jegliche Zeitverschiebung wie aufgezeichnet dargestellt.
2. **Startzeit**-Synchronisation setzt die Zeitverschiebung für jeden Flug im aktiven Flugfenster so, dass alle Flüge zur selben Zeit starten. Die Zahl hinter jedem in der Auswahlbox gelisteten Flug ist die reale Startzeit aus dem IGC-File.
3. **Abflugzeit**-Synchronisation stellt die Zeitverschiebung für jeden Flug so ein, dass alle Flugzeugmarker zur selben Zeit den jeweiligen Startsektor verlassen. In der Auswahlbox ist neben jedem Flug die Abflugzeit eingeblendet. Bitte beachten Sie, dass sich die Abflugzeit jedes Fluges auf die in der entsprechenden Datei



gespeicherte Aufgabe bezieht. Um alle Abflugzeiten für die gleiche vorgegebene Aufgabe berechnen zu lassen (z.B. bei Flügen auf zentralen Wettbewerben) sollten Sie allen Flügen diese Aufgabe zuweisen, indem Sie die Aufgabe aus der Aufgabenliste auf den jeweiligen Flug ziehen oder indem Sie vor dem Laden mehrerer Flüge bei [Extras>Optionen>Sonstiges](#) das Kontrollkästchen bei 'zeige Meldung Aufgabe kopieren' aktivieren.

Beispiel für eine Abflugzeit-Synchronisation:



- Ankunftszeit**-Synchronisation stellt die Zeitverschiebungen so ein, dass alle Flugzeuge zur selben Zeit den jeweiligen Zielsektor bzw. die Ziellinie erreichen. In der Auswahlbox ist dann neben jedem Flug die Zeit beim Erreichen des Ziels zu sehen. Mit den in den einzelnen Flügen hinterlegten Aufgaben ist analog zur Erläuterung im voran gehenden Absatz zu verfahren.
- Landung**-Synchronisation setzt die Zeitverschiebung für jeden Flug so, dass alle Flugzeuge zur selben Zeit landen - in der Auswahlbox wird die jeweilige Landezeit angezeigt.
- Eine selbst definierte Synchronisation ist möglich, wenn Sie wählen Animation> Synchronisation> Synchronisierung> **Zeitpunkt frei bestimmen**

Siehe auch: [Flugfenster](#)

## 4.5 Menübefehle - Extras

### 4.5.1 Extras- Rasterkarten

#### 4.5.1.1 Extras- Rasterkarten - Allgemeines zu Rasterkarten

Rasterkarten (im Gegensatz zu skalierbaren Vektorkarten basieren sie auf Bilddateien mit einem festem Maßstab) stammen aus der Historie von SeeYou und wurden mittlerweile weitestgehend durch den automatischen Download von hochauflösenden Satellitenbildern ersetzt

**Wenn Sie selbst keine Rasterkarten besitzen oder erstellen wollen, sollten Sie die entsprechenden Funktionalitäten einfach ignorieren...**

Mit Extras>Rasterkarten können Sie Rasterkarten hinzufügen oder die Einstellung gelandener Rasterkarten verändern.

Die Einbindung der Rasterkarten Steuern Sie mit folgenden Befehlen:

- [Rasterkarte \[Hinzufügen\]](#)
- [Rasterkarte \[Entfernen\]](#)
- [Rasterkarte \[Kalibrieren\]](#)

**SeeYou's Rasterkarten** basierten ursprünglich auf jpg oder bmp-Bilddateien, die keine Höheninformation enthielten. Die später verfügbaren **CMR-Rasterkarten** sind einfacher zu handhaben und sorgen für höhere Darstellungsgeschwindigkeit bei der gleichzeitigen Anzeige mehrerer Karten, wurden aber mittlerweile durch die hochauflösenden Satellitenbilder weitestgehend ersetzt.

Auf Basis von Satellitenbildern gab es früher eine Menge von CMR-Rasterkarten zum Download. Die heruntergeladenen Installationsdateien mussten aber gestartet werden, um diese Rasterkarten für den nächsten Programmstart von SeeYou verfügbar zu machen.

#### **Karten-Beschreibungs-Datei**

Eine Karten Beschreibungs-Datei (map description file .MDS) ist eine einfache Text Datei.

Die durch Kommas unterteilte Werteliste, beschreibt die Eigenschaften jeder eingebundenen Rasterkarte in der folgenden Reihenfolge:

1. Dateiname



2. Längengrad der linken oberen Ecke
3. Breitengrad der linken oberen Ecke
4. Längengrad der rechten unteren Ecke
5. Breitengrad der rechten unteren Ecke
6. Priorität

Jede (z.B. selbst eingescannte) Rasterkarte ist mit einer Zeile in der Karten-Beschreibungs-Datei eingetragen. In der Listenansicht der Karten-Beschreibungs-Datei, können Sie einstellen, welche Rasterkarten (das sind üblicherweise gescannte .bmp oder jpg Bilder) im Flugfenster angezeigt werden soll. Mit **Bearbeiten** wechseln Sie dann zur Detailansicht (Rasterkarten-Editor) der entsprechenden Karte, wo Sie die Eigenschaften jeder einzelnen Rasterkarte einsehen und verändern können.

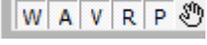
#### 4.5.1.2 Extras- Rasterkarten - Rasterkarten [Hinzufügen]

Wenn Sie selbst keine Rasterkarten besitzen oder erstellen wollen, sollten Sie die entsprechenden Funktionalitäten einfach ignorieren...

##### SeeYou CMR Rasterkarten

Nach Extras>Rasterkarten aus dem Hauptmenü benutzen Sie die Schaltfläche [Hinzufügen] im Rasterkarten-Dialog, um Rasterkarten für SeeYou verfügbar zu machen. Lokalisieren Sie die Dateien und klicken Sie dann auf [Öffnen].

Damit Sie die Rasterkarte später auch wirklich sehen, stellen Sie bitte sicher, dass das Kontrollkästchen zu Beginn der Zeile in der Listenansicht aktiviert ist. Zusätzlich muss im Dialog [Extras>Optionen>Kartendarstellung](#) das

Kontrollkästchen für Rasterkarten aktiviert sein bzw. das "R" in der Statusleiste  gedrückt sein!

##### Selbst gescannte Bilddaten hinzufügen

Die digitale Karte muss im 'bmp' oder 'jpg'-Format vorliegen und in Nord-Süd-Richtung ausgerichtet sein. Wir empfehlen, Karten der Einfachheit halber in Stücke von maximal 1x1 Grad geographischer Länge und Breite aufzuteilen.

1. Klicken Sie also auf [Hinzufügen] links im Rasterkarten-Fenster und [Öffnen] Sie die Bilddatei.
2. Die Bilddatei wird mit ihrem Namen und der Bemerkung 'keine Kalibrierung' in der Rasterkartenliste eingetragen.
3. Solch eine Rasterkarte muss in jedem Falle noch kalibriert werden, siehe dazu [Rasterkarte kalibrieren](#).

Siehe auch:

[Allgemeines zu Rasterkarten](#)

[Rasterkarte \[Entfernen\]](#)

[Rasterkarte \[Kalibrieren\]](#)

[Rasterkarte \[Umwandeln\]](#)

#### 4.5.1.3 Extras- Rasterkarten - Rasterkarten [Entfernen]

Wenn Sie die Rasterkarte nicht mehr länger benutzen wollen, dann wählen Sie [Entfernen], um sie aus der Liste im Rasterkarten-Dialog zu entfernen. Sie wird damit aber keinesfalls gleich von ihrem Datenträger gelöscht werden.

Mit der [Entfernen] Schaltfläche können Sie auf Wunsch auch gleich mehrere vorher ausgewählte Karten (Umschalt- oder Strg-Taste beim Markieren verwenden) aus der Liste entfernen. Sie werden jeweils gefragt, ob sie die Karten wirklich entfernen wollen. Klicken sie auf [OK], wenn sie diese wirklich entfernen wollen oder auf [Abbrechen], um den Dialog ohne weitere Aktion zu beenden.

Hinweis: Wenn die Karte lediglich temporär nicht angezeigt und später wieder aktiviert werden soll, so deaktivieren Sie lediglich das Kontrollkästchen zu Beginn der entsprechenden Zeile im Rasterkarten-Dialog.

#### 4.5.1.4 Extras- Rasterkarten - Rasterkarten [Umwandeln]

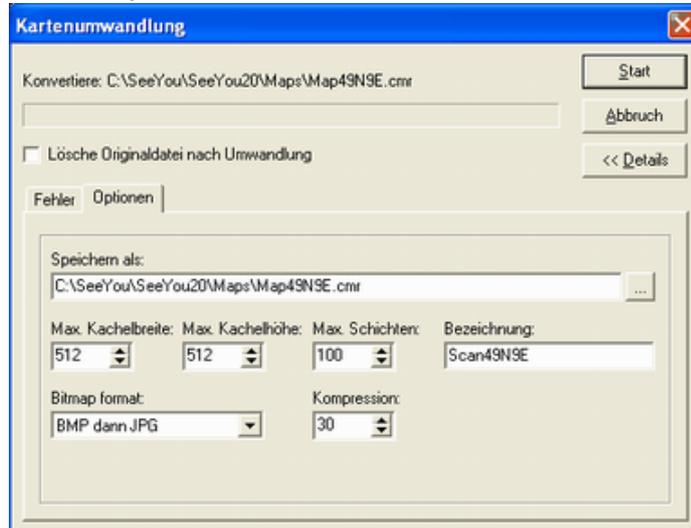
Es empfiehlt sich, selbst gescannte Rasterkarten (Hintergrundbilder) ins CMR Format umzuwandeln, da sie dann leichter anderen zugänglich gemacht werden können.

1. Wählen Sie Extras>Rasterkarten aus dem Hauptmenü
2. Markieren Sie die Zeile mit der entsprechenden jpg oder bmp-Bilddatei im Rasterkarten-Dialog
3. Klicken sie auf [Umwandeln]



Mit <<Details öffnen Sie einen erweiterten Dialog der Ihnen die Kontrolle über folgende Einstellungen liefert:

- Dateiname der CMR Karte
- Bezeichnung
- max. Kachelbreite und -höhe
- max. Anzahl der Schichten (Layer)
- Format (JPG/BMP)
- Kompressionsrate (nur bei JPG)

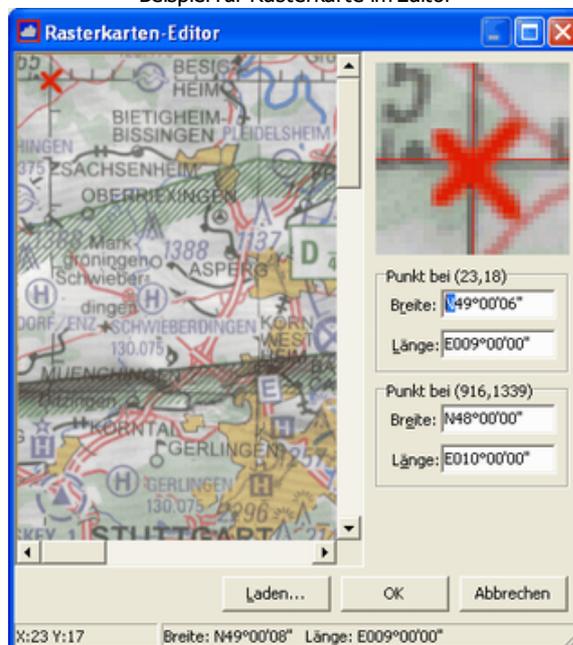


4. [Start]en Sie die Umwandlung ins CMR-Format und warten Sie bis der Prozess beendet ist.

