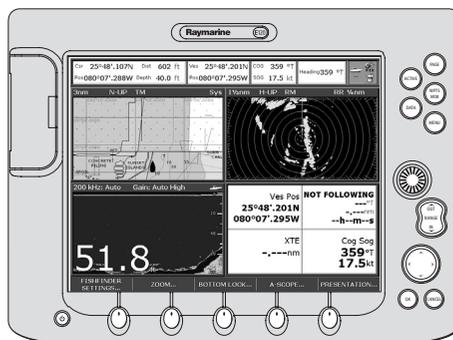
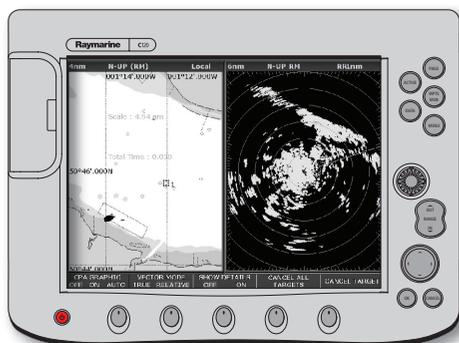


Raymarine®



Fiche n°1 - Les commandes expliquées

Fiche n°2 - Utiliser les commandes

Fiche n°3 - Insérer une cartouche CompactFlash

Fiche n°4 - Extraire une cartouche CompactFlash

Fiche n°5 - Paramétrer l'écran

Fiche n°6 - Comprendre la carte

Fiche n°7 - Utiliser la carte

Fiche n°8 - Manipuler les points de route

Fiche n°9 - Comment rallier un point

Fiche n°10 - Comprendre le radar

Fiche n°11 - Utiliser le radar

Fiche n°12 - Utiliser la fonction MARPA

Fiche n°13 - Contrôler une route

Fiche n°14 - Comprendre le sondeur

Fiche n°15 - Utiliser le sondeur

Fiche n°1 - Les commandes expliquées

Fiche n°2 - Utiliser les commandes

Fiche n°3 - Insérer une cartouche CompactFlash

Fiche n°4 - Extraire une cartouche CompactFlash

Fiche n°5 - Paramétrer l'écran

Fiche n°6 - Comprendre la carte

Fiche n°7 - Utiliser la carte

Fiche n°8 - Manipuler les points de route

Fiche n°9 - Comment rallier un point

Fiche n°10 - Comprendre le radar

Fiche n°11 - Utiliser le radar

Fiche n°12 - Utiliser la fonction MARPA

Fiche n°13 - Contrôler une route

Fiche n°14 - Comprendre le sondeur

Fiche n°15 - Utiliser le sondeur

Fiche n°16 - E - Affichages supplémentaires

Fiche n°17 - E - Gestion multi-écrans

D6721_1

Ecrans Série C et E - Guide d'utilisation

Document No: 86090_2

Comment nettoyer l'écran de votre appareil



Attention : Lisez avec beaucoup d'attention ces instructions. Le non-respect des précautions suivantes peut endommager l'écran lors du nettoyage et annuler votre garantie.

Traitement de la vitre

Un traitement de surface est appliqué sur la vitre de votre appareil. Celui-ci assure l'antireflet et évite que l'eau ne reste sur la vitre. Afin d'éviter que ce traitement ne soit endommagé vous devez impérativement suivre les recommandations ci-dessous lors du nettoyage de la vitre.

Nettoyez l'écran en procédant comme suit :

1. Coupez l'alimentation de l'écran au niveau du tableau électrique.
2. Rincez la fenêtre avec de l'eau douce afin d'éliminer toutes les particules sales et traces de sel.

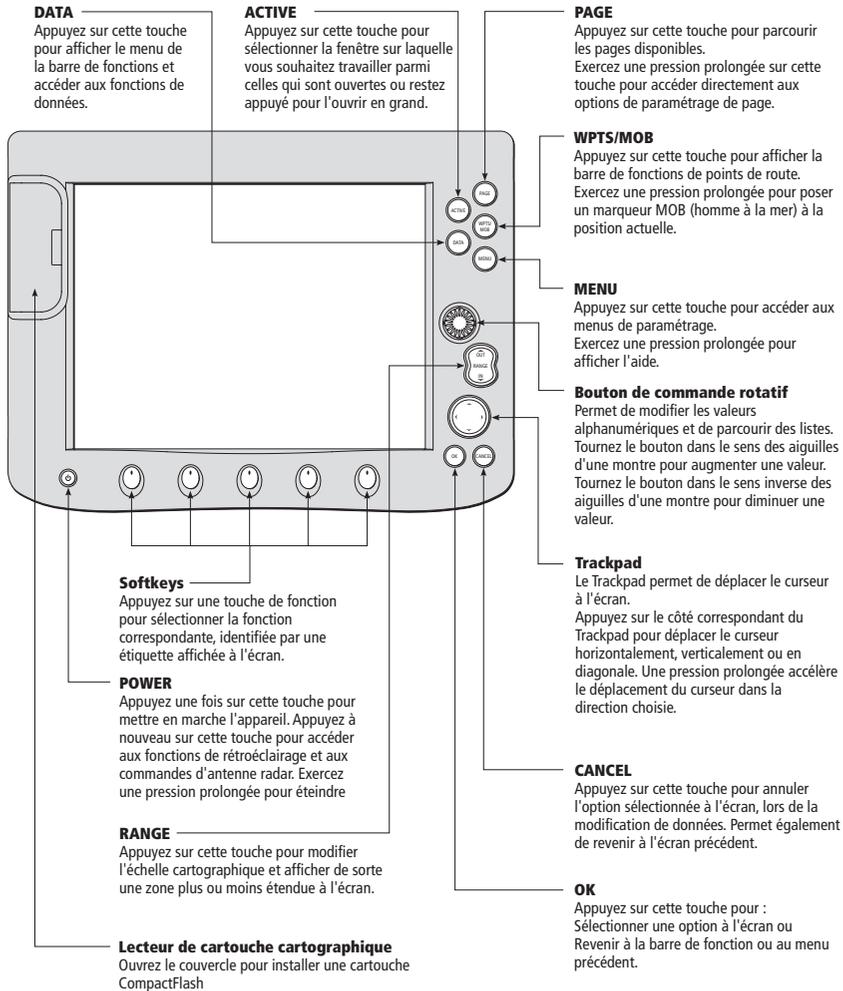
× **N'utilisez pas** de produit abrasif y compris un chiffon sec qui pourrait rayer le revêtement.

× **N'utilisez pas** de produits de nettoyage domestique, produits de polissage ou sous pression.

× **N'utilisez pas** de jet sous pression.



