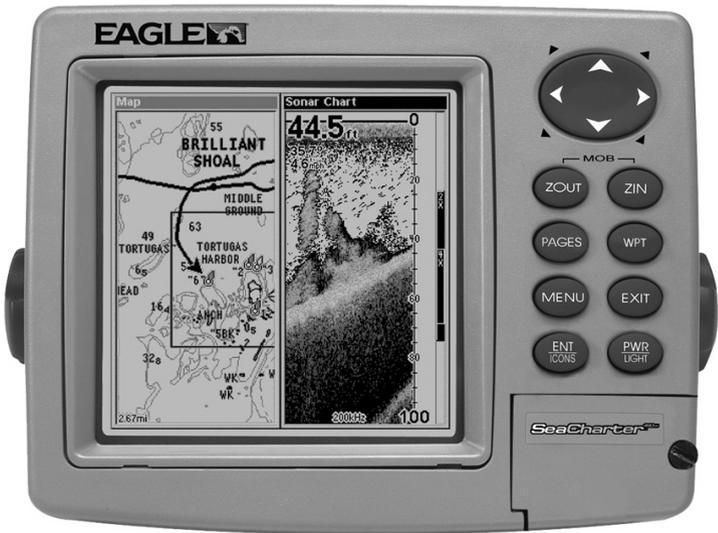




www.eaglesonar.com

Pub. 988-0143-771



FishElite™ 480 and SeaCharter™ 480DF

Détecteur de Poissons et
Récepteur GPS/Traceur Portable

Installation et Fonctionnement

Copyright © 2004 LEI - Eagle
Tout Droits Réservés.

Eagle® est une marque déposée de LEI - Eagle
Marine-Tex™ est une marque déposée de Illinois Tool Works Inc.

Les Données concernant les Points of Interest de cet appareil viennent de infoUSA, copyright © 2001-2004, Tout Droits Réservés. infoUSA est une marque déposée de infoUSA, Inc.



eXitSource Database, copyright © 2001-2004 Zenrin Co.
Ltd. Exit Authority™ et eXitSource™ sont des marques
déposées de Zenrin Co. Ltd.

Eagle Electronics peut juger nécessaire de modifier ou de mettre fin à nos polices d'assurances, à nos réglementations et à nos offres spéciales à tout moment. Nous nous réservons le droit de le faire sans avis de notification. Tous les dispositifs et les caractéristiques peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Tous les écrans de ce manuel sont simulés.

**Pour obtenir des manuels d'utilisateur gratuits ou d'autres
informations, visitez notre site internet:
www.eaglefishfinders.com**

Eagle Electronics
P.O. Box 669
Catoosa, OK USA 74015
Imprimé aux États-Unis.

Table des Matières

Sec. 1: Lisez Moi d'Abord!	1
Informations Techniques: FishElite™ 480 et SeaCharter™ 480DF. 3	
Comment Fonctionne le Sonar Eagle.....	6
Comment Fonctionne le GPS Eagle.....	7
Introduction au GPS et au WAAS.....	9
Comment Utiliser Ce Manuel: Conventions Typographiques ..	12
Sec. 2: Installation & Accessoires	15
Préparations.....	15
Installation du Transducteur.	15
Outils et Matériel Recommandés.....	16
Sélectionner l'Emplacement du Transducteur	17
Installation à Travers Coque et Installation sur le Tableau	19
Orientation du Transducteur et Repérage du Poisson	27
Préparation de l'Installation à l'Intérieur de la Coque	28
Coques avec Matériaux Flottants	28
Installation à l'Intérieur de la Coque.....	31
Capteurs de Vitesse/Température	32
Diagramme pour le Fishelite 480.....	33
Diagramme pour le Seacharter 480DF	34
Installation du Capteur de Vitesse en Option	34
Module Antenne/Récepteur GPS.....	36
Branchements	37
Branchements des Câbles NMEA/DGPS.....	39
Branchements NMEA/DGPS.....	40
Installation du Sondeur.....	42
Installation des Cartes Mémoire MMC ou SD	46
Autres Accessoires	47
Sec. 3: Fonctionnement de Base du Sonar	49
Clavier	49
Allumer et Eteindre l'Appareil/l'Eclairage	50
Menu Principal.....	51
Modes d'Affichage	52
Ecran d'Etat Satellite	53
Ecran de Navigation	54
Ecran Cartographique	54
Ecran du Sondeur	55
Consultation Rapide	58
Fonctionnements du Sonar.....	60
Symboles de Poissons Contre Sonar Plein Ecran.....	62
Autres Aides Gratuites à la Formation	63
Sec. 4: Options et Autres Fonctions du Sonar	65
ASP™	65

Alarmes	66
Alarmes de Profondeur	66
Alarme de Zone	67
Alarme de Poisson.....	68
Etalonnage de la Vitesse	69
Vitesse de Défilement	70
Curseur de Profondeur	71
Portée en Profondeur - Automatique	71
Portée en Profondeur - Manuelle	72
FasTrack™	73
Fish I.D.™ (Symboles & Profondeurs des Poissons)	73
FishTrack™	75
FishReveal™	76
Fréquence (Changer la Fréquence du Transducteur)	78
Grayline®	79
HyperScroll™	81
Enregistrer les Données Graphiques du Sondeur	81
Rejet du Bruit	82
Données de Superposition	82
Pour Sélectionner les Données à Afficher:.....	82
Pour Désactiver les Données Affichées:.....	83
Pour Changer la Taille des Données Affichées:.....	83
Vitesse de Ping & HyperScroll™	84
Réinitialisation des Options	86
Remettre la Distance Parcourue à Zéro.....	87
Régler la Compensation de Quille.....	87
Sensibilité & Sensibilité Automatique.....	88
Mode Couleur du Sondeur.....	91
Options d’Affichage du Graphique du Sondeur	91
Sondeur Plein Ecran	91
Ecran Sondeur Partagé.....	92
Graphique Sondeur Double Fréquence.....	93
Ecran avec Données Numériques.....	94
Personnaliser l’Ecran avec Données Numériques	94
Ecran Partagé Entre Carte et Sondeur	96
Simulateur	96
Arrêt du Défilement de l’Image.....	99
Clarté de la Surface	100
Zoom & Barre de Zoom	101
Zoom Panoramique	102
Sec. 5: Dépannage.....	103
Sec. 6: Fonctionnement de Base du GPS.....	107
Clavier	107

Allumer et Eteindre l'Appareil/l'Eclairage	108
Menu Principal.....	109
Modes d’Affichage	110
Ecran du Sondeur	111
Ecran d'Etat Satellite	111
Ecran de Navigation	113
Ecran Cartographique	116
Carte de Fond Contre Carte Mapcreate.....	118
Consultation Rapide des Bases du GPS	122
Repérer Votre Position Actuelle.....	123
Se Déplacer sur la Carte: Zoom & Touches Fléchées.....	124
Sélection d’un Détail de la Carte avec le Curseur.....	125
Recherche	125
Fixer un Waypoint	127
Créer un Waypoint à Partir de Votre Position Actuelle.....	128
Créer un Waypoint sur la Carte.....	129
Créer un Waypoint en Entrant une Position.....	129
Se Rendre à un Waypoint.....	129
Fixer le Waypoint Man Overboard (Homme à la Mer)	130
Retourner au Point de Repère MOB.....	131
Se Rendre à la Position du Curseur sur la Carte	132
Se Rendre à un Centre d’Intérêt (POI, pour <u>P</u> oint <u>O</u> f <u>I</u> nterest).....	133
Créer et Sauvegarder un Tracé	133
Afficher un Tracé Sauvegardé.....	136
Naviguer le Long d'un Tracé	136
Suivi Visuel	137
Naviguer le Long d'un Tracé	137
Ré-Emprunter un Tracé en Sens Inverse (Backtrack).....	139
Transférer des Cartes Personnalisées et des Fichiers de Données GPS	140
Annuler la Navigation	143
Sec. 7: Fonctionnement Avancé du GPS	145
Distance Séparant Votre Position Actuelle d'une Autre Position.....	145
Distance Séparant Deux Points	145
Icônes.....	146
Créer une Icône sur la Carte	146
Créer une Icône à Votre Position Actuelle.....	146
Supprimer une Icône.....	147
Se Rendre à une Icône	147
Itinéraires.....	148
Créer et Sauvegarder un Itinéraire	148
Itinéraires Créés sur PC	148
Itinéraires Créés avec l'Appareil.....	148
Effacer un Itinéraire	151

Modifier le Nom d'un Itinéraire	151
Modifier les Points de Repères d'un Itinéraire	151
Naviguer le Long d'un Itinéraire	152
Naviguer le Long d'un Itinéraire en Sens Inverse	153
Tracés	154
Supprimer un Tracé	154
Changer le Nom d'un Tracé	154
Changer la Couleur d'un Tracé	155
Changer le Motif d'un Tracé	155
Utilitaires	156
Réveil	156
Calculateur des Heures de Levée et de Coucher du Soleil et de la Lune	156
Calculateur du Trajet	156
Compte à Rebours	156
Chronomètre	156
Waypoints	156
Supprimer un Waypoint	156
Modifier un Point de Repère (Nom, Symbole et Position) ..	157
Sélectionner un Waypoint	157
Fixer un Waypoint a Partir d'une Position Moyenne	157
Fixer un Waypoint en Projetant une Position	158
Sec. 8: Réglage du Système & des Options GPS	159
Alarmes	159
Recherche Automatique des Satellites	160
Vérifier les Fichiers MMC et l'Espace Libre	161
Configuration du Port Com	162
Configuration DGPS	162
Configuration NMEA	164
Sélection du Système de Coordonnées	164
Pour Utiliser Loran TD:	165
Map Fix	166
Personnaliser les Affichages	167
Personnaliser l'Ecran d'Etat Satellite	167
Personnaliser l'Ecran de Navigation	168
Personnaliser l'Ecran Cartographique	168
Etat DGPS	168
Simulateur GPS	168
Simuler une Navigation le Long d'un Tracé ou d'un Itinéraire	169
Masquer les Caractéristiques GPS	170
Initialisation du GPS	170
Zoom Automatique	171
Données Cartographiques	171

Afficher les Données Cartographiques	172
Fenêtres Automatiques d'Information	172
Map Boundaries	172
Afficher les Eaux en Blanc	172
Données de Superposition	173
Sélection du Système Géodésique	173
Sélection des Catégories de Détails Cartographiques	174
Orientation de la Carte.....	175
Graphiques Navionics®	176
Fenêtres d'Aide	183
Fixation de la Position	183
Réinitialisation des Options	184
Utilisation du DGPS.....	185
Contraste et Luminosité	185
Choisir la Langue.....	186
Réglage de l'Heure Locale	187
Afficher l'Alarme WAAS	188
Informations Système.....	188
Sons et Styles des Alarmes.....	189
Lissage du Tracé	190
Options des Tracés.....	190
Supprimer Tous les Tracés	191
Faire Clignoter les Tracés à L'écran	191
Option de Mise à Jour du Tracé	191
Critères de Mise à Jour des Tracés	191
Niveaux de Mise à Jour des Tracés (Temps, Distance)...	191
Supprimer un Tracé	192
Nouveau Tracé	192
Tracé Visible/Invisible et Autres Options des Tracés	193
Unités de Mesure	193
Sec. 9: Rechercher	195
Rechercher des Adresses	196
Rechercher un Détail Sélectionné par le Curseur.....	199
Rechercher des Sorties d'Autoroutes	200
Rechercher des Attractions (Map Places) ou des Centres d'Intérêts (POI).....	202
Rechercher des Rues ou des Intersections.....	204
Rechercher des Waypoints	208
Sec. 10: Informations Supplémentaires.....	211
Index.....	217

AVERTISSEMENT!

UN NAVIGATEUR PRUDENT NE REPOSE JAMAIS SUR UNE SEULE METHODE POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR SA POSITION.

ATTENTION

Lorsque l'appareil GPS affiche les données de navigation vers une position (waypoint), il vous indiquera l'accès le plus court et le plus direct vers le waypoint, sans tenir compte des obstacles. Par conséquent, un navigateur prudent utilisera tous les outils disponibles à la navigation pour se rendre à un point de repère, et s'assurera également visuellement que l'accès au waypoint soit sûr et sans danger.

AVERTISSEMENT!

Lorsqu'un appareil GPS est utilisé dans un véhicule, le conducteur possède l'entière responsabilité de l'utilisation prudente du véhicule. Les conducteurs doivent toujours être attentifs aux conditions de conduite, de navigation ou de vol, à tous moments. Un accident ou une collision engendrant des dommages matériels, des blessures corporelles ou le décès peuvent avoir lieu si le conducteur d'un véhicule équipé d'un appareil GPS ne prêtait pas suffisamment attention à son environnement et au fonctionnement du véhicule lorsque celui-ci est en marche.

Section 1: Lisez Moi d'Abord!

Comment ce manuel peut rapidement vous mettre sur la voie!

Bienvenue dans le monde passionnant du sonar et du GPS numériques! Nous savons que vous êtes impatient de commencer à naviguer et à pêcher, mais nous avons une faveur à vous demander. Avant que vous ne saisissiez votre appareil et que vous ne commenciez à l'installer, accordez-nous quelques instants pour vous expliquer comment notre manuel peut vous aider à obtenir les meilleurs résultats avec ce combiné compact détecteur de poissons-récepteur GPS grand écran.

Tout d'abord, nous vous remercions d'avoir choisi un appareil sonar/GPS Eagle. Que vous soyez un utilisateur débutant ou un pêcheur confirmé, vous découvrirez que cet appareil est à la fois facile à utiliser, mais également capable de traiter les tâches les plus exigeantes en matière de navigation et de sonar. Lorsque vous associerez votre appareil à notre logiciel de cartographie personnalisée MapCreate™ 6, vous posséderez un ensemble incroyable. Vous ne trouverez pas d'autre combinaison GPS et sonar avec autant de capacité et de fonctions à ce prix!

Le but de ce livre est de vous amener sur l'eau rapidement, le plus simplement possible. Comme vous, nous préférons passer plus de temps à naviguer et à pêcher qu'à lire ce manuel!

Ainsi, nous avons conçu notre livre de manière à ce que vous *n'ayez pas* à le lire *entièrement* du début à la fin pour obtenir les informations que vous recherchez. Au début (ou à la fin) de chaque partie, nous vous informerons du contenu abordé dans la partie suivante. Si c'est un concept avec lequel vous êtes déjà familier, nous vous montrerons comment et quelles parties sauter pour rejoindre le thème important suivant. Nous l'avons également conçu de façon à faciliter la recherche d'informations dont vous pourriez avoir besoin de temps en temps. Voici comment:

Le manuel est organisé en 10 parties. Cette première partie est une introduction au sonar et GPS Eagle. Elle vous informe des bases dont vous devrez prendre connaissance avant de faire rechercher votre position par l'appareil ou de le faire sonder l'eau pour trouver du poisson.

La Section 2 vous aidera à installer votre appareil, le transducteur et le module antenne GPS. Nous vous montrerons comment installer correctement la Carte Multimédia (MMC) dans l'appareil. Nous vous parlerons également de quelques accessoires disponibles.

La Section 3 concerne le *Fonctionnement de Base du Sonar*. Elle vous montrera comment faire fonctionner votre sonar, dès sa sortie de l'emballage. Cette section présente également une page de Consultation Rapide du Sonar. **(Si vous avez déjà compris comment installer l'appareil par vous-même et que vous ne pouvez tout simplement pas attendre davantage, reportez-vous à la Consultation Rapide à la page 58 et rendez-vous sur l'eau avec votre appareil!)**

Une fois que vous aurez acquis un peu d'expérience avec votre sonar, vous pourrez vous reporter à la Section 4 qui traite des *Options et Autres Fonctions du Sonar* plus complexes.

Lorsque vous rencontrez une commande à l'écran, vous pouvez la retrouver dans le manuel en consultant la Table des Matières, la Section 3 ou les options du sonar à la Section 4.

Si vous rencontrez des difficultés avec votre sonar, vous pouvez trouver les réponses aux problèmes les plus communs à la Section 5, *Dépannage*.

Le manuel passe du sonar à la navigation à la Section 6, laquelle vous introduit au *Fonctionnement de Base du GPS*. **Cette section présente une page de Consultation Rapide du GPS à la page 122.**

La Section 6 contient de courtes leçons faciles à consulter qui se succèdent les unes aux autres dans un ordre chronologique. Elles sont tout ce dont vous aurez besoin pour retrouver rapidement votre route sur l'eau.

Une fois que vous aurez appris les bases (ou si vous possédez déjà une expérience du GPS), vous pourrez expérimenter certaines des nombreuses fonctions de navigation plus avancées de l'appareil. Ceci nous amène à la Section 7, *Fonctionnement Avancé du GPS*. Cette section contient le reste des commandes GPS de l'appareil.

Lorsque vous rencontrerez une commande GPS à l'écran de l'appareil, vous pourrez la retrouver dans le manuel en consultant la Table des Matières, la Section 6 ou la partie traitant des commandes à la Section 7.

Cet appareil est prêt à l'emploi dès sa sortie de l'emballage, mais vous pouvez régler et personnaliser son fonctionnement avec des douzaines d'options. Puisque le sonar est la fonction principale de l'appareil, nous avons placé ses principales options à la Section 4. Certaines options, telles que les réglages de luminosité à l'écran, affectent les fonctionnements à la fois du sonar et du GPS. Nous décrivons comment utiliser ces options ordinaires ainsi que les options GPS à la Section 8, *Réglage du Système et des Options GPS*.

Dans la Section 9, nous détaillerons l'une des plus remarquables capacités GPS de l'appareil— la *Recherche*. Nous introduirons un exemple de recherche dans la section du Fonctionnement de Base du GPS, mais il existe tellement d'éléments que vous pouvez rechercher sur la carte que nous devons attribuer à cette fonction sa propre section dans le manuel! Par exemple, saviez-vous que cet appareil peut rechercher des numéros de téléphone commerciaux, fonctionnant ainsi comme des Pages Jaunes virtuelles ? Nous vous montrerons comment dans la Section 9.

Enfin, dans la Section 10, nous offrons des *Informations Supplémentaires*, incluant une liste des données GPS utilisées, les garanties, et les informations concernant les services clientèle.

A présent, si vous appréciez les détails, parcourez rapidement le paragraphe suivant concernant les spécifications de l'appareil pour vous rendre compte de la puissance en matière de sonar et de GPS que contient votre appareil. C'est important pour *nous* (et pour nos utilisateurs avancés), mais si vous ne vous intéressez pas au nombre de watts que possède l'appareil, ou au nombre de waypoints qu'il peut stocker, reportez-vous directement aux informations importantes concernant le fonctionnement du sonar, à la page 6. (Les informations concernant le GPS commencent à la page 7.)

Informations Techniques: FishElite™ 480 et SeaCharter™ 480DF
Générales

Affichage:..... 5.0" (12.7 cm) en diagonale Film SuperTwist LCD haute définition; préférences de visionnement programmables.

Résolution:..... 480 pixels x 480 pixels; 230,400 pixels au total.

Rétro-éclairage:..... Ecran rétro-éclairé à incandescence avec plusieurs niveaux d'éclairage; clavier rétro-éclairé.

Alimentation: De 10 à 15 volts DC.

Dimensions

du Boîtier:..... 5.4" H x 6.9" W x 3.4" D (13.8 H x 17.6 L x 8.6 P cm); hermétique et étanche; utilisable en eau salée.

Emplacement pour

carte MMC: Fente avec fermeture étanche (compatible aux cartes SD).

Enregistrement: Le GPS utilise les cartes MMC & SD pour enregistrer les détails du déplacement et pour afficher les graphiques et les cartes personnalisées. Le Sonar les utilise pour enregistrer et sauvegarder les enregistrements graphiques du sonar.

Mémoire

de Sauvegarde: Mémoire intégrée pouvant sauvegarder les enregistrements sonar et les données GPS pendant des décennies. Les réglages de l'utilisateur sont conservés lorsque l'appareil est mis hors tension.

Langues: 10; langues sélectionnables par l'utilisateur.

Sonar

Fréquence: **SeaCharter 480DF:** 50/200 kHz.

FishElite 480: 200 kHz.

Transducteurs: Un transducteur Skimmer® à double fréquence avec capteur de température intégré est livré avec le SeaCharter 480DF. Il possède des angles de détection de 35°/12°. Un transducteur Skimmer à fréquence unique et température intégrée est livré avec le FishElite 480. Il possède un cône de détection de 20°. Ces transducteurs fonctionnent à des vitesses allant jusqu'à 70 mph (61 noeuds).

Emetteur: 1,500 watts crête à crête /188 watts RMS.

Capacité de Sondage

en Profondeur: **SeaCharter 480DF:** 1,500 pieds (457 mètres).

FishElite 480: 800 pied (244 mètres).

La profondeur sondée dépend de l'installation et de la configuration du transducteur, de la composition du fond et de la nature de l'eau. Tous les sonars donnent généralement de meilleurs résultats en eau douce plutôt qu'en eau salée.

Affichage de la

profondeur: Affichage continu.

Enregistrement du

graphique Sonar: Jusqu'à 256 MB sur une carte MMC (ou SD).

Alarmes audibles:..... Haut-fonds/bas-fonds/poisson/de zone.
Portée Automatique: Oui, avec des mises à jour instantanées à l'écran.

Détection Automatique

du Fond: Oui.

Zoom suivant le Fond:.. Oui.

Zoom en Ecran

Partagé:..... Oui.

Température

de Surface:..... Oui, intégrée au transducteur.

Lecture de la

Vitesse/Distance: Oui, avec un capteur de vitesse optionnel (le capteur est compris avec le SeaCharter 480DF).

GPS

Récepteur/antenne: Externe; EGC-12w à 12 canaux parallèles GPS/WAAS; Récepteur DGPS en option pour le SeaCharter 480DF uniquement.

Carte de Fond: Carte Eagle intégrée, personnalisée et détaillée. Contient: le détail des U.S. et de Hawaii. Comprend plus de 60 000 aides à la navigation et 10 000 épaves/obstacles dans les eaux côtières et des Grands Lacs. Détails des zones urbaines, des routes/autoroutes principales et des services proposés aux sorties des interstates inclus.

Cartographie

Personnalisée:..... Logiciel MapCreate™ 6 en option; Les cartes LEI FreedomMaps™ offrent le même détail sans le travail que requiert MapCreate; Graphiques Navionics® disponibles sur cartes MMC optionnelles.

Mémoire

Cartographique:..... Jusqu'à 256 MB sur une carte MMC (ou SD).

Mise à jour

de la Position: Toutes les secondes.

Points de

Position: 1,000 waypoints; 1,000 icônes de repérage.

Alarmes audibles:..... Arrivée/écartement/ancrage.

**Symboles graphiques
pour les waypoints ou les
icônes de repérage:..... 42.**

Itinéraires:..... 100; jusqu'à 100 waypoints par itinéraire.

Tracés: 10 sauvegardables; jusqu'à 10 000 points par tracé.

Zoom: 39 portées; de 0.02 à 4,000 miles (0,03 à 6400km).

REMARQUE:

Les capacités de mémoire mentionnées ci-dessus se réfèrent uniquement à la mémoire intégrée de l'appareil. La quantité de données sonar et GPS que vous pouvez enregistrer et sauver est uniquement limitée par le nombre de cartes MMC que vous possédez.

AVERTISSEMENT!

Entreposez votre appareil à une température comprise entre -20°C et +75°C. *Un entreposage prolongé à des températures supérieures ou inférieures à celles indiquées ci-dessus peut endommager l'écran de visualisation à cristaux liquides. Ce type de dégât n'est pas couvert par la garantie.* Pour plus d'informations, veuillez contacter le Service Clientèle de l'entreprise; vous trouverez les numéros de téléphone correspondants à la fin du manuel.

Comment fonctionne le Sonar Eagle

Le sonar est utilisé depuis les années 1940, donc si vous savez comment ça marche, lisez un peu plus loin la partie concernant la technologie relativement récente du GPS. Si vous n'avez jamais possédé un sonar détecteur de poisson, cette partie vous apprendra les bases de son fonctionnement.

Sonar est une abréviation pour **S**ound **N**avigation and **R**anging, une technologie développée pendant la deuxième Guerre Mondiale pour la détection des sous-marins ennemis. Un sonar consiste en un émetteur, un transducteur, un récepteur et un affichage. En termes simplifiés, voici comment il retrouve le fond, ou les poissons:

L'émetteur émet une impulsion électrique, que le transducteur convertit en une onde sonore qu'il envoie dans l'eau. (La fréquence sonore ne peut pas être entendue par les humains ou les poissons.) L'onde sonore rencontre un objet (poisson, structure, fond) et rebondit vers le transducteur qui convertit cette onde sonore de retour en un signal électrique.

Le récepteur amplifie ce signal de retour, ou écho, et l'envoie vers l'écran d'affichage, où une image de l'objet apparaît sur le graphique

défilant du sondeur. Le microprocesseur du sondeur calcule le laps de temps écoulé entre le signal transmis et l'écho de retour pour déterminer la distance vous séparant de l'objet. Le processus entier se répète plusieurs fois chaque seconde.