#### 4.5.1.5 Extras- Rasterkarten - Rasterkarten [Kalibrieren]

1. Wählen Sie Extras>Rasterkarten aus dem Hauptmenü
2. Markieren Sie die Zeile mit der entsprechenden Bilddatei im Rasterkartendialog
3. Klicken Sie auf [Kalibrieren] - Die Rasterkarte wird nun in den Editor geladen.

Beispiel für Rasterkarte im Editor



4. Wenn das Editor-Fenster geöffnet ist, sehen Sie Werte in den beiden Punkt-Eingabemasken für die obere linke - und die untere rechte Ecke. Die Werte sind bei neu eingefügten Karten zuerst einmal auf 00°00'00" gesetzt und müssen nun eingegeben werden.
5. Suchen sie einen Punkt auf der Karte, von dem Sie die genauen Koordinaten kennen, vorzugsweise nahe einer der beiden Ecken. Ein solcher Beschreibungspunkt kann wie im Beispiel der Kreuzungspunkt von Längen- und Breitengraden sein oder ein sonst wie genau definierter Punkt auf der Karte.
6. Klicken Sie mit der linken Maustaste, wenn der Punkt näher bei der linken oberen Ecke der Karte liegt, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, wenn der Punkt näher bei der unteren rechten Ecke der Karte



liegt.

7. Wenn die linke Maustaste gedrückt wurde, hat sich der Wert über der oberen Punkt-Eingabemaske verändert. Beispielsweise wurde im Bild oben die linke Maustaste an der Position 23,18 gedrückt - das ist der rot markierte Schnittpunkt des 9.Längengrads mit dem 49.Breitengrad.
8. Geben Sie nun die Koordinaten dieses genau definierten Punktes in die obere Punkt-Eingabemaske (entspricht linker Maustaste) ein.
9. Wiederholen Sie das Vorgehen mit der rechten Maustaste und geben Sie die Koordinaten des 2. Definitionspunktes in die untere Punkt-Eingabemaske ein.
10. Klicken sie auf [OK]

### Hinweise:

Der beste Weg die bei der Kalibrierung vorgenommenen Einstellungen zu manifestieren ist die [Umwandlung in CMR Rasterkarten](#).

Damit Sie die Rasterkarte später auch wirklich sehen, stellen Sie bitte sicher, dass das Kontrollkästchen zu Beginn der Zeile in der Listenansicht aktiviert ist. Zusätzlich muss im Dialog [Extras>Optionen>Kartendarstellung](#) das

Kontrollkästchen für Rasterkarten aktiviert sein bzw. das "R" in der Statusleiste  gedrückt sein!

## 4.5.2 Extras- Vektorkarten

### 4.5.2.1 Extras- Vektorkarten - Allgemeines zu Vektorkarten

#### Diese Karten kommen zu Ihnen, wenn Sie sie brauchen

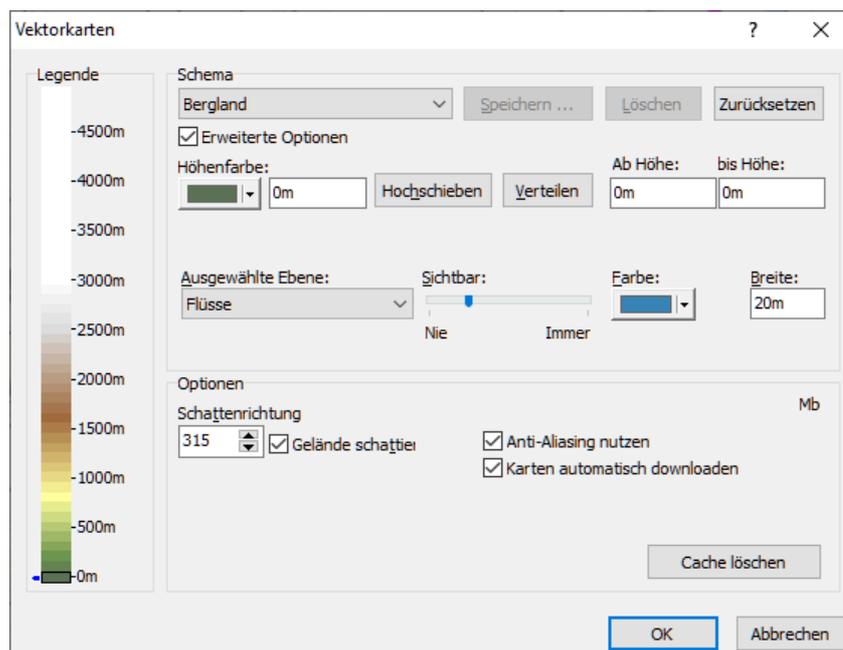
Seit SeeYou 4 werden Vektorkarten automatisch vom Server heruntergeladen, sofern Ihr Computer mit dem Internet verbunden ist. Die Kartendaten werden im Cache zwischengespeichert und sind beim nächsten Programmstart ggf. auch Offline verfügbar.

Falls Sie ein bestimmtes Gebiet herunterladen möchten, bevor Sie SeeYou PC Offline nutzen, wählen Sie Datei> SeeYou Mobile Assistent. Wählen Sie nun Gelände und alle zu den Vektorkarten gehörenden Elemente (Gelände, Geländehöhen und Straßen Eisenbahnen...). Nach Auswahl des rechteckigen Bereiches (die Größe ist begrenzt) werden Sie gewarnt, dass noch nicht alle Daten heruntergeladen wurden. Wählen Sie nun "Ja" - und laden Sie damit die Daten herunter.

Nutzen Sie den Extras>Vektorkarten-Dialog, um die Darstellung der Vektorkarten zu verändern. Eine Hilfestellung zu den Möglichkeiten des Einstellungsdialogs finden Sie unter [Eigenschaften von Vektorkarten](#)

### 4.5.2.2 Extras- Vektorkarten - Eigenschaften von Vektorkarten

Mit Extras>Vektorkarten öffnen Sie den Vektorkarten-Dialog in dem Sie diverse Darstellungseigenschaften festlegen können:

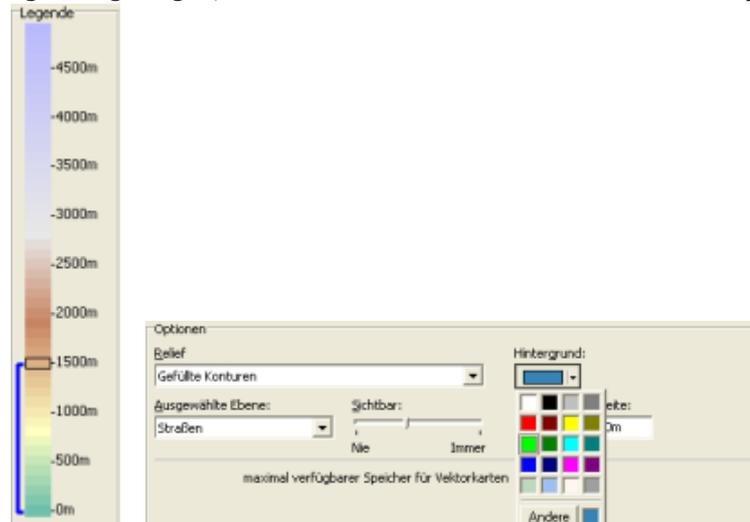


## Schema

Das **Schema** für die Farbdarstellung kann hier gewählt und verändert werden.

Die Legende am linken Fensterrand zeigt, wie die getroffenen Einstellungen sich in der Höhendarstellung auswirken. Sie können ein vorgegebenes Höhen-Schema ('Bergland', 'Flachland', 'Zebra') nutzen oder eigene Farbeinstellungen wählen und diese dann mit der Schaltfläche [Speichern] unter eigenem Namen abspeichern. Das 'Open Street Maps' Schema ist sinnvoll fürs Flachland, weil teilweise weitere Informationen wie Wälder und Ackerland hinzugefügt sind. Leider ist es nicht weltweit verfügbar - die Abdeckung in Europa und Nordamerika ist aber schon recht gut

Um an die Detailsinstellungen zu gelangen, müssen Sie das Häkchen bei **erweiterte Optionen** setzen



Um eigene Höhenfarben festzulegen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie die Höhenschicht durch klicken auf die Legende oder geben Sie die Höhe neben dem Feld Höhenfarbe ein.
2. Wählen Sie eine Farbe für diese Höhe mit der kleinen Schaltfläche links neben dem Farbauswahlfeld.
3. Wählen Sie so auch eine weitere Farbe für eine andere Höhenschicht aus.
4. Bewegen Sie den Mauszeiger zur Legende und wählen Sie die erste Schicht mit der Maus: Dabei drücken Sie die **Umschalt-Taste** und klicken auf die Schicht.
5. Halten Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt, bewegen Sie den Mauszeiger zur anderen Schicht und lassen dann die **Umschalt**-Taste los.
6. Klicken Sie nun auf die Schaltfläche [Verteilen] - die Legende zeigt sofort das Ergebnis.
7. Wiederholen sie diese Schritte so oft Sie wollen.
8. [Speichern] Sie das neu erstellte Höhen-Farbschema unter einem beliebigen Namen.

## Optionen

### Relief

Es gibt hier vier Möglichkeiten zur Darstellung von Vektorkarten:

1. Keine : Reliefinformationen aus den Vektorkarten werden nicht angezeigt.
2. Nur Linien : nur Höhenlinien werden angezeigt.
3. Gefüllte Konturen : die Bereiche zwischen den Höhenlinien werden mit Farbe entsprechend dem Höhen-Farbschema ausgefüllt - die Höhenlinien werden aber nicht angezeigt.
4. Gefüllte Konturen mit grauem Rand : das ist die Kombination von 2. und 3.

Gelände schattieren fügt Schatten auf einer Seite von Erhebungen und Licht auf der anderen hinzu, um die 2D Ansicht plastischer zu gestalten.

Unter ausgewählte Ebene können Sie für die folgenden Objekte der Vektorkarte Darstellungseigenschaften festlegen und ändern:

- Flüsse
- Seen
- Straßen
- Autobahnen
- Eisenbahnlinien
- Städte und Dörfer
- Namen



- 100m Höhenlinien
  - 50m Höhenlinien
- (beim OpenStreetMaps Schema können noch weitere Ebenen angezeigt werden)

**Gelände schattieren** fügt Schatten auf einer Seite von Erhebungen und Licht auf der anderen hinzu, um die 2D Ansicht plastischer zu gestalten.

**Anti-Aliasing nutzen** glättet Linienzüge in den Karten (und lässt den Bildaufbau etwas länger dauern)

**Karten automatisch downloaden** gibt Ihnen die Entscheidungsmöglichkeit, ob die Karten automatisch aus dem Internet heruntergeladen werden sollen. Es ist empfehlenswert diese Option angeschaltet zu lassen, denn wenn die Karte auf dem Server aktualisiert werden sollte erhalten Sie auch sofort auf Ihrer Seite die aktuelle Version. Der **Cache-Ordner** ist ein Ordner, in dem die heruntergeladenen Karten abgelegt werden. Sie können hier selbst bestimmen ob diese Daten gelöscht werden sollen.