3. Attendez le temps nécessaire afin que la vitre sèche naturellement.
4. Si des taches subsistent utilisez le chiffon en microfibres livré avec votre écran ou procurez-vous en un auprès d'un opticien.



Comment obtenir plus d'informations sur les commandes ? ...

Exercez une pression prolongée sur la touche MENU pour afficher le menu d'aide des touches de fonction affichées. Pour plus d'informations sur les commandes, reportez-vous au chapitre - Utilisation Générale et Paramétrage Système du manuel de référence du moniteur.



ATTENTION : AIDE A LA NAVIGATION

Cet appareil n'est qu'une aide à la navigation. Plusieurs facteurs, comme une panne ou une défaillance de l'appareil, de mauvaises conditions d'utilisation ou une erreur de manipulation peuvent affecter sa précision. Il y a de la responsabilité de l'utilisateur de faire preuve de prudence et de sens marin. Cet appareil ne doit pas être considéré comme un substitut à ces règles élémentaires de prudence. Maintenez en permanence une veille attentive.

D6723_1

Comment fonctionnent les commandes ? ...

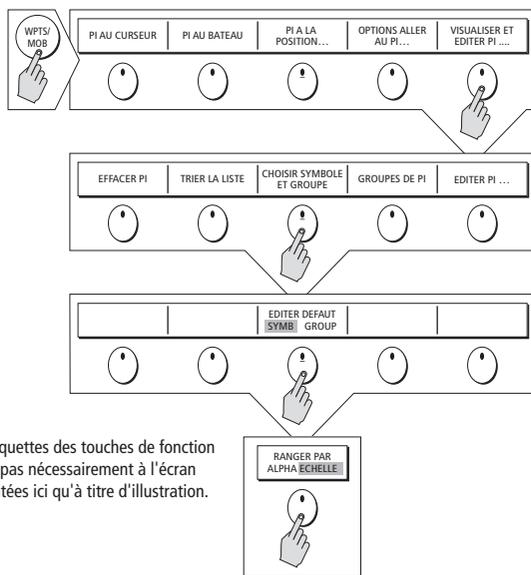
Les commandes de votre moniteur sont de deux types :
Les touches dédiées et les touches de fonction

Les touches dédiées - permettent d'accéder à diverses fonctions du moniteur ou de modifier l'affichage à l'écran.

Les touches de fonction - elles sont au nombre de cinq en bas de l'écran. Après avoir appuyé sur une touche dédiée donnée, les fonctions primaires des touches de fonction pour l'application active sont affichées en bas de l'écran. En appuyant sur une touche de fonction, vous effectuez une des fonctions suivantes :

- Entreprendre une action.
- Sélectionner une option parmi plusieurs autres.
- Afficher une information à l'écran, des boîtes de dialogues ou des menus avec de nouvelles touches de fonction
- Afficher d'autres options de touches de fonction.

Les touches de fonction sont parfois interactives avec les autres commandes contextuelles affichées à l'écran, comme les boîtes de dialogue pour modifier des noms, etc., ou les menus pour sélectionner les options.



Remarque : les étiquettes des touches de fonction n'apparaissent pas nécessairement à l'écran et ne sont présentées ici qu'à titre d'illustration.

Curseur

Le curseur s'affiche à l'écran sous forme d'une croix blanche. S'il est resté immobile quelques temps, il se modifie en cercle entourant une croix, ce qui facilite son repérage à l'écran.

Le curseur est contextuel. Si vous le déplacez sur un objet, tel un point de route ou une caractéristique cartographique, sa couleur se modifie et une étiquette ou une information associée à l'objet apparaît

? Plus d'information...

Exercez une pression prolongée sur MENU pour afficher l'aide relative aux touches de fonction actuellement affichées. Pour plus d'informations sur les commandes reportez-vous au chapitre "Utilisation Générale et Paramétrage Système" du manuel de référence du moniteur.

TROUVER BAT

ALLER A

OPTIONS RADAR

OPTIONS
NAVIGATION

PRESENTATION



Démarrage

Utilisation des commandes - 2

Fiche n°2



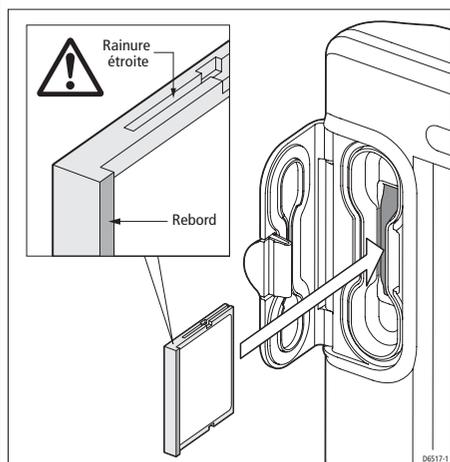
ATTENTION: Installation des cartouches CompactFlash
Lors de l'insertion d'une cartouche CompactFlash, veillez à l'orienter correctement.
N'ESSAYEZ PAS d'introduire la cartouche en force, au risque de l'endommager irrémédiablement.

ATTENTION: Entrée d'eau
Pour prévenir toute entrée d'eau et tout dommage en résultant, veillez à verrouiller correctement le couvercle du lecteur de cartouches lors de la fermeture.
Vous devez entendre un clic sonore.

ATTENTION: Extraction de la cartouche
N'UTILISEZ PAS d'instrument métallique comme un tournevis ou une paire de ciseaux pour extraire la carte, au risque de causer des dommages irrémédiables.

ATTENTION: Enregistrement de données sur la cartouche
Les cartouches CompactFlash peuvent être endommagées si elles sont extraites en cours de lecture ou d'écriture. Un avertissement s'affiche lors des opérations d'écriture.
L'appareil lit en permanence la cartouche. Il est donc essentiel d'appliquer les procédures appropriées avant et pendant l'extraction la cartouche.

Comment insérer une cartouche CompactFlash ?



Pour insérer une cartouche, reportez-vous à l'illustration ci-contre et :

1. Vérifiez que vous utilisez le bon type de cartouche. Raymarine vous conseille d'utiliser les cartouches cartographiques Navionics ou les cartouches CompactFlash SAN DISK.
2. Ouvrez le couvercle du lecteur de cartouche situé à gauche sur la face avant du moniteur.
3. Insérez la cartouche conformément à l'illustration, avec le rebord saillant de la cartouche orienté vers l'écran. Elle doit se positionner facilement. Si tel n'est pas le cas, **NE FORCEZ PAS** sur la cartouche, vérifiez l'orientation du rebord.
4. Enfoncez doucement la cartouche dans le lecteur.
5. Pour prévenir tout risque d'entrée d'eau et prémunir l'appareil des dommages pouvant en résulter, rabattez le couvercle du lecteur de cartouche et verrouillez-le en appuyant fermement jusqu'à audition d'un clic.