Votre sondeur peut enregistrer les signaux défilant à l'écran et les sauvegarder sur la carte mémoire MMC. (Ces enregistrements sont également appelés graphiques sonars.) Vous pouvez les repasser sur l'appareil en utilisant la fonction de Simulation, ou sur un ordinateur personnel en utilisant notre Sonar Viewer gratuit. Il est possible de télécharger ce visionneur depuis le site internet de Eagle, www.eaglesonar.com.

Vous pouvez sauvegarder plusieurs enregistrements différents, les effacer ou en enregistrer de nouveaux, autant de fois que vous le voulez. La taille de vos enregistrements sonars est uniquement limitée par l'espace libre disponible sur votre MMC.

Comment fonctionne le GPS Eagle

Vous naviguerez plus rapidement et plus facilement si vous comprenez comment cet appareil scrute le ciel pour vous dire où vous vous trouvez sur terre— et où vous allez. (Cependant, si vous savez déjà comment fonctionnent les récepteurs GPS et le système de navigation GPS, reportez-vous directement à la Section 2, *Installation et Accessoires* à la page 15. Si vous découvrez le GPS, lisez la suite, vous pourrez ainsi plus tard impressionner vos amis avec vos toutes nouvelles connaissances.)

Tout d'abord, considérez votre appareil comme un petit mais puissant ordinateur. (Mais ne vous inquiétez pas — nous l'avons rendu si facile à utiliser que vous n'avez pas besoin d'être un expert pour retrouver votre route !). L'appareil comprend un clavier et un écran avec des menus de façon à pouvoir être commandé. L'écran permet également à l'appareil d'afficher votre position sur une carte en mouvement et d'indiquer le chemin à suivre pour atteindre votre destination.

Cet appareil monté sur support utilise un module antenne/récepteur externe, faisant fonctionner tout le système un peu comme le poste radio de votre voiture. Mais plutôt que de retransmettre vos ondes préférées, ce récepteur se met en relation avec une constellation de satellites GPS en orbite autour de la Terre. (Il se met également en relation avec les satellites WAAS en orbite, mais nous en parlerons davantage dans la section suivante vous introduisant au GPS et au WAAS.)

L'appareil reçoit les signaux d'autant de satellites qu'il peut en "voir" au-dessus de la ligne d'horizon, il élimine les signaux les plus faibles, puis calcule sa position en relation avec ces satellites. Une fois que

l'appareil a déterminé sa latitude et sa longitude, il marque cette position sur la carte affichée à l'écran. La totalité de ce processus a lieu plusieurs fois par seconde!

La performance ne s'arrête pas là. Une carte de base représentant le monde *entier* est stockée dans la mémoire permanente de chaque appareil. Nous l'y avons intégrée lors de leur fabrication à l'usine— vous ne pouvez ni la modifier ni l'effacer.

La carte de fond convient pour de nombreuses conditions de navigation, mais pour une précision maximale et un détail beaucoup plus important, vous aurez besoin soit de notre logiciel optionnel de cartographie, MapCreate™ 6 ou d'une FreedomMap prédéfinie de LEI (aucun PC n'est nécessaire!). Certaines fonctions de l'appareil— telles que la recherche d'adresses et de commerces — ne fonctionneront pas sans une carte personnalisée MapCreate ou une FreedomMap. Il y a tellement de détails sur notre carte de fond (et encore davantage avec MapCreate et les FreedomMaps) que nous décrirons leurs contenus et leurs différences à la Sec. 6, *Fonctionnement de Base du GPS*, à la page 117.

Une autre partie de la mémoire intégrée de l'appareil est consacrée à l'enregistrement des informations de navigation du GPS, incluant notamment les waypoints, les icônes de repérage, les tracés et les itinéraires. Cela vous permet de revoir le trajet que vous venez de faire, et de le réemprunter. Considérez ce stockage de données comme la mémoire du disque dur d'un ordinateur ou comme la bande d'une cassette enregistrée. Vous pouvez sauvegarder différents fichiers de données GPS, les effacer et en enregistrer de nouveaux, autant de fois que vous le désirez. Comme tout fichier informatique, ces **Fichiers de Données GPS** (format de fichier *.usr) peuvent être partagés avec d'autres appareils GPS ou sonar/GPS Eagle, ou même avec des ordinateurs personnels

Cet appareil possède un autre point commun avec un ordinateur personnel. De la même façon qu'un ordinateur possède un lecteur de disquettes pour stocker et échanger des fichiers, l'appareil possède un emplacement réservé à une carte mémoire flash de type MMC (MultiMedia Card) ou SDC (Secure Digital Card). Ces supports mémoire solides ont une taille avoisinant celle d'un timbre poste, et peuvent supporter des données de l'ordre de 8 MB à plus de 256 MB. (Comparez cela à la capacité d'une disquette de 1,44 MB !). Cet appareil utilise cette mémoire MMC pour deux objectifs GPS principaux. (La MMC est également utilisée pour enregistrer les lectures sonar... voir page 6.)

Premièrement, vous pouvez sauvegarder vos Fichiers de Données GPS de la mémoire permanente en les copiant sur la carte MMC. Puisque la MMC est amovible (comme une disquette ou une cassette), vous pouvez

stocker ces Fichiers de Données GPS sur un ordinateur personnel équipé d'un lecteur de cartes MMC. (Ou les stocker sur plusieurs cartes MMC, si vous ne possédez pas d'ordinateur.) Notre logiciel de cartographie MapCreate peut sauvegarder, éditer ou créer ses propres Fichiers de Données GPS, qui peuvent ensuite être copiés sur une carte MMC puis chargés depuis la MMC vers la mémoire permanente de l'appareil. (**REMARQUE** : D'où qu'ils proviennent, les Fichiers de Données GPS *doivent* d'abord être chargés depuis la carte MMC vers la mémoire permanente de l'appareil pour être utilisables.)

L'autre utilisation principale des cartes MMC est le stockage des cartes personnalisées que vous pouvez produire sur votre ordinateur à l'aide de votre logiciel MapCreate. Ces cartes personnalisées MapCreate contiennent beaucoup plus de détails qu'une simple carte de base. Ces **Fichiers de Carte personnalisée** ou **Custom Map Files** (format de fichier *.lcm) peuvent également être échangés avec d'autres appareils GPS ou Sonar/GPS Eagle ainsi qu'avec un ordinateur personnel.

Vous pouvez créer vos propres Fichiers de Cartes Personnalisées à l'aide de notre logiciel MapCreate, mais cela n'est pas nécessaire. Nous vendons également des FreedomMaps™ prêtes à l'emploi. Ces cartes personnalisées sont pré-enregistrées sur des cartes MMC (Aucun travail sur ordinateur n'est nécessaire!).

L'appareil lit automatiquement les Custom Map Files et les FreedomMaps directement depuis la carte MMC ou SDC. Pour utiliser une carte personnalisée, vous devez simplement insérer une MMC contenant une carte dans l'appareil.

Introduction au GPS et au WAAS

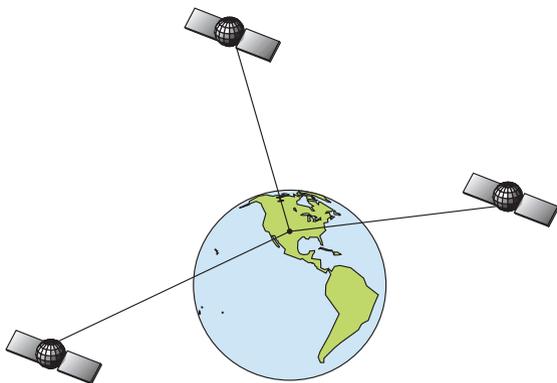
Vous connaissez maintenant les bases du fonctionnement de votre appareil. Vous pouvez à présent passer à la Section 2, *Installation et Accessoires*, à la page 15, de façon à installer votre appareil. Vous pouvez également choisir de voir comment la mise en forme de notre texte rend les informations de ce manuel particulièrement faciles à parcourir. Si c'est le cas, reportez-vous à "Comment Utiliser ce Manuel" à la page 12. Mais si vous souhaitez savoir où en est la navigation par satellite, parcourez les paragraphes suivants décrivant comment le GPS et son tout nouveau compagnon le WAAS travaillent ensemble pour vous amener là où vous allez.

Le Global Positioning System (GPS) a été développé par le Département de la Défense des Etats-Unis et lancé le 17 Juillet 1995. Il a été conçu comme un système de navigation international adapté à toutes les

conditions atmosphériques, fonctionnant 24h/24 et 365 jours par an, pour les forces armées des Etats-Unis et de leurs alliés. L'utilisation civile a existé dès le départ, mais elle était beaucoup moins précise car l'armée brouillait quelque peu le signal, faisant appel à un procédé nommé Disponibilité Sélective ou Selective Availability (SA.)

Le GPS s'est révélé tellement utile pour la navigation civile que le gouvernement fédéral a décidé d'interrompre le procédé SA le 2 Mai 2000, après que l'armée ait développé d'autres méthodes permettant de refuser aux forces ennemies l'accès au service GPS. La précision pour les utilisateurs civils passa de 100 mètres avec la Disponibilité Sélective, à un niveau actuel compris entre 10 et 20 mètres.

Vingt quatre satellites tournent actuellement autour de la Terre à une vitesse de 10 900 miles marins, passant au-dessus de nos têtes deux fois par jour. Une série de stations au sol (aux emplacements précisément relevés) contrôle les satellites et surveille leurs positions exactes dans le ciel. Chaque satellite émet un signal de faible puissance qui l'identifie et donne sa position au-dessus de la terre. Trois de ces satellites ne sont pas utilisés et sont mobilisables en cas de besoin. Le reste garantit qu'au moins quatre satellites soient en vue de presque partout depuis la terre et à tout moment.



Un minimum de trois satellites est requis pour déterminer une position 2D.

Le système doit recevoir les signaux de trois satellites pour déterminer une position. On appelle cela une position 2D. Il faut quatre satellites pour déterminer une position et une élévation (votre hauteur par rapport au niveau de la mer, également nommée altitude). On appelle cela une position 3D.

Rappelez-vous, l'appareil doit clairement voir les satellites pour recevoir leurs signaux. A la différence des signaux de radio ou de

télévision, le GPS fonctionne à de très hautes fréquences. Ces signaux peuvent être facilement bloqués par des arbres, des bâtiments, le toit d'une voiture, ou même par votre corps.

Comme la plupart des récepteurs GPS, votre appareil ne possède pas de boussole, ni d'autre aide à l'orientation intégrée. Il dépend uniquement des signaux provenant des satellites pour le calcul de sa position. La vitesse, la direction du déplacement, et la distance sont toutes calculées à partir des informations concernant votre position. Par conséquent, pour que l'appareil puisse déterminer la direction de votre déplacement, vous devez être en mouvement, et le plus vite vous irez, le mieux ce sera. Cela ne veut pas dire que l'appareil ne marchera pas à vitesses lentes — il marchera. Mais il y aura simplement plus d'"incertitudes" concernant l'information affichée à l'écran.

Le GPS par lui-même est très bien adapté à une utilisation routière, mais la Federal Aviation Administration Américaine a des besoins spécifiques en matière de navigation aérienne qui vont au-delà des compétences du GPS classique. La FAA a donc développé un programme visant à augmenter davantage les performances du GPS avec le Wide Area Augmentation System, ou WAAS. La FAA a mis ce système en service le 11 Juillet 2003.

WAAS est conçu pour augmenter la précision du GPS dans des limites verticales et horizontales de 7,6 mètres, mais il fournit constamment une précision de 1-2 mètres à l'horizontale et de 2-3 mètres à la verticale, selon la FAA. Il réalise ceci en transmettant des signaux de correction sur les fréquences GPS. Votre appareil reçoit automatiquement les signaux GPS et les signaux WAAS.

Cependant, il existe certaines zones des Etats-Unis, et notamment des parties de l'Alaska, qui ne reçoivent pas encore une couverture WAAS consistente. Un développement continu du WAAS est prévu pour étendre la couverture WAAS dans les années à venir.

Le WAAS amplifie la précision de votre navigation GPS terrestre, mais le système a été conçu pour une utilisation aérienne. Les satellites sont en orbite fixe autour de l'Equateur, et ils apparaissent donc très bas dans le ciel pour quelqu'un qui se trouve en Amérique du Nord. Les avions et les bateaux peuvent obtenir une réception conséquente des signaux WAAS, mais la topographie, le feuillage, ou même certaines constructions humaines peuvent fréquemment bloquer le signal WAAS vers les récepteurs terrestres.

Vous observerez que l'utilisation de votre récepteur GPS est à la fois facile et incroyablement précise. C'est aisément la méthode la plus

précise de navigation électronique accessible au grand public de nos jours. Rappelez-vous cependant que ce récepteur n'est qu'un outil. Prévoyez toujours une autre méthode d'orientation telle qu'une carte, un plan ou une boussole.

Rappelez-vous également que cet appareil délivrera les informations de navigation relatives au waypoint le plus proche de votre position actuelle, indépendamment de la nature du terrain ! Il calcule uniquement une position, il ne peut pas savoir ce qui se trouve entre vous et votre destination, par exemple. Il vous appartient donc de vous orienter en toute sécurité au travers d'obstacles, peu importe la façon dont vous utilisez ce produit.

Comment utiliser ce manuel: conventions typographiques

La plupart des instructions sont organisées en étapes numérotées. Les touches numériques et fléchées apparaissent en gras. Par conséquent, si vous êtes vraiment pressé (ou si vous n'avez besoin que d'un rappel), vous pouvez parcourir les instructions et choisir la commande à utiliser en retrouvant son titre représenté en gras. Les paragraphes ci-dessous expliquent comment interpréter la mise en forme du texte pour ces commandes et pour d'autres instructions :

Touches Fléchées

Les touches fléchées contrôlent le mouvement du curseur sur l'écran de votre traceur. Les touches fléchées contrôlent également le curseur sur la ligne horizontale de profondeur de l'écran du sonar. Elles permettent de plus de faire défiler les menus de façon à ce que vous puissiez exécuter les différentes commandes. Elles sont représentées par les symboles suivants qui désignent, dans l'ordre, la flèche du bas, la flèche du haut, la flèche de gauche et la flèche de droite: ↓ ↑ ← →.

Clavier

Les autres touches remplissent toute une variété d'autres fonctions. Lorsque le texte se réfère à une touche, celle-ci est représentée en gras, type sans serif. Par exemple, la touche « Enter/Icons » est désignée par **ENT** et la touche "Menu" par **MENU**.

Commandes des Menus

La commande ou l'option d'un menu apparaîtra en petites lettres capitales, de type gras sans serif comme celle-ci : **ROUTE PLANNING**. Ceci indique que vous êtes sur le point de sélectionner une commande ou une option du menu. Le texte que vous devrez peut être taper ou les noms de fichiers que vous devrez sélectionner apparaîtront en italique, tel que *trail name*.

Instructions = Séquences Menu

La plupart des fonctions que vous réaliserez avec cet appareil sont décrites sous forme de séquences de frappe et de sélection de commandes. Nous les avons écrites de manière condensée pour une lecture rapide et simplifiée.

Par exemple, les instructions pour suivre un tracé ressembleraient à ceci:

1. Depuis l'écran cartographique, appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **MY TRAILS|ENT**.
2. Pressez **↓** jusqu'à *Trail 1* | **ENT** | **→** | **↓** jusqu'à **NAVIGATE|ENT**.
3. On vous demande d'attendre pendant que le tracé est converti en itinéraire.
4. Le message disparaît et l'appareil affiche les informations de navigation le long du tracé. A présent, commencez à vous déplacer et suivez les directions de l'appareil.

Traduit en français complet, l'étape 1 ci-dessus voudrait dire: "Débutez sur l'écran cartographique. Appuyez deux fois sur la touche Menu. Puis, appuyez plusieurs fois (ou appuyez et maintenez appuyée) la flèche du bas pour faire défiler le menu et sélectionnez la commande My Trails. Enfin, appuyez sur la touche Enter."

L'étape 2 voudrait dire: "Appuyez sur la touche fléchée du bas plusieurs fois pour sélectionner le tracé appelé Trail 1, puis pressez sur Enter. Appuyez sur la touche fléchée de droite puis sur la touche fléchée du bas pour sélectionner la commande de navigation, et appuyez sur Enter."

Notes

Section 2: Installation & Accessoires

Préparations

Vous pouvez installer les systèmes de sonar et de GPS dans un ordre différent si vous le souhaitez, mais nous vous recommandons cette séquence:

Avertissement:

Nous vous recommandons de lire entièrement cette section avant de percer des trous dans votre véhicule ou dans votre bateau!

1. Déterminez l'emplacement approximatif de l'appareil sonar/GPS, de façon à pouvoir prévoir comment et où passeront les câbles de l'antenne, du transducteur et d'alimentation. Cela vous permettra de vous assurer que vous disposez de suffisamment de longueur de câble pour la configuration désirée.
2. Déterminez l'emplacement approximatif du transducteur et le parcours de son câble.
3. Déterminez l'emplacement approximatif du module antenne GPS et le parcours de son câble.
4. Déterminez l'emplacement de votre batterie ou de toute autre source d'alimentation, ainsi que le parcours du câble d'alimentation.
5. Installez le transducteur et acheminez son câble vers l'appareil sonar/GPS.
6. Installez l'antenne GPS et acheminez son câble vers l'appareil sonar/GPS.
7. Installez le câble d'alimentation et acheminez-le jusqu'à l'appareil sonar/GPS.
8. Montez l'appareil sonar/GPS sur son support.

Installation du Transducteur.

Ces instructions vous permettront de mettre en place votre transducteur Skimmer® sur un travers (sonde pour tableau arrière), sur un trolling motor - moteur à la traîne - ou à l'intérieur de la coque. Ces instructions concernent le montage des transducteurs Skimmer à fréquence unique et à double fréquence. Nous vous conseillons de lire attentivement ces instructions avant de procéder à l'installation de votre matériel.

Les transducteurs Skimmer à fréquence unique nécessitent généralement un support de montage en acier inoxydable en une seule pièce. Les transducteurs bi-fréquences nécessitent quant à eux un

support de montage en plastique en deux pièces. Enfin, le montage sur un trolling motor nécessite un support en plastique en une seule pièce, avec une courroie ajustable.

Tous ces supports de montage aident à prévenir tout endommagement dans le cas où le transducteur heurterait un objet lorsque le bateau est en marche. Si le transducteur est effectivement touché, le support peut ainsi facilement être repositionné sans outils.

Lisez attentivement les instructions *avant* de procéder à l'installation. Déterminez quelle méthode d'installation convient à votre embarcation. ***Rappelez-vous que l'installation du transducteur constitue la partie la plus critique de l'installation d'un sonar.***

Outils et Matériel Recommandés

Si vous choisissez de faire passer le câble par le tableau arrière, vous aurez besoin soit d'une mèche de diamètre 25mm ou de diamètre 16mm, selon le type de raccord (voir page 26.)

REMARQUE:

Les types d'installation suivants requièrent également des matériaux et des outils que vous devez fournir (les fournitures listées ici ne sont *pas* fournies):

Installation d'un transducteur à fréquence unique sur le tableau arrière

Outils recommandés: deux clefs universelles (à ouverture variable), perceuse, mèche #29 (3,5mm), tournevis à tête plate. Matériel: *composé de calfatage de haute qualité marine* au-dessus et en-dessous de la ligne de flottaison.

Installation d'un transducteur à double fréquence sur le tableau arrière

Outils: Deux clefs universelles, perceuse, mèche #20 (4mm), tournevis à tête plate. Matériel: 4 vis à bois en acier inoxydable #12, de 2,5cm de long, *composé de calfatage de haute qualité marine* au-dessus et en-dessous de la ligne de flottaison.

Installation d'un transducteur à fréquence unique sur un trolling motor

Outils: Deux clefs universelles, tournevis à tête plate. Matériel: attaches plastiques pour les câbles.

Installations à Travers Coque

Outils: Ceux-ci peuvent varier en fonction de la composition de votre coque. Adressez vous au fabricant de votre bateau pour plus d'informations. Les autres outils comprennent un bâtonnet en bois ou un objet similaire pour remuer et appliquer la résine époxyde, et une assiette en carton ou un bout de carton sur lequel mélanger l'époxyde. Matériel: alcool à 90 degrés, papier de verre grain 100, et résine époxyde

spécialement formulée par LEI (consultez les informations concernant les commandes à la fin de ce manuel). Une coque sandwich requiert également une résine polyester.

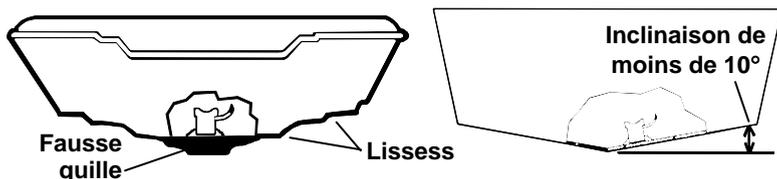
Sélectionner l'emplacement du transducteur

1. L'emplacement choisi doit se trouver dans l'eau à tous moments, et à toutes vitesses.
2. Le transducteur doit être installé à un endroit où le débit de l'eau sera à tous moments le plus *régulier* possible. Si le transducteur n'est pas placé au niveau d'une eau en mouvement uni et constant, les perturbations causées par les bulles d'air et les turbulences se traduiront à l'écran du sonar par des interférences (apparition de lignes et de points) dès que le bateau se mettra en mouvement.

REMARQUE:

Certains bateaux en aluminium, avec des lisses ou des membrures externes à la coque, créent de grandes quantités de turbulences lorsqu'ils sont lancés à grande vitesse. Ces bateaux sont généralement équipés de puissants moteurs hors-bord capables de les propulser à des vitesses supérieures à 35 mph (55km/h environ). Sur ce genre de bateaux, c'est généralement entre les membrures les plus proches du moteur que le transducteur sera le mieux installé.

3. Le transducteur doit si possible être orienté de façon à ce que son endroit pointe directement vers le bas. *Pour les installations à travers la coque:* Beaucoup de bateaux de pêche populaires possèdent une fausse quille plate qui constitue une bonne surface de montage. Sur les coques en V, essayez de placer le transducteur où l'inclinaison est égale ou inférieure à 10°.

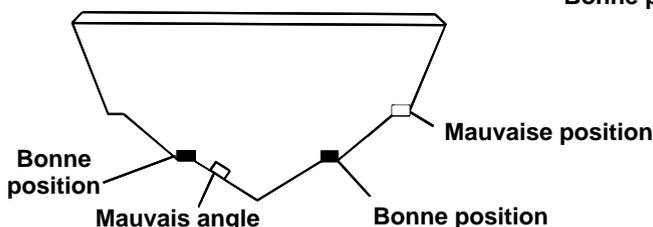
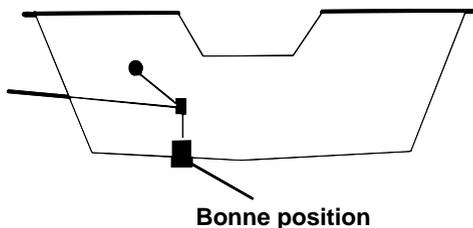


A gauche, coque en V à fond plat; à droite, coque en V. Un transducteur-nacelle est illustré ici, mais le principe est le même pour les transducteurs Skimmers dans la coque.

4. Si le transducteur est installé sur le tableau, assurez-vous qu'il n'entravera pas le remorquage ou le halage du bateau. De plus, ne l'installez pas à moins d'un pied (30 centimètres environ) du plus bas élément du moteur. Cette précaution permettra de limiter les interférences causées par l'action des hélices (bulles d'air).

5. Si c'est possible, évitez de faire passer le câble du transducteur à proximité d'une autre installation électrique du bateau. Des bruits électriques parasites provenant du câblage du moteur, des pompes de drain et des aérateurs peuvent en effet être traduits à l'écran. Soyez prudent lorsque vous faites passer le câble du transducteur à proximité de ces fils électriques.

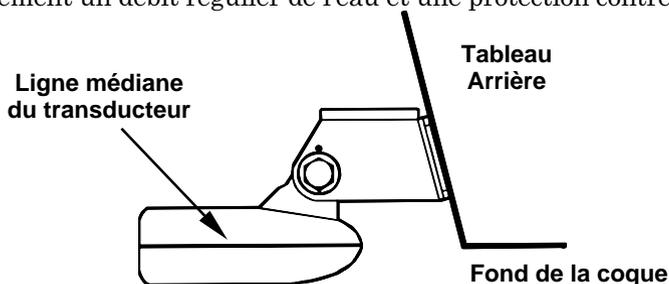
AVERTISSEMENT: Bloquez le câble du transducteur contre le tableau à proximité du transducteur. Ceci empêchera le transducteur de pénétrer la coque en cas de choc à grande vitesse.



Les bonnes et les mauvaises positions pour l'installation du transducteur.

À quel niveau dois-je installer le transducteur?

Dans la plupart des cas, nous vous conseillons d'installer votre transducteur Skimmer de façon à ce que sa ligne médiane soit au même niveau que le fond de la coque du bateau. Cela vous assurera généralement un débit régulier de l'eau et une protection contre les chocs.



Alignez la ligne médiane du transducteur avec le fond de la coque.

Néanmoins, il sera parfois nécessaire de réajuster la position du transducteur, un peu plus haut ou un peu plus bas. (Les fentes présentes sur les supports de montage vous permettent de desserrer les vis et de faire glisser le transducteur). Si vous perdez fréquemment le

signal de fond lorsque vous naviguez à grande vitesse, le transducteur sort probablement de l'eau au contact de vagues ou lorsque vous traversez un sillage. Déplacez légèrement le transducteur vers le bas pour empêcher que cela se reproduise.