Siehe auch:

[Flugfenster](#)

[Extras Optionen Vektorkarten](#) (identischer Dialog ohne erweiterte Höhenfarbeneinstellung)

### 4.5.3 Extras- Luftraum

Mit dem Extras>Luftraum-Dialog können Sie Luftraumdaten hinzufügen und entfernen, sowie die Darstellung der Lufträume steuern. Falls Lufträume nicht zu sehen sind, schauen Sie zuerst nach, ob Ansicht>Zeigen>Luftraum etwas verändert...

#### Optionen

Mit diesem Dialog (oder im [Extras>Optionen>Luftaum](#)-Dialog) können Sie die Darstellung der Lufträume steuern. Für jedes **Element** können Stil, Farbe, Linienbreite und Offset des Umrisses getrennt festgelegt werden.

Wenn Sie **Verwende Farben wie in Datei** aktivieren, werden die in den OpenAir (\*.txt) Dateien definierten Farben zur Luftraumdarstellung benutzt. So kann nötigenfalls jedes Element in einer eigenen Farbe dargestellt werden.

Mit **Luftraum nicht anzeigen oberhalb ...** können Sie Lufträume ausblenden, die oberhalb der dort eingegebenen Flugfläche liegen.

Mit den darunter befindlichen Kontrollkästchen definieren Sie, welche Lufträume in der Kartenansicht angezeigt werden. Bitte Beachten Sie, dass dies auch Einfluss auf die automatische Prüfung von [Luftraumverletzungen](#) hat. Schalten Sie hier ggf. alle Lufträume aus , die nicht überprüft werden sollen.

#### Geladene Lufträume

Im Listenfeld geladene Lufträume sehen Sie, welche Lufträume aktuell geladen sind.

Wenn das Häkchen vor der Zeile mit dem entsprechenden Luftraum gesetzt ist wird der Luftraum dargestellt , sonst nicht.

Die folgenden Dateiformate für Luftrauminformationen werden unterstützt und können über die Schaltfläche [Hinzufügen] auf dem Datenträger gesucht und dann geladen werden:

.CAR .CUB = SeeYou Luftraumformat  
.VER = Filser Luftraumformat  
.TXT = OpenAir Luftraumformat  
.AIR .SUA = UK Air Pilot Luftraum

Mit [Entfernen] wird die vorher in der Liste ausgewählte Luftraumdatei aus SeeYou entfernt - sie wird dadurch aber nie vom Datenträger gelöscht.

Schon seit Version 4 können Luftraumaktualisierungen automatisch übers Internet erfolgen. Sie können deshalb festlegen ob **bei Programmstart**

- . Luftraumaktualisierungen bestätigt werden sollen
- . Luftraumaktualisierungen automatisch erfolgen
- . nicht nach Luftraumaktualisierungen gesucht werden soll

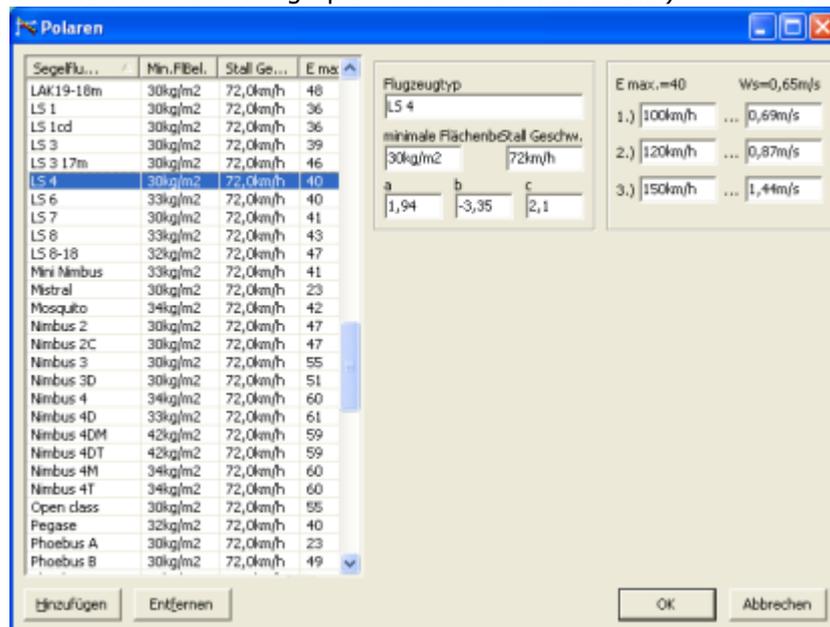
Mit einem Klick auf die Schaltfläche [auf Updates prüfen] können Sie feststellen, ob Sie die aktuellsten Luftraumdaten vom Server geladen haben.

Siehe auch:  
[Luftraumverletzung](#)  
[Flugfenster](#)

#### 4.5.4 Extras- Polaren

Wählen Sie eine vorgegebene Polare aus der Liste oder geben Sie Ihre Polare über drei Fluggeschwindigkeiten mit zugehörigen Sinkraten ein. Damit können Sie die Parameter a,b,c einer Parabelapproximation berechnen, die von vielen Streckenflugrechnern zur Polarenannäherung benutzt werden.

Im SeeYou PC Programm haben diese Eingaben ansonsten keine Auswirkung mehr (die PFD Werte der Wetterkopplungen werden nicht mit den hier gespeicherten Polaren berechnet).



#### 4.5.5 Extras- TopMeteo

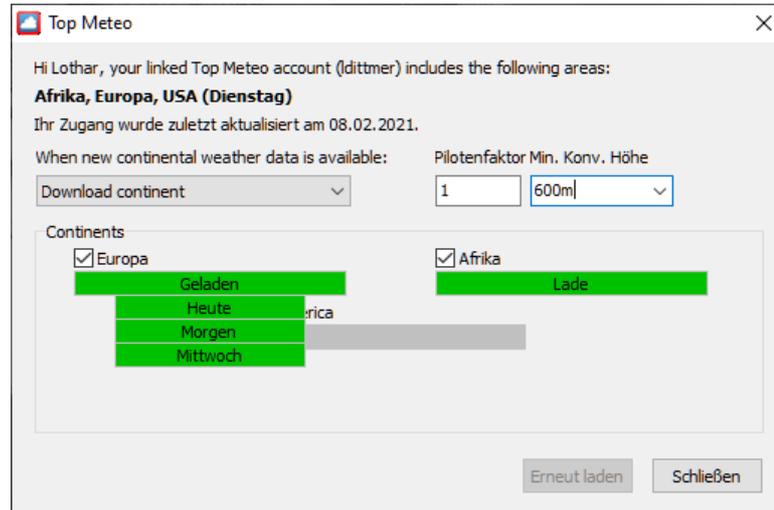
Bereiten Sie Ihren Flug in SeeYou mit den Wetterdaten von TopMeteo (und/oder [Skysight](#)) vor. Sie benötigen dafür ein Topmeteo 1h Abo (das 2h Abo hat nur ein recht grobes Zeitraster und ist deshalb für eine Kopplung nicht vorgesehen)

Sie müssen Ihren SeeYou Zugang einmalig mit Ihren aktuellen Topmeteo Useraccount verknüpfen und dabei das TopMeteo-Passwort eingeben - danach kann SeeYou die Wetterdaten automatisch laden.

Unter Extras>Topmeteo sehen Sie, was geladen wurde und können dort noch weitere Parameter für die Vorausberechnung von Aufgaben anhand der Wetterdaten eingeben:

Der **Pilotenfaktor** gibt an, inwiefern Sie mit Ihrem persönlichen Leistungsvermögen fähig sind, die Vorhersagen der potentiellen Flugdistanz zu erreichen. Wenn die PFD-Werte für Sie und Ihr Flugzeug passen, geben Sie 1 ein, wenn Sie dies als PFD prognostizierten Streckengrößen üblicherweise nicht erreichen, verwenden Sie einen Wert kleiner als 1. Streckenflugprofis finden vielleicht sogar heraus, dass Werte um 1.1 bis 1.2 für sie eher passen. Die **minimale Konvektionshöhe** gibt vor, wann SeeYou anhand der Vorhersagedaten mit der Berechnung des Zeitplans beginnt. Wählen Sie auch dafür einen Wert, der zu Ihrem aktuellen Erfahrungshorizont passt.

Experimentieren Sie gegebenenfalls mit diesen Einstellungen und schauen Sie, wann der daraus errechnete Zeitplan für Sie am ehesten plausibel erscheint...weitere Infos dazu bei [Wegpunkt/Aufgabenfenster>Zeitplan](#). Erst die Statistikauswertung nach dem Flug wird zeigen, ob Sie und die zu Grunde liegende Vorhersage einigermaßen richtig lagen.



Lassen Sie SeeYou die Wettervorhersage nutzen, um für Sie die richtige Strecke am Flugtag vorzuschlagen. Bereits bei Programmstart werden beim Vorliegen von Wetterdaten die Aufgaben aus "Meine Wegpunkte und Aufgaben" berechnet. Auf dem SeeYou Startbildschirm sehen Sie dann die größte fliegbare Aufgabe des Tages oder der Folgetage. Sollten die Wetterdaten nicht erlauben, überhaupt nur eine der Aufgaben zu vollenden, gibt es dort andere Vorschläge für die Freizeitgestaltung (die dann aber vom Zufallsgenerator und nicht von der Wetterprognose gesteuert sind :-)

Wenn Sie das Wegpunkt/Aufgabenfenster in der Kartenansicht öffnen, werden Sie vor den Aufgaben in der Auflistung Symbole sehen (falls eine Wettervorhersage vorliegt):  
Das Regenschirmsymbol in der Aufgabenliste deutet darauf hin, dass bei dieser Aufgabe mit einer Aussenlandung zu rechnen ist - beim Sonnensymbol in der Liste sollte die entsprechende Strecke zu schaffen sein.



SeeYou 10.4 - Lothar Dittmer - [\*cap2019a.cup]

Datei Bearbeiten Ansicht Extras Fenster Hilfe

ControlWest1

Id	Description	Distance	Points
3	Dreieck - (468,3km) [515,1Pkt.]	468,3km	ControlWest1, Assegaaybosc, Kouebokke, ControlWest1
0	Dreieck - (414,1km) [455,5Pkt.]	414,1km	ControlWest1, Assegaaybosc, Aquila, ControlWest1
1	Dreieck - (296,9km) [326,6Pkt.]	296,9km	ControlWest1, Prins River Dam, Inverdoorn, ControlWest1
4	Dreieck - (294,6km) [324,0Pkt.]	294,6km	ControlWest1, Grootbergcc, Klipboksraal, ControlWest1
2	Dreieck - (288,0km) [316,9Pkt.]	288,0km	ControlWest1, Biljetsfontein, Aquila, ControlWest1

**Wetterdienst**

TopMeteo

SkySight

**Ortszeit**

Mittwoch 04:00 (03 UTC Wed)

**Anzeige**

Windflaggen [kts]

Windanimation

Konvektionshöhe [x100m]

Pot. Flugdistanz für [km]

Wellen [fpm]

**Wind [kts]**

~ 4000m (FL130)

~ 2500m (FL85)

~ 2000m (FL65)

~ 1500m (5000ft AMSL)

~ 500m AGL

**Pot. Flugdistanz für**

18m Klasse

Std. Klasse

Hängegleiter

Gleitschirm

**Transparenz**

W A V R S M S32°23'11" E019°34'40" 352,70m

Mit [Ansicht>Zeitplan](#) können Sie einen errechneten Zeitplan für eine Aufgabe anzeigen lassen und dann ggf. auch ausdrucken lassen.