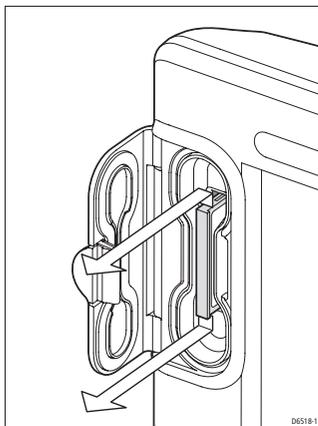
? Plus d'informations...

Pour plus d'informations sur l'utilisation des cartouches CompactFlash, reportez-vous au manuel de référence du moniteur.

D6724_1

Démarrage
Insertion des cartouches CompactFlash.

Card No. 3

Comment extraire une cartouche CompactFlash ?

Pour extraire une cartouche, appareil éteint, reportez-vous à l'illustration ci-dessous et :

1. Ouvrez le couvercle du lecteur de cartouche.
2. Saisissez la cartouche et extrayez-la du lecteur en tirant.
3. Pour prévenir tout risque d'entrée d'eau et prémunir l'appareil des dommages pouvant en résulter, rabattez le couvercle du lecteur de cartouche et verrouillez-le en appuyant fermement jusqu'à audition d'un clic.

Pour extraire une cartouche, appareil en marche, reportez-vous à l'illustration ci-dessous et :

1. Appuyez sur **MENU**. Le menu de paramétrage système s'affiche.
2. A l'aide des flèches verticales du Trackpad, affichez en surbrillance la rubrique "Retirer Cartouche".
3. Appuyez sur la flèche droite du Trackpad pour opérer la sélection. L'écran affiche le message ci-dessous :
4. Après avoir déconnecté la cartouche du système, le moniteur affiche le message suivant :

Retirer Carte

Vous pouvez maintenant retirer la carte.
Presser OK ou CANCEL

5. Ouvrez le couvercle du lecteur de cartouche.
6. Attrapez la cartouche et extrayez-la en tirant.
7. Pour prévenir tout risque d'entrée d'eau et prémunir l'appareil des dommages pouvant en résulter, rabattez le couvercle du lecteur de cartouche et verrouillez-le en appuyant fermement jusqu'à audition d'un clic.
8. Appuyez sur **OK**.

Mauvaise extraction de la cartouche

Si vous tentez d'extraire une cartouche avec l'appareil en marche, sans passer par le menu Réglages, le message suivant s'affiche :

Attention

Mauvaise extraction de la cartouche
L'opération ne peut se poursuivre,
sans risque d'endommager les données.

Veillez insérer à nouveau
votre cartouche CompactFlash
et appuyez sur OK pour poursuivre
ou appuyez sur RESTART
pour redémarrer le moniteur

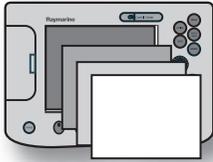
Suivez les instructions contenues dans ce message et reportez-vous à la section précédente de cette fiche avant de poursuivre.

06725_1

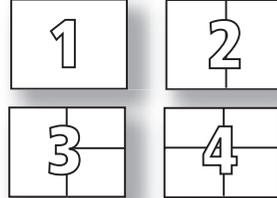
Démarrage
Extraction des cartouches CompactFlash

Fiche n°4

Que puis-je afficher à l'écran ? ...

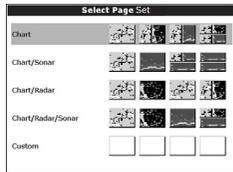


Vous pouvez afficher simultanément jusqu'à quatre pages à l'écran. Chaque page peut comporter 1, 2, 3 ou 4 fenêtres. Chaque fenêtre peut contenir une application distincte ou la même application peut être affichée dans plus d'une fenêtre.



Des groupes de pages prédéfinis sont disponibles, vous pouvez également paramétrer le groupe de pages Custom selon vos préférences. Chaque fenêtre peut être une fenêtre "active" pour vous permettre de travailler sur celle-ci à tout moment.

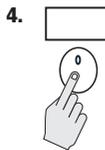
Comment paramétrer l'écran à l'aide d'un Jeu de pages ? ...



A l'aide du Trackpad, mettez en surbrillance le jeu de pages que vous souhaitez afficher. Les valeurs des touches de fonction varient pour afficher ce choix.



Appuyez sur **OK** pour confirmer votre choix et quitter le menu Configuration Pages.



Appuyez sur la touche de fonction correspondant à la page que vous souhaitez consulter.

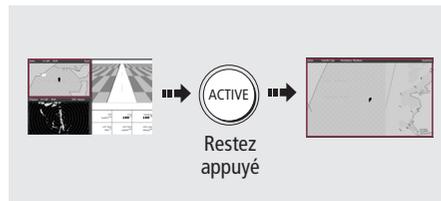
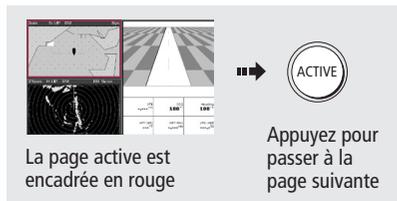


Appuyez sur **ACTIVE** pour mettre en surbrillance la fenêtre sur laquelle vous souhaitez travailler.

Si vous souhaitez changer la page que vous consultez, appuyez sur **PAGE**. Les touches de fonction se modifient pour s'adapter à l'application lorsque vous changez de fenêtre active. Vous avez à présent un jeu de page du paramétrage du moniteur et êtes prêt à travailler avec lui. Après ce premier paramétrage, les mêmes pages, fenêtres et applications s'ouvrent à chaque utilisation de votre moniteur Série. Vous pouvez modifier ces préférences aussi souvent que vous le souhaitez.

Comment sélectionner une page ?

Passer d'un groupe de page à une page?