Si vous croisez ou pêchez dans des zones riches en édifices rocheux, votre transducteur peut fréquemment se heurter. Si vous le souhaitez, vous pouvez remonter légèrement le transducteur pour plus de protection.

Il existe deux extrêmes que nous vous conseillons d'éviter. La première est de ne jamais laisser le bord du support de montage descendre plus bas que le fond de votre coque. La deuxième est de ne jamais laisser le fond – l'endroit – du transducteur s'élever plus haut que le fond de votre coque.

Installation à travers coque et installation sur le tableau

Dans une installation à travers coque, le transducteur est collé à *l'intérieur* de la coque par de la résine époxyde. Le signal "ping" du sonar passe réellement à travers la coque puis dans l'eau. Cela diffère d'une installation à travers coque classique où un trou est découpé dans la coque et un transducteur spécialement conçu est monté à travers la coque avec un passe coque et un écrou. Cela met le transducteur en contact direct avec l'eau.

Généralement, l'installation du transducteur à travers coque donne d'excellents résultats à grande vitesse, et une bonne, voir excellente, lecture en profondeur. Il n'existe aucun risque de choc avec des objets flottants, comme il peut y en avoir avec le montage sur le tableau arrière. Un transducteur monté dans la coque ne peut être heurté ou arraché lors de la mise à quai ou du chargement.

Cependant, l'installation à l'intérieur de la coque comporte également quelques inconvénients. Tout d'abord, il arrive qu'il y ait perte de sensibilité, même au travers des meilleures coques. Ce phénomène varie d'une coque à l'autre, et même entre différentes installations sur une même coque. Ce phénomène est dû aux différentes structures et constructions de la coque.

De plus, l'angle du transducteur ne peut pas être ajusté pour un repérage optimal des poissons (visibles à l'écran sous forme d'arcs). (Cela ne constitue pas un problème pour les sonars de type clignotant). L'impossibilité de réglage de l'angle peut particulièrement poser problème pour les coques dont l'avant se soulève à l'arrêt ou à vitesses lentes.

Troisièmement, un transducteur **NE PEUT PAS** émettre à travers des coques en bois ou en métal. Ces coques requièrent une installation sur tableau arrière ou une installation à travers la coque classique.

Enfin, si votre transducteur Skimmer possède un capteur de température intégré, il n'affichera que la température de la cale et non pas la température de surface de l'eau.

Suivez les procédures d'essai listées dans la section concernant l'installation à travers coque pour déterminer si vous pouvez émettre à travers la coque de manière satisfaisante.

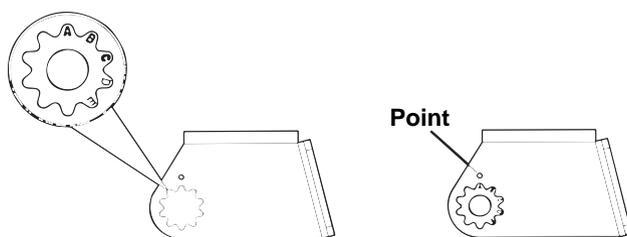
ASSEMBLAGE ET MONTAGE DU TRANSDUCTEUR SUR LE TABLEAU ARRIERE

La meilleure façon d'installer ce type de transducteur est tout d'abord d'assembler toutes les pièces qui le composent, et de placer le support du transducteur sur le tableau en vous assurant que vous pouvez déplacer le transducteur de façon à ce qu'il reste parallèle au sol.

Les instructions suivantes varient parfois en fonction du support de montage correspondant à votre type de transducteur. Les Skimmers à fréquence unique sont accompagnés de support en acier inoxydable une pièce, et les Skimmers bi-fréquence de support de montage en plastique deux pièces. Suivez les instructions correspondant à votre modèle.

1. Assemblage du support

A. Support une pièce: Enfoncez les deux petits rochets en plastique sur les côtés du support en métal, comme le montre l'illustration suivante. Remarquez que des lettres sont gravées sur chaque rochet. Placez chaque rochet avec la lettre « A » alignée sur la marque (point) présente sur le support en métal. Cette position ajuste grossièrement l'angle du transducteur pour un tableau de 14°. La plupart des tableaux de hors-bord et de bateaux propulsés par l'arrière ont un angle de 14°.

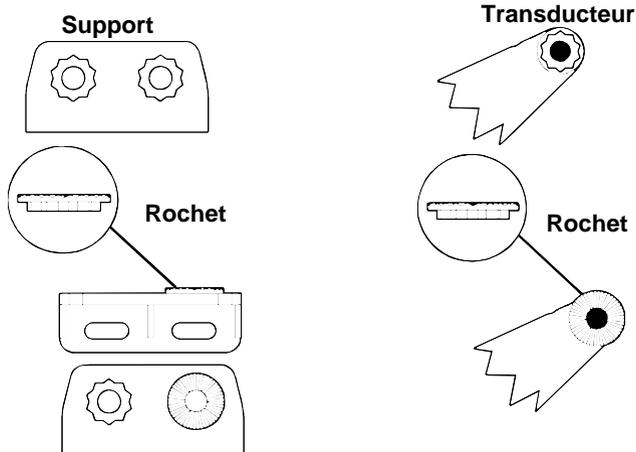
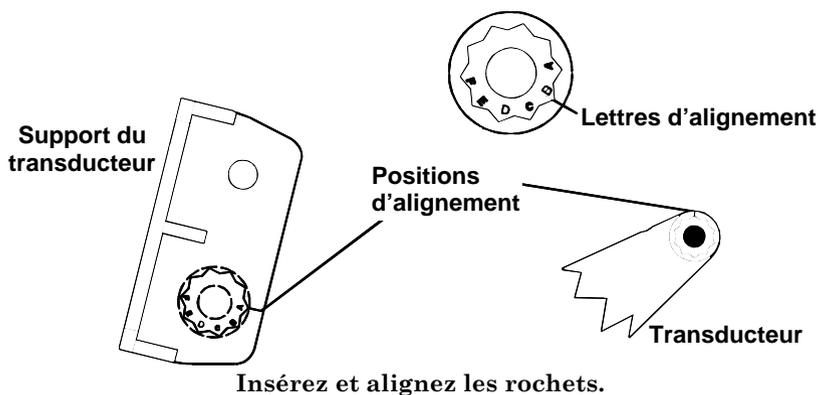


Alignez les rochets au support.

B. Support deux pièces: Enfoncez deux rochets sur les côtés du support en plastique, ainsi que deux autres sur chacun des côtés du transducteur, comme le montre les illustrations suivantes. Remarquez la présence de lettres inscrites sur chaque rochet.

Alignez la lettre « A » de chaque rochet avec la marque présente sur le support. Placez les rochets sur le transducteur avec la lettre « A » alignée

avec la position 12 heures sur la queue du transducteur. Cette position ajuste grossièrement l'angle du transducteur pour un travers de 14°. La plupart des travers de hors-bord et de bateaux propulsés par l'arrière ont un angle de 14°.

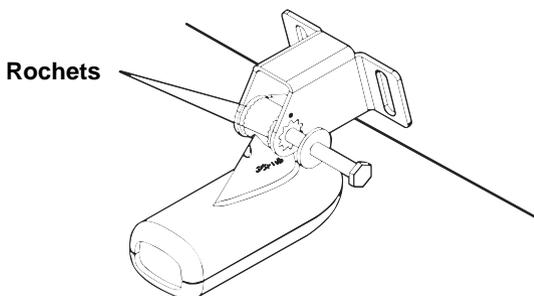


2. Aligner le transducteur sur le tableau.

A. Support une pièce: Glissez le transducteur entre les deux rochets. Glissez temporairement le boulon à travers l'assemblage et maintenez le tout contre le tableau. En regardant le transducteur de côté, vérifiez qu'il puisse être ajusté de façon à être parallèle au sol. Si c'est le cas, alors la position « A » est la bonne pour votre coque.

Si le transducteur n'est pas parallèle au sol, retirez le transducteur et les rochets du support. Placez les rochets avec la lettre « B » alignée avec la marque présente sur le support.

Remontez le transducteur et le support et placez-les contre le tableau. De nouveau, vérifiez que le transducteur peut être déplacé afin d'être parallèle au sol. Si c'est le cas, reportez-vous à l'étape 3A. Sinon, répétez l'étape 2A en utilisant une lettre d'alignement différente jusqu'à ce que le transducteur soit correctement placé sur le tableau.

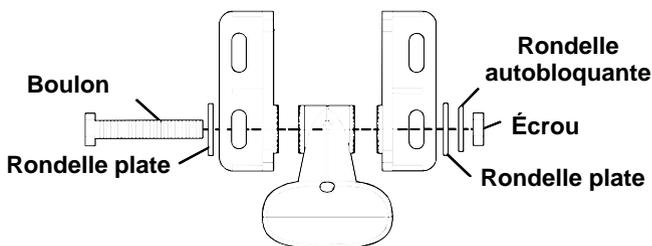


Insérez le boulon et vérifiez la position du transducteur sur le tableau.

B. Support deux pièces: Assemblez le transducteur et le support comme le montre la figure ci-dessous. Glissez temporairement le boulon à travers l'assemblage mais ne resserrez pas encore l'écrou. Maintenez l'ensemble contre le tableau. En regardant le transducteur de côté, vérifiez qu'il puisse être ajusté de façon à être parallèle au sol. Si c'est le cas, alors la position « A » est la bonne pour votre coque.

Si le transducteur n'est pas parallèle au sol, retirez le transducteur et les rochets du support. Placez les rochets avec la lettre « B » alignée avec la marque présente sur le support. Placez-les avec la lettre « B » alignée avec la position 12 heures de la queue du transducteur.

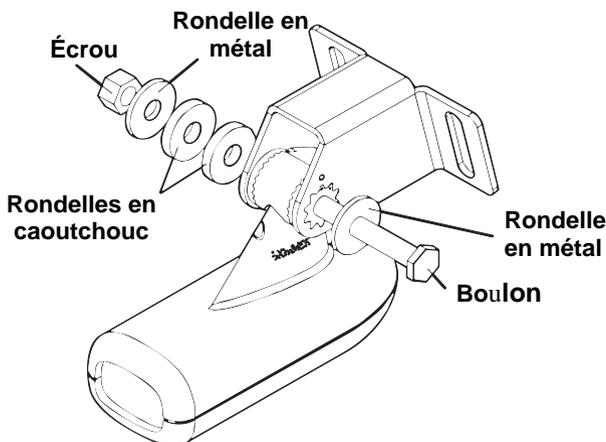
Remontez le transducteur et le support et placez-les contre le tableau. De nouveau, vérifiez que le transducteur peut être déplacé afin d'être parallèle au sol. Si c'est le cas, reportez-vous à l'étape 3B. Sinon, répétez l'étape 2B en utilisant une lettre d'alignement différente jusqu'à ce que le transducteur soit correctement placé sur le tableau.



Assemblez le transducteur et le support.

3. Assemblage du transducteur.

A. Support une pièce: Une fois que vous aurez déterminé la bonne position pour les rochets, assemblez le transducteur et le support comme le montre l'image suivante. Ne resserrez pas encore l'écrou autobloquant.



Assemblez le transducteur et le support.

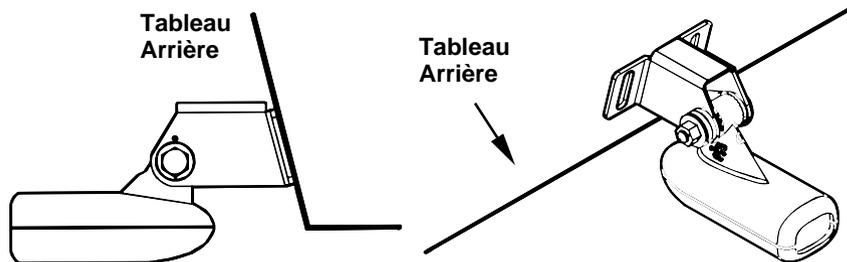
Support deux pièces: Une fois que vous aurez déterminé la bonne position pour les rochets, assemblez le transducteur et le support comme le montre l'image de l'étape 2B. Ne resserrez pas encore l'écrou autobloquant.

4. Perçage

Maintenez l'assemblage du support et du transducteur contre le tableau. Le transducteur doit être approximativement parallèle au sol. La ligne médiane du transducteur doit être au même niveau que le fond de la coque. Ne faites pas dépasser le support de la coque!

Marquez sur le tableau l'emplacement du centre de chaque fente pour le montage des vis. Vous percerez un trou à chacune de ces positions.

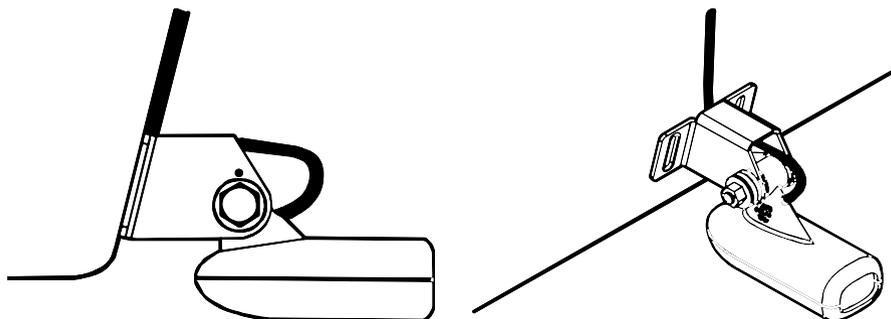
Percez les trous. Pour le support une pièce, utilisez la mèche #29 (pour les vis #10). Pour le support deux pièces, utilisez la mèche #20 (pour les vis #12).



Positionnez le transducteur sur le tableau et marquez l'emplacement des trous. Vue de côté à gauche et vue du dessus à droite.

5. Fixation du transducteur au tableau.

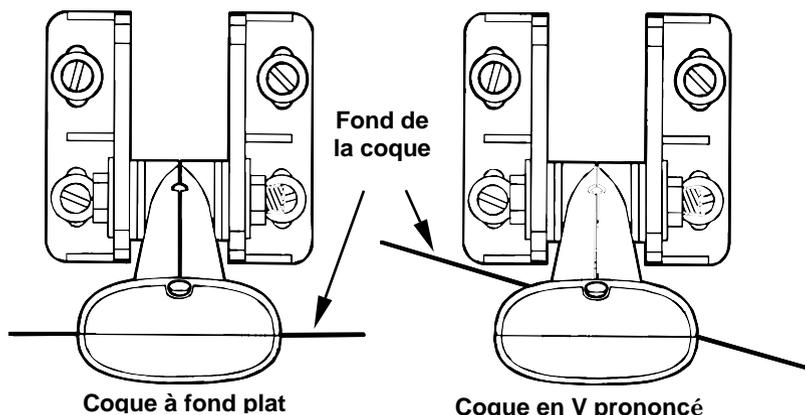
Support une pièce: Retirez le transducteur du support et réassemblez le tout en faisant passer le câble dans le support et par dessus le boulon à vis, comme l'illustrent les figures ci-dessous.



Pour le Skimmer à fréquence unique, faites passer le câble par dessus le boulon et à travers le support. Vue du côté gauche et vue du dessus à droite.

Pour les deux types de support: Fixez le transducteur sur le tableau. Faites glisser le transducteur vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce qu'il soit correctement aligné avec le fond de la coque. Resserrez les vis du support et enduisez-les d'un produit de calfatage, composé d'étanchéité.

Ajustez la position du transducteur de façon à ce qu'il soit parallèle au sol et resserrez l'écrou jusqu'à ce qu'il entre en contact avec la bague la plus à l'extérieur. Resserrez alors encore d'un quart de tour. *Ne serrez pas trop l'écrou autobloquant!* En effet, le transducteur ne pourrait alors plus « rebondir » si il heurtait un objet dans l'eau.



Alignez la ligne médiane du transducteur avec le fond de la coque et fixez le transducteur au tableau. **Vue arrière du Skimmer bi-fréquence.**

6. Faites passer le câble du transducteur à travers ou par dessus le tableau arrière jusqu'à votre sondeur. Assurez-vous que le câble du transducteur ne soit pas trop tendu, donnez-lui du mou. Si c'est possible, évitez de faire passer le câble du transducteur à proximité d'une autre installation électrique du bateau. Des bruits électriques parasites provenant du câblage du moteur, des pompes de drain, de radio VHF (hyperfréquence) et des aérateurs peuvent en effet être traduits à l'écran. Soyez prudent lorsque vous faites passer le câble du transducteur à proximité de ces fils électriques.

AVERTISSEMENT:

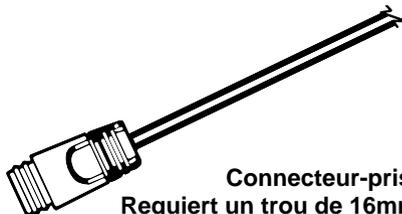
Bloquez le câble du transducteur contre le travers à proximité du transducteur. Ceci empêchera le transducteur de pénétrer la coque en cas de choc à grande vitesse.

Si vous devez percer un trou dans le tableau pour y faire passer le raccord, la taille du trou requise dépendra du raccord du câble de votre transducteur. Si le transducteur possède un raccord avec bague à fermeture manuelle, vous devrez percer un trou de 25mm. S'il possède un connecteur-prise, vous aurez besoin d'un trou de 16mm.

Raccord avec bague à fermeture manuelle
Requiert un trou de 25mm.



Connecteur-prise
Requiert un trou de 16mm.



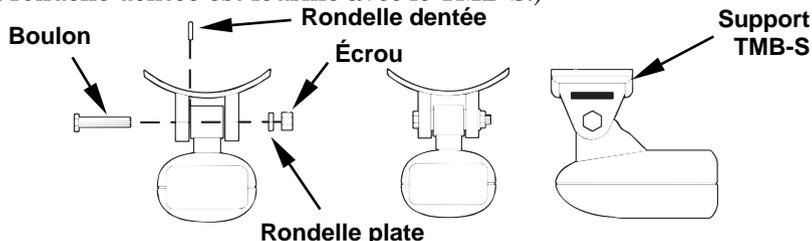
Attention:

Si vous percez un trou dans le tableau pour le câble, assurez-vous qu'il se situe au-dessus de la ligne de flottaison. Une fois l'installation terminée, bouchez convenablement le trou avec le même produit d'étanchéité que celui utilisé pour les vis.

7. Procédez à un essai pour tester le matériel et visualiser les résultats. Si vous perdez le signal du fond à grande vitesse, ou si des interférences apparaissent à l'écran, essayez de faire glisser le support du transducteur vers le bas. Le transducteur se retrouve ainsi positionné plus profondément dans l'eau, et avec de la chance au-dessous des turbulences à l'origine des interférences. Ne descendez jamais le support plus bas que le niveau du fond de la coque!

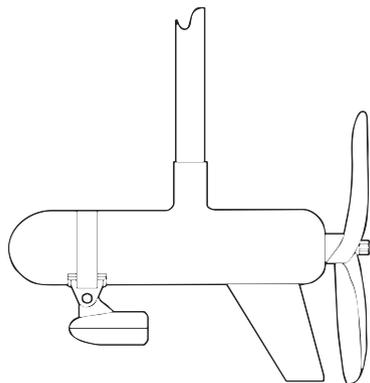
INSTALLATION SUR UN MOTEUR A LA TRAINÉ (TROLLING MOTOR) (concerne les transducteurs à une fréquence uniquement)

1. Fixez le support TMB-S au transducteur, comme l'illustre la figure suivante; utilisez le matériel fourni avec le transducteur (remarque: la rondelle dentée est fournie avec le TMB-S.)



Fixez le support de montage du moteur au transducteur.

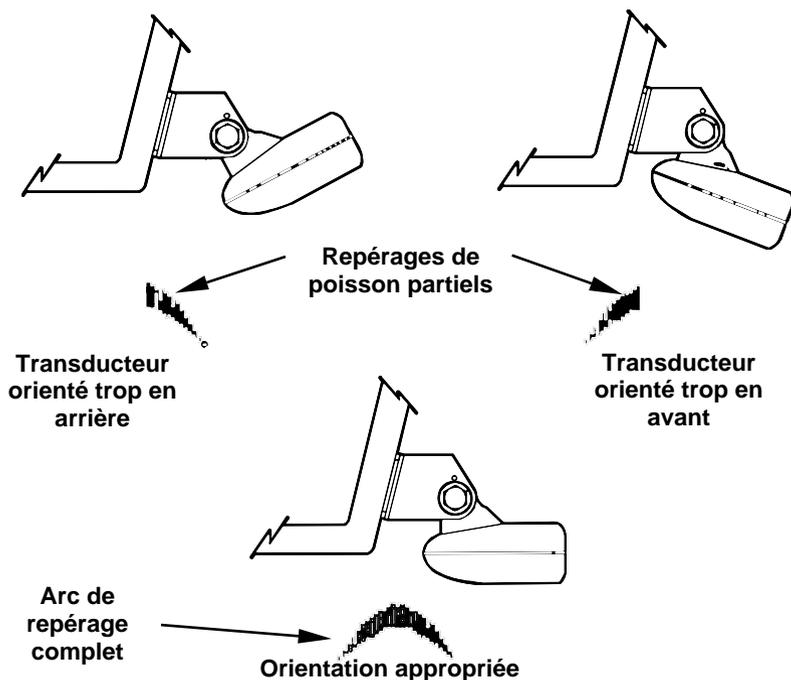
2. Glissez la courroie de serrage fournie avec le TMB-S dans la fente du support et enroulez-la autour du moteur. Positionnez le transducteur de façon à ce que son endroit pointe directement vers le bas quand le moteur sera à l'eau. Resserrez bien la courroie.
3. Faites passer le câble du transducteur le long de l'axe du moteur. Utilisez des cordons en plastique (non fournis) pour attacher le câble du transducteur à l'arbre du moteur. Assurez-vous que le câble est suffisamment détendu pour que le moteur puisse tourner librement. Amenez le câble jusqu'au sondeur, le transducteur est alors prêt à l'emploi.



Transducteur installé sur un moteur à la traîne, vue de côté.

ORIENTATION DU TRANSDUCTEUR ET REPERAGE DU POISSON

Si vous ne visualisez pas de bons repérages de poissons à l'écran (arcs), il est possible que le transducteur ne soit pas parallèle au sol lorsque le bateau est à l'arrêt ou marche à vitesse très lente.



Orientation du transducteur et conséquences sur les arcs de poissons.

Si seule la deuxième partie de l'arc de repérage est visible (inclinaison vers le bas de gauche à droite), alors l'avant du transducteur est trop haut et doit être descendu. Si seule la première partie de l'arc de repérage est visible (arrière du signal, inclinaison vers le haut de gauche à droite), alors l'avant du transducteur est trop bas et doit être relevé.

REMARQUE:

Nettoyez périodiquement la surface du transducteur avec de l'eau et du savon pour retirer toute pellicule d'huile susceptible de se déposer. L'huile et la saleté qui peuvent se déposer à la surface du transducteur réduiront sa sensibilité et peuvent également altérer son fonctionnement.

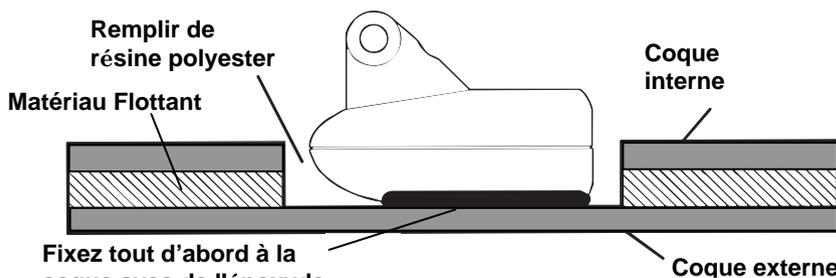
PREPARATION DE L'INSTALLATION A L'INTERIEUR DE LA COQUE

Coques avec Matériaux Flottants

L'installation du transducteur dans une coque en fibre de verre doit se faire au niveau d'une zone où la résine, ou les matériaux séparant les couches de fibre de verre, sont dépourvus de bulles d'air. Le signal du sonar doit traverser une fibre de verre compacte. Une installation réussie du transducteur peut se faire sur des coques avec des matériaux flottants (tels que contre-plaqué, balsa, mousse) présents entre les couches de fibre de verre, à condition que ceux ci soient retirés de la zone choisie pour l'installation. Consultez la figure ci-dessous.

AVERTISSEMENT:

Ne retirez aucun matériau de votre coque interne à moins d'en connaître sa composition. Un mauvais meulage ou découpage de votre coque peut entraîner de sérieux dégâts qui pourraient couler votre bateau. Contactez votre revendeur ou votre fabricant pour qu'il vous confirme les caractéristiques de votre coque.



Fixez le transducteur à la coque au niveau d'une portion compacte avec de la résine époxyde.