#### 4.5.6 Extras- Skysight

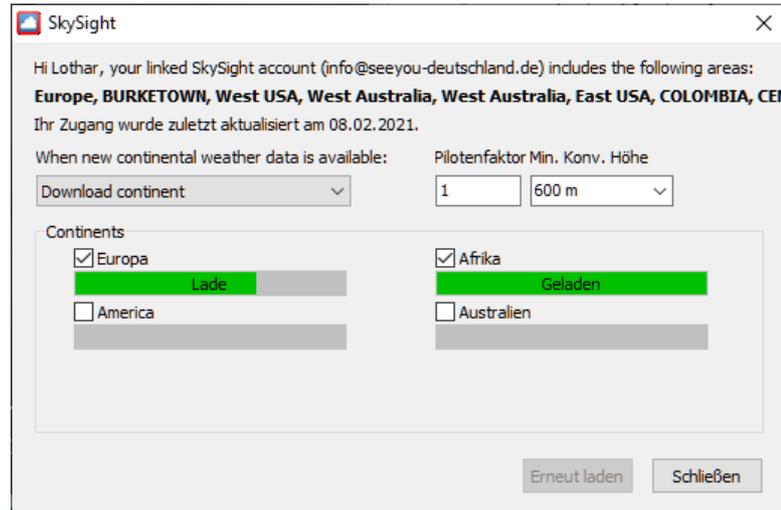
Bereiten Sie Ihren Flug in SeeYou mit den Wetterdaten von Skysight (und/oder [TopMeteo](#)) vor. Sie benötigen dafür ein Skysight Abo.

Sie müssen Ihren SeeYou Zugang einmalig mit Ihren aktuellen Skysight Useraccount verknüpfen und dabei das Skysight Passwort eingeben. Danach kann SeeYou die Wetterdaten automatisch laden.

Bei Extras>Skysight sehen Sie, was geladen wurde und können dort noch weitere Parameter für die Vorberechnung von Aufgaben anhand der Wetterdaten eingeben:

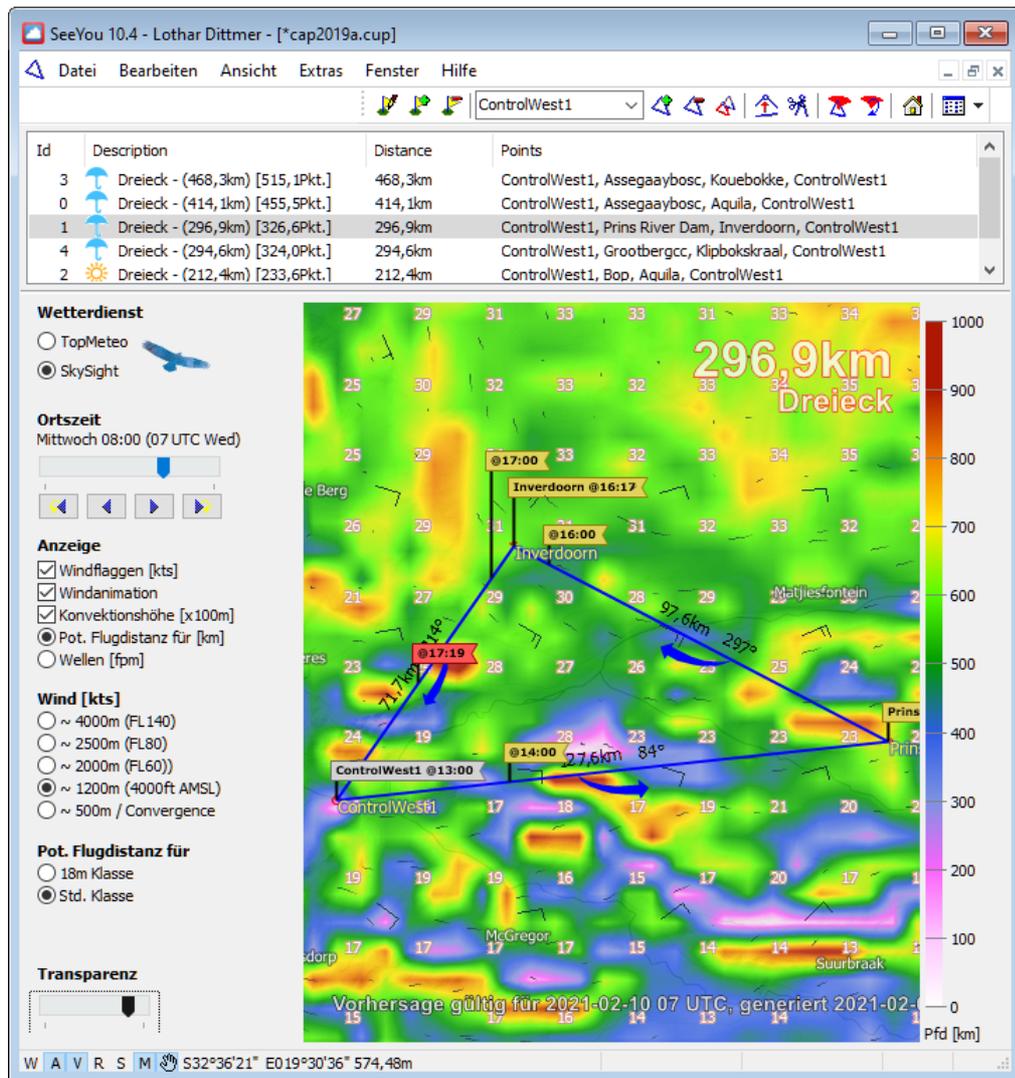
Der **Pilotenfaktor** gibt an, inwiefern Sie mit Ihrem persönlichen Leistungsvermögen fähig sind, die Vorhersagen der potentiellen Flugdistanz zu erreichen. Wenn die PFD-Werte für Sie und Ihr Flugzeug passen, geben Sie 1 ein, wenn Sie die PFD Werte üblicherweise nicht selbst erreichen können, verwenden Sie einen Wert kleiner als 1 - Streckenflugprofis finden vielleicht sogar heraus, dass Werte um 1.1 bis 1.2 für sie eher passen. Die **minimale Konvektionshöhe** gibt vor, wann SeeYou anhand der Vorhersagedaten mit der Berechnung des Zeitplans beginnt. Wählen Sie auch dafür einen Wert der zu Ihrem aktuellen Erfahrungshorizont passt.

Experimentieren Sie gegebenenfalls mit diesen Einstellungen und schauen Sie, wann der daraus errechnete Zeitplan für Sie am ehesten plausibel erscheint... weitere Infos dazu bei [Wegpunkt/Aufgabenfenster>Zeitplan](#). Erst die Statistikauswertung nach dem Flug wird zeigen, ob Sie und die zu Grunde liegende Vorhersage einigermaßen richtig lagen.



Lassen Sie SeeYou die Wettervorhersage nutzen, um für Sie die richtige Strecke am Flugtag vorzuschlagen. Bereits bei Programmstart werden die Aufgaben aus "Meine Wegpunkte und Aufgaben" berechnet, wenn eine Wetterprognose vorliegt. Auf dem SeeYou Startbildschirm sehen Sie dann die größte fliegbare Aufgabe des Tages oder der Folgetage. Sollten die Wetterdaten nicht erlauben, überhaupt nur eine der Aufgaben zu vollenden gibt es dort andere Vorschläge für die Freizeitgestaltung (die dann aber vom Zufallsgenerator und nicht von der Wetterprognose gesteuert sind :-)

Wenn Sie das Wegpunkt/Aufgabenfenster in der Kartenansicht öffnen und Wetterdaten vorliegen werden Sie vor den Aufgaben in der Auflistung Symbole sehen:  
Das Regenschirmsymbol in der Aufgabenliste deutet darauf hin, dass bei dieser Aufgabe mit einer Aussenlandung zu rechnen ist - beim Sonnensymbol in der Liste sollte die entsprechende Strecke zu schaffen sein.



Mit [Ansicht>Zeitplan](#) können Sie einen errechneten Zeitplan für eine Aufgabe anzeigen lassen und dann ggf. auch ausdrucken lassen.

## 4.5.7 Extras- Optionen

### 4.5.7.1 Extras- Optionen - Allgemein

In diesem Dialog können Sie die Sprache für die Benutzeroberfläche und die benutzten Einheiten einstellen.

#### Programmoberfläche

- Sprache  
Wählen Sie Ihre Sprache aus der Liste oben im Dialog Fenster.

- Hilfe  
Hilfe-Dateien in ihrem SeeYou Verzeichnis (üblicherweise nur engl.) werden hier aufgelistet.

- Werkzeugleisten und Menüstil:  
Wählen Sie hier zwischen verschiedenen Darstellungsformen für die Werkzeugleisten und Menüs.

#### Maßeinheiten

- Distanz: km, nm, ml
- Höhe: m, ft
- Geschwindigkeit: km/h, kts, mph, m/s
- Vertikalgeschwindigkeit m/s, kts, ft/min
- Wählen Sie unter Breite/Länge zwischen verschiedenen Arten der Darstellung von Koordinatenwerten
  - Grad - Minuten - Sekunden (DD°MM'SS" - Standard)
  - Grad mit Dezimalminuten (DD°MM.mmm')
  - Grad (dezimal) (DD.dddd)
  - Grad, Minuten, Sekunden (DD°MM'SS,ss)



Grad mit Dezimalminuten (DD°MM.mmmmm')

Grad (dezimal) (DD.ddddd)

- Differenz zu UTC [h] ist die Differenz zwischen UTC und Ihrer lokalen Zeit
- Entfernungsberechnung: hier können Sie zwischen der Entfernungsberechnung mit dem WGS-84-Ellipsoid oder mit dem FAI-Sphäroid (Kugel) wählen.  
Falls Abweichungen zu Entfernungsberechnungen anderer Systeme (Streckenflugrechner, Online Wettbewerb ...) auftreten, schauen Sie zuerst, welche Berechnungsmethoden dort und in SeeYou verwendet wurden und welche vorgeschrieben sind.

#### 4.5.7.2 Extras- Optionen - Flug

Hier können Sie einstellen, wie die Flüge auf der Karte angezeigt werden.

##### Typ

Wählen Sie ein Element aus folgender Liste von Elementtypen

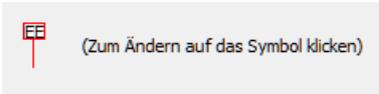
- Flugweg
- Deklarierte Aufgabe
- Sektoren
- Fotolandung Marker
- Vor dem Abflug

Für dieses Element können Sie dann Farbe und Linienbreite festlegen werden.

Für das **Ausgewählte Flugzeugsymbol** (den Positionsmarker) können Sie hier folgendes festlegen

- Farbe
- Größe
- Symboltyp

Das Symbol ändern Sie durch Klicken auf das Symbol. Beim hier gewählten Symbol wird durch die Höhe der senkrechten Linie zusätzlich jeweils die aktuelle Flughöhe symbolisiert.