? Plus d'informations

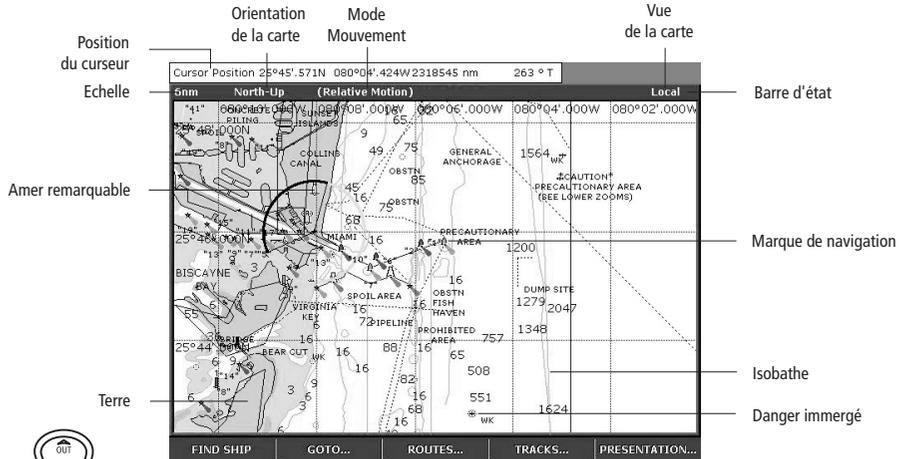
Pour plus d'informations sur l'écran, ses propriétés et son paramétrage, reportez-vous aux sections suivantes du manuel de référence du moniteur: Utilisation du moniteur et Utilisation Générale et Paramétrage Système

06726_1

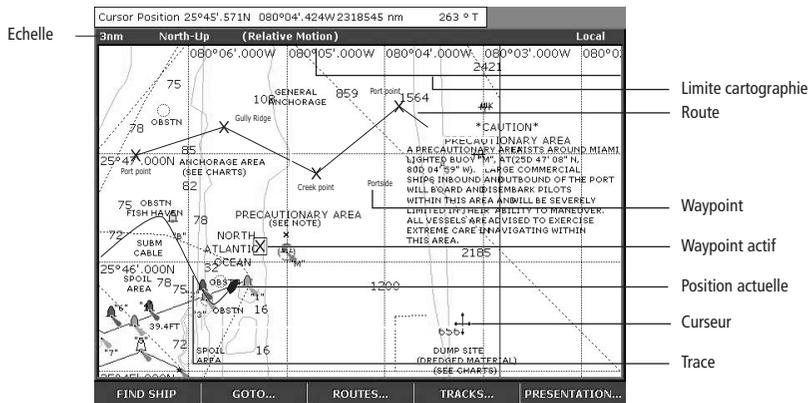
Que me montre la carte ? ...

Chaque carte contient une grande quantité de détails cartographiques pour vous aider à voir ce qui vous entoure et vous permettre de naviguer vers un point donné. Vous pouvez également utiliser la carte pour élaborer et suivre des routes, surveiller votre route et même enregistrer les positions par lesquelles vous êtes passé.

Le niveau de détail affiché sur la carte varie en fonction de l'échelle en cours. Le déplacement du curseur sur un objet permet d'afficher des informations complémentaires à son sujet.



Utilisez la touche **RANGE** pour modifier l'échelle cartographique et afficher plus de détails :



La sélection et la quantité d'information affichées sur la carte dépendent des réglages effectués via le menu Réglages

Plus d'informations... Pour plus d'informations relatives au paramétrage de votre moniteur, reportez-vous chapitre du Manuel de Référence du moniteur "Utilisation du Traceur de cartes".

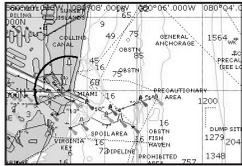
TROUVER BATEAU ALLER A ... ROUTES TRACE PRESENTATION



Que puis-je afficher ?
Comprendre la carte

Fiche n°6

Comment savoir où je suis sur la carte ?...



TROUVER BATEAU



Si vous ne trouvez pas la position de votre bateau à l'écran...

...l'écran effectue automatiquement un panoramique à la position de votre bateau et signale celui-ci à l'aide du symbole de bateau.

Comment mon bateau se déplace-t-il sur la carte ?...

Le réglage d'orientation par défaut de la carte est Nord en haut, Mouvement relatif ce qui signifie que votre bateau, identifié par le symbole  reste au centre de l'écran et que c'est la carte qui se déplace.

Si nécessaire, vous pouvez changer le mode d'affiche de la carte en mouvement vrai (TM) ou échelle automatique (AR) en utilisant la touche de fonction PRESENTATION.



PRESENTATION...

MODE CARTE ET ORIENTATION...

MODE DEPLACEMENT TM RM AR



Appuyez sur



Appuyez sur

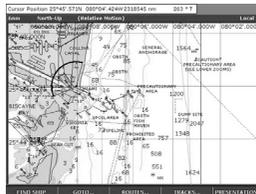


Appuyez sur

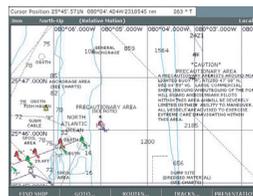
Comment modifier l'affichage sur la carte ?...



La touche **RANGE** permet de modifier ce que vous voyez à l'écran.



Appuyez sur **OUT** pour afficher une zone plus étendue de la carte.



Appuyez sur **IN** pour voir une zone plus restreinte de la carte.

? Plus d'informations.... Pour plus d'informations sur le paramétrage de l'affichage, reportez-vous au chapitre du Manuel de Référence du moniteur "Utilisation du Traceur de cartes".

TROUVER BATEAU

ALLER A

ROUTES

TRACES

PRESENTATION



**Que puis-je voir ?
Utilisation de la carte...**

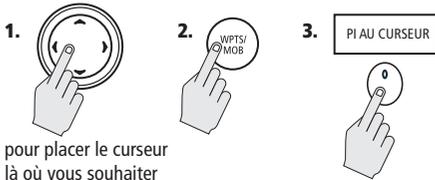
Fiche n°7

Qu'est-ce qu'un point de route ?

Un point de route est une position marquée sur l'écran cartographique, radar ou sondeur comme référence ou point de destination. Vous pouvez poser un point de route à la position du curseur, à celle de votre bateau ou à une position quelconque en utilisant les coordonnées en latitude/longitude ; Les points de route sont représentés à l'écran par un symbole et les détails de ces derniers sont stockés dans une base de données de points de route, d'une capacité mémoire de 1000 points de route. Les points de route peuvent être créés par une application quelconque et utilisés par les autres. Vous pouvez leur attribuer un nom, les modifier ou les supprimer. Ils peuvent également être archivés sur une cartouche CompactFlash ou transférés sur un instrument compatible au format NMEA. Pour exploiter totalement les fonctions de points de route, assurez-vous que votre moniteur reçoit les données de cap et de position.

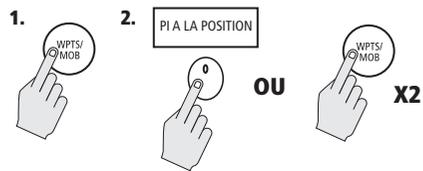
Comment placer un point de route...