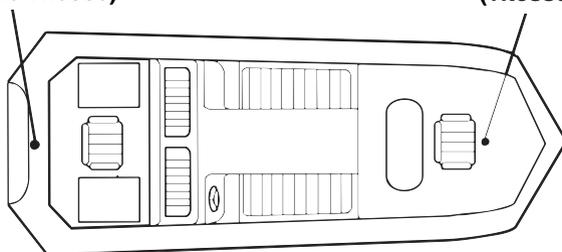
Par exemple, certains fabricants (mais pas tous) utilisent une première couche de fibre de verre, puis une couche de balsa, et enfin une deuxième couche de fibre de verre. Retirer la couche interne de fibre de verre et la couche de balsa permet de mettre à jour la couche externe de fibre de verre. Le transducteur peut alors être enduit d'époxyde et installé directement sur la couche externe de fibre de verre. Après que l'époxyde ait séché pendant 24 heures, remplissez l'espace restant avec de la résine polyester. Lorsque le travail est terminé, la coque est rendue étanche et de structure solide. Rappelez-vous que le signal du sonar doit traverser une fibre de verre *compacte*. Toute bulle d'air présente dans la fibre de verre ou dans la résine époxyde réduira ou éliminera les signaux du sonar.

Les tests déterminant le meilleur emplacement

Dans l'idéal, le transducteur devrait être installé à proximité de l'arrière et au centre. Cela vous procurera les meilleurs résultats pendant les manoeuvres à grandes vitesses.

**Position du Transducteur
(grande vitesse)**

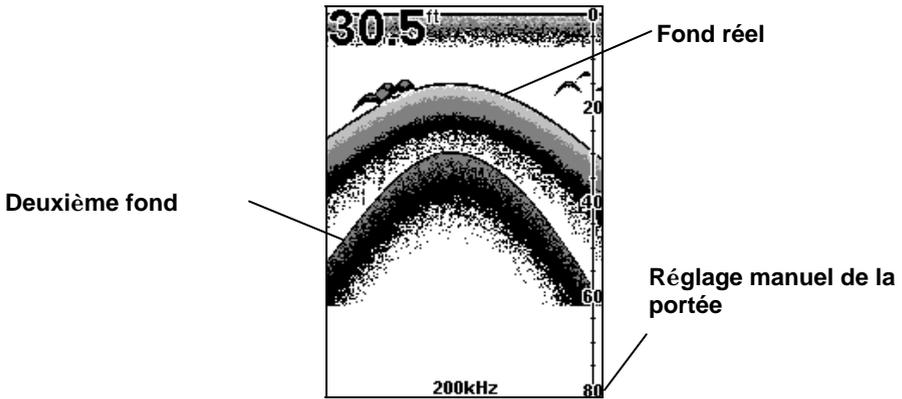
**Position du Transducteur
(vitesse lente)**



Positions d'installation du transducteur dans la coque pour une utilisation à grande ou à faible vitesse.

Pour choisir la position appropriée pour l'installation de votre transducteur, suivez les procédures de test suivantes : (Vous pourriez avoir besoin d'une aide pour compléter ces étapes.)

1. Ancrez votre bateau dans une eau de 30 pieds (environ 10m) de profondeur. Ajoutez un peu d'eau à la cale de votre bateau. Branchez le transducteur au sonar, allumez-le, et maintenez le transducteur par-dessus le bord du bateau, dans l'eau. Ajustez la sensibilité et réglez les commandes jusqu'à ce qu'un second écho du fond soit visible à l'écran. (Vous devrez éteindre la Sensibilité Automatique, la Portée en Profondeur Automatique et l'ASP™. Essayez un réglage de la portée qui soit égal à deux ou trois fois la profondeur de l'eau. Plus le fond sera dur (rocheux), plus il sera facile d'obtenir un deuxième signal de fond.) Ne modifiez plus les commandes une fois qu'elles auront été fixées.



Exemple d'un deuxième signal de fond. L'appareil se trouve dans une eau de 30 pieds, avec une portée réglée à 80 pieds et une sensibilité fixée à 87 pourcent.

2. Sortez ensuite le transducteur de l'eau et placez le dans l'eau de la cale du bateau, face vers le bas. (La face du transducteur est illustrée dans la figure de la page suivante.) Observez comment la force du signal diminue. Le second signal de fond disparaîtra probablement et l'intensité du signal de fond va très vraisemblablement diminuer.
3. A présent déplacez le transducteur pour trouver le meilleur emplacement avec le signal de fond le plus fort possible. Si vous trouvez un endroit avec un signal de fond acceptable, marquez sa position et passez à l'étape 4.

Si vous ne pouvez pas obtenir un signal de fond convenable, essayez d'augmenter la sensibilité en trois ou cinq frappes sur le clavier, puis déplacez le transducteur une fois de plus. Si vous trouvez un endroit qui marche, marquez-le et passez à l'étape 4.

Si vous avez augmenté la sensibilité en plus de cinq frappes sur le clavier pour obtenir un bon signal, le transducteur devrait être installé à l'extérieur de la coque. Ceci est spécialement le cas si vous avez du augmenter la sensibilité à son maximum pour obtenir un signal de fond correct.

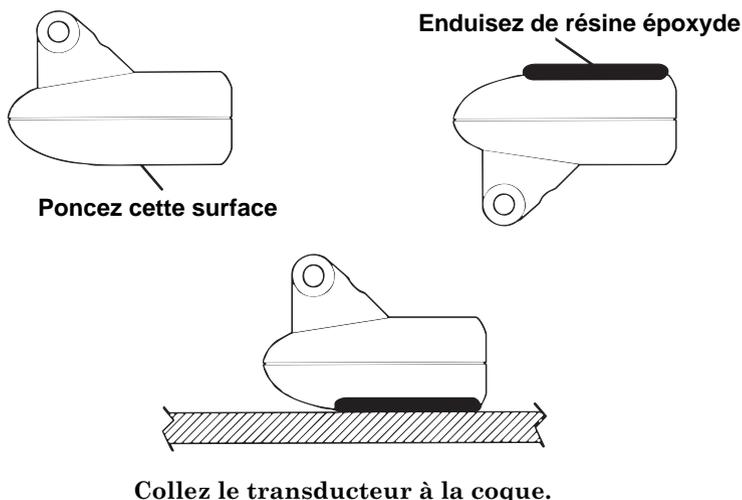
4. La plupart des gens peuvent obtenir de bons résultats en suivant les étapes 1 à 3, donc cette étape n'est qu'*optionnelle*. Si vous êtes prêt à fournir un petit effort de plus pour vous assurer que la position que vous avez choisie marchera dans toutes les conditions, faites un test avec le bateau qui plane et observez le signal de fond. Vous devrez trouver un moyen de soutenir le transducteur pendant que vous faites votre test. (Une brique ou deux devraient être suffisantes pour le maintenir en place.)

5. Lorsque vous êtes satisfait de l'emplacement, marquez-le et procédez à l'installation.

Installation à l'intérieur de la coque

Si vous installez le transducteur sur une coque avec des matériaux flottants pris en sandwich à l'intérieur de la coque, reportez-vous au texte "Coques avec matériaux flottants" à la page 28.

1. Assurez-vous que la zone choisie soit propre, sèche et dépourvue d'huile ou de graisse. Poncez au papier de verre la surface dégagée de la coque et celle du transducteur. La zone poncée de la coque devrait être environ de 1-1/2 fois le diamètre du transducteur. La surface de la coque doit être bien plate de façon à ce que l'intégralité de la surface du transducteur soit en contact avec elle avant d'être collée. Après avoir poncé, nettoyez la coque et le transducteur avec de l'alcool à 90° pour retirer les poussières.



AVERTISSEMENT:

Utilisez uniquement la résine époxyde disponible chez LEI. Elle a été formulée pour convenir à ces procédures d'installation. D'autres types d'époxydes peuvent être trop fines ou ne pas sécher jusqu'à la bonne consistance pour une performance optimale du transducteur.

2. La résine époxyde consiste en l'époxyde elle-même et en un durcisseur. Sortez les deux composés du paquet et placez-les sur une assiette en carton.

Mélangez parfaitement les deux composés ensemble jusqu'à ce que la mixture prenne une couleur et une consistance uniformes. Ne mélangez pas trop vite ou des bulles d'air se formeront dans l'époxyde. Après avoir mélangé, vous disposez de 20 minutes pour compléter l'installation avant qu'il ne soit plus possible de travailler l'époxyde.

Appliquez une fine couche d'époxyde (environ 1,5mm d'épaisseur) sur la face du transducteur comme illustré sur la figure précédente. *Assurez-vous qu'il n'y ait pas de poches d'air dans la couche d'époxyde!* Puis, appliquez le reste de l'époxyde sur la zone poncée de la coque.

3. Enfoncez le transducteur dans l'époxyde, en le tournant de façon à chasser toutes bulles d'air de sous la face du transducteur. Cessez d'appuyer lorsque vous entrez en contact avec la coque. Lorsque vous avez terminé, la face du transducteur doit être parallèle à la coque, avec un minimum de résine époxyde entre la coque et le transducteur.
4. Appliquez un poids, tel qu'une brique, pour maintenir le transducteur en place pendant que l'époxyde sèche. Faites attention de ne pas heurter le transducteur pendant que l'époxyde est encore liquide. Laissez le poids en place pendant un minimum de trois heures. Laissez l'époxyde sécher pendant 24 heures avant de déplacer le bateau.
5. Une fois que l'époxyde est sèche, acheminez le câble au sondeur et tout est alors prêt à fonctionner.

Capteurs de Vitesse/Température

Ces appareils peuvent accepter des capteurs de température supplémentaires pouvant être utilisés pour surveiller la température à la surface de l'eau, dans le vivier ou bien à d'autres endroits. Le SeaCharter 480DF peut accepter jusqu'à trois capteurs de température, et le FishElite 480 peut en accepter jusqu'à deux. Ces appareils peuvent également accepter un capteur de vitesse en option pouvant déterminer la vitesse et la distance parcourue.

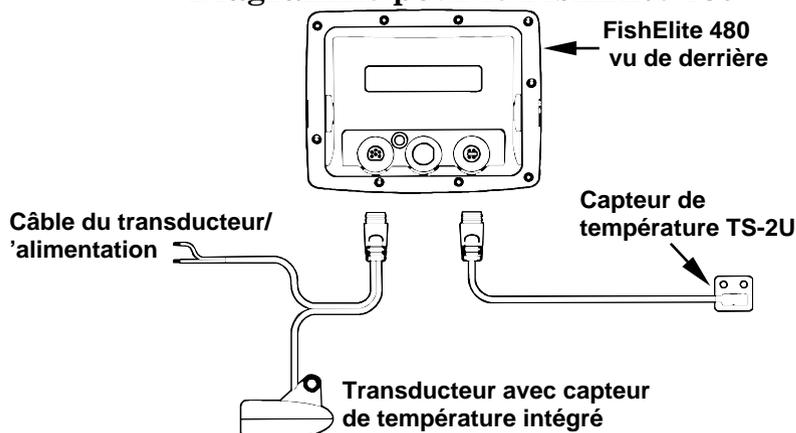
Cependant, le FishElite 480 ne peut utiliser qu'un accessoire à la fois. Par conséquent, si vous désirez utiliser un capteur de vitesse et un second capteur de température en même temps, vous aurez besoin d'un appareil combiné.

REMARQUE:

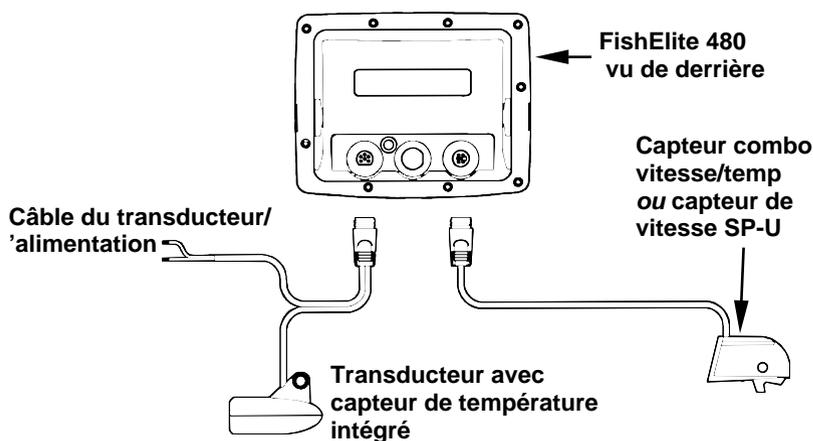
Ces appareils sont fournis avec un transducteur avec capteur de température intégré. Le SeaCharter 480DF possède également un capteur de vitesse. Si vous possédez un FishElite 480 et que vous désirez acquérir un capteur de vitesse ou un capteur de température supplémentaire, reportez-vous aux Informations sur la Commande des Accessoires à la fin de ce manuel

Si un *deuxième* capteur de température est utilisé, ce doit être le modèle TS-2U pour le FishElite et le modèle TS-2X pour le SeaCharter. Ces capteurs possèdent une « adresse » électronique donnée qui leur permet d'être reconnu en tant que second capteur de température. Reportez-vous aux diagrammes de branchement suivants pour les combinaisons de capteur de vitesse et de température avec l'appareil.

Diagramme pour le FishElite 480

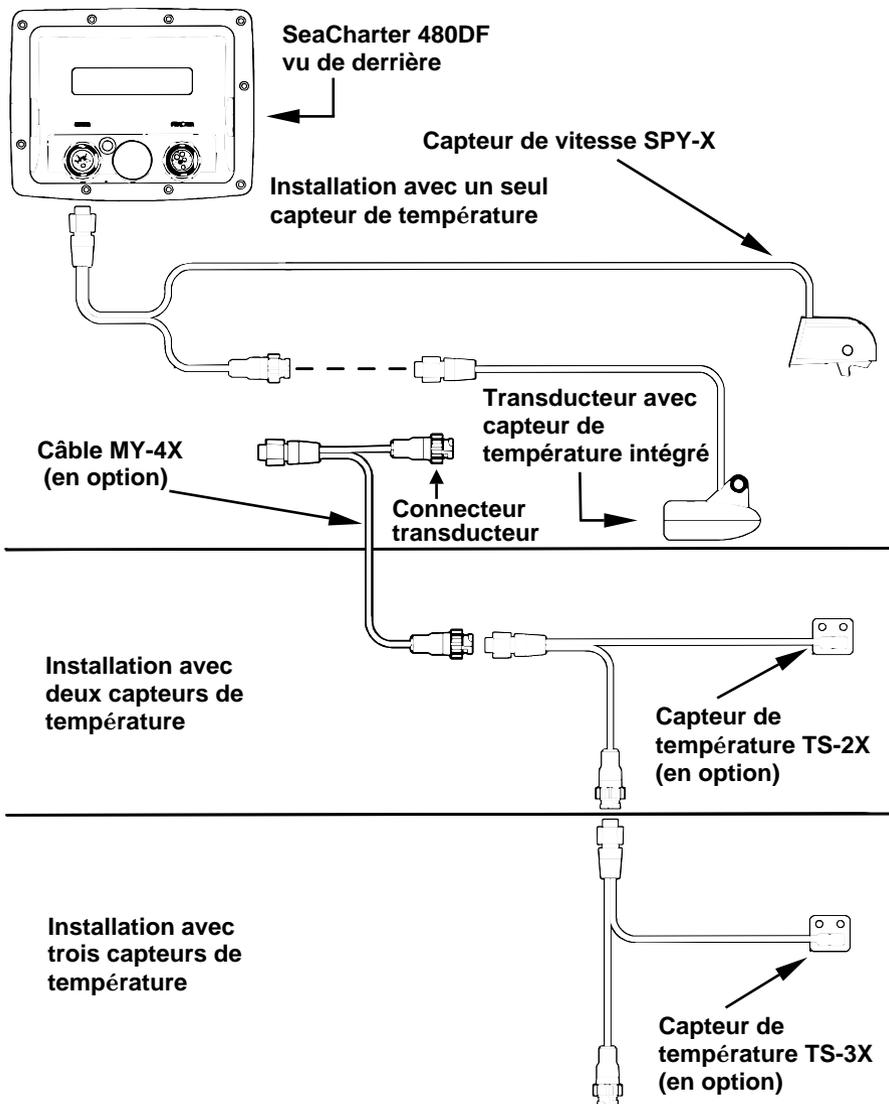


FishElite 480 avec second capteur externe de température. Le premier capteur de température est intégré au transducteur.



FishElite 480 avec capteur externe de vitesse *ou* capteur combinant vitesse et température. Le premier capteur de température est intégré au transducteur.

Diagramme pour le SeaCharter 480DF



Installation du capteur de vitesse en option

Tous les appareils de cette gamme peuvent afficher la vitesse et la distance parcourue, mais seul le SeaCharter 480Df est fourni avec un capteur de vitesse. Si vous souhaitez acquérir un capteur supplémentaire en option pour votre sondeur, reportez-vous aux

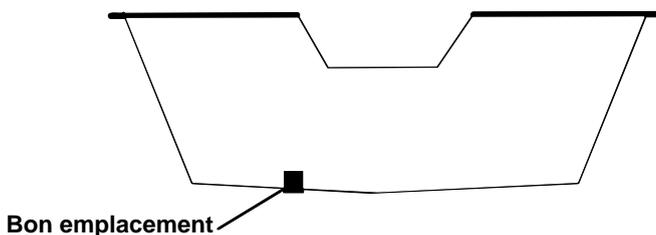
Informations sur la Commande des Accessoires à la fin de ce manuel. Les instructions suivantes décrivent l'installation du capteur de vitesse.

Les outils recommandés pour l'installation comprennent : une perceuse, une mèche de diamètre 16mm ou 22mm, une mèche de diamètre 3mm, un tournevis. Le matériel requis comprend : 4 vis à bois en acier inoxydable #8 (2cm de long), un produit d'étanchéité de haute qualité. Certains matériaux dépendront du modèle de votre capteur. Consultez la page 26 pour plus de détails.

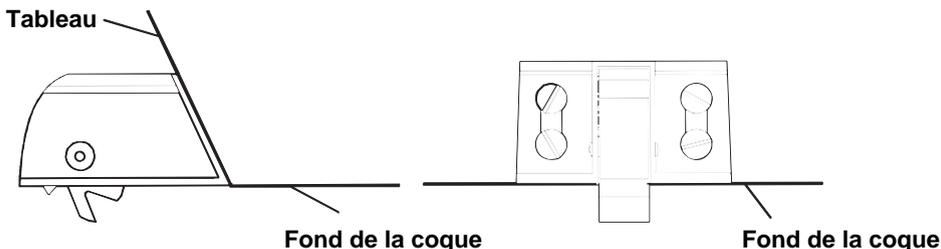
Choisissez un emplacement pour l'installation du capteur sur le tableau arrière de votre bateau où le débit de l'eau est le plus régulier. N'installez pas le capteur derrière les membrures ou les lisses. Elles agissent sur la circulation de l'eau et peuvent créer des turbulences. Assurez vous que le capteur restera immergé lorsque le bateau sera en mouvement. Assurez vous également que le capteur ne gênera pas la remorque du bateau. Généralement, le capteur est installé à un pied (30 centimètres environ) de la ligne médiane du tableau.

Après avoir déterminé l'emplacement idéal, placez le capteur sur le tableau. La partie inférieure du support doit se trouver au même niveau que le fond de la coque. En utilisant le capteur comme un patron, marquer l'emplacement des trous que vous percerez pour chaque vis (quatre trous, soit deux marques par fente). Percez des trous de 3mm de diamètre, un pour chaque extrémité de chaque fente.

Fixez le capteur à la coque à l'aide de vis à bois en acier inoxydable #8 (non fournies). Assurez-vous que le capteur est au même niveau que le fond de la coque, serrez les vis et enduisez les d'un *produit d'étanchéité de haute qualité marine au-dessus et en-dessous de la ligne de flottaison*.



Vue de l'arrière montrant un bon emplacement pour l'installation du capteur de vitesse.



Installation du capteur : vue de côté (gauche) et vue arrière (droite.)

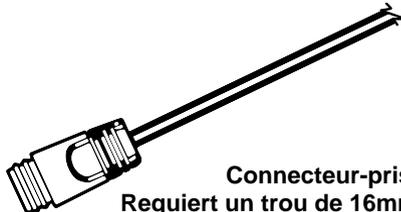
Si la base du tableau est arrondie, comblez le jeu entre le tableau et le capteur avec du produit de calfatage pour assurer une circulation d'eau régulière.

Acheminez le câble du capteur au travers ou par dessus le tableau jusqu'au sondeur. Si c'est nécessaire, percez un trou dans la coque pour y faire passer le raccord. La taille requise du trou dépendra du raccord du câble de votre capteur. Si le capteur possède un raccord avec bague à fermeture manuelle, vous devrez percer un trou de 22mm. S'il possède un connecteur-prise, vous aurez besoin d'un trou de 16mm.

Raccord avec bague à fermeture manuelle
Requiert un trou de 25mm.



Connecteur-prise
Requiert un trou de 16mm.



Attention:

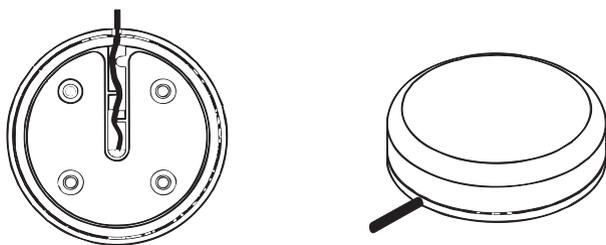
Si vous percez un trou dans la coque pour le câble, assurez-vous qu'il se situe au-dessus de la ligne de flottaison. Une fois l'installation terminée, bouchez convenablement le trou avec le même produit de calfatage que celui utilisé pour les vis.

Le capteur de vitesse est à présent prêt à l'emploi. Branchez le capteur au connecteur en ligne du câble adaptateur MY-4X ou à la prise pour les accessoires située à l'arrière du sondeur. Si vous avez des questions concernant l'installation de votre capteur, veuillez contacter votre revendeur.

Module Antenne/Récepteur GPS

Cet appareil est fourni avec un module GPS EGC-12w. Ce dispositif comprend l'antenne externe de l'appareil et un récepteur pour les signaux GPS et WAAS. Le module antenne/récepteur est fourni avec un câble d'extension de 25 pieds (7,62m). Ce module peut être monté sur

une surface plane ou sur un poteau. Un aimant est également disponible pour une installation temporaire sur une surface ferreuse.



Module EGC-12w, vu du dessous (à gauche) et vu du dessus (à droite).

Vous devrez choisir un emplacement pour l'installation de l'antenne offrant une vue claire et dégagée du ciel. Une fois que le module est installé, acheminez le câble jusqu'à l'appareil, branchez-le à la prise centrale au dos de l'appareil, et votre système sera alors prêt à l'emploi. Consultez la feuille d'instructions du module, publication numéro 988-0148-37 pour obtenir des instructions complètes d'installation.

Dans une automobile, vous pouvez obtenir de bons résultats en plaçant simplement l'antenne sur le tableau de bord, à la base du pare-brise. Un morceau de revêtement caoutchouté et anti-adhérent aidera à maintenir l'antenne en place. Ceci peut ne pas marcher correctement si vous possédez un pickup ou un camping-car avec une cabine avancée. Si la réception sur le tableau de bord est faible, déplacez simplement le module antenne vers un autre emplacement pour lui permettre d'accéder à une vue plus dégagée du ciel.

BRANCHEMENTS

L'appareil est alimenté par une batterie 12 volts. Pour de meilleurs résultats, reliez le câble d'alimentation directement à la batterie. Vous pouvez relier le câble d'alimentation à une barre accessoire ou d'alimentation, cependant vous pouvez rencontrer des problèmes d'interférences électriques. Par conséquent, il est plus sûr de relier le câble d'alimentation directement à la batterie.

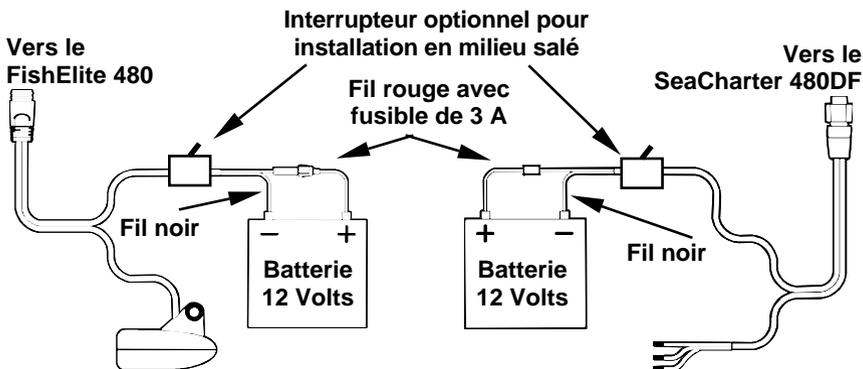
ATTENTION:

Lorsque vous utilisez l'appareil en milieu salé, nous vous recommandons fortement de débrancher le câble de la source d'alimentation lorsque l'appareil est éteint. Lorsque l'appareil est éteint mais qu'il reste connecté à une source d'alimentation, un phénomène d'électrolyse peut survenir au niveau de la fiche du câble d'alimentation. Ceci peut entraîner une corrosion de la fiche ainsi que des contacts électriques du câble et de la prise du sondeur.

En milieu salé, nous vous recommandons de brancher le câble à l'interrupteur auxiliaire présent sur la plupart des bateaux. Si vous rencontrez des problèmes d'interférences électriques, ou si un tel interrupteur n'est pas disponible, nous vous recommandons de brancher le câble directement à la batterie et d'installer un interrupteur en ligne. Cela vous permettra de couper le courant au niveau du câble d'alimentation lorsque vous n'utiliserez pas l'appareil. Lorsque vous n'utilisez pas l'appareil, vous devriez toujours couper le courant au niveau du câble d'alimentation, surtout quand celui-ci n'est pas branché au sondeur.