Über weitere Kontrollkästchen können Sie vorgeben:

- nur den Teil des Fluges der zur Aufgabe gehört farblich zu markieren.
- ob der Windpfeil auf der Karte angezeigt werden soll.
- ob und in welchem Abstand Zeitmarkierungen am Flugweg angezeigt werden sollen.
- Beginn und Ende des Segelflugs stimmen mit Start und Landung überein.  
(Nützlich für Hängegleiter und Deltas, die vom Berg aus starten)
- Höhe beim Öffnen eines Fluges automatisch anzupassen an: QNH, QFE oder QNE
- ob die Validierung der IGC Datei beim Öffnen automatisch geprüft werden soll.
- welche Methode zur Lautstärkepegelberechnung bei Motorseglern benutzt werden soll.

#### 4.5.7.3 Extras- Optionen - Diagramme

In diesem Dialog legen Sie fest, wie die Diagramme gezeichnet werden sollen.

##### Typ

Farbe und Linienstärke für folgenden Elemente können hier definiert werden:

- Diagramm
- Werteskala
- Zeitskala
- Ausgewählte Position (der Positionsmarker)
  1. Wählen Sie das Element, das Sie ändern wollen.
  2. Bestimmen Sie die Farbe für das gewählte Element.
  3. Wählen Sie die Strichbreite für das gewählte Element.

Beachten Sie, dass die Einstellung der Diagrammfarbe auch die Farbe für die fixen Farbschemata setzen wird. Andere Farbschemata sind voreingestellt.

##### Skalierung



Bestimmt Sie hier, wie die Koordinatenlinien angezeigt werden.

1. Wählen Sie den Diagrammtyp den Sie ändern wollen.
2. Wählen Sie bei Schritt den Wert für einen Skalierungsschritt - Sie können hier irgendeine Zahl mit zugehöriger Einheit eingeben. Wenn Sie die Einheit nicht eingeben, wird von der Standardeinheit ausgegangen.
3. Sie können die Werteskala entweder automatisch skalieren lassen, oder diese Funktion ausschalten und die Minimum und Maximum-Wert der Y-Achse des Diagramms manuell vorgeben.

Wenn Sie die Darstellung des Höhenprofils oder des Luftraums im Barogramm nicht wünschen, können Sie hier das entsprechende Kontrollkästchen deaktivieren.

#### 4.5.7.4 Extras- Optionen - Statistik

Bei den Statistik-Reports kann man unterscheiden zwischen Histogrammen (Vertikalgeschwindigkeit, Grundgeschwindigkeit, Höhe) und berechneten Statistiken (Entfernungen, Geschwindigkeit, durchschnittliches Steigen usw.).

##### **Histogramme**

sind Tabellen, die verschiedene Flugdaten anzeigen. Sie können die Schrittweite zwischen einem Minimum und einem Maximum-Wert für folgende Histogrammtypen bestimmen:

- Vertikalgeschwindigkeit (Varioanzeige)
- Geschwindigkeit über Grund und
- Höhe

Die **berechnete Statistiken** werden kontrolliert durch die Filter unterhalb der Histogramm-Eingabebereichs. Sie können Werte vorgeben für

- Geschwindigkeitsfilter (über Grund) in Sekunden - Grundgeschwindigkeit durchschnittlich über x Sekunden
- Vertikalgeschwindigkeitsfilter in Sekunden - Variowerte durchschnittlich über x Sekunden.
- Geschwindigkeitsfilter (für die Aufgabe) in Minuten - Reisegeschwindigkeit durchschnittlich über x Minuten
- Minimale Zeit zum Kreisen – Kreisflüge die kürzer als die hier eingegebene Zeit dauern unter diesem Zeitwert werden als 'Versuch' bewertet.
- Minimale Distanz eines Geradeausfluges, der nicht als Kreisflug bewertet werden soll.
- Die Titelfarbe der Trennlinien zwischen den einzelnen Bereichen der Statistik.

#### 4.5.7.5 Extras- Optionen - 3D Ansicht

Mit diesem Dialog können Sie das Erscheinungsbild des 3D Fensters anpassen.

Flug kann nicht in 3D Ansicht geöffnet werden

Es dauert zumeist einige Zeit, um das 3D Fenster darzustellen - wenn Sie vorziehen, die Flüge nicht im 3D-Modus zu öffnen, können Sie das entsprechende Kontrollkästchen aktivieren.

---

##### **3D-Gelände anzeigen**

Wenn diese Kontrollkästchen aktiviert ist, wird SeeYou Berge in der 3D Ansicht anzeigen.

##### **Himmel zeigen**

Wenn diese Option gewählt ist, sehen Sie einen blau verlaufenden Himmel über dem Horizont.

Falls Sie Probleme bei der 3D Ansicht feststellen, können Sie diese Option testweise ausschalten.

##### **Boden mit Textur**

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, wird der Boden in der 3D-Ansicht mit Struktur angezeigt. Den Detaillierungsgrad ändern Sie bei Texturgröße. Falls Sie Probleme bei der 3D Ansicht feststellen, schalten Sie diese Option bitte ab.

##### **Richtung der Ansicht anzeigen**

Zeigt die Richtung der Ansicht (Kursangabe für Blickrichtung) oben im 3D Fenster und das Wettbewerbskennzeichen aus der IGC Datei neben dem Flugzeugsymbol.

##### **Flugzeugschatten anzeigen**

Schaltet die Schattendarstellung auf der Erdoberfläche ein und aus.

##### **Zeige Windsack**

Schaltet das Windsacksymbol in der 3D Darstellung an und aus

##### **Texturgröße**



Dieser Wert bezieht sich auf die maximale Breite oder Höhe der Darstellung auf dem Grund. Eine größere Zahl liefert eine detailliertere Darstellung (bei höheren Anforderungen an die Grafikkarte). 1024 ist eine akzeptabler Wert für eine 16MB-Karte. Experimentieren Sie mit diesem Wert, um eine sinnvolle - zu Ihrer Hardware passende - Einstellung zu finden.

#### **Höhenbetonung**

Dieser Wert dient als Multiplikator für die Flugweg- und Geländehöhen - ein größerer Wert lässt die Darstellung 'steiler' erscheinen.

#### **Geländequalität**

Hohe Qualität verbessert die Darstellung, verlangsamt aber den Bildwechsel - bei Problemen mit der 3D Darstellung wähle Sie geringe Geländequalität.

#### **Flugwegbreite**

Beeinflusst die Darstellung der Breite des Flugweges (Eingaben in Pixel, Meter oder Fuß)

-----

#### **Sichtbare Ebenen**

Sie können hier die Darstellungsebenen für das 3D-Fenster unabhängig von der 2D-Flugwegansicht einstellen

-----

#### **Symbol**

Wählen Sie hier den Typ des Symbols (Segelflugzeug, Drachen, Paragleiter,...) in der 3D Darstellung.

Mit weiteren Eingaben können Sie Symbolgröße, Schattenfarbe und Schattengröße (auf den Boden projizierter Flugweg) festlegen. Wenn Sie bei Typ 'Benutzerdefiniert' einstellen, können Sie bei Symboldatei eine 3D-Modelldatei auf einem Datenträger lokalisieren und dann darstellen lassen.

-----

#### **Kamera**

Hier können Sie die Standardposition der Kamera (=Ihre persönliche Sichtposition zum Flugzeug mit Entfernung, Höhe und Richtung) für die 3D Ansicht festlegen.

Wenn Sie **fixiert auf Segelflugzeug** aktivieren, sehen Sie, wie sich die 3D Geländestruktur aus der Sicht des Piloten verändert, während das Symbol faktisch stehen bleibt (Hinweis: das Umschalten in diesen Modus und wieder zurück funktioniert auch recht einfach mit **Strg-F7**).

### 4.5.7.6 Extras- Optionen - Animation

Mit diesem Dialog können Sie das Erscheinungsbild der Fluganimation anpassen.

Wenn **Zeige nur den gewählten Abschnitt der Animation** aktiviert ist, zeigt SeeYou nicht den kompletten Flugweg an, sondern nur einen Teil davon, den Sie selbst festlegen können. Wenn Sie diese Funktion abschalten, wird wieder der gesamte Flugweg dargestellt.

**Synchronisiere mit** legt die Standard-Synchronisierungsmethode und Animationsgeschwindigkeit die Standard-Animationsrate fest.

Die **NMEA-Ausgabe** sendet NMEA-Datensätze über die gewählte Schnittstelle, wenn der Flug animiert wird.

Diese Funktion kann zum Testen von Zubehör verwendet werden - aus Sicherheitsgründen wird dabei die Zeit der ausgegebenen Datenpunkte verändert.

Aktivieren Sie **wiederhole Animation nach dem Ziel**, wenn die Animation nach dem Ende des Fluges neu starten soll.

**Bei Animation dem aktiven Flug folgen** sorgt dafür, dass sich das Flugzeugsymbol immer im sichtbaren Kartenausschnitt befindet. Ist diese Funktion nicht aktiviert, kann das Flugzeug den sichtbaren Bereich verlassen.

### 4.5.7.7 Extras- Optionen - Kartendarstellung

Hier finden Sie die Einstellungen für die Kartendarstellung in der zweidimensionalen Ansicht.

#### **Sichtbare Ebenen**

Diese Einstellungen sind hier gegenüber der 3D-Ansicht separat zu definieren.

#### **Gitterlinien**

Sie können bei Schritt die Darstellung des Gitternetzes festlegen

- . <Keine> = Gitternetz aus
- . 'Automatisch (Distanzeinheit)'
- . 'Automatisch (Positionseinheit)'

Durch Eingabe einer Zahl und einer Distanzeinheit im Feld "Schritt" z.B. 10km werden die Linien im Abstand von 10km angezeigt - dabei können verschiedene Einheiten benutzt werden. Die Standardeinheit wird benutzt, wenn eine Zahl ohne Angabe der Einheit eingegeben wird.

Mit Aktivieren des entsprechenden Kontrollkästchens wird rechts unten ein Maßstab mit Größenangaben eingeblendet.



Bei aktiviertem Kontrollkästchen für Gitterwerte, werden in der Nähe der Gitterlinien Koordinatenwerte eingeblendet.

### **Hinweise**

Wählen Sie hier aus, welche Hinweise Sie sehen möchten und wie lange diese angezeigt werden sollen.

### **Zoom Optionen**

Beim Zoomen (mit dem Scrollrad der Maus) kann zwischen den Typen "diskret" (=wie bisher) und "smooth" (=mit Animation und einstellbarer Qualität) gewählt werden.

## 4.5.7.8 Extras- Optionen - Vektorkarten

Wählen Sie hier aus den vorhandenen Möglichkeiten, oder nutzen Sie den Eingabedialog bei [Extras>Vektorkarten](#) um festzulegen, wie die Vektorkarten angezeigt werden sollen.

### **Die Karten kommen zu Ihnen, wenn Sie sie brauchen**

Seit SeeYou 4 werden Vektorkarten automatisch heruntergeladen sofern Ihr Computer mit dem Internet verbunden ist. Wenn Sie ein bestimmtes Gebiet herunterladen möchten bevor Sie SeeYou Offline nutzen wählen Sie Datei > SeeYou Mobile Assistent. Wählen Sie nun Gelände und alle zu den Vektorkarten gehörenden Elemente (Gelände, Geländehöhen und Straßen Eisenbahnen...). Nach Auswahl des rechteckigen Bereiches (die Größe ist begrenzt) werden Sie gewarnt, dass noch nicht alle Daten heruntergeladen wurden. Wählen Sie nun "Ja" - und laden Sie damit die Daten herunter.