.... à la position du curseur ?



pour placer le curseur
là où vous souhaitez
poser un point de route

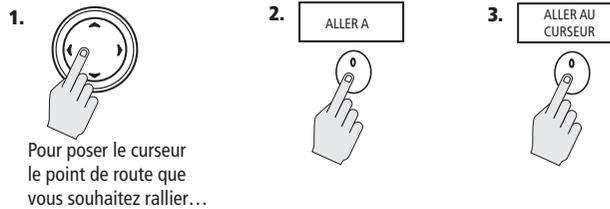
.... à la position du bateau ?



OU

X2

Comment naviguer vers un point de route à l'aide du curseur ?...



Pour poser le curseur
le point de route que
vous souhaitez rallier...



ATTENTION Contrôlez toujours que la route
vers un point de route est sûre
avant d'entamer la navigation vers celui-ci.

....à l'aide de la liste de points de route (PI)



pour mettre
en surbrillance
le point de route à rallier

? Plus d'informations... Pour de plus amples informations sur les points de route, reportez-vous en au chapitre du Manuel de référence du moniteur "Manipulation des points de route".

PI AU CURSEUR

PI AU BATEAU

PI A LA POSITION ...

OPTION ALLER AU PI...

VISUALISER ET EDITER PI ...



Navigation de base Manipulation des points

Fiche n°8

Qu'est-ce qu'une route ?...

Une route se compose d'une série de points de route. Les routes peuvent être créées en posant plusieurs points de route, en utilisant des points de routes existants ou en combinant les deux méthodes. Vous pouvez sauvegarder une route pour une utilisation ultérieure ou la parcourir immédiatement (Quick Route).

Vous pouvez attribuer un nom à une route, la modifier, la supprimer et l'archiver. Après création des routes, vous pouvez choisir celles que vous voulez afficher à l'écran. Si vous suivez une route, c'est-à-dire qu'elle est la route active, l'étape en cours est représentée par une ligne en pointillés et le tracé des étapes précédentes disparaît de l'écran, bien que tous les points de route restent affichés.

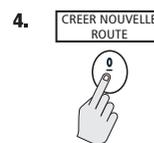
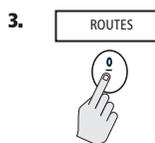
Comment construire une route en posant des points de route à l'écran ?...



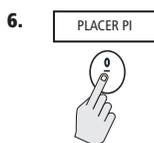
1. A l'aide du Trackpad, déplacez le curseur sur la zone où vous souhaitez construire la route.



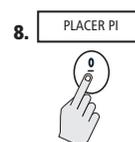
2. Sélectionnez une échelle cartographique appropriée.



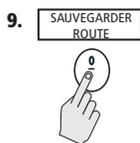
5. Déplacez le curseur à la position où vous souhaitez poser le premier point de route sur la carte.



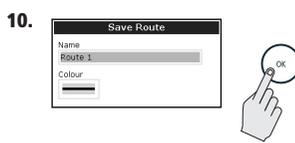
7. Déplacez le curseur à la position où vous souhaitez poser le point de route suivant sur la carte.



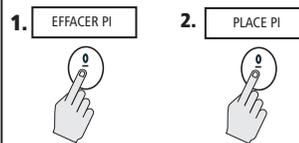
8. Une ligne en pointillés relie le point de route et le curseur. La ligne en pointillés se transforme en ligne continue. Renouvelez les étapes 5 à 7 pour poser les autres points de route.



9. La route est alors affichée à l'écran. Le premier point de route est entouré d'un carré et devient le point de route cible au moment de l'activation de la route.



Que faire si je pose un point de route au mauvais endroit ?..



3. Renouvelez les étapes 6 à 9 jusqu'à ce que tous les points de soient posés.

? Plus d'informations

Pour de plus amples informations sur les routes, reportez-vous au chapitre du Manuel de Référence du moniteur "Utilisation du Traceur de cartes".

MONTRE/CACHER ROUTES...

OPTION SUIVI DE ROUTE

CRÉER NOUVELLE ROUTE

ROUTES

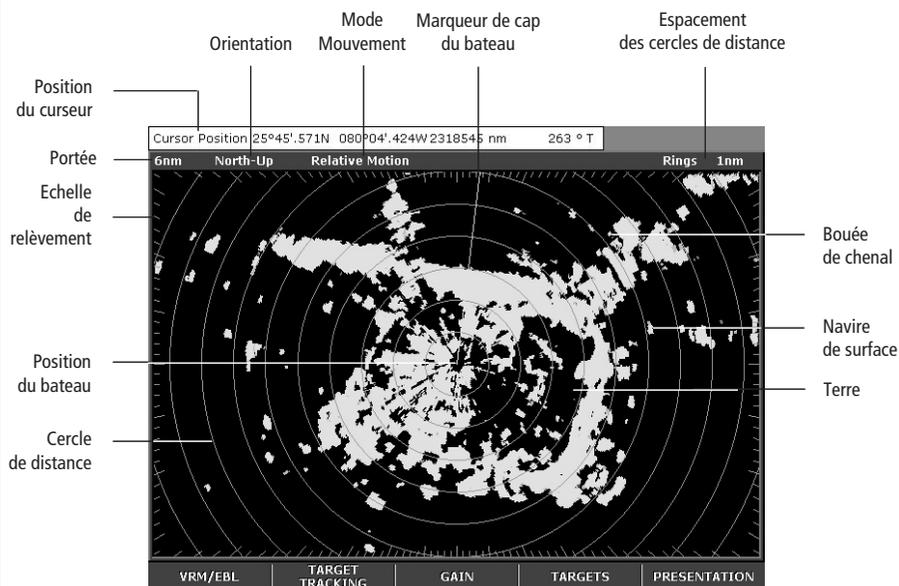
REVOIR ET EDITER ROUTES...



Navigation de base
Comment rallier un point ?

Fiche n°9

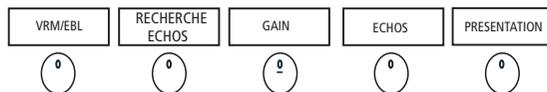
Qu'est-ce que le radar affiche ?



En principe, la position de votre bateau est au centre de l'écran et son cap droit devant est indiqué par une ligne de cap verticale, appelée Marqueur de cap du bateau (SHM).

N'oubliez pas que l'image radar peut différer des observations visuelles : un petit objet à proximité peut sembler aussi grand, à l'écran, qu'un grand objet plus éloigné. Cependant, l'expérience aidant, la taille approximative des différents objets peut être déterminée par la taille relative et la luminosité des échos.

Comment clarifier l'image ?...



Vous pouvez clarifier l'image en utilisant deux des touches de fonction de base et leurs commandes associées :

GAIN - ces fonctions règlent l'image globale, en réduisant l'importance des faux échos et des parasites

ECHOS - ces fonctions améliorent la visibilité des cibles.