Si possible, éloignez le câble d'alimentation de tout autre installation électrique, particulièrement celle du moteur. Cette précaution fournira une meilleure isolation aux interférences électriques. Si le câble fourni n'est pas assez long, raccordez-y un fil isolé de calibre #18. Le câble d'alimentation est composé de deux fils, un rouge et un noir. Le fil rouge est positif, le fil noir est négatif. Assurez-vous que le porte-fusible soit relié au fil rouge *aussi près que possible de la source d'alimentation*.

Par exemple, si vous devez étendre le câble d'alimentation à la batterie ou à la barre d'alimentation, reliez une extrémité du porte-fusible directement à cette dernière. Ceci protégera à la fois le sondeur et le câble d'alimentation en cas de court-circuit. Le fusible utilisé est de 3 Ampères.



Branchements pour les appareils sonar/GPS FishElite 480 (à gauche) et SeaCharter 480DF (à droite).

AVERTISSEMENT:

Ce produit *doit* être indépendamment relié au fusible 3 Ampères fourni (ou équivalent), même si vous utilisez une barre accessoire ou d'alimentation munie d'un fusible.

Si un dysfonctionnement se produit à l'intérieur de l'appareil, des dommages importants peuvent avoir lieu si le fusible fourni n'est pas utilisé. Comme tous les appareils électriques, cet appareil pourrait être endommagé à un point où il serait irréparable et pourrait même occasionner du tort à l'utilisateur s'il n'était pas convenablement relié à un fusible.

ATTENTION:

Le manquement à l'utilisation du fusible 3 ampères fourni annulera votre garantie! Pour un remplacement, utilisez un fusible de type 3AG 3-amp.

Cet appareil est équipé d'une protection à la polarité inverse. Il ne subira aucun dommage si les fils électriques sont branchés à l'envers. Cependant, l'appareil ne fonctionnera pas tant que les fils ne seront pas correctement branchés.

Un câble optionnel d'alimentation externe CA-4 de 8 pieds de long (2,44m) avec adaptateur allume-cigare est disponible chez Eagle.

Branchements des Câbles NMEA/DGPS (SeaCharter 480DF uniquement)

NMEA est un format standard de transmission pour les équipements électroniques marins. Par exemple, un autopilote peut se brancher à une interface NMEA sur le SeaCharter 480DF et recevoir des informations de positionnement. L'appareil peut échanger des informations avec n'importe quel périphérique transmettant ou recevant des données NMEA 0183.

DGPS est un acronyme pour Differential Global Positioning System. Le DGPS augmente la précision du GPS de base. Le DGPS a été développé par les Gardes Côtes des Etats-Unis, qui sont responsables du fonctionnement du système aux U.S. Depuis sa création, le DGPS est devenu la norme maritime internationale pour la navigation marine.

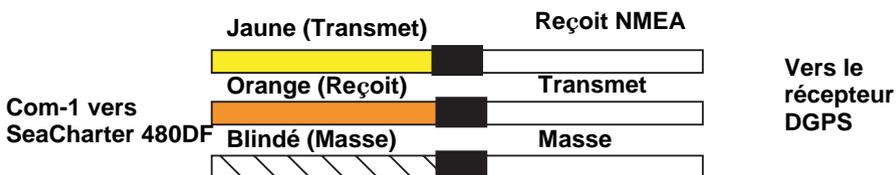
Le système DGPS le plus populaire dépend d'un réseau d'émetteurs terrestres qui envoient des signaux de correction aux récepteurs DGPS. Ceux ci se connectent à leur tour au récepteur GPS (tel que SeaCharter 480DF). Eagle propose un récepteur DGPS facultatif pour votre appareil.

Consultez les diagrammes de la page suivante pour observer les principaux branchements. Lisez le manuel de votre autre produit pour plus d'informations les concernant.

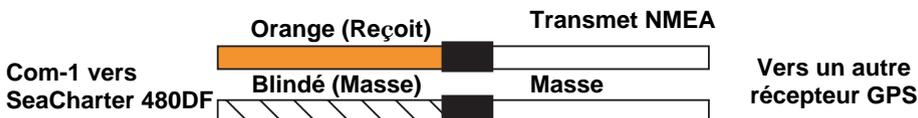
Branchements NMEA/DGPS (SeaCharter 480DF uniquement)

Pour échanger des données NMEA ou DGPS, le SeaCharter 480DF possède un port de communication compatible NMEA 0183 version 2.0. Le Port Com un (Com-1) peut être utilisé pour recevoir des données GPS ou DGPS dans le format NMEA. Com-1 peut également transmettre des données GPS au format NMEA à un autre appareil.

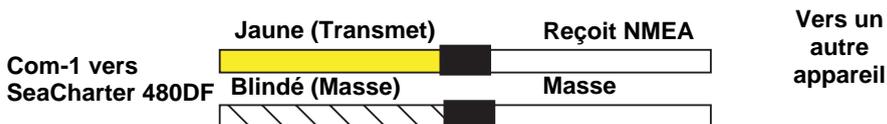
Les trois fils pour le port com sont combinés aux deux fils d'alimentation pour former le câble alimentation/données (Voir la figure à la page suivante). Com-1 utilise le fil jaune pour transmettre, le fil orange pour recevoir et le fil blindé pour le signal et la masse.



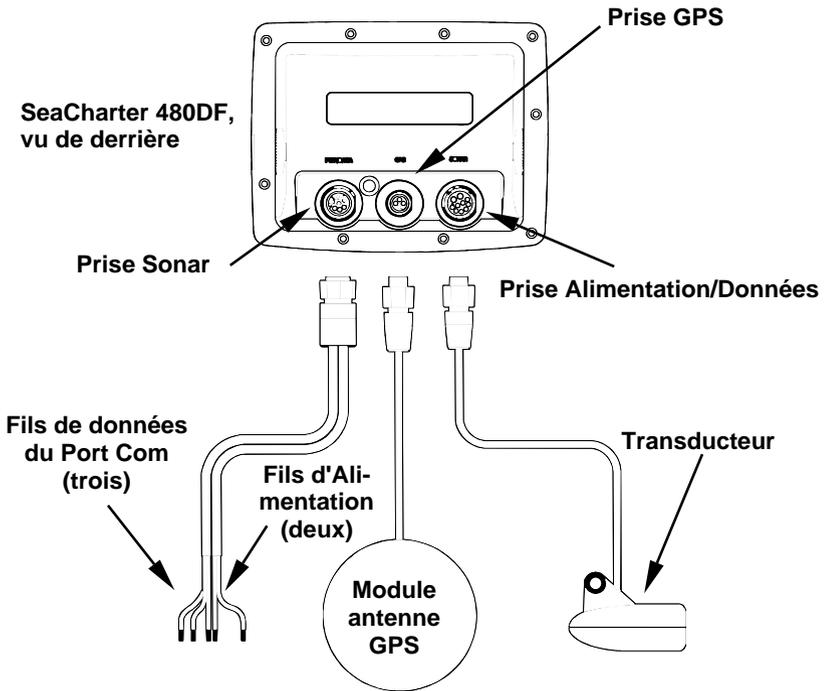
Branchement au Com-1 pour recevoir les informations de position DGPS depuis un récepteur DGPS.



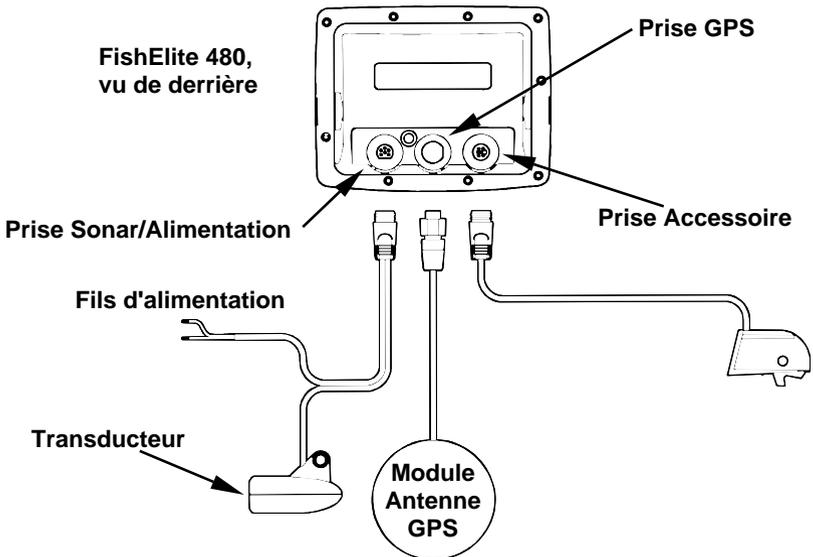
Branchement au Com-1 pour recevoir des informations NMEA de position depuis un autre récepteur GPS.



Branchement au Com-1 pour transmettre les informations NMEA de position vers un autre appareil compatible NMEA.



Branchements des câbles du SeaCharter 480DF.



Branchements des câbles du FishElite 480.

INSTALLATION DU SONDEUR : Dans le tableau de bord, avec Support ou Portable

Vous pouvez installer l'appareil sur le tableau de bord à l'aide du support fourni. Il peut également être installé dans le tableau de bord ou monté sur une source d'alimentation portable.

Si vous utilisez le support de suspension fourni, vous serez peut être intéressé par le système de montage R-A-M® en option. Il permet de convertir le support de suspension de l'appareil en un montage pivotant qui peut être utilisé sur le tableau de bord ou pour des montages en hauteur. Les instructions d'installation sont fournies avec les kits de montage R-A-M.

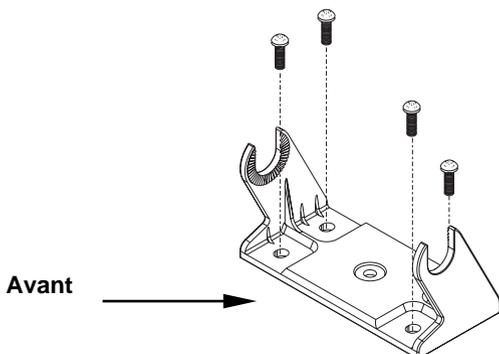


Système de montage R-A-M en option.

Installation sur Support

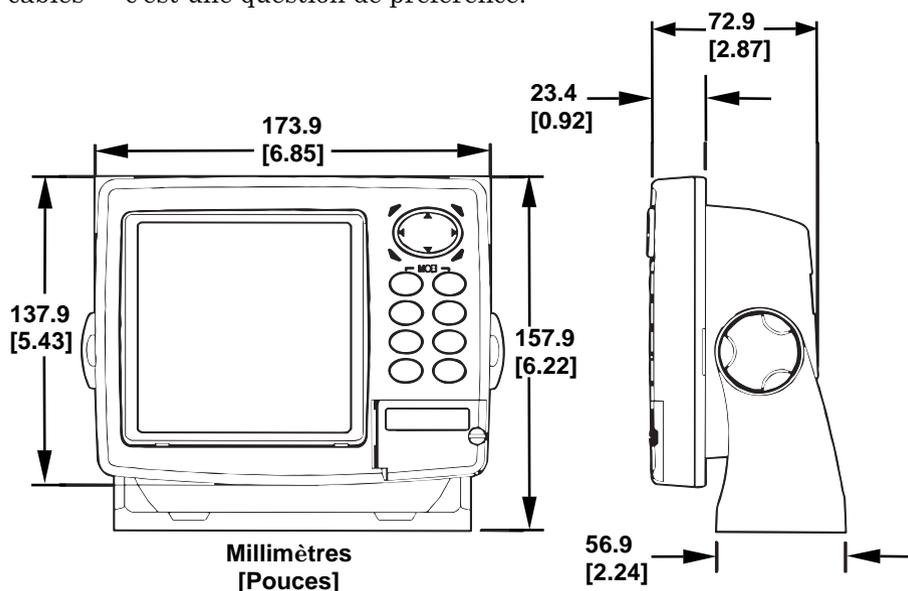
Installez l'appareil à un endroit pratique et accessible, et assurez-vous qu'il soit possible de l'incliner de façon à obtenir le meilleur angle de visibilité. Assurez-vous également que vous disposez de suffisamment de place pour pouvoir y relier les câbles d'alimentation, du transducteur et du module antenne/récepteur GPS. (Un schéma à la page suivante illustre les dimensions d'un appareil monté sur support de suspension.)

Les orifices à la base du support permettent l'insertion de vis à bois ou de boulons. Au besoin, posez du contre-plaqué sur l'arrière des panneaux minces en fibre de verre pour renforcer le tableau de bord et bien fixer le matériel de montage.



Installez le support de suspension. Orientez-le de manière à ce que ses bras soient inclinés vers l'avant de votre appareil.

Percez un trou de 25.4 mm dans le tableau de bord pour les câbles d'alimentation, du transducteur et de l'antenne. Le meilleur emplacement pour ce trou se trouve directement en-dessous du support de montage. De cette façon, le support peut recouvrir le trou et retenir les câbles, pour une installation soignée. Certains clients préfèrent cependant installer le support à côté du trou prévu pour le passage des câbles — c'est une question de préférence.



Vues de face (à gauche) et de côté (à droite) illustrant les dimensions de l'appareil sonar/GPS monté sur un support de suspension.

Faites ensuite passer le raccord du transducteur dans le trou, depuis le dessous du tableau de bord, vers le *haut*, suivi du raccord de l'antenne.

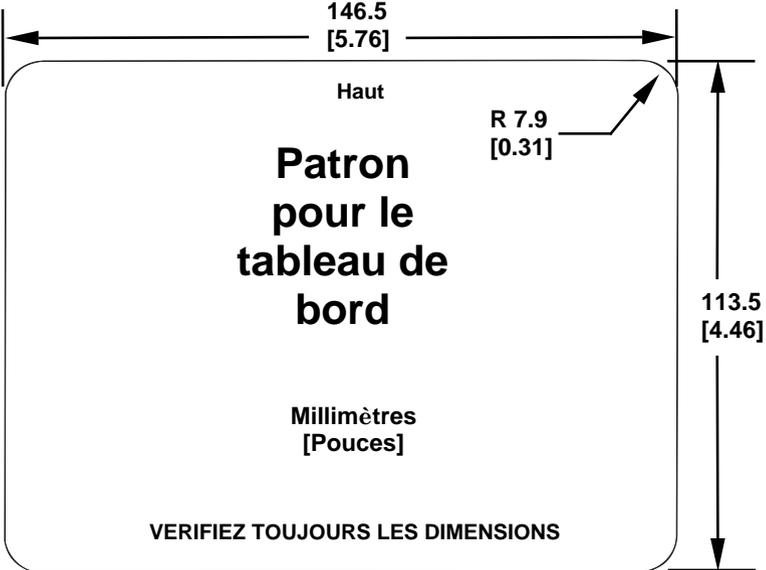
Puis faites-y passer l'extrémité dénudée du câble d'alimentation depuis le dessus et vers le *bas*.

Si vous le souhaitez, vous pouvez combler le trou au moyen d'un bon produit de calfatage marin (certains commerçants vendent des caches pour dissimuler l'ouverture.) Quelque soit le type d'installation que vous choisirez, assurez-vous que vous laissez suffisamment de mou aux câbles pour pouvoir incliner ou pivoter le boîtier du sondeur. Si vous choisissez de remplir le trou avec un produit de calfatage, positionnez correctement les fils sous le tableau de bord en prenant soin de leur laisser suffisamment de mou avant d'appliquer le produit.

Avant de positionner le support, maintenez les câbles sous le tableau de bord. Glissez le support de façon à dissimuler le trou, et pressez fermement l'arrière de la base du support contre les câbles de manière à les maintenir en place contre le bord de l'orifice. Fixez le support au tableau de bord. Attachez le boîtier du sondeur en utilisant les vis et les rondelles fournies.

Installation dans le tableau de bord

Vous pouvez installer l'appareil dans le tableau de bord avec le Kit Adaptateur pour Tableau de Bord FM-5 en option. Ce kit comprend le matériel de montage, un patron pour la découpe du tableau de bord et une feuille d'instruction, numéro 988-0147-43.



Patron pour l'installation de cet appareil sonar/GPS dans le tableau de bord. **REMARQUE:** La figure ci-dessus *n'est pas* imprimée à l'échelle.

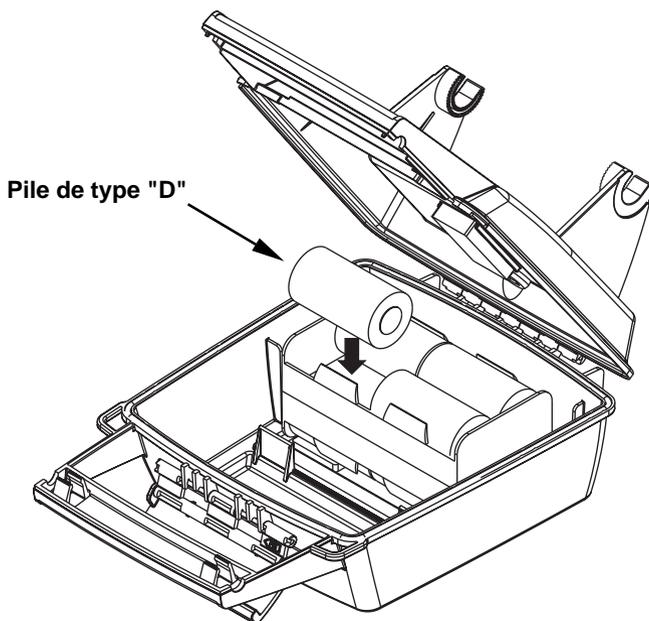
Un patron à l'échelle (instructions pour le Kit Adaptateur pour Tableau de Bord FM-5) est disponible gratuitement sur notre site internet, www.eaglesonar.com.

Installation Portative

Comme beaucoup de produits Eagle, cet appareil peut être utilisé de manière portative grâce au boîtier d'alimentation portable en option (PPP-13 pour le FishElite 480, PPP-11 pour le SeaCharter 480DF).

Le boîtier d'alimentation, le module antenne équipé d'un aimant et le transducteur portable en option élargissent les possibilités d'utilisation de votre appareil sonar/GPS. Le boîtier d'alimentation portable vous permet de transférer votre appareil d'un bateau vers une voiture, dans un camping-car, à bord d'un avion ou vers tout autre véhicule sans avoir à réinstaller un second support de montage. Vous pouvez utiliser votre appareil à bord de votre propre voiture ou bateau, puis l'apporter avec vous à bord du véhicule d'un ami qui n'est pas équipé d'un sonar ou d'un GPS. (Ou l'utiliser comme second sonar, pour que chacun ait le sien!)

Le boîtier d'alimentation portable peut être utilisé avec huit piles alcalines de type "D" ou avec une batterie rechargeable et scellée en option. Pour des directions d'installation, reportez-vous à la feuille d'instructions fournie avec le boîtier (PPP-11: numéro 988-0147-46; PPP-13: numéro 988-0147-601).



Installez les piles dans l'adaptateur pour piles du boîtier d'alimentation.

Installation des Cartes Mémoire MMC ou SD

Votre appareil sonar/GPS utilise des Cartes MultiMedia pour stocker des informations, telles que les enregistrements sonars, les cartes personnalisées, les waypoints, les tracés ou d'autres données GPS. L'appareil peut également utiliser des Cartes Secure Digital (cartes SD ou SDC) pour stocker des données.

REMARQUE:

Tout au long de ce manuel, nous utiliserons le terme MMC, mais rappelez-vous que votre appareil peut fonctionner avec une carte MMC *ou* SD pour le stockage des données.

Ces supports solides de mémoire instantanée ont une taille avoisinant celle d'un timbre poste. Une carte SD est cependant légèrement plus épaisse qu'une carte MMC. Au moment de l'impression de ce manuel, les capacités disponibles de stockage des cartes MMC étaient les suivantes: 8 MB, 16 MB, 32 MB, 64 MB et 128 MB. Les capacités disponibles de stockage des cartes SD étaient de 8 MB, 16 MB, 32 MB, 64 MB, 128 MB, 256 MB et au-delà. Nous avons testé avec succès des cartes SD allant jusqu'à 512 MB.

Des cartes MMC supplémentaires sont disponibles chez LEI Extras; reportez-vous aux informations concernant les commandes à la fin de ce manuel. Les cartes MMC et SD sont également disponibles chez de nombreux revendeurs électroniques et d'appareils photos.

L'emplacement prévu pour les cartes MMC se situe dans un compartiment au devant du boîtier. L'ouverture de ce compartiment se situe dans le coin inférieur droit. La figure suivante illustre un gros plan de l'ouverture.



Compartiment de la Carte Mémoire avec une carte MMC de 16MB ici installée.

Pour retirer une carte MMC

1. Ouvrez le compartiment en dévissant la vis avec votre pouce. La vis devrait être serrée juste comme il faut pour vous permettre de la déserrer simplement avec votre doigt. Si elle a été trop serrée, utilisez l'ongle de votre pouce, une pièce ou un tournevis pour ouvrir la petite porte.
2. Appuyez simplement sur la MMC avec votre doigt et glissez-la hors de son emplacement.
3. Refermez la porte et resserrez la vis avec votre pouce.

Pour installer une carte MMC ou SDC

1. Ouvrez la porte du compartiment.
2. Saisissez la carte MMC par le bas et insérez-la dans l'emplacement prévu à cet effet. Utilisez ensuite votre ongle pour pousser le reste complètement à gauche, jusqu'à ce qu'elle soit bien installée.
3. Refermez le compartiment et resserrez la vis avec votre pouce.

Autres Accessoires

Les autres accessoires incluent des cartes MMC, des lecteurs de carte MMC et le logiciel de cartographie MapCreate™ 6 pour votre ordinateur. Les lecteurs de cartes MMC sont disponibles pour port parallèle ou pour port USB

Si ces accessoires ne sont pas disponibles chez votre revendeur, reportez-vous aux informations de commande à la fin de ce manuel.



CD-ROM MapCreate™ 6, à gauche; lecteur de cartes MMC pour port USB, à droite.

A présent que votre appareil est installé, passez à la Section 3, *Fonctionnement de Base du Sonar*. Nous vous y présenterons une série de thèmes étape par étape pour vous apprendre les bases du fonctionnement du sonar.

REMARQUE:

Lorsque vous allumez l'appareil pour la première fois, l'affichage Cartographique apparaît. Si vous préférez commencer par le fonctionnement du GPS, reportez-vous à la Section 6, *Fonctionnement de Base du GPS*. (Rappelez-vous, vous n'avez pas besoin de lire ce manuel entièrement pour commencer. Nous l'avons conçu pour vous permettre de lire les sections que *vous* voulez lire.)

Section 3: Fonctionnement de Base du Sonar

Cette section traite des fonctions les plus basiques du sonar. Les instructions présentées à la Sec. 3 suivent un ordre chronologique. La Sec. 4, *Options & Autres Fonctions du Sonar*, traitera d'autres fonctions et utilisations plus avancées.

Avant d'allumer votre sondeur, il est bon de prendre connaissance des différentes touches, du Menu Principal, des quatre écrans différents, et de la façon dont ils fonctionnent tous ensemble. CEPENDANT, si vous ne pouvez tout simplement pas attendre de vous rendre sur l'eau, rendez-vous à la page de *Consultation Rapide*, page 58.

Clavier



Appareil sonar/GPS SeaCharter 480DF, vu de face, montrant l'écran partagé avec la carte et le sonar, le clavier et la trappe d'accès pour la carte MMC.

1. **PWR/LIGHT** (Mise en marche & Lumière) – La touche PWR permet d'allumer et d'éteindre l'appareil et d'activer le rétro-éclairage.
2. **PAGES** – Presser cette touche et les ← → touches fléchées (4) permet de passer d'un mode d'affichage à un autre. (Ecran d'Etat Satellite, Ecran de Navigation, Ecran Cartographique et Ecran du Sondeur.) Chaque écran représente l'un des modes principaux de fonctionnement de l'appareil.

3. **MENU** – Pressez cette touche pour accéder aux menus et aux sous-menus, qui vous permettent de sélectionner une commande ou de régler une fonction. Elle permet également d'accéder aux fonctions de recherche des rues, des intersections, des adresses et des sorties d'autoroute.

4. **TOUCHES FLECHEES** – Ces touches sont utilisées pour naviguer dans les menus, pour effectuer des sélections, pour déplacer les curseurs à l'écran du sonar et sur la carte, et pour entrer des données.

5. **ENT/ICONS** (Entrée & Icônes) – Cette touche vous permet de sauvegarder des données, de valider des valeurs et d'exécuter les commandes des menus. Elle est également utilisée pour créer des icônes de repérages.

6. **EXIT** – La touche Exit vous permet de revenir à l'écran précédent, d'effacer des données ou de sortir d'un menu.

7. **WPT** – (Waypoint) La touche Waypoint est utilisée pour sauvegarder ou pour rappeler des waypoints (points de repère), pour rechercher des waypoints et pour accéder à la liste des waypoints. Cette touche permet également d'ouvrir les menus de recherche des Points d'Intérêts (POI) et est impliquée dans certaines fonctions de navigation.