### **Schema wählen**

Das sinnvoll zu wählende (Farb und Höhen)Schema hängt davon ab, was Sie analysieren oder ansehen wollen. Dies sind einige Möglichkeiten

- . Bergland - die Standardeinstellung für SeeYou
- . Flachland - fürs Flachland geeignet
- . Open Street Maps - sinnvoll fürs Flachland, weil teilweise weitere Informationen wie Wälder und Ackerland hinzugefügt sind. Leider nicht weltweit verfügbar - die Abdeckung in Europa und Nordamerika ist aber schon recht gut
- . Zebra - fügt den Höhenfarben mehr Kontrast hinzu

### Erweiterte Optionen:

Wenn Sie dieses Häkchen setzen können Sie viele weitere Einstellungen vornehmen. Speichern Sie solche Änderungen in einem neuen Farbschema, wenn Sie sie auch zukünftig benutzen wollen.

### Relief

Es gibt vier Möglichkeiten zur Darstellung von Vektorkarten:

1. Keine : Reliefinformationen aus den Vektorkarten werden nicht angezeigt.
2. Nur Linien : nur Höhenlinien werden angezeigt.
3. Gefüllte Konturen : die Bereiche zwischen den Höhenlinien werden mit Farbe entsprechend dem Höhen-Farbschema ausgefüllt - die Höhenlinien werden aber nicht angezeigt.
4. Gefüllte Konturen mit grauem Rand : das ist die Kombination von 2. und 3.

Die bei Hintergrund definierte Farbe wird für die Darstellung von Flächen benutzt, für die keine Vektorkarten existieren - standardmäßig ist diese Farbe auf blau gesetzt, um Meeresflächen blau darzustellen.

Erweiterte Einstellmöglichkeiten für die Höhenfarben finden Sie im Dialog [Extras>Vektorkarten](#)

Unter ausgewählte Ebene können Sie für die diverse Objekte der Vektorkarte Darstellungseigenschaften festlegen und ändern:

- Flüsse
  - Seen
  - Straßen und Autobahnen
  - Eisenbahnlinien
  - Städte und Dörfer
  - Namen
  - 100m Höhenlinien
  - 50m Höhenlinien
- (falls Sie das OpenStreetMaps Schema nutzen können noch weitere Ebenen angezeigt werden)

### **Optionen:**

**Gelände schattieren** fügt Schatten auf einer Seite von Erhebungen und Licht auf der anderen hinzu, um die 2D Ansicht plastischer zu gestalten.



**Anti-Aliasing nutzen** glättet Linienzüge in den Karten (und lässt den Bildaufbau etwas länger dauern)  
**Karten automatisch downloaden** gibt Ihnen die Entscheidungsmöglichkeit, ob die Karten automatisch aus dem Internet heruntergeladen werden sollen. Es ist empfehlenswert diese Option angeschaltet zu lassen, denn wenn die Karte auf dem Server aktualisiert werden sollte erhalten Sie auch sofort auf Ihrer Seite die aktuelle Version. Der **Cache-Ordner** ist ein Ordner, in dem die heruntergeladenen Karten abgelegt werden. Sie können hier bestimmen ob diese Daten gelöscht werden sollen.

#### 4.5.7.9 Extras- Optionen - Luftraum

Mit diesem Dialog (oder im [Extras>Luftraum](#)-Dialog) können Sie die Darstellung der Lufträume steuern. Für jedes **Element** können Stil, Farbe, Linienbreite und Offset des Umrisses getrennt festgelegt werden.

Wenn Sie **Verwende Farben wie in Datei** aktivieren, werden die in den OpenAir (\*.txt) Dateien definierten Farben zur Luftraumdarstellung benutzt. So könnte nötigenfalls jedes Element in einer eigenen Farbe dargestellt werden.

Mit **Luftraum nicht anzeigen oberhalb ...** können Sie Lufträume ausblenden, die oberhalb der dort eingegebenen Flugfläche liegen. Nutzen Sie diese Funktion, wenn hohe Lufträume, die Sie nicht erreichen werden, Ihre Kartendarstellung unnötig komplex erscheinen lassen.

Mit den darunter befindlichen Kontrollkästchen definieren Sie, welche Lufträume in der Kartenansicht angezeigt werden. Bitte Beachten Sie, dass dies auch Einfluss auf die automatische Prüfung von [Luftraumverletzungen](#) hat. Schalten Sie hier ggf. alle Lufträume aus, die nicht überprüft werden sollen.

Bei geladene Lufträume sehen Sie eine Liste von Lufträumen, die auf Ihrem Rechner gespeichert sind.

Sie können mit dem Häkchen vor dem Namen Lufträume ein- und ausschalten.

Zudem können Sie weitere Lufträume im **Hinzufügen** oder auch welche aus der Liste **Entfernen**.

Luftraumdaten werden **bei Programmstart** entweder automatisch aktualisiert oder benötigen dafür eine Bestätigung. Falls der PC einmal länger keine Internetverbindung hatte oder die automatische Aktualisierung ausgeschaltet war können Sie mit der entsprechenden Schaltfläche **auf Updates prüfen**.

#### 4.5.7.10 Extras- Optionen - Wegpunkte

In diesem Dialog legen Sie fest welche Wegpunkttypen auf der Karte angezeigt werden.

**Zeige Code statt Namen** sorgt dafür das die Abkürzungen der Wegpunktnamen (falls in der Datei gespeichert!) anstelle der langen Bezeichnungen angezeigt werden

**Declutter Waypoints** sorgt dafür, dass Wegpunktnamen nicht übereinander geschrieben werden und erst bei höheren Vergrößerungen zu sehen sind

Sie können hier einstellen was üblicherweise beim Öffnen einer Wegpunktdatei passieren soll:

- **Frag mich jedes Mal**
- **Datei in neuem Fenster öffnen**
- **Datei zu meine Wegpunkte und Aufgaben hinzufügen**
- **Datei zu aktiven Wegpunkten und Aufgaben hinzufügen**

Damit eröffnen sich viele Möglichkeiten, Wegpunktdateien zusammenzuführen oder die Standardwegpunktdatei zu ersetzen bzw. zu ergänzen

#### 4.5.7.11 Extras- Optionen - Aufgabenplanung

**Zeige Punkte für** legt fest wie, wie Aufgaben bei der Eingabe und in der [Statistik](#) behandelt und ausgewertet werden.

Unter **Dreieckseigenschaften** legen Sie die Regeln für FAI Dreiecke fest:

**Änderung der Dreiecksregeln ab** sagt dem Programm, wann die 25/45% Regel anstelle der 28% Regel verwendet werden soll (Standard 500km - Achtung: für FAI Rekorde gilt die Regel erst ab 750km)

Bestimmen Sie **Regeln für Dreiecke kleiner als** darüber eingegeben (Standard 28%) und **Regeln für Dreiecke größer als** eingegeben (Standard 25%/45%)

Unter **FAI-Assistent** legen Sie die Farbe und den Füllstil des [FAI-Gebietes](#) fest. Mit **zeige Entfernungen in Kilometer** werden die Distanzen unabhängig von der eingestellten Maßeinheit immer in km angezeigt.

#### 4.5.7.12 Extras- Optionen - Optimierung

Grundsätzliche Einstellungen für die Optimierung freier Flüge können in diesem Dialog vorgenommen werden. Legen Sie fest, ob die **Optimierung nach Öffnen des Fluges starten** soll oder nicht.

Mit **Optimiere für** können Sie Methoden aus den Möglichkeiten 'FAI-Segelflug', 'SIS-AT', 'OLC-plus' (Segelflug), 'OLC - HG/PG' (hangliding/paragliding) und 'DMST' wählen und mit den Pfeilsymbolen auch die Reihenfolge der Auflistung im [Optimierungsfeld](#) festlegen.



Wenn Sie **benutze nächstliegende Wendepunktamen für optimierte Punkte** aktivieren, werden die optimierten Wegpunkte nach den nächstliegenden Punkten aus der Wegpunktdatenbasis benannt.

#### 4.5.7.13 Extras- Optionen - Sektor

Sektoren (Beobachtungszonen) werden in SeeYou durch die Parameter von zwei konzentrischen Kreissegmenten definiert. Während der Eingaben in den entsprechenden Feldern der Dialogbox liefert Ihnen die Sektorgrafik eine visuelle Kontrollmöglichkeit, wie sich Ihre Eingaben auswirken.

1. Wählen Sie zuerst ein Sektor-**Schema** aus der Liste (schon vordefiniert sind '500m-Zylinder' und 'FAI-Sektoren' jeweils mit und ohne Start/Ziellinie)
2. Wählen Sie den Sektortyp, den Sie verändern möchten: Sie können zwischen 'Wegpunkt'- 'Abflug'- und 'Ziel'sektor wählen.
3. Legen Sie die **Richtung** des Sektors fest - bei der Ausrichtung haben Sie die Wahl zwischen:
  - 'Festgelegter Wert'
  - 'Symmetrisch' ( zur Winkelhalbierenden Anflug-Abflug; nur bei Wegpunkten)
  - 'Richtung zum nächsten Wendepunkts' (nur Weg- oder Abflugpunkt)
  - 'Richtung zum vorherigen Wendepunkt' (nur Wegpunkt oder Ziel)
  - 'Richtung zum Abflugpunkt' (nur Wegpunkte)
4. Geben Sie den **Winkel12** an, wenn vorher 'Festgelegter Wert' ausgewählt wurde.
5. Geben Sie Werte für **Radius1** und **Radius2** ein. Beachten Sie, dass der Radius1 größer sein muss als der Radius2. Wenn Sie nur eine Angabe benötigen, um den Sektor zu definieren, geben Sie bei Radius 2 '0km' ein
6. Geben Sie den Winkel des Sektors mit **Radius1** an (+/-180°=Voller Kreis) ueben Sie den Winkel des Sektors mit **Radius2** an
7. Aktivieren Sie nötigenfalls noch **Linie** und/oder **verschiebe Ursprung** und/oder **Schenkellänge reduzieren** (siehe unten)
8. **[Speichern]** Sie das Sektor-Schema und vergeben Sie dabei nötigenfalls einen neuen Namen (z.B. 'DMSt').

Mit Aktivierung des Kontrollkästchens '**Linie**' setzen Sie Winkel 1 außer Kraft und definieren eine Linie (z.B. eine Abfluglinie oder eine Zielinie) mit einer Länge von  $2 \times \text{Radius1}$ . Ist '**verschiebe Ursprung**' aktiviert, wird der Ursprung des Sektors um den Wert Radius1 in der bei 'Richtung' festgelegten Richtung verschoben.

Mit **[Löschen]** können Sie ein veraltetes oder fehlerhaftes Sektorschema wieder aus der Liste entfernen. Bitte beachten Sie, dass die Sektoren von **Wettbewerbsaufgaben** mit dem Dialog [Bearbeiten>Aufgabeneigenschaften-Sektor](#) geändert werden.

#### 4.5.7.14 Extras- Optionen - Proxy

Wenn Sie sich hinter einem Proxy befinden, müssen Sie Ihre Proxy Einstellungen in diesem Dialog eingeben, um Karten, Lufträume und Updates per Download erhalten zu können

Die meisten Nutzer müssen hier sicherlich nichts eingeben. Eine Faustregel: Wenn Sie nicht wissen, was Sie eintragen sollten, lassen Sie die Felder leer.

Wenn Sie **Proxyserver automatisch erkennen** verwenden, werden die Einstellungen ggf. vom Standard Browser kopiert.

Über **individuelle Proxy Einstellungen verwenden** wird Ihnen erlaubt, diese auch manuell einzugeben.