? Plus d'informations ...

Pour de plus amples informations sur le radar et son utilisation, reportez-vous au chapitre du Manuel de Référence du moniteur "Utilisation du Radar".



Qu'est-ce qui m'entoure ?
Comprendre le radar

Fiche n°10

Comment prévenir un abordage grâce au radar ?

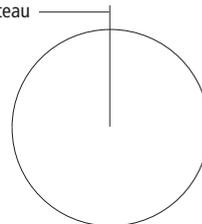
En définissant des zones de garde et des alarmes, vous disposez d'un système d'avertissement de toute approche d'un objet à une distance donnée de votre bateau. Cet avertissement vous permet de prendre toutes mesures nécessaires pour éviter un abordage. Les zones de garde peuvent être positionnées sous forme de secteurs ou de zones circulaires, fixées par rapport au marqueur de cap du bateau (SHM) et qui se déplacent conjointement à ce dernier. Elles se déplacent conjointement à un excentrage de l'image ou en cas de modification de l'échelle de portée. La fonction MARPA (Mini Aide Automatique à la Poursuite de cibles) vous permet de poursuivre jusqu'à dix cibles individuelles. Lorsqu'une cible pénètre une zone de garde, le système enclenche une alarme sonore.

A quoi ressemble une zone de garde ?..

Zone de garde sous forme de secteur



Zone circulaire



IMPORTANT : pour fonctionner, une zone de garde doit être intégralement contenue dans l'écran par réglage approprié de l'échelle ou excentrage de l'image radar. Pour éviter tous risques d'alarmes intempestives, une zone de garde reste inactive pendant 10 secondes après avoir été déplacée ou redimensionnée.

Comment placer une zone de garde circulaire ?..

1. **RECHERCHE ECHOS**
2. **MONITEUR ECHOS DANS ZONE**
3. **ZONE 1 OFF ON**
4. **REGLAGE ZONE 1**
5. **FORME ZONE**
6. **SECTEUR CERCLE**
7. **REGLAGE INTERIEUR**
8.

Manœuvrez le bouton rotatif pour définir la position de la limite intérieure. Appuyez sur le bouton rotatif pour valider le réglage.
9. **REGLAGE EXTERIEUR**
10.

Définissez la position de la limite extérieure à l'aide du bouton rotatif.
11. **OK**

? Plus d'informations...

Pour de plus amples informations sur le paramétrage et l'utilisation des zones de garde, reportez-vous au chapitre du Manuel de Référence du moniteur "Utilisation du Radar".

D6732_1

VRM/EBL

RECHERCHE ECHOS

GAIN

ECHOS

PRESENTATION

Qu'est-ce qui m'entoure ?

Utilisation du radar

Fiche n°11

Qu'est-ce que la fonction MARPA ?...

Les fonctions MARPA (Mini Aide Automatique à la Poursuite de Cibles) permettent de poursuivre des cibles et d'évaluer les risques d'abordage. La fonction MARPA améliore la prévention des abordages en collectant les informations détaillées pour un maximum de 10 cibles et permet une évaluation rapide et continue de la situation. La fonction MARPA poursuit les cibles sélectionnées et calcule leur relèvement, leur distance, leur vitesse vraie et leur cap, le point de rapprochement le plus proche (CPA) et l'heure au point de rapprochement le plus proche (TCPA). Chaque cible poursuivie peut être affichée avec un vecteur CPA graphique indiquant la vitesse approximative de la cible (longueur du vecteur) et son cap (direction du vecteur). Les données de la cible peuvent être affichées à l'écran. Chaque cible est surveillée en permanence et le système enclenche une alarme sonore si elle devient dangereuse ou si elle est perdue de vue.

Comment paramétrer les fonctions MARPA ?..

- ACQUISITION ECHOS**
- OPTIONS MARPA**

MARPA OPTIONS		
VECTOR MODE	RELATIVE	TRUE
VECTOR LENGTH	6min	RELATIVE
TARGET HISTORY	Off	
OWN VESSEL SAFE ZONE	0.5nm	
TIME TO SAFE ZONE	3min	
SAFE ZONE RING	HIDDEN	

- Sélectionnez l'option à l'aide des flèches verticales du Trackpad. Utilisez la flèche droite du Trackpad pour sélectionner la valeur.
- Utilisez le bouton de commande rotatif pour modifier la valeur d'une option.
- OK**

Comment acquérir une cible MARPA ?...

- A l'aide du Trackpad, positionnez le curseur sur la cible que vous voulez capturer.
- RECHERCHE ECHO**
- ACQUISITION ECHO**

La cible sélectionnée est à présent capturée. Renouvelez les étapes 1 et 2 pour acquérir d'autres cibles (10 au maximum).

Pour annuler une cible MARPA, sélectionnez la cible avec le curseur, puis appuyez sur ANNULER ECHO.

Comment utiliser la liste MARPA ?...

- LISTE MARPA**
- Les cibles poursuivies sont listées et les données de chaque cible sont affichées.

Comment annuler une cible à l'aide de la liste MARPA ?...

A l'aide du Trackpad, mettez en surbrillance une cible et affichez ses données.

Pour annuler une cible.

? Plus d'informations...

Pour de plus amples informations sur le paramétrage et l'utilisation des zones de garde, reportez-vous au chapitre du Manuel de Référence du moniteur Série C "Utilisation du Radar"

06733

MONITEUR/ECHOS
DANS ZONE



ACQUISITION
ECHO



LISTE MARPA



OPTIONS MARPA



Qu'est-ce qui m'entoure ?
Utilisation de la fonction MARPA...

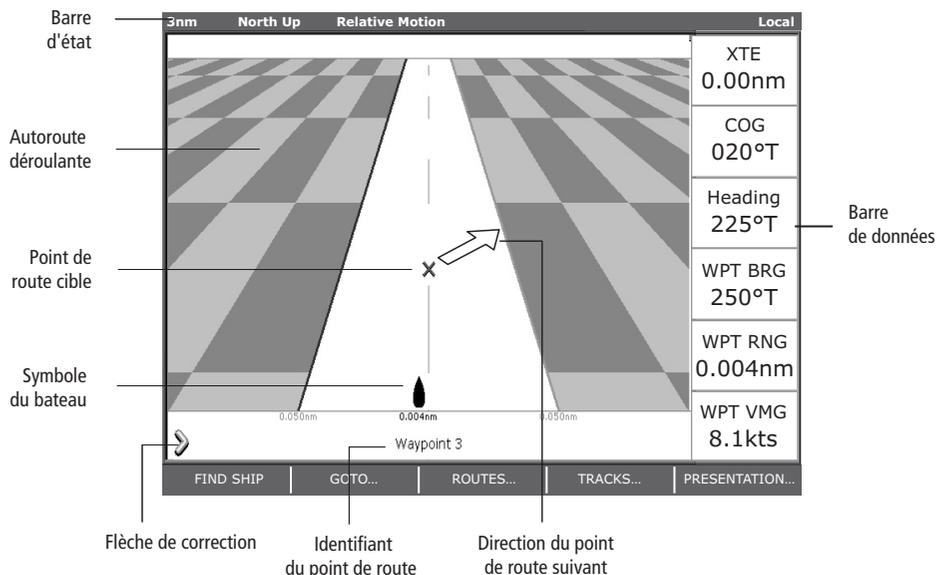
Fiche n°12

Comment contrôler ma route ?...