8. **ZOUT** – (Zoom Out) – Cette touche vous permet d'effectuer un zoom arrière. Sur l'Ecran du Sondeur, cette touche vous ramène à l'écran sondeur entier, affichant l'intégralité de la colonne d'eau, depuis la surface jusqu'au fond. Sur l'Ecran Cartographique, elle vous permet de visualiser une zone géographique plus importante à l'écran. Moins de détails sont visibles lorsque vous faites un zoom arrière.

9. **ZIN** – (Zoom In) – Cette touche vous permet d'effectuer un zoom avant. Sur l'Ecran du Sondeur, elle permet d'agrandir les signaux de poissons et le détail du fond. Sur l'Ecran Cartographique, elle vous permet de visualiser plus de détails dans une zone géographique plus réduite à l'écran.

Allumer et Eteindre l'Appareil/l'Eclairage

Pour allumer l'appareil, appuyez sur **PWR**. Alors que l'appareil se met sous tension, l'Ecran Cartographique apparaît en premier. Pour passer à l'Ecran du Sondeur, appuyez sur **PAGES** |→| **EXIT**.

Pour activer le rétro-éclairage, appuyez une nouvelle fois sur **PWR**. L'appareil dispose de trois niveaux de rétro-éclairage parmi lesquels choisir. Appuyer à plusieurs reprises sur **PWR** permet de passer d'un niveau à un autre et d'éteindre le rétro-éclairage.

Eteignez l'appareil en pressant sur la touche **PWR** pendant 3 secondes.

Menu Principal

Cet appareil possède un Menu Principal, qui comprend des commandes de fonctions et des commandes de réglage d'options. Les instructions de cette section traiteront uniquement des fonctions du sonar, soit les commandes de base permettant à l'appareil d'afficher les signaux du sonar à votre écran. Ce sondeur fonctionnera dès sa sortie de l'emballage avec les réglages par défaut reçus à l'usine. Cependant, si vous souhaitez en savoir davantage sur les diverses options du sonar, reportez-vous à la Sec. 4, *Options & Autres Fonctions du Sonar*. (Pour des informations plus générales sur le réglage du système et des options GPS, reportez-vous à la Sec. 8, *Réglage du Système & des Options GPS*.)

Vous pouvez accéder au Menu Principal depuis n'importe lequel des quatre types d'affichage en appuyant sur **MENU | MENU**. Pour sortir du menu et retourner à l'écran principal, appuyez sur **EXIT**. (Rappelez-vous que le style de notre texte pour "**MENU | MENU**" signifie "appuyez deux fois sur la touche Menu." Reportez-vous à l'explication complète du formatage de notre texte à la page 12, "*Comment utiliser ce manuel...*").



Menu Principal.

Les commandes du Menu Principal et les fonctions qui leur correspondent sont les suivantes:

Screen (Ecran): modifie le contraste ou la luminosité de l'écran.

Sounds (Sons): active ou désactive les sons émis par les touches et les alarmes, et permet également de régler le style de l'alarme.

Alarms (Alarmes): active ou désactive les alarmes du sonar et du GPS et modifie les seuils des alarmes.

Route Planning (Elaboration de Routes): utilisé pour planifier, visualiser ou naviguer le long d'un itinéraire.

My Trails (Tracés): affiche, crée et supprime des tracés. Également utilisé pour naviguer le long d'un tracé ou pour ré-emprunter un tracé.

Cancel Navigation (Annuler Navigation): désactive les diverses commandes de navigation. Utilisé pour arrêter la navigation une fois que vous avez atteint votre waypoint de destination, un Point d'Intérêt ou un emplacement sur la carte; ou une fois que vous avez atteint la fin d'un tracé ou d'un itinéraire

Sonar Setup (Paramétrage Sondeur): règle diverses options du sondeur.

GPS Setup (Paramétrage GPS): règle diverses options du récepteur GPS.

System Setup (Paramétrage Système): règle la configuration générale des options.

Sun/Moon Calculations (Calcul Soleil/Lune): trouve les heures de levée et de coucher du Soleil et de la Lune.

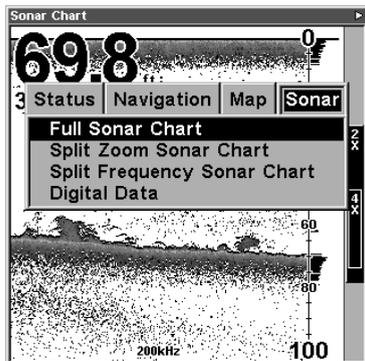
Trip Calculator (Calculateur du Trajet): affiche l'état du trajet et les statistiques.

Timers (Chronomètres): contrôle le chronomètre, le compte à rebours et les réglages du réveil.

Browse MMC Files (Parcourir Fichiers MMC): cela vous permet de visualiser la carte MMC qui est installée dans l'appareil et les fichiers qu'elle contient.

Modes d'Affichage

L'appareil possède quatre Modes d'Affichage représentant les quatre modes principaux de son fonctionnement. Ces affichages sont les suivants: l'Ecran d'Etat Satellite, l'Ecran de Navigation, l'Ecran Cartographique et l'Ecran du Sondeur. Vous pouvez accéder à ces types d'affichage en appuyant sur la touche **PAGES**, puis en utilisant les flèches → ou ← pour sélectionner un Ecran. (Sortez du menu en appuyant sur **EXIT**.)



Menu des Affichages, montrant les options d'affichage du sondeur.

Ecran d'Etat Satellite

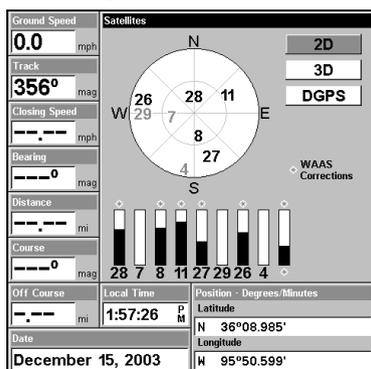
Cet écran fournit des informations détaillées sur l'état du verrouillage satellite de l'appareil et sur l'acquisition d'une position. Pour accéder à l'Ecran d'Etat Satellite: Appuyez sur **PAGES**, puis utilisez les touches → ou ← pour sélectionner **STATUS (ETAT)**. (Sortez du menu en appuyant sur **EXIT**.)

Ce mode d'affichage représente une fonction du GPS, il sera donc décrit plus en détails dans la Sec. 6.

Quelque soit l'écran que vous utilisez, un indicateur de position/point d'interrogation clignotant et l'affichage clignotant des données GPS indiquent que le verrouillage satellite a été perdu et qu'aucune position n'est confirmée.

AVERTISSEMENT:

Ne procédez à aucune navigation avec cet appareil tant que les nombres n'ont pas cessé de clignoter!

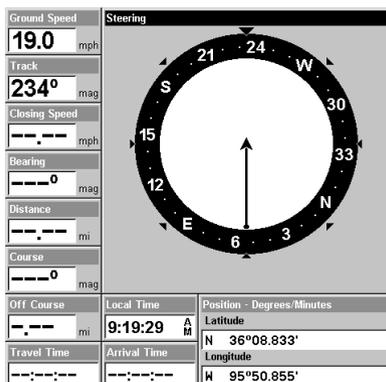


Ecran d'Etat Satellite, illustrant un verrouillage satellite avec l'acquisition d'une position 3D (latitude, longitude et altitude), incluant la réception WAAS.

Ecran de Navigation

Cet écran possède une boussole qui affiche non seulement la direction de votre déplacement, mais également la direction à suivre pour se rendre à un waypoint (point de repère). Pour accéder à l'Ecran de Navigation: Appuyez sur **PAGES** | → ou ← jusqu'à **NAVIGATION** | **EXIT**.

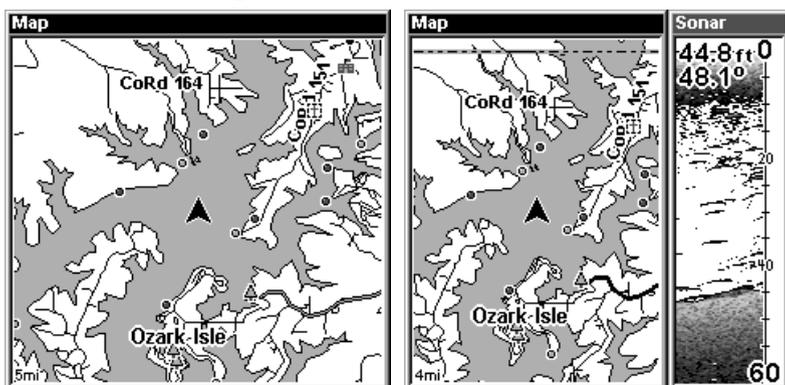
Ce mode d'affichage représente une fonction du GPS, il sera donc décrit plus en détails dans la Sec. 6.



Ecran de Navigation, enregistrant un trajet avec un déplacement vers le Sud-Ouest.

Ecran Cartographique

L'Ecran Cartographique affiche votre trajectoire et votre orientation avec une vue aérienne, sur une carte mouvante. Par défaut, cet appareil affiche toujours la carte avec le Nord situé en haut de l'écran. La flèche au centre de l'écran représente votre position actuelle. Elle pointe vers la direction de votre déplacement.



Ecran Cartographique, indiquant la position sur le lac Bull Shoals, Arkansas. A gauche est illustré l'option de graphique entier, A droite, l'option de carte avec sonar.

L'Ecran Cartographique est également l'affichage par défaut qui apparaît lorsque vous allumez l'appareil. Pour accéder à l'Ecran Cartographique lorsque vous vous trouvez sur un autre écran: Appuyez sur **PAGES** | → ou ← jusqu'à **MAP (CARTE)** | **EXIT**.

Vous pouvez afficher un écran partagé montrant à la fois l'écran Cartographique et l'écran du Sondeur. Cette fonction est décrite à la Sec. 4, *Options & Autres Fonctions du Sonar*.

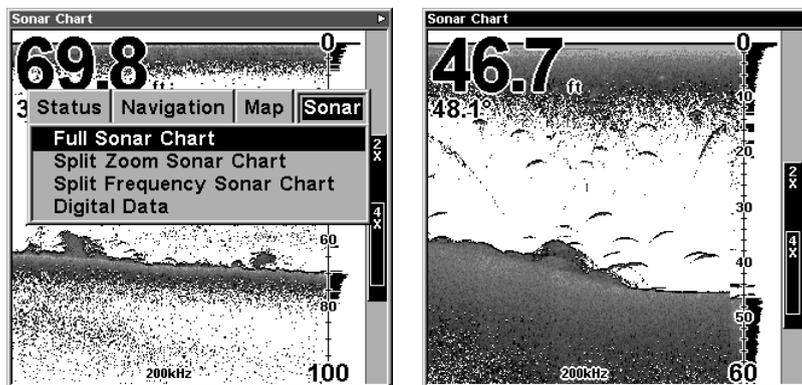
L'écran Cartographique est une fonction du GPS, il sera donc décrit plus en détails dans la Sec. 6.

Ecran du Sondeur

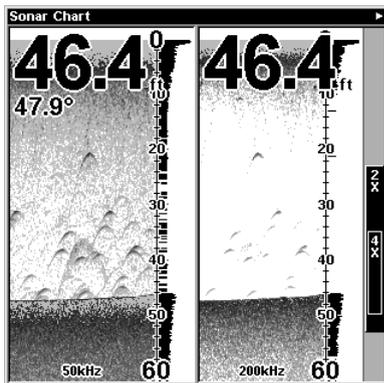
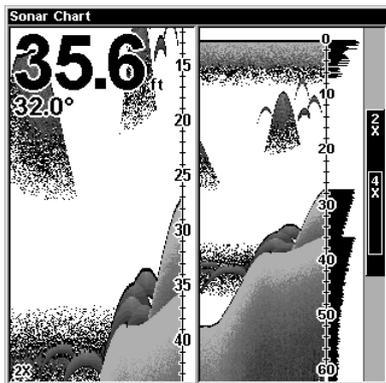
L'Ecran du Sondeur affiche le graphique du sondeur. Il s'agit d'une vue en "coupe transversale" de la colonne d'eau présente sous le bateau. L'image défile à l'écran, affichant les échos du sonar représentant les poissons, les structures et le fond.

Pour accéder à l'Ecran du Sondeur: Appuyez sur **PAGES**, puis utilisez les touches → ou ← pour sélectionner **SONAR (SONDEUR)**. (Sortez du menu en appuyant sur **EXIT**.) Le Menu des Affichages propose également quatre options d'affichage graphique dans la catégorie du Sondeur. Pour y accéder, appuyez sur **PAGES** | ← ou → jusqu'à **SONAR (SONDEUR)** | ↓ jusqu'au *Nom de l'Option* | **EXIT**.

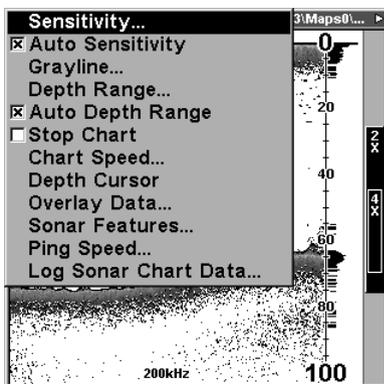
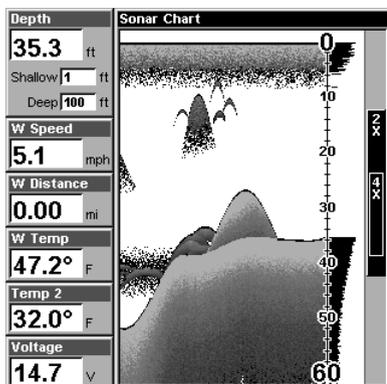
L'Ecran du Sondeur possède son propre menu, qui est utilisé pour des fonctions plus avancées et pour le réglage de diverses options. (Les Options et autres fonctions du Sonar sont traitées à la Sec. 4.) Pour accéder au menu de l'Ecran du Sondeur, depuis l'Ecran du Sondeur appuyez sur **MENU**.



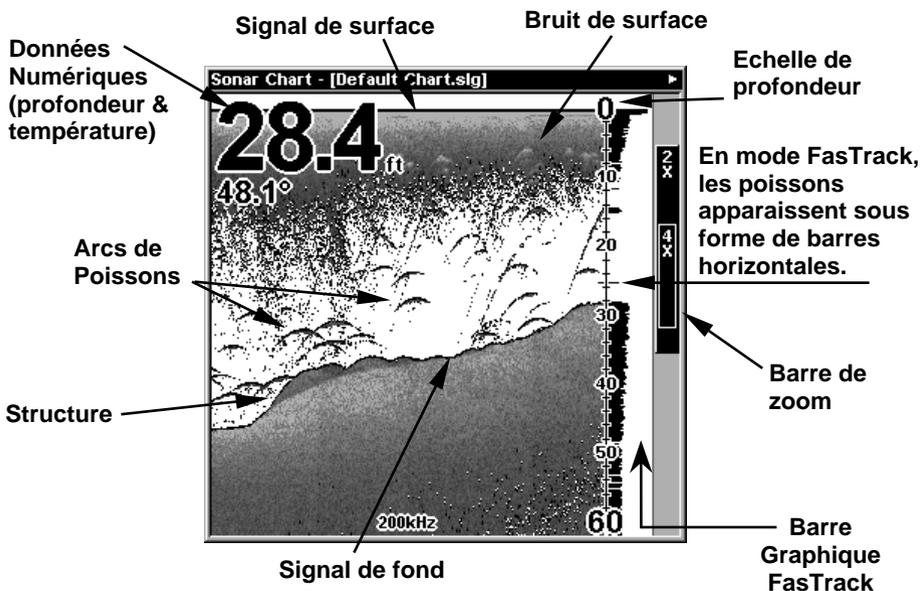
A gauche, Menu des Affichages, montrant les options d'affichage du sondeur. A droite, Ecran du Sondeur en mode plein écran.



A gauche, écran sondeur partagé,
à droite, écran sondeur double fréquence.



A gauche, option d'affichage des données numériques. A droite, Menu de l'Ecran du Sondeur. La plupart de ces fonctions sont traitées à la Sec. 4.



Affichage du Sondeur, en mode plein écran.

Vous pouvez personnaliser la façon dont les images et d'autres données sont affichées à l'écran du Sondeur de nombreuses manières différentes. Votre appareil comprend également plusieurs fonctions et options spéciales qui peuvent vous aider à mieux interpréter ce qui se passe sous l'eau.

Nous parlerons de ces fonctions et de ces options dans la Sec. 4, mais pour vous montrer combien le sondeur est facile à utiliser, la page suivante contient une consultation rapide simplifiée en 10 étapes qui couvrira la plupart des situations de pêche. La consultation rapide décrit la façon dont votre appareil fonctionnera avec toutes les fonctions du sonar à leur réglage par défaut, comme elles ont été fixées à l'usine.

Consultation Rapide pour un Fonctionnement de Base du Sonar

1. Installez le transducteur, l'antenne et le sondeur. Branchez le sondeur à une source d'alimentation et au transducteur. (Si vous souhaitez utiliser le GPS, branchez-y également l'antenne GPS.) Assurez-vous que la carte MMC soit bien installée. (Consultez les détails complets d'installation commençant à la page 15.)
2. Mettez votre bateau à l'eau.
3. Pour allumer le sondeur, appuyez puis relâchez la touche **PWR**.
4. L'Ecran Cartographique apparaît. Passez d'un mode d'affichage à un autre (Ecran Cartographique, Ecran d'Etat Satellite, Ecran de Navigation, Ecran du Sondeur) en appuyant sur **PAGES** | ← ou → pour sélectionner *le Nom de l'Affichage* | **EXIT**. Affichez l'Ecran du Sondeur.
5. Si vous désirez travailler avec des données GPS, attendez jusqu'à ce que l'appareil localise les satellites et calcule votre position actuelle. Lorsque l'appareil acquiert une position, une tonalité est émise et un message apparaît.
6. Une fois la position acquise (si désirée), rendez-vous à votre zone de pêche. Votre appareil affiche automatiquement la profondeur et la température de surface de l'eau au coin supérieur gauche de l'écran.

Les réglages automatiques permettront une détection du fond, l'affichant dans la portion inférieure de l'écran. L'Affichage du Sondeur plein écran défilera de droite à gauche, vous montrant ce qui se trouve sous le bateau alors que vous vous déplacez sur l'eau. Vous pouvez modifier l'affichage en:

Effectuant un zoom avant pour aggrandir l'image pour plus de détails : appuyez sur **ZIN**.

Effectuant un zoom arrière pour revenir au mode en plein écran : appuyez sur **ZOUT**.

7. Surveillez l'écran pour l'apparition de symboles de poissons (ou des arcs, si le Fish I.D.[™] est désactivé). Lorsque vous visualisez des symboles de poissons ou des arcs, cela signifie que vous avez trouvé du poisson! Stoppez le bateau et mettez votre leurre ou votre amorce à l'eau à la profondeur indiquée à l'écran du sondeur.

8. Mesurez la profondeur du poisson en comparant les symboles ou les arcs de poissons à l'échelle de profondeur à la droite de l'écran, ou obtenez une mesure plus précise avec le Curseur de Profondeur. Appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **DEPTH CURSOR (CURSEUR DE PROFONDEUR)** | **ENT**. Appuyez sur ↓ ou ↑ pour aligner le curseur sur l'arc de poisson. La profondeur exacte apparaît dans une petite fenêtre à l'extrémité droite de la ligne du curseur. Pour effacer le curseur, appuyez sur **EXIT**.

9. Si vous dérivez à vitesse très lente ou si vous êtes ancré, vous ne vous déplacez pas suffisamment rapidement pour qu'un poisson retourne un signal significatif. Lorsque vous dérivez au-dessus d'un poisson, ou si un poisson traverse le cône de détection du transducteur, l'écho du poisson apparaîtra à l'écran sous forme d'une ligne droite en suspension entre la surface et le fond, lorsque la fonction Fish I.D. est désactivée.

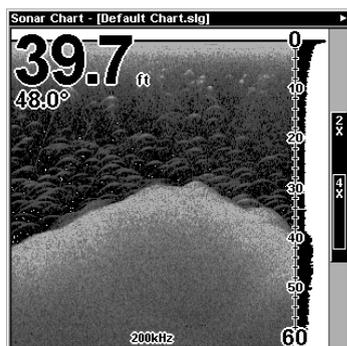
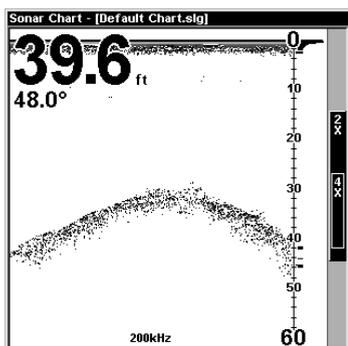
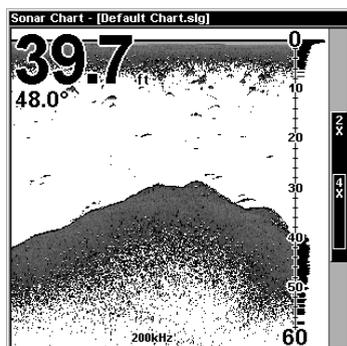
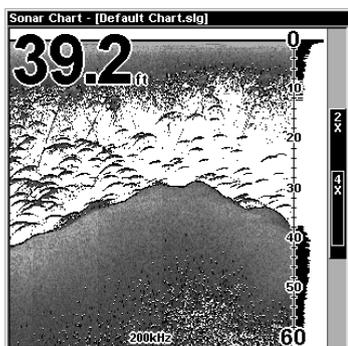
10. Pour éteindre l'appareil, appuyez sur la touche **PWR** pendant trois secondes.

Fonctionnements du Sonar

Comme vous pouvez le constater avec la consultation rapide de la page précédente, le fonctionnement de base est relativement simple, dès la sortie de l'emballage. Si vous êtes débutant en matière de sonars, essayez de faire marcher l'appareil avec les réglages par défauts reçus à l'usine jusqu'à ce que vous soyez plus à l'aise et plus familier avec son fonctionnement.

Quand vous apprendrez les bases, il existe un réglage avec lequel vous souhaitez peut être bricoler un peu— la Sensibilité.

La Sensibilité contrôle la capacité de l'appareil à recueillir les échos. Si vous souhaitez visualiser plus de détails, essayez d'augmenter progressivement la sensibilité. Il existe des situations où un encombrement trop important apparaît à l'écran. Réduire la sensibilité peut permettre de diminuer cet encombrement et d'afficher les échos de poissons les plus forts, si des poissons sont présents. Lorsque vous modifiez les réglages de la sensibilité, vous pouvez visualiser la différence à l'image pendant qu'elle défile.



Ces figures montrent l'affichage d'une même zone avec des sensibilités différentes. Fig.1 : Sensibilité à 88%, Sensibilité Automatique typique du mode automatique. Fig.2 : Sensibilité réglée à 75%. Fig.3 : Sensibilité réglée à 50%. Fig.4 : Sensibilité réglée à 100%.

Vous pouvez régler le niveau de sensibilité que vous soyez en mode Automatique ou en mode Manuel. La méthode d'ajustement est la même, mais les résultats obtenus seront légèrement différents.

Ajuster la sensibilité en mode automatique revient au même que d'ajuster la vitesse d'une voiture en appuyant sur la pédale d'accélération lorsque le contrôleur de vitesse est en marche. Vous pouvez accélérer, mais lorsque vous relâchez la pédale d'accélération, le contrôleur de vitesse empêche *automatiquement* la voiture de descendre à une vitesse inférieure à la vitesse minimum fixée par le conducteur. Le mode automatique de votre appareil vous permettra d'augmenter la sensibilité jusqu'à 100%, mais il *limitera* votre sensibilité *minimum*. Cela vous empêchera de trop diminuer la sensibilité et permettra un repérage automatique du fond. Lorsque vous ferez des réglages en mode automatique, l'appareil continuera de suivre le fond et procédera à des réglages mineurs du niveau de sensibilité, en tendant à rester aux alentours du niveau de sensibilité que vous aurez fixé.

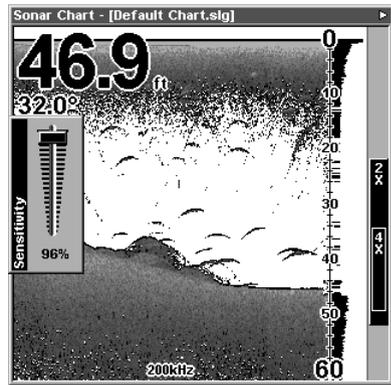
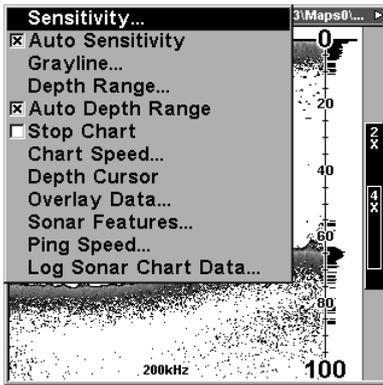
Ajuster la sensibilité en mode Manuel revient au même que d'ajuster la vitesse d'une voiture dépourvue de contrôleur de vitesse – vous avez le contrôle *total* de la vitesse de la voiture. Le mode manuel de votre appareil vous permet de régler la sensibilité de 100% (maximum) à 0% (minimum). Selon la nature de l'eau et du fond, le signal de fond peut disparaître complètement de l'écran lorsque vous réduisez la sensibilité à environ 50% ou moins!