#### 4.5.7.15 Extras- Optionen - Sonstiges

Hier können Sie sonstige Programmfunktionen deaktivieren, die in keinen besonderes Schema zu fassen sind, und normalerweise aktiviert sind:

- **zeige Meldung 'Aufgabe Kopieren'** - wenn ein Flug im Flugfenster hinzugefügt wird.
  - **zeige Meldung 'Aufgabe in alle Flüge kopieren'** - wenn eine Aufgabe mit drag&drop ins Flugfenster gezogen wurde.
  - **zeige Meldung 'UTC Offset festlegen'** - beim Laden von Flügen.
  - **Alle Fenster erneuern** - wenn eine Einstellung geändert wurde.
  - **Dialog 'Wegpunkt Wizard' anzeigen**, wenn die Wegpunktdatenbasis(Meine Wegpunkte und Aufgaben) leer ist.
- 
- **SeeYou soll überprüfen, ob es das Standardprogramm für IGC Dateien ist** oder nicht.



- **SeeYou ist das Standardprogramm für IGC Dateien**, wenn aktiviert.
- **Auswahlfenster bei Wegpunkt / Aufgabenspeicherung immer offen** zeigt das Fenster mit wählbaren Punkten auf der linken - und den gewählten Punkten auf der rechten Seite
- **Helfen Sie SeeYou mit der anonymen Übersendung von Nutzerdaten zu verbessern** erlaubt den anonymen Transfer von Nutzerdaten
- Wenn **Pogramm verlassen bestätigen** aktiviert ist, wird SeeYou erst nach einer Sicherheitsabfrage geschlossen.
- **Löschen auf SeeYou Cloud bestätigen** erzwingt eine Bestätigung beim Löschvorgang.
- **Bestätigen Sie die Labeleinstellungen für Dateien bei SeeYou Cloud**
- **Maske bei Eingabe von Länge und Breite verwenden** - Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Zeichen für Grad, Minuten und Sekunden nicht selbst eingeben wollen.

## 4.6 Menübefehle - Fenster

### 4.6.1 Fenster- Neues Fenster

**Fenster>Neues Fenster** erzeugt ein neues Flugfenster mit dem gleichen Inhalt wie das aktive Flugfenster.

### 4.6.2 Fenster- Untereinander

**Fenster>Untereinander** ordnet alle offenen Fenster untereinander mit voller horizontaler Ausdehnung an.

### 4.6.3 Fenster- Nebeneinander

**Fenster>Nebeneinander** ordnet alle offenen Fenster nebeneinander mit voller vertikaler Ausdehnung an.

### 4.6.4 Fenster- Desktops

Siehe [Erste Schritte - Desktops nutzen](#) .

### 4.6.5 Fenster- geöffnete Fenster

Unterhalb des Desktop-Befehls finden Sie im Fenster-Menü eine Liste mit allen geöffneten Fenster. Sie können dort ein Fenster wählen, um es zu aktivieren und ggf. aus dem Hintergrund nach vorn zu befördern.

### 4.6.6 Fenster- Felder

Mit dem **Felder neu anordnen** können Sie das Instrumentenfeld und die geöffneten Fenster neu (formatfüllend) im SeeYou Hauptfenster anordnen.

## 4.7 Menübefehle - Hilfe

### 4.7.1 Hilfe- SeeYou Anleitung

**Hilfe>SeeYou Anleitung** öffnet die SeeYou Hilfedatei. Üblicherweise ist nur eine Englischsprachige Variante installiert.

Weitere Dokumentationen gibt es dort zum Download:

<https://naviter.com/de/download-manual-support/>

Viele Standardfragen sind in der (aktuell nur englischsprachigen) Knowledge Base beantwortet:

<https://help.naviter.com/collection/1-seeyou-for-pc>

### 4.7.2 Hilfe- SeeYou im Internet

Mit diesem Menübefehl wird Ihr Internetbrowser gestartet und Sie landen, sofern eine Internetverbindung besteht, auf unserer englischsprachigen Internetseite :

- <https://naviter.com/>



Über das Flaggensymbol können Sie dort die Sprache auf Deutsch umstellen.

### 4.7.3 Hilfe- Registrierung...

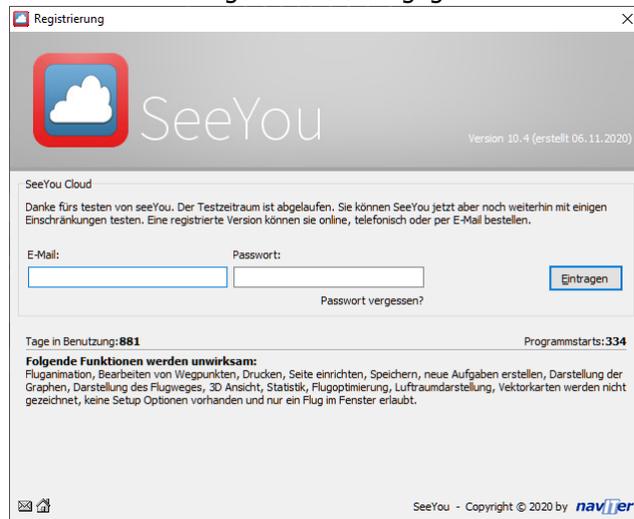
Dieser Dialog hat unterschiedliche Inhalte, je nachdem, ob Sie gerade eine Testversion (Evaluation Version) oder eine registrierte Version von SeeYou nutzen.

#### Testversion

Der Dialog enthält ein Eingabefeld, in dem Sie Ihre registrierte Emailadresse und Ihr persönliches Cloud Passwort eingeben können, damit die Testversion in eine voll funktionsfähige registrierte Version umgewandelt wird. Hier werden auch aktuelle Programmeinschränkungen der Testversion aufgelistet, wenn die 14 Tage-Testfrist bereits abgelaufen sein sollte.

Das (Cloud-)Passwort ist immer mit Ihrer aktuell hinterlegten Email Adresse gekoppelt. Falls Sie es noch nicht festgelegt oder vergessen haben sollten, können Sie sich damit per Email einen Link zusenden lassen, der das Setzen eines neuen Passworts erlaubt: <https://myaccount.seeyou.cloud/reset>.

Sie müssen die registrierte Email Adresse und das SeeYouCloud Passwort nur einmalig eingeben, bei bestehender Internetverbindung wird die aktuell installierte SeeYou PC Version für die Zukunft freigeschaltet. Bitte beachten Sie, dass Email Adresse und Cloud Passwort unbedingt fehlerfrei eingegeben werden müssen.

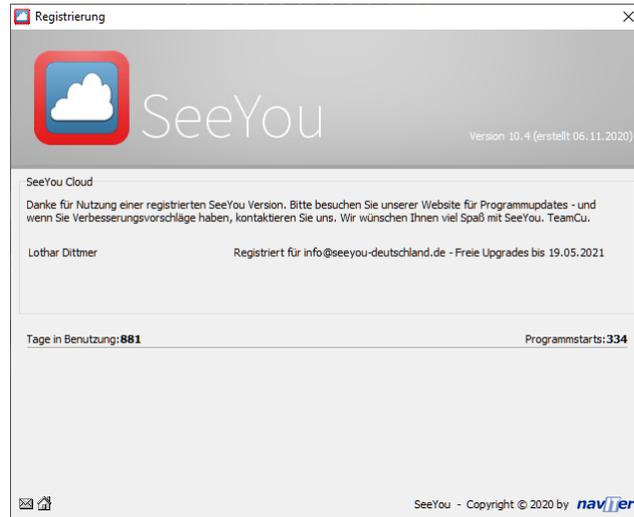


vor der Registrierung (Testversion)

Sollten Sie eine neue Version als Update installieren und einen aktuell nicht mehr gültigen Cloud Zugang besitzen, kann diese Version erst freigeschaltet werden, wenn der Cloud Zugang (Subscription) aktualisiert wurde !

#### Registrierte Version

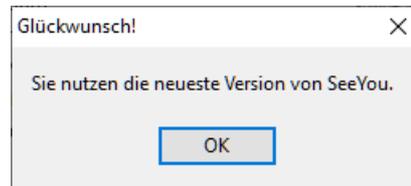
Wenn Sie SeeYou registriert haben, sehen Sie hier Ihren Namen und Ihre registrierte Emailadresse.



nach der Registrierung (registrierte Version)

#### 4.7.4 Hilfe- Auf Updates prüfen

Diese Funktion prüft ob eine neuere Version von SeeYou PC veröffentlicht wurde. Falls Sie schon die aktuellste Version nutzen, kommt diese Meldung:



#### 4.7.5 Hilfe- Über...

Dieses Fenster enthält neben Hinweisen zu Version und Copyright ein  
**Dankeschön**  
 an alle, die dazu beigetragen haben,  
 dass SeeYou seinen Erschaffern und Nutzern viel Freude bereitet.

#### 4.7.6 Hilfe- Problemlösung...

Das erscheinende Dialogfenster ermöglicht (bei Bestehen einer Internetverbindung) eine direkte Fehlermeldung an das SeeYou Entwicklerteam.

## 5 Werkzeugleisten

### 5.1 Werkzeugleisten - Standard



Hinweis: auf englischer Tastatur **Ctrl** (Control) = **Strg** (Steuerung) auf deutscher Tastatur

 = [Datei>Öffnen](#) = **Strg+O**. zu Beachten: durch Klick auf den Pfeil werden die letzten 10 Flüge aufgelistet.

 = [Datei>Speichern unter](#) = **Strg+S**. Beachten Sie ,dass das Klicken auf dieses Symbol im Flugweg- und Wegpunkt/Aufgaben-Fenster unterschiedliche Auswirkungen hat.

 = [Ansicht>SeeYou Cloud](#)

 = [Datei>Drucken](#) = **Strg+P**. Dieser Befehl druckt unterschiedliche Seiten aus dem Flug- oder Wegpunkt/Aufgaben-Fenster.



= [Datei>Seitenansicht](#) zeigt die Seite, die Sie mit  drucken können.



= [Bearbeiten>Meine Wegpunkte und Aufgaben](#) = Öffnet ein [Wegpunkt/Aufgabenfenster](#) in der Wegpunktdetail-Ansicht



= [Bearbeiten>Meine Wegpunkte und Aufgaben](#) = Öffnet ein [Wegpunkt/Aufgabenfenster](#) mit der Standardwegpunktdatei in der Kartenansicht



= [Karte versetzen](#) = **Strg + G**.



= [Vergrößerung](#) (Zoom In) = **Strg+Down**. Vergrößert die Vektor- oder Rasterkartendarstellung. Sie können auch einen bestimmten Bereich 'herauszoomen', wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Karte klicken und dann mit gedrückter Maustaste, den zu vergrößernden rechteckigen Bereich beschreiben.



= [Verkleinerung](#) (Zoom Out) = **Strg+Up**. Verkleinert die Vektor- oder Rasterkarte - Sie erhalten einen kleineren Darstellungsmaßstab.



= gängige Vergrößerungen. Geben Sie nötigenfalls direkt einen Wert und eine Größeneinheit in dieses Eingabefeld ein. Diverse Eingabeformen sind erlaubt: Bei Vektorkarten können Distanzeinheiten benutzt werden, aber auch Prozentangaben und Maßstäbe (z.B.: 1:20.000)

Siehe auch:

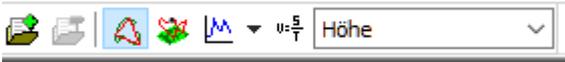
[Flug-Werkzeugleiste](#)

[Animations-Werkzeugleiste](#)

[Aufgaben\(&Wegpunkt\)-Werkzeugleiste](#)

[Druckvorschau -Werkzeugleiste](#)

## 5.2 Werkzeugleisten - Flug



= [Bearbeiten>Flug hinzufügen...](#) Fügt einen Flug zum aktiven Flugfenster hinzu.