Si votre moniteur reçoit les données précises de position et de cap, vous pouvez utiliser l'Indicateur d'écart de route (CDI) pour surveiller votre route et barrer précisément sur un point de route cible.

Que me montre le CDI ?...

Le CDI donne une représentation graphique de la route de votre bateau, sous forme d'autoroute déroulante.



L'autoroute déroulante représente une largeur de mer égale aux limites de l'écart transversier (XTE) défini dans le menu Set Up (Paramétrage). Le symbole de votre bateau est affiché sur la ligne centrale lorsque votre bateau est sur le bon cap. La boîte sous l'autoroute délivre les instructions de pilotage pour conserver le cap.

La barre de données affiche l'écart transversier XTE, le relèvement du point de route, la route sur le fond (COG), la distance du point de route, le cap et la vitesse corrigée au point de route (VMG).

Au fur et à mesure de votre progression vers le point de route cible, la zone à damiers se déplace vers le bas de l'écran, simulant ainsi le déplacement à une vitesse proportionnelle à celle de votre bateau. Le point de route cible est affiché en haut de l'écran, avec une flèche indiquant la direction à suivre pour rejoindre le point de route suivant. A l'approche du point de route cible, celui-ci descend progressivement le long de l'axe central de l'écran à mesure de votre approche.

Que m'indiquent les instructions de barre ? ...

Les instructions de barre vous indiquent quelles sont les corrections de barre à apporter pour maintenir votre cap et rallier le point de route cible. Des flèches de direction orientées vers l'instruction de barre apparaissent à droite ou à gauche de celle-ci. Plus l'écart transversier (XTE) est important, plus le nombre de flèches affichées est grand. Barrez dans la direction indiquée par les flèches pour corriger votre cap.

? Plus d'informations

Pour de plus amples informations sur le contrôle d'une route, reportez-vous au chapitre du manuel de référence du moniteur "Utilisation du CDI".

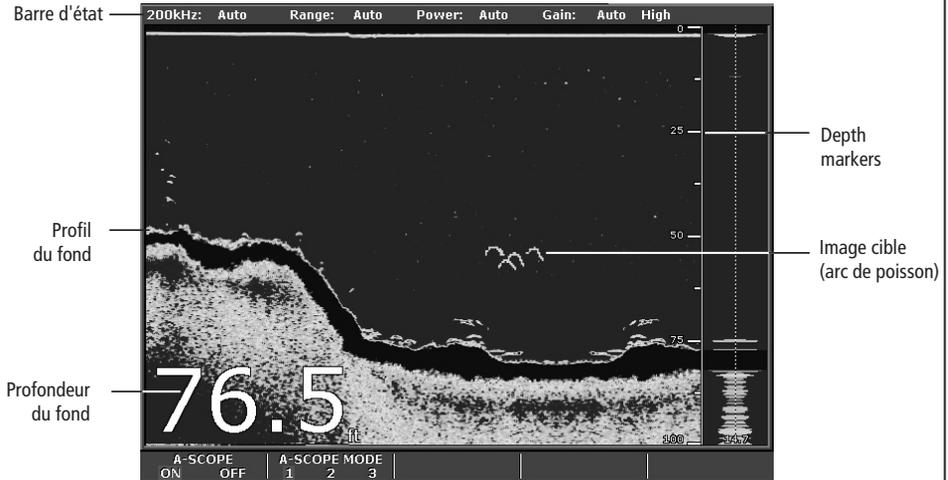
06734_1

Qu'y a-t-il sous mon bateau ?

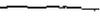
Si le moniteur est connecté à un Module Sondeur Numérique (DSM) et à une sonde, l'application sondeur vous permet de voir les poissons et d'afficher la structure et la nature du fond ainsi que les obstacles sous-marins.

L'information est affichée sous forme d'une image couleur se déroulant à l'écran de droite à gauche selon une échelle de profondeur et une fréquence d'émission sélectionnées automatiquement. Vous pouvez régler manuellement l'échelle et la fréquence et sélectionner un autre affichage. Vous pouvez également marquer les lieux intéressants, les sauvegarder comme points de route et les utiliser avec les autres applications de votre moniteur, ce qui vous permet de revenir facilement sur un lieu donné.

Que puis-je voir à l'écran ?



A quoi ressemblent les poissons et le fond à l'écran ?...

	Une image en forme d'arc indique un poisson		Cette image indique un fond dur, du sable par exemple
50 kHz  200 kHz 	Le même poisson prend un aspect différent selon que son écho est capté par le faisceau de sonde 50 kHz ou 200 kHz.		Cette image indique un fond rocheux
	Un arc à faible rayon de courbure indique que le poisson se déplace lentement.		Cette image indique un fond mou, de la vase par exemple
	Cette image indique la présence d'un banc de petits poissons.		
	Un poisson se déplaçant sous un bateau à l'arrêt s'affiche sous forme de ligne		
	Lorsque le bateau se déplace à grande vitesse, l'écho d'un poisson apparaît sous forme de deux lignes parallèles.		

Ces illustrations ne sont pas réelles mais fournissent une indication de l'image produite en fonction du type de fond rencontré

? Plus d'informations

Pour de plus amples informations sur l'utilisation du sondeur, reportez-vous aux chapitres Manipulation des points de route et Utilisation du sondeur du manuel de référence du moniteur.

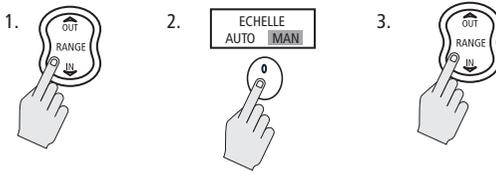
REGLAGES SONDES	ZOOM	VERROU FOND	A-SCOPE	PRESENTATION
				

Qu'est-ce qui se trouve sous mon bateau ?...

Fiche n°14

Comment modifier l'échelle ?...