Essayer d'ajuster la sensibilité en mode automatique et en mode manuel pour vous familiarisez avec cette commande.

Pour régler la Sensibilité:

1. Appuyez sur **MENU | ENT**.

2. La Barre de Contrôle de la Sensibilité apparaît. Appuyez sur ↓ pour diminuer la sensibilité; appuyez sur ↑ pour l'augmenter. Lorsque vous avez terminé de régler la sensibilité, appuyez sur **EXIT**. (Une tonalité est émise lorsque vous atteignez le niveau maximum ou minimum de sensibilité.)



A gauche, Menu du Sonar avec la Commande de Sensibilité sélectionnée. A droite, Barre de Contrôle de la Sensibilité.

REMARQUE:

Si vous souhaitez régler la sensibilité en Mode Manuel, désactivez tout d'abord la Sensibilité Automatique : depuis l'Affichage du Sondeur, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **AUTO SENSITIVITY (SENSIBILITE AUTOMATIQUE)** | **ENT** | ↑ jusqu'à **SENSITIVITY (SENSIBILITE)** | **ENT**. Utilisez les flèches ↓ ou ↑ pour choisir un réglage de la sensibilité différent. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **EXIT**.

Renseignement Important:

Quand vous apprenez et que vous expérimentez, il est possible de brouiller les réglages de façon à ce l'image sonar disparaisse complètement de l'écran. Si cela arrive, rappelez-vous qu'il est facile de revenir en fonctionnement totalement automatique en restaurant simplement les réglages par défaut. Voici comment:

Pour restaurer les réglages par défaut

1. Appuyez sur **MENU** | **MENU** | ↓ jusqu'à **SYSTEM SETUP (PARAMETRAGE SYSTEME)** | **ENT** | ↓ jusqu'à **RESET OPTIONS (REINITIALISER LES OPTIONS)** | **ENT**.
2. L'appareil vous demande si vous souhaitez réinitialiser toutes les options. Appuyez sur ← pour **YES** | **ENT**. Toutes les options sont réinitialisées, et l'appareil revient à l'Écran Cartographique avec une portée de zoom de 4000 miles (6437 Km). (Toute sauvegarde des enregistrements sonars ou de données GPS restera inchangée.)

Symboles de Poissons contre Sonar Plein Ecran

Vous avez peut être remarqué dans la consultation rapide que nous avons utilisé les arcs de poisson en mode plein écran pour notre exemple, et non pas la fonction de symbole de poisson Fish I.D.TM. Voici pourquoi.

Le Fish I.D. permet au novice de reconnaître plus facilement un signal provenant d'un poisson lorsqu'il en voit un. Cependant, le repérage des poissons par les symboles *uniquement* est limité.

Le microprocesseur de votre sondeur est incroyablement puissant, mais il peut être induit en erreur. Certains échos *calculés* comme étant du poisson peuvent s'avérer être des branches d'arbre ou des tortues! *Pour visualiser ce qui se trouve sous votre bateau avec un maximum de détails, nous vous recommandons de désactiver le Fish I.D. et d'apprendre à interpréter les arcs de poissons.*

Le Fish I.D. est d'autant plus pratique lorsque vous ne vous trouvez pas à proximité de l'écran du sondeur. Vous pouvez dans ce cas activer le Fish I.D. et l'alarme. Quand un poisson passera sous votre bateau, vous pourrez ainsi l'entendre grâce à l'alarme!

Le Fish I.D. peut également s'avérer très pratique lorsque vous désirez éliminer certains détails rassemblés par votre appareil. Par exemple, des pêcheurs de la Baie de San Francisco visualisaient des nuages de "bruit", mais aucun arc de poisson. Quand un down rigger fut remonté, il rapporta plusieurs petites méduses. Les pêcheurs passèrent alors leur sondeur en mode Fish I.D., ce qui élimina les bancs de méduses et afficha clairement les poissons cibles sous forme de symboles de poissons.

Autres Aides Gratuites à la Formation

La section concernant les options du sonar présente le Fish I.D., les alarmes de poisson et d'autres fonctions de manière plus détaillée. Si vous, ou un ami, avez accès à Internet, vous pouvez y apprendre davantage à interpréter ce que vous visualisez à l'écran de votre sondeur. Consultez notre site internet, **WWW.EAGLESONAR.COM**. Assurez-vous de consulter notre Sonar Tutorial gratuit, qui inclue des illustrations animées et davantage d'images de retours sonars, toutes décrites en détail. Il existe même une version imprimable de ces travaux dirigés, disponible sur notre site internet... tout ceci constitue un parfait supplément à ce manuel!

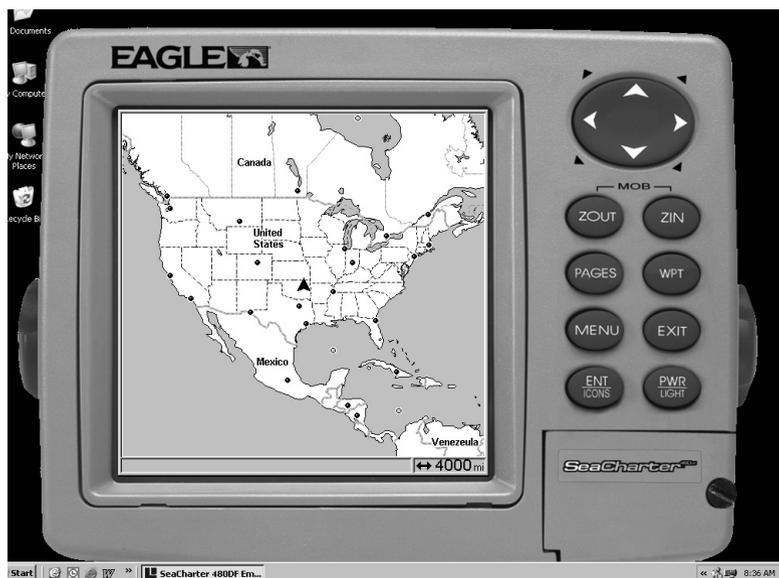
Vous pouvez également télécharger une copie gratuite de notre logiciel Sonar Viewer. Cette application PC vous permet de rejouer n'importe quel enregistrement graphique du sondeur enregistré avec un produit sonar Eagle. Ses fonctions incluent:

- La portée, le zoom, la sensibilité, la ligne de couleur, le rejet du bruit, la clarté de surface, etc, du fichier enregistré sont tous réglables.
- L'interprétation couleur des signaux du sonar peut être définie par l'utilisateur.
- Fonctionne comme Windows Multimedia Player avec des touches de lecture, de marche arrière, de pause, d'avance rapide, de rembobinage, et une barre de défilement.

- Les réglages mettent à jour l'intégralité de l'enregistrement affiché.
- Peut imprimer en couleur.
- La fenêtre peut être redimensionnée sur votre moniteur.
- Le curseur de la souris montre la position GPS, la profondeur et le numéro du sondage n'importe où sur l'enregistrement visible.

Assurez-vous de télécharger l'émulateur gratuit correspondant à votre appareil. En plus d'être amusant, ce programme peut vous aider à apprendre le fonctionnement de base mais également le fonctionnement avancé de votre appareil. Eagle est le premier fabricant de sonars à fournir ce type d'outil à la formation pour ses clients.

Cette application PC simule le sondeur réel sur votre ordinateur. Vous pouvez le faire fonctionner avec le clavier de votre ordinateur ou en utilisant votre souris pour appuyer sur les touches virtuelles. Des instructions concernant le téléchargement et l'installation sont disponibles sur notre site internet.



Emulateur gratuit pour votre appareil disponible sur notre site internet.

L'émulateur fonctionne exactement comme l'appareil sonar/GPS réel. L'utilisation des fonctions du Simulateur GPS et du Simulateur du Sonar vous permet de rejouer les enregistrements sonars, de visualiser les tracés et les itinéraires GPS, et même de créer des points de repère réels que vous pourrez utiliser une fois sur le terrain! Vous pouvez même prendre des instantanés de l'Ecran du Sondeur puis les imprimer ou les envoyer par courriel à vos amis.

Section 4:

Options et Autres Fonctions du Sonar

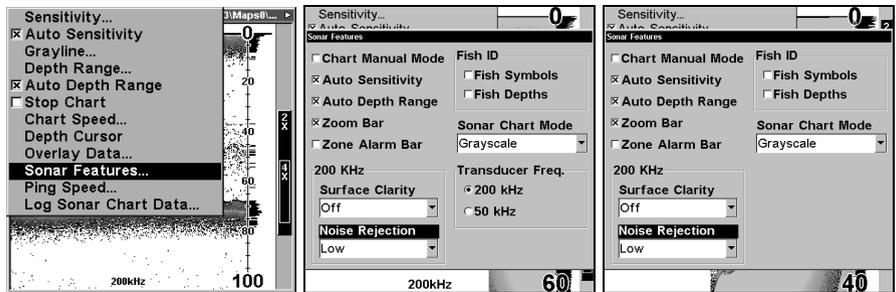
ASP™ (Advanced Signal Processing: Traitement avancé des signaux)

La fonction ASP™ est un système d'élimination des signaux parasites intégré au sonar, qui évalue constamment les effets de la vitesse du bateau, des conditions de l'eau et des interférences. La fonction automatique vous procure, dans la plupart des cas, la meilleure visualisation possible à l'écran.

La fonction ASP élimine efficacement les signaux parasites. Pour le sonar, les signaux parasites (ou bruit) sont des signaux indésirables. Ils sont causés par des sources électriques ou mécaniques telles que les pompes de drain, les installations électriques et les systèmes d'allumage du moteur, les bulles d'air circulant à la surface du transducteur, et mêmes les vibrations provenant du moteur. Dans tous les cas, les signaux parasites peuvent produire des interférences à l'écran.

La fonction ASP possède quatre réglages différents – éteint, faible, moyen et élevé. Si vous observez des niveaux élevés de signaux parasites, réglez l'ASP au niveau "Haut". Cependant, si le bruit persiste, nous vous suggérons de retrouver la source à l'origine des interférences et de prendre les mesures nécessaires pour régler le problème, plutôt que d'utiliser constamment la fonction ASP en mode élevé.

Vous pourrez parfois choisir de ne pas utiliser l'ASP. Ceci vous permettra de visionner tous les échos avant qu'ils ne soient traités par la fonction ASP.



A gauche, Menu du Sonar avec les Fonctions du Sondeur sélectionnées.

Dans le Menu des Fonctions du Sondeur, le Rejet du Bruit est sélectionné avec l'ASP réglé par défaut au niveau le plus bas (au centre, menu double-fréquence; à droite, menu fréquence unique).

Pour changer le niveau de l'ASP:

1. Depuis l’Affichage du Sondeur, appuyez sur **MENU** ↓ jusqu’à **SONAR FEATURES (FONCTIONS SONDEUR) | ENT**.

2. Appuyez sur ↓ jusqu'à **NOISE REJECTION (REJET DU BRUIT) | ENT.**
3. Appuyez sur ↓ ou ↑ pour sélectionner le réglage que vous souhaitez, puis appuyez sur **ENT.**
4. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur **EXIT | EXIT.**

Alarmes

Cet appareil possède trois types d'alarmes différentes. La première est une Alarme de Poisson. Elle se déclenche lorsque la fonction de Fish I.D.™ détermine qu'un écho est un poisson.

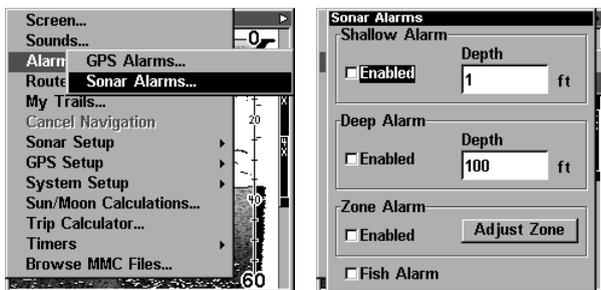
La seconde est une Alarme de Zone, qui consiste en une barre sur le côté de l'écran. Tout écho à l'écran qui apparaît entre les limites de cette barre déclenche l'alarme.

La dernière alarme est une Alarme de Profondeur, qui consiste en une alarme de haut-fond et en une alarme de bas-fond. Seul le signal de fond déclenchera l'alarme. Ceci est utile pour une surveillance de l'ancre, en tant qu'alerte d'eaux peu profondes ou pour la navigation.

Alarmes de Profondeur

Les alarmes de profondeur émettent une tonalité lorsque la profondeur du fond devient inférieure à la valeur fixée pour le déclenchement de l'alarme ou lorsqu'elle devient supérieure à la profondeur fixée pour l'alarme. Par exemple, si vous réglez l'alarme de haut-fond à 10 pieds, l'alarme se déclenchera lorsque le signal de fond se trouvera à moins de 10 pieds de profondeur. Elle continuera de sonner jusqu'à ce que le fond se trouve à plus de 10 pieds de profondeur.

L'alarme de bas-fond fonctionne de façon opposée. Elle se déclenche lorsque la profondeur du fond devient supérieure à la profondeur fixée. Les deux alarmes de profondeur ne concernent que le signal du fond. Aucune autre cible ne peut les déclencher. Ces alarmes peuvent être utilisées simultanément ou individuellement.



A gauche, le Menu Principal et la commande des Alarmes. A droite, le menu des Alarmes.

Pour régler et activer l'alarme de haut-fond:

1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **ALARMS (ALARMES) | ENT | ↓** jusqu'à **SONAR ALARMS (ALARMES SONDEUR) | ENT**.

2. Appuyez sur **→** jusqu'à **SHALLOW ALARM DEPTH (PROFONDEUR ALARME HAUTS-FONDS) | ENT**.

3. Appuyez sur **↑** ou sur **↓** pour changer le premier chiffre, puis appuyez sur **→** pour passer au chiffre suivant et répétez ces étapes jusqu'à ce que la profondeur soit correcte, et appuyez sur **ENT**.

4. Appuyez sur **←** pour **SHALLOW ALARM ENABLED (ACTIVEE) | ENT | EXIT | EXIT | EXIT**.

5. Pour désactiver l'alarme, appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **ALARMS (ALARMES) | ENT | ↓** jusqu'à **SONAR ALARMS (ALARMES SONDEUR) | ENT | ENT | EXIT | EXIT | EXIT**.

Pour passer à un différent réglage de profondeur, ouvrez le menu des Alarmes du Sondeur et répétez les instructions de l'étape 3 ci-dessus.

Pour régler et activer l'alarme de bas-fond:

1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **ALARMS (ALARMES) | ENT | ↓** jusqu'à **SONAR ALARMS (ALARMES SONDEUR) | ENT**.

2. Appuyez sur **↓** jusqu'à **DEEP ALARM ENABLED (ALARME DE PROFONDEUR ACTIVEE) | →** pour **DEEP ALARM DEPTH (PROFONDEUR) | ENT**.

3. Appuyez sur **↑** ou sur **↓** pour changer le premier chiffre, puis appuyez sur **→** pour passer au chiffre suivant et répétez ces étapes jusqu'à ce que la profondeur soit correcte, et appuyez sur **ENT**.

4. Appuyez sur **←** pour **DEEP ALARM ENABLED (ACTIVEE) | ENT | EXIT | EXIT | EXIT**.

5. Pour désactiver l'alarme, appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **ALARMS (ALARMES) | ENT | ↓** jusqu'à **SONAR ALARMS (ALARMES SONDEUR) | ENT | ↓** pour **DEEP ALARM ENABLED (ALARME DE PROFONDEUR ACTIVEE) | ENT | EXIT | EXIT | EXIT**.

Pour passer à un différent réglage de profondeur, ouvrez le menu des Alarmes du Sondeur et répétez les instructions de l'étape 3 ci-dessus.

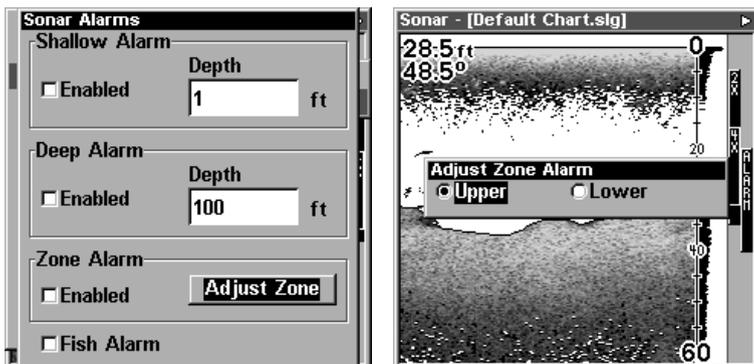
Alarme de Zone

L'alarme de Zone est déclenchée par le passage d'un écho dans la barre de zone, affichée à droite de l'écran.

Pour régler et activer l'alarme de zone:

1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** to **ALARMS (ALARMES) | ENT | ↓** jusqu'à **SONAR ALARMS (ALARMES SONDEUR) | ENT**.

2. Appuyez sur **↓** jusqu'à **ZONE ALARM ENABLED (ALARME DE ZONE ACTIVEE) | →** jusqu'à **ADJUST ZONE (REGLAGE ZONE) | ENT**.



A gauche, menu des Alarmes du Sondeur, avec la commande de Réglage de la Zone sélectionnée. A droite, fenêtre de sélection du Réglage de l'Alarme de Zone, avec la limite Supérieure sélectionnée.

3. Pour régler la limite supérieure de l'Alarme de Zone, utilisez les flèches ← ou → pour Sélectionner **UPPER (LIMITE SUPERIEURE)**, puis appuyez sur ↑ ou sur ↓ pour déplacer l'extrémité supérieure de la barre jusqu'à la profondeur voulue.

4. Pour régler la limite inférieure de l'Alarme de Zone, utilisez les flèches ← ou → pour Sélectionner **LOWER (LIMITE INFERIEURE)**, puis appuyez sur ↑ ou sur ↓ pour déplacer l'extrémité inférieure de la barre jusqu'à la profondeur voulue.

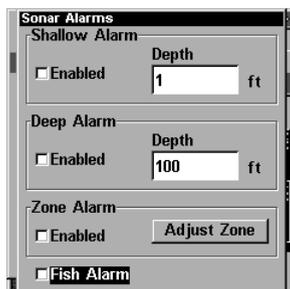
5. Appuyez sur **EXIT|←** pour **ZONE ALARM ENABLED (ALARME DE ZONE ACTIVEE)|ENT|EXIT|EXIT|EXIT**. A présent, tout écho — poisson, fond, structure — se trouvant entre les limites de la barre de zone déclenchera l'alarme.

6. Pour désactiver l'alarme, appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **ALARMS (ALARMES)|ENT|↓** pour **SONAR ALARMS (ALARMES SONDEUR)|ENT|↓** jusqu'à **ZONE ALARM ENABLED (ALARME DE ZONE ACTIVEE)|ENT|EXIT|EXIT|EXIT**.

Pour passer à un différent réglage de profondeur, ouvrez le menu des Alarmes du Sondeur et répétez les instructions des étapes 3 et 4 ci-dessus.

Alarme de Poisson

Utilisez l'alarme de poisson pour une alarme audible distincte quand un poisson ou autre objet en suspension sont détectés par la fonction de Fish I.D.TM (la fonction de Fish I.D. doit être activée pour que l'Alarme de Poisson fonctionne.) Une tonalité différente est émise pour chaque taille de symbole affiché à l'écran.



Menu des Alarmes du Sondeur avec l'Alarme de Poissons sélectionnée.
Le petit carré à gauche est vide, indiquant que l'alarme n'est pas activée.

Pour activer l'alarme de poissons:

1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **ALARMS (ALARMES) | ENT | ↓** jusqu'à **SONAR ALARMS (ALARMES SONDEUR) | ENT**.
2. Appuyez sur **↓** jusqu'à **FISH ALARM (ALARME POISSONS) | ENT | EXIT | EXIT | EXIT**.
3. Pour désactiver l'alarme, appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **ALARMS (ALARMES) | ENT | ↓** jusqu'à **SONAR ALARMS (ALARMES SONDEUR) | ENT | ↓** jusqu'à **FISH ALARM (ALARME POISSONS) | ENT | EXIT | EXIT | EXIT**.

Étalonnage de la Vitesse

Le capteur de vitesse peut être étalonné de façon à corriger les imprécisions. Avant que vous ne modifiez le réglage, calculez tout d'abord le pourcentage d'erreur de lecture de la vitesse. Vous saisissez ce pourcentage dans un moment.

Par exemple, si vous estimez que le capteur donne une vitesse 10 pourcent plus rapide que la vitesse réelle, vous devrez entrer -10 dans la fenêtre d'étalonnage. Si le capteur lit 5 pourcent plus lentement que la vitesse réelle, vous devrez entrer +5 dans la fenêtre.

Une bonne façon d'évaluer la performance de votre capteur de vitesse consiste à comparer ses lectures à la vitesse de fond mesurée par les fonctions GPS de votre appareil. Lorsque vous faites un essai pour comparer la vitesse GPS et celle du capteur de vitesse, réalisez votre test dans une eau relativement calme et si possible, dépourvue de courant. (A moins, bien sûr, que vous ne preniez en compte votre vitesse actuelle dans vos calculs.) Une fois que vous aurez une correction, voici comment la saisir:

1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **SONAR SETUP (PARAMETREGE SONDEUR) | ENT | ↓** jusqu'à **CALIBRATE WATER SPEED (ETALONNAGE VITESSE SURFACE) | ENT**.

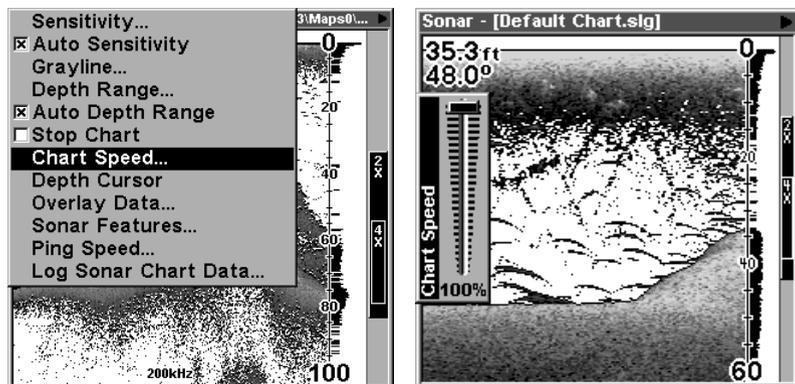
2. Entrez le nombre que vous avez calculé plus tôt: appuyez sur ↑ ou sur ↓ pour modifier le premier caractère (+ ou -), puis appuyez sur → pour passer au caractère suivant et répétez ces étapes jusqu'à ce que le pourcentage entré soit correct, et appuyez sur **EXIT**.

Vitesse de Défilement

La vitesse à laquelle les échos défilent à l'écran est appelée vitesse de défilement. Elle est réglée par défaut au maximum ; nous vous recommandons de conserver ce réglage pour quasiment toutes les conditions de pêche.

Cependant, vous devrez peut être modifier la vitesse de défilement lorsque vous serez à l'arrêt ou à la dérive très lente. Vous pourrez parfois obtenir de meilleures images en réduisant la vitesse de défilement jusqu'à ce qu'elle soit égale à la vitesse à laquelle vous vous déplacez le long du fond.

Si vous êtes au mouillage, que vous pêchez sur la glace ou depuis un quai, réglez la vitesse de défilement à 50%. Si vous dérivez lentement, essayer une vitesse de 75%. Lorsque vous êtes à l'arrêt et qu'un poisson entre dans le cône de détection du sonar, l'image apparaît à l'écran sous la forme d'une longue ligne et non pas d'un arc. En réduisant la vitesse de défilement, la ligne se raccourcira et ressemblera davantage à un signal habituel.



A gauche, menu de l'Affichage du Sondeur avec la commande de Vitesse de Défilement sélectionnée. A droite, Barre de Contrôle de la Vitesse du Graphique.

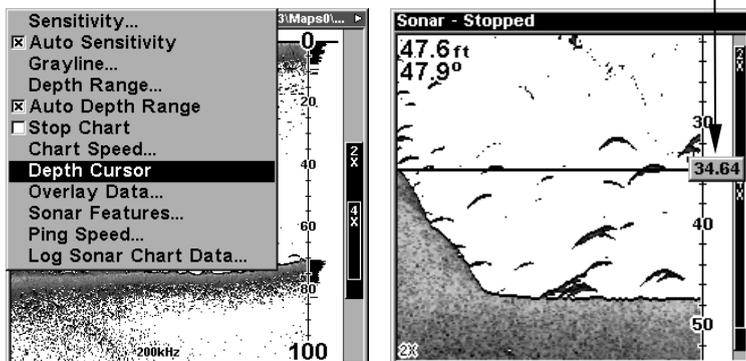
Si vous expérimentez la commande de vitesse de défilement du graphique, n'oubliez pas de la régler de nouveau à son maximum lorsque vous recommencerez à vous déplacer à la traîne ou à plus grande vitesse. Pour changer la vitesse de défilement:

1. Depuis l'Ecran du Sondeur, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **CHART SPEED (VITESSE DE DEFILEMENT)** | **ENT**.
2. La Barre de Contrôle de la Vitesse du Graphique apparaît. Appuyez sur ↓ pour diminuer la vitesse de défilement; appuyez sur ↑ pour l'augmenter.
3. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **EXIT**.