= [Bearbeiten>Flug entfernen...](#) Löscht einen Flug aus dem aktiven Flugfenster.



= [Ansicht>Flugweg](#). Ändert die Ansicht des Fluges zu 'Flugweg'.



= [Ansicht>3D-Ansicht](#). Der Flug wird in der 3D-Ansicht dargestellt.



= [Ansicht>Diagramm](#). Ändert die Ansicht des Flugfensters zu 'Diagramm'. Mit dem kleinen Pfeilsymbol neben diesem Symbol öffnen Sie eine Liste, aus der Sie einen Diagrammtyp wählen können.



= [Ansicht>Statistik](#). Ändert den Inhalt des Flugfensters auf 'Statistik'.

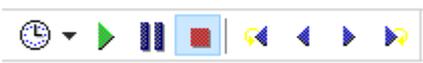


= [Ansicht>Flugwegfarben...](#) Ändert das Farbschema für das aktive Flugfenster.

## 5.3 Werkzeugleisten - Wegpunkt

Die Wegpunkt-Werkzeugleiste wurde in die [Aufgaben\(&Wegpunkt\)-Werkzeugleiste](#) integriert.

## 5.4 Werkzeugleisten - Animation





Hinweis: auf englischer Tastatur **Ctrl** (Control) = **Strg** (Steuerung) auf deutscher Tastatur



= [Animation>Animationsgeschwindigkeit](#) - Ändert die Geschwindigkeit der Animation.



= [Animation>Start](#) = **Strg+A** - Startet die Animation oder setzt sie fort.



= [Animation>Pause](#) - Unterbricht die Animation - wenn Sie nun den Flugzeugmarker mit den Pfeiltasten verschieben, werden die Positionen bei weiteren Flügen um den gleichen Zeitwert verschoben.



= [Animation>Anhalten](#) - Hält die Animation an - wenn Sie nun den Flugzeugmarker mit den Pfeiltasten verschieben, wirkt sich das nur auf den aktiven Flug aus.



= [Animation>Vorherige Thermik](#) = **Strg+linke Pfeiltaste**.



= [Animation>Vorherige Position](#) = **linke Pfeiltaste**.



= [Animation>Nächste Position](#) = **rechte Pfeiltaste**.



= [Animation>Nächste Thermik](#) = **Strg+rechte Pfeiltaste**.

## 5.5 Werkzeuggesteigen - Aufgabe (&Wegpunkt)



Hinweis: auf englischer Tastatur **Ctrl** (Control) = **Strg** (Steuerung) auf deutscher Tastatur

Die Aktivierung der einzelnen Symbole der Aufgaben-Werkzeuggesteigen ist abhängig von der gewählten Ansicht des Wegpunkt/Aufgabenfensters.



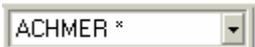
= [Bearbeiten>Wegpunkt bearbeiten](#)



= [Bearbeiten>Wegpunkt einfügen](#)



= [Bearbeiten>Wegpunkt löschen](#) - der oder die Wegpunkt(e) müssen vorher ausgewählt werden.



= [Bearbeiten> Heimatwegpunkt](#). Legt den neuen [Heimatwegpunkt](#) fest.



= [Bearbeiten>Aufgabe hinzufügen](#)



= [Bearbeiten>Aufgabe löschen](#)



= [Bearbeiten>Aufgabe kopieren](#)



= [Bearbeiten>Wegpunkt in Aufgabe einfügen](#) = Doppelklick auf den Schenkel.



= [Bearbeiten>Wegpunkt aus Aufgabe löschen](#)



= [Ansicht>FAI-Gebiet anzeigen](#) = **Strg+E**



= [Ansicht>FAI-Gebiet drehen](#) = **Strg+R**

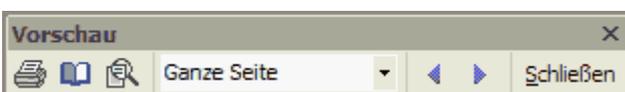


= [Bearbeiten> Heimatwegpunkt](#). Legt den neuen [Heimatwegpunkt](#) fest.



= Wechseln der Ansicht durch direktes Klicken auf das Symbol oder durch Klick auf den Pfeil neben dem Symbol und anschließende Auswahl in der Liste.

## 5.6 Werkzeuggesteigen - Vorschau (Drucken)



Diese Werkzeuggesteigen erscheint, wenn Sie die -Schaltfläche oder [Datei > Seitenansicht](#) aus dem Hauptmenü



benutzen.



= **Drucken** = **Strg+P**

(Das Druckkommando druckt unterschiedliche Seiten in der Flugweg-,Wegpunkt und Aufgabenansicht)



= **Datei > Seite einrichten**



= Vergrößert oder verkleinert die **Druckvorschau**



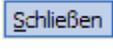
= legt den Vergrößerungsfaktor der **Druckvorschau** fest



=Vorherige Seite



= nächste Seite



= beendet den Vorschaumodus = **Esc**

## 6 Tastatur und Maus

### 6.1 Tastatur und Maus - SeeYou effektiv nutzen

Hier finden Sie eine Übersicht wichtiger Tastatur- und Mausbefehle, mit denen Sie SeeYou effektiv nutzen können:

Hinweis:

auf englischer Tastatur **Ctrl** = **Strg** auf deutscher Tastatur

auf englischer Tastatur **Shift**= **Umschalt** auf deutscher Tastatur

#### SeeYou Haupt Fenster:

**Strg+O** = Öffnen

**Strg+S** = Speichern (dieser Befehl hat im Flug-, Wegpunkt/Aufgabenfenster unterschiedliche Funktion.)

**Strg+A** = Animation

**Alt+1** = Flugwegansicht

**Alt+2** = 3D-Ansicht

**Alt+3** = Diagrammansicht

**Alt+4** = Statistik

**Strg+1** = [W]egpunkte

**Strg+2** = Luftraum ([A]irspace)

**Strg+3** = [V]ektorkarten

**Strg+4** = [R]asterkarten

**Strg+5** = [S]atellitenbilder

#### Flugweg Fenster:

-> = **einen Aufzeichnungspunkt ('fix') vorwärts**

<- = einen Aufzeichnungspunkt zurück

**Strg+->** = nächste Thermik

**Strg+<-** = vorherige Thermik

**Strg+Pfeil oben** = Verkleinern - Zoom out

**Strg+Pfeil unten** = Vergrößern - Zoom in

**Strg+B** = Zoom zurück

**Alt+ ->** = nächster Wegpunkt

**Alt+ <-** = vorherige Wegpunkt

**linke Maustaste+ziehen der Maus** = die Reaktion ist abhängig davon was im Flugwegfenster gewählt ist  
[F2] schaltet zwischen den drei folgende Modi hin und her:

- Zoom Modus: Ein Linksklick mit der Maus und das anschließende Aufziehen eines Rechtecks erlaubt das Hineinzoomen in das so ausgewählte Gebiet.
- Schiebe Modus: Klicken und ziehen der Maus mit gedrückter linker Taste verschiebt die Karte.
- Entfernungsmessmodus: Linksklick mit anschließendem Ziehen der Maus erlaubt die Entfernungsmessung zwischen zwei Punkten auf der Karte.

**Alt + linke Maustaste** (Alt-Taste gedrückt und ziehen der Maus) = messen einer Distanz.

Auswahl im Flugweg definieren:

**Umschalt+->**

**Umschalt+ <-****Umschalt+Pos 1****Umschalt+Ende:**

Wenn Umschalt gedrückt wird, wird der erste Marker gesetzt. Mit den zusätzlichen Tasten wird dann zum zweiten Marker navigiert.

Wenn die Marker gesetzt sind, können Sie die Statistik oder Optimierungsfunktionen auf den damit beschriebenen Bereich anwenden.

**Strg+L** Optimieren des Fluges.

**Strg+I** Luftraumverletzungen prüfen.

**In der 3D-Ansicht:**

verändern Sie die Kameraposition (=Ihre Perspektive) wie folgt:

**linke Maustaste und bewegen** = Wechseln der Perspektive

**rechte Maustaste und hoch/runter** = Rein- und Rauszoomen

**beide Maustasten und links/rechts** = Animationsgeschwindigkeit ändern

**Pfeil oben** = Herein-Zoomen - 'größer'

**Pfeil unten** = Heraus-Zoomen - 'kleiner'

**Umsch+Pfeil links/rechts** = horizontal Drehen

**Umsch+Pfeil hoch/runter** = vertikal Drehen

**Strg+F7** = Ansicht an das Flugzeug binden und wieder lösen.

**Strg+F8** = zeigt ein kleines Fenster mit Parameterwerten für Fokus-, Kameraposition und Ausrichtung.

**Strg + F11** verringert die Brennweite.

**Strg + F11** erhöht die Brennweite.

**Wegpunkt / Aufgabenfenster:**

Wenn die Aufgabenliste aktiv ist, können Sie mit folgenden Tasten-Kombinationen Aufgaben hinzufügen oder löschen - wenn hingegen die Wegpunktliste einer Aufgabe aktiv ist, dann können Sie einen Wegpunkt zur Aufgabe hinzufügen oder löschen.

**Strg+Einfg** = Wegpunkt hinzuzufügen oder Aufgabe erstellen.

**Strg+Entf** = markierten Wegpunkt oder markierte Aufgabe löschen.

In der Kartenansicht können Sie die rechte Maustaste oder Doppelklick für diese Aktionen nutzen.

**Umsch** (in der Kartenansicht) : Halten sie Umsch gedrückt und klicken Sie, um einen neuen Wegpunkt zu erstellen.

**Strg+Pfeil oben** = Verkleinerung - 'Zoom out'

**Strg+Pfeil unten** = Vergrößerung - 'Zoom in'

In der Umgebung eines Wegpunktes. der in einer Aufgabe benutzt wird, wechselt der **Mauszeiger zu '+WPT'**. Klicken Sie einmal mit der linken Maustaste und verschieben Sie diesen Wegpunkt dann irgendwo hin.

In der Umgebung eines Schenkels wechselt der **Mauszeiger zu '+LEG'**. Mit Doppelklick der linken Maustaste können Sie dann einen neuen Wegpunkt auf dem betreffenden Schenkel einfügen.

**Wegpunkt / Aufgabenfenster:**

In der Listenansicht benutzen Sie:

**Strg+Einfg** um Wegpunkte einzufügen.

**Strg+Entf** um einen Wegpunkt zu löschen.

In der Kartenansicht können Sie einen einzelnen Wegpunkt per Mausklick auswählen.

Mit **Umschalt+Mausklick** wählen Sie dort mehrere Wegpunkte aus.

Mit **Umschalt+Mausklick+Ziehen der Maus** wählen Sie alle Wegpunkte im umschriebenen Rechteck.

**Strg+Pfeil oben** = Verkleinerung - 'Zoom out'

**Strg+Pfeil unten** = Vergrößerung - 'Zoom in'

**Strg+C** = Kopiere ausgewählte Wegpunkte in die Zwischenablage.

(**Strg+V** in Excel: kopierte Daten einfügen)