L'échelle automatique règle l'échelle de profondeur utilisée en sélectionnant la plus courte permettant d'afficher le fond et la surface sur le même graphique. Vous pouvez également régler l'échelle manuellement en :



Appuyant sur la touche RANGE IN pour diminuer la profondeur affichée

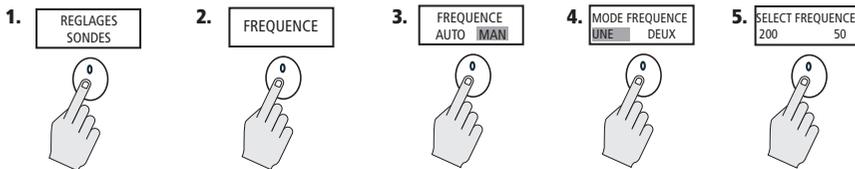
Appuyant sur la touche RANGE OUT pour augmenter la profondeur affichée

Reportez-vous au manuel de référence pour les détails complets relatifs aux réglages d'échelle.

Vous pouvez décaler l'échelle pour déplacer l'image vers le haut ou le bas dans la page sélectionnée. L'utilisation des commandes d'échelle affecte toutes les fenêtres sondeur.

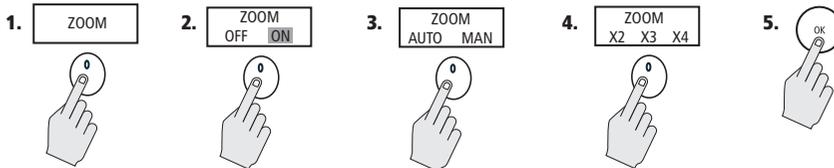
Comment sélectionner la fréquence d'utilisation ?...

Le sondeur utilise une sonde double fréquence - 50 kHz et 200 kHz - et peut être utilisé en mode manuel ou automatique. En mode automatique, le sondeur sélectionne automatiquement la fréquence d'utilisation la mieux appropriée. Vous pouvez également sélectionner manuellement l'une ou l'autre fréquence.



Sélectionnez la fréquence de votre choix.

Comment faire un zoom avant sur une zone à l'écran ?



Opérez votre sélection. Sélectionnez le niveau de zoom de votre choix.

? Plus d'informations...

Pour de plus amples informations sur l'utilisation du sondeur, reportez-vous aux chapitres Manipulation des points de route et Utilisation du sondeur du manuel de référence du moniteur.

D6736.1

REGLAGES SONDES

ZOOM

VERROU. FOND

A - SCOPE

Qu'y a-t-il sous mon bateau ?...

Utilisation du sondeur

Fiche n°15

0

0

0

0

Comment je visualise les informations SeaTalk

NAVIGATION	WAYPOINT	ROUTE	FISHING	SAILING
------------	----------	-------	---------	---------

Ves Pos 25°45'.940N 080°09'.718W	GOTO CURSOR 220°T 1.28nm	TTG --h--m--s	VMG Wpt - . -kt
Depth 78.8ft	Cog Sog 286°T 0.0kt	Heading 293°T	Speed 0.0kt
Set Drift 355°T 0.0kt	XTE 0.00nm Steer >	Trip 0.00nm	Local Time 01:42:12

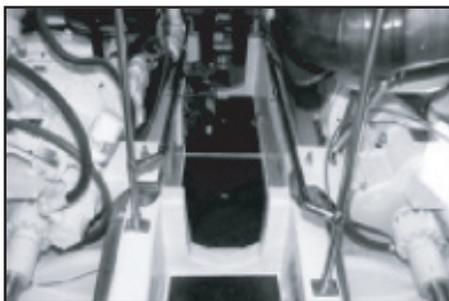
Les pages d'informations numériques vous permettent de visualiser l'ensemble des données de navigation SeaTalk ou NMEA sous la forme de tableaux.

Ces informations sont affichées dans des pages préprogrammées qui rassemblent les données par type d'activité.

Appuyez sur les touches de fonctions pour sélectionner la page qui vous convient.

Comme je visualise les sources vidéo ?

VIDEO 1	VIDEO 2	VIDEO 3	VIDEO 4	PRESENTATION
---------	---------	---------	---------	--------------



Vous pouvez visualiser des images vidéo, de votre lecteur DVD ou de vos caméras de surveillance sur votre écran. Appuyez sur une des touches de fonction afin de choisir votre entrée vidéo, activez l'affichage cyclique des entrées vidéo.

Note : Cette fonction est disponible uniquement sur les écrans de la série E. Les images vidéo peuvent être visualisées uniquement sur l'écran auquel les sources vidéo sont connectées. Il n'est pas possible de distribuer les images dans le réseau SeaTalk^{h5}.

? Plus d'informations Pour plus d'information, merci de consulter le manuel d'utilisation de votre moniteur.

Visualisation des sources vidéo
Comment je visualise les informations SeaTalk ?

Fiche n°16

Comment fonctionne le réseau ?.

Si vous avez connecté deux écrans ou plus de la série E via le coupleur SeaTalk^{hs} ou le Switch SeaTalk^{hs} les informations seront transférées dans le réseau, vous permettant de visualiser et de partager l'ensemble des informations sur tous les écrans indépendamment de leur origine (à l'exception des sources vidéo).

Comment le réseau est-il géré ?.

L'écran qui a été désigné comme "maître" doit rester allumé et être mis en route de préférence le premier. L'écran "maître" mémorise l'ensemble de points de route du système, les listes de routes et les traces, il assure aussi la transmission des informations SeaTalk et NMEA. Chaque fois que l'écran "maître" détecte une modification des données sur les autres écrans du système, comme par exemple les points de route, les routes ou les traces, une mise à jour de la base de donnée est effectuée et transmise aux autres écrans. Si le système ne détecte pas d'écran "maître" parce qu'il n'a pas été mis en route ou que l'écran "maître" n'a pas été choisi, une alarme est activée et un message vous invite à choisir l'écran "maître" du système.

Comment changer l'écran "maître" ?.

Sur l'écran que vous choisissez comme étant l'écran "maître" du système,

1. Appuyez sur la touche MENU.
2. Sélectionnez le menu Réglages Système
3. Sélectionnez le menu intégration Système
4. Sélectionner Data Master / Ecran maître
5. Sélectionner ON

Cette modification de sélection d'écran "maître" sera sauvegardé même lorsque l'alimentation sera éteinte.

? Plus d'informations Pour plus d'information, merci de consulter le manuel d'utilisation de votre moniteur.

SD MARINE

10-12 rue d'Estienne d'Orves
78501 SARTROUVILLE CEDEX
Téléphone : 0139146833
Télécopie : 0139133022