Curseur de Profondeur

Le curseur de profondeur consiste en une ligne horizontale possédant à son extrémité droite une fenêtre affichant la profondeur numérique. Les nombres s'affichant dans la fenêtre représentent la profondeur du curseur.

Fenêtre affichant la profondeur



A gauche, menu de l’Affichage du Sondeur avec la commande du Curseur de Profondeur sélectionnée. A droite, écran du sondeur avec le curseur de profondeur activé. La ligne indique que le poisson se trouve à 34,64 pieds de profondeur.

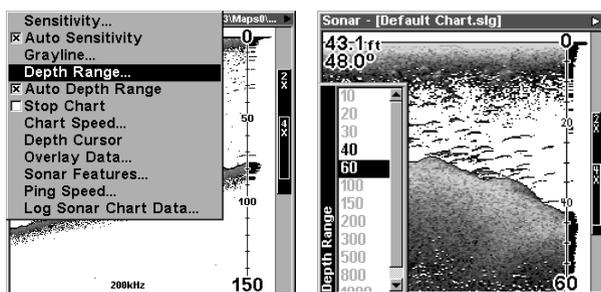
Le curseur peut être déplacé n’importe où sur l’écran, vous permettant de repérer avec précision la profondeur d’une cible.

1. Depuis l'Ecran du Sondeur, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **DEPTH CURSOR (CURSEUR DE PROFONDEUR)** | **ENT**.
2. Le curseur de profondeur apparaît. Appuyez sur ↓ pour faire descendre la ligne du curseur ou sur ↑ pour la faire monter.
3. Pour effacer le curseur de profondeur de l’écran, appuyez sur **EXIT**.

Portée en Profondeur - Automatique

Lors de la mise sous tension initiale, le signal de fond est automatiquement affiché dans la portion inférieure de l’écran. Cette fonction s’appelle Portée Automatique et fait partie des autres fonctions automatiques. Cependant, suivant la profondeur du fond et la portée actuelle, vous pouvez modifier la portée à une profondeur différente. Pour se faire:

1. Depuis l'Ecran du Sondeur, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **DEPTH RANGE (ECHELLE DE PROFONDEUR)** | **ENT**.



A gauche, menu de l'Ecran du Sondeur avec la commande de l'Echelle de Profondeur sélectionnée. A droite, Echelle de Contrôle de la Portée en Profondeur.

2. L'Echelle de Contrôle de la Portée en Profondeur apparaît. Appuyez sur ↑ ou sur ↓ pour sélectionner une portée en profondeur différente. Une barre sombre permet de la sélectionner. Les nombres en gris ne peuvent pas être sélectionnés.

3. Lorsque la nouvelle portée est sélectionnée, appuyez sur **EXIT** pour sortir du menu.

Portée en Profondeur - Manuelle

Vous avez le contrôle total sur la portée lorsque l'appareil est en mode manuel. Il existe 16 portées en profondeur, de 5 pieds à 4000 pieds.

Pour passer au mode manuel de portée en profondeur To:

1. Désactivez tout d'abord le mode automatique de portée en profondeur. Depuis l'Ecran du Sondeur, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **AUTO DEPTH RANGE (GAMME DE PROFONDEUR AUTOMATIQUE)** | **ENT**.

2. Appuyez sur ↑ pour **DEPTH RANGE (ECHELLE DE PROFONDEUR)** | **ENT** et l'Echelle de Contrôle de la Portée en Profondeur apparaît.

3. Appuyez sur ↓ ou sur ↑ pour sélectionner une portée en profondeur différente. Une barre sombre horizontale surligne la portée sélectionnée.

4. Lorsque la nouvelle portée est sélectionnée, appuyez sur **EXIT** pour sortir du menu.

Pour réactiver la Portée Automatique en Profondeur:

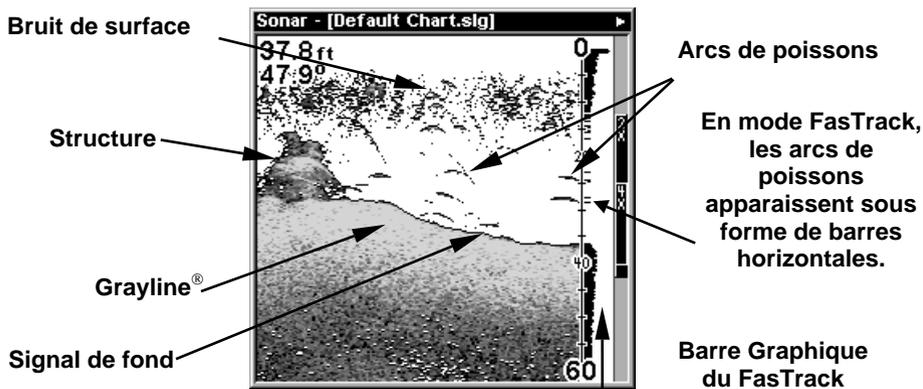
1. Depuis l'Ecran du Sondeur, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **AUTO DEPTH RANGE (GAMME DE PROFONDEUR AUTOMATIQUE)** | **ENT** | **EXIT**.

REMARQUE:

La capacité de sondage en profondeur du sonar dépend de l'installation du transducteur, de la nature de l'eau et du fond, et d'autres facteurs.

FasTrack™

Cette fonction converti automatiquement tous les échos en de courtes lignes horizontales apparaissant à l'extrémité droite de l'écran. Le graphique sur le reste de l'écran continu de défiler normalement. FasTrack vous donne une mise à jour rapide des conditions se trouvant directement sous le bateau. Ceci est pratique lorsque vous pêchez sur glace, ou lorsque vous pêchez à l'arrêt. Lorsque le bateau ne se déplace pas, les signaux des poissons apparaissent sous forme de longues lignes sur l'affichage graphique normal. FasTrack converti le graphique en une barre graphique horizontale, qui avec de la pratique, constitue un "plus" utile pour la pêche à l'état stationnaire.



Ecran du Sondeur montrant le FasTrack.

Fish I.D.™ (Symboles & Profondeurs des Poissons)

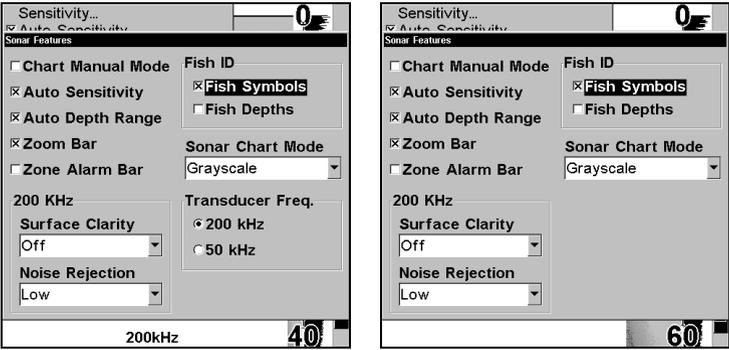
Le dispositif de repérage des poissons ("Fish I.D.") identifie des cibles répondant à certains critères tels que les poissons. Le micro-ordinateur analyse tous les échos et élimine les parasites présents en surface, les thermoclines et autres signaux indésirables. Dans la plupart des cas, les cibles restantes sont uniquement des poissons. Le dispositif de repérage affiche à l'écran l'emplacement des poissons au moyen de symboles qui remplacent les échos véritables en forme d'arc.

Il existe différentes tailles de symbole de poisson. Elles sont utilisées pour désigner la taille relative entre les cibles. En d'autres termes, la fonction de Fish I.D. affiche un petit symbole lorsqu'elle repère ce qu'elle croit être un petit poisson, un symbole de taille moyenne pour un poisson de taille plus importante et ainsi de suite.

Quoique sophistiqué, le micro-ordinateur du sondeur peut être induit en erreur. Il ne peut pas faire la distinction entre le poisson et d'autres objets en suspension tels que les tortues, les flotteurs submergés, les bulles d'air, etc. Les grosses branches isolées sont pour le Fish I.D. les objets les plus difficiles à distinguer des poissons.

Il est possible que vous visualisiez des symboles Fish I.D. à l'écran alors qu'il n'y a en réalité aucun poisson. L'inverse est également possible. Les illustrations de la page suivante montre comment le Fish I.D. peut réellement *manquer* des poissons qui *sont* présents.

Cela signifie-t-il que le dispositif ne fonctionne pas ? Non – il interprète simplement les retours de signaux de manière spécifique afin de faciliter la lecture à l'écran. Rappelez-vous : le Fish I.D. est un des outils que nous mettons à votre disposition pour que vous puissiez analyser les signaux que vous recevez, de façon à posséder le plus d'informations possibles pour le repérage du poisson. Ce dispositif, ainsi que d'autres, peut vous permettre de « voir » clairement ce qui se trouve sous votre bateau dans de nombreuses situations différentes. Utilisez l'appareil avec et sans le Fish I.D. pour vous familiarisez avec ce dispositif. Le Fish I.D. est activé par défaut sur cet appareil.



Menu des Fonctions du Sondeur avec les Symboles Fish I.D. sélectionnés (à gauche, menu double-fréquence; à droite, menu fréquence unique). Lorsque la petite case à gauche est cochée, cela signifie que la fonction est activée.

Fig. 1 A

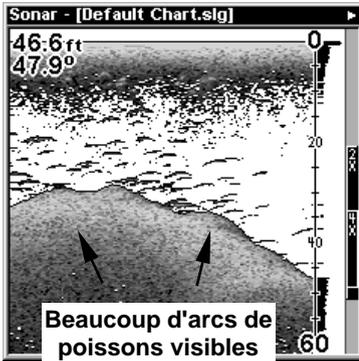


Fig. 1 B

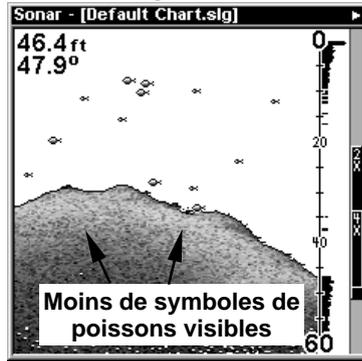


Fig. 2 A

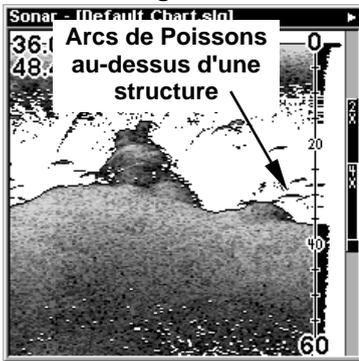
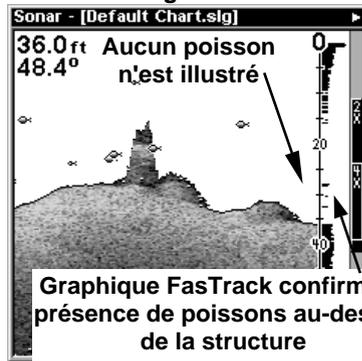


Fig. 2 B



A gauche, les figures 1A et 2A illustrent l'Écran du Sondeur en mode normal. A droite, les figures 1B et 2B illustre la même scène sous-marine avec le Fish I.D. activé. Remarquez comment les arcs sont remplacés par des symboles.

Pour activer le Fish I.D.:

1. Depuis l'Écran du Sondeur, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **SONAR FEATURES (FONCTIONS SONDEUR)** | **ENT**.
2. Appuyez sur → jusqu'à **FISH SYMBOLS (SYMBOLES D'IDENTIFICATION DU POISSON)** | **ENT** | **EXIT** | **EXIT**.

Pour désactiver le Fish I.D., répétez les instructions de l'étape 2.

FishTrack™

La fonction de FishTrack™ indique la profondeur du poisson lorsqu'un symbole apparaît à l'écran. Ceci vous permet de mesurer avec précision la profondeur des cibles. Cette fonction n'est disponible que lorsque la fonction de Fish I.D. est activée. La fonction de FishTrack est désactivée par défaut.

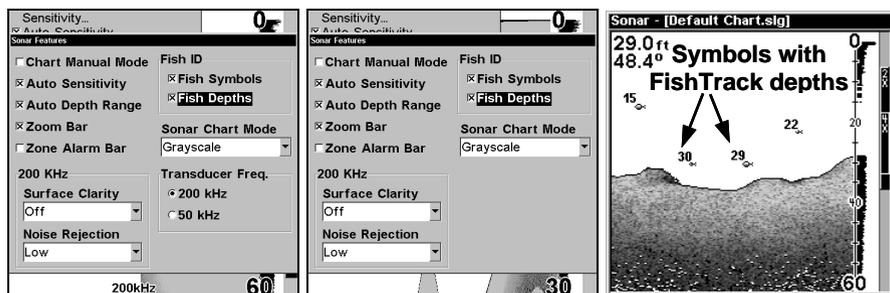
Pour activer le FishTrack:

(**Remarque:** Ces instructions activeront simultanément le FishTrack et le Fish I.D.)

1. Depuis l'Ecran du Sondeur, appuyez sur **MENU** | ↓ to **SONAR FEATURES** (**FONCTIONS SONDEUR**) | **ENT**.

2. Appuyez sur → | puis sur ↓ pour **FISH DEPTHS (PROFONDEUR)** | **ENT** | **EXIT** | **EXIT**.

Pour désactiver le FishTrack, répétez les instructions de l'étape 1. Désactiver le FishTrack de cette manière ne désactivera pas les symboles Fish I.D.



A gauche, menu des Fonctions du Sondeur avec la Profondeur Fish I.D. sélectionnée (à gauche, menu double-fréquence; au centre, menu fréquence unique). Lorsque la petite case à gauche est cochée, cela signifie que la fonction est activée. A droite, Ecran du Sondeur montrant les symboles Fish I.D. avec les profondeurs FishTrack.

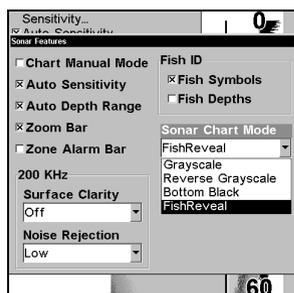
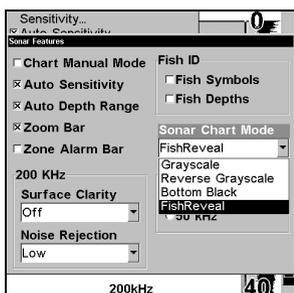
FishReveal™

Lorsque des retours de signaux sont visibles à l'écran, la fonction FishReveal™ utilise 10 niveaux de gris différents pour révéler les cibles cachées par les bruits de surface, les thermoclines, les lits d'herbes ou par d'autres abris.

En fonctionnement normal (fonction FishReveal désactivée), les échos les plus faibles apparaissent en noir à l'écran, et les plus forts apparaissent en gris clair. Puisque tous les échos faibles apparaissent en noir, les échos de poissons se détachent bien du fond blanc. L'inconvénient est que tous les échos faibles – tels que les thermoclines – sont également accentués. Ce qui peut rendre le repérage des poissons difficile au niveau des thermoclines ou d'autres abris.

En mode FishReveal, les échos les plus faibles sont représenté en blanc et les échos les plus forts en noir. Le niveau de gris des échos intermédiaires est proportionnel à la force de leur signal. Le contrôle de la bande grise détermine la gamme du noir au blanc. Notez également

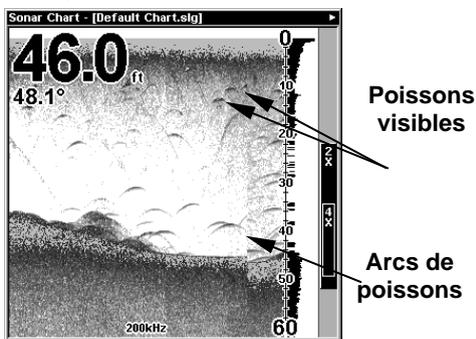
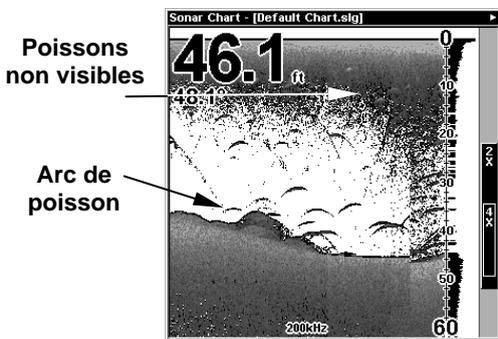
que lorsque vous utilisez FishReveal, nous vous recommandons de désactiver la Sensibilité Automatique et de régler la Sensibilité quasiment à son maximum.



Commande du Mode Couleur du Sondeur avec la fonction FishReveal sélectionnée (à gauche, menu double-fréquence; à droite, menu fréquence unique).

Pour activer la fonction FishReveal:

1. Depuis l'Écran du Sondeur, appuyez sur **MENU|↓** jusqu'à **SONAR FEATURES (FONCTIONS SONDEUR) | ENT.**
2. Appuyez sur **→|** puis sur **↓** jusqu'à **SONAR CHART MODE (MODE SONDEUR GRAPHIQUE) | ENT | ↓** jusqu'à **FISHREVEAL | ENT.**
3. Appuyez sur **EXIT|↑** jusqu'à **AUTO SENSITIVITY (SENSIBILITE AUTOMATIQUE) | ENT | ↑** jusqu'à **SENSITIVITY (SENSIBILITE) | ENT.**
4. Appuyez sur **↑** jusqu'à ce que la barre de contrôle de la Sensibilité indique 100% (ou presque), puis appuyez sur **EXIT.** (Si vous atteignez la limite maximum, une tonalité sera émise.)



Graphique du sondeur en mode normal, à gauche, et en mode FishReveal, à droite. Remarquez comment les poissons proches de la surface et cachés par le bruit deviennent visibles en mode FishReveal.

REMARQUE:

La nature de l'eau varie grandement, et cela affecte la performance de votre sonar. Dans certaines situations, FishReveal vous révélera

plus de poissons que l'échelle de gris normale, mais l'inverse sera également vraie dans d'autres circonstances. Nous vous suggérons de vous familiariser avec les deux modes de façon à pouvoir le mieux adapter la performance de votre sonar aux conditions dans lesquelles vous vous trouvez.

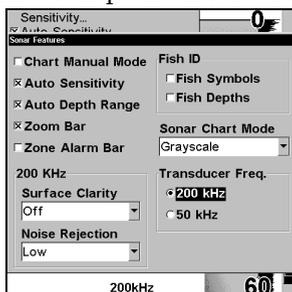
Fréquence (Changer la Fréquence du Transducteur) (SeaFinder 480DF uniquement)

Le transducteur SeaFinder 480DF fonctionne à la fois avec une fréquence de 200kHz et une fréquence de 50kHz. La fréquence de 200kHz offre un cône de détection de 12° et la fréquence de 50kHz offre un cône de détection de 35°.

La fréquence utilisée par défaut est celle de 200kHz, ce qui est le mieux adapté à une utilisation en eau peu profonde (300 pieds environ et moins). Cette fréquence est la meilleure dans environ 80% des cas de pêche sportive en eau douce ou salée. Lorsque vous naviguez en eau salée vraiment profonde, de 300 à 500 pieds ou plus, la fréquence de 50kHz sera alors la mieux adaptée.

Le transducteur 200kHz vous procurera de meilleurs détails et une meilleure définition, mais une pénétration réduite en profondeur. Le transducteur 50kHz offrira une lecture plus en profondeur, mais un peu moins de détails et une moins bonne définition. (Rappelez-vous que tous les sonars offrent généralement une meilleure lecture en profondeur dans une eau douce plutôt que dans une eau salée.)

Il existe une exception commune à ces règles générales. Certains pêcheurs sur lacs d'eau douce (ou sur l'océan) utilisant des downriggers aiment les visualiser à l'écran du sonar. Dans la plupart de ces cas, vous observerez l'utilisation d'une fréquence de 50kHz car le cône de détection plus large permet aux pêcheurs de visualiser leur appât.



Menu des Fonctions du Sondeur avec une fréquence de 200 kHz sélectionnée. Pour passer à la fréquence de 50 kHz:

1. Depuis l'Écran du Sondeur, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **SONAR FEATURES (FONCTIONS SONDEUR) | ENT.**

2. Appuyez sur → | puis sur ↓ pour sélectionner **50 kHz** | ENT.

3. Appuyez sur **EXIT** | **EXIT** pour sortir du menu.

Pour passer à la fréquence de 200 kHz:

1. Depuis l'Écran du Sondeur, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **SONAR FEATURES (FONCTIONS SONDEUR)** | ENT.

2. Appuyez sur → | puis sur ↓ pour sélectionner **200 kHz** | ENT.

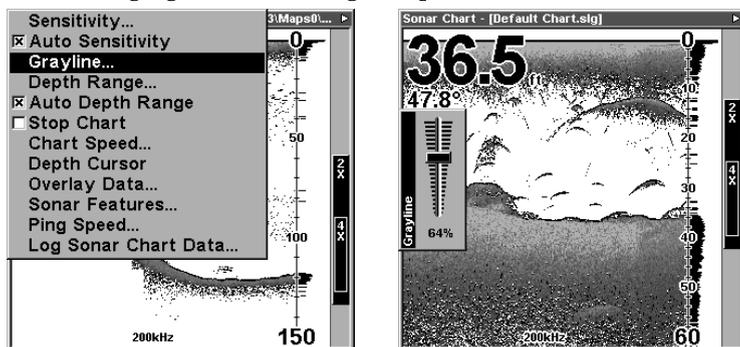
3. Appuyez sur **EXIT** | **EXIT** pour sortir du menu.

Grayline®

La bande (ou ligne) grise GRAYLINE® permet de distinguer les échos faibles des échos prononcés. Cette fonction fait apparaître en gris les cibles excédant une valeur donnée. On peut ainsi différencier un fond dur d'un fond mou. Un fond mou, boueux ou couvert d'herbes, par exemple, renvoie un signal faible accompagné d'une bande grise étroite ou inexistante. Un fond dur renvoie un signal puissant produisant une large bande grise.

Si vous visualisez deux signaux de même intensité, l'un avec du gris et l'autre sans, la cible accompagnée de la bande grise renvoie l'écho le plus fort. On peut ainsi distinguer les herbes des arbres sur le fond, ou les poissons des structures.

La Bande Grise est ajustable. Familiarisez-vous avec votre appareil pour déterminer le réglage de la bande grise qui vous convient le mieux.



A gauche, menu de l'Écran du Sondeur avec la commande de Ligne Grise sélectionnée. A droite, barre de contrôle de la Ligne Grise.

Pour régler le niveau de la Ligne Grise:

1. Depuis l'Écran du Sondeur, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **GRAYLINE (LIGNE GRISÉ)** | ENT.

2. La Barre de Contrôle de la Ligne Grise apparaît. Appuyez sur ↓ pour diminuer l'intensité de la Ligne Grise ou sur ↑ pour l'augmenter.

3. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **EXIT**.

Fig. 1A

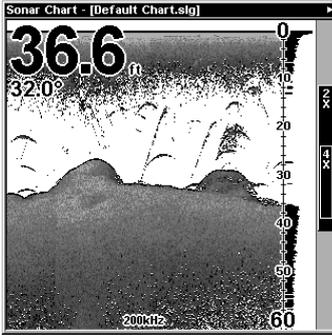


Fig. 2A

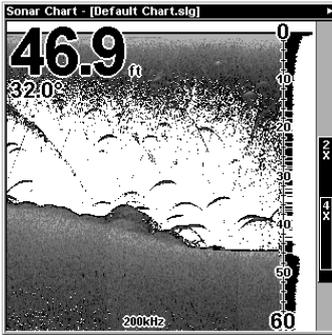


Fig. 3A

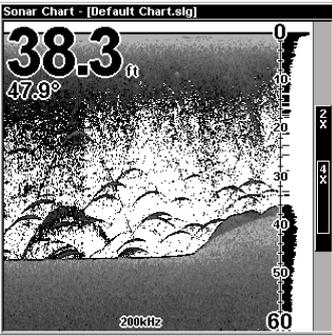


Fig. 1B

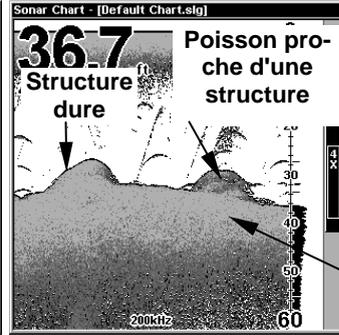


Fig. 2B

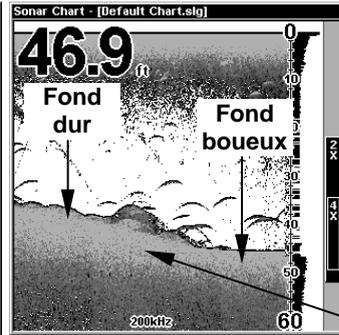
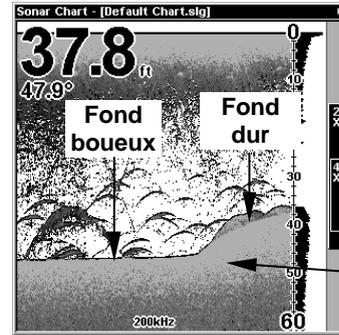


Fig. 3B



Grayline

Grayline

Grayline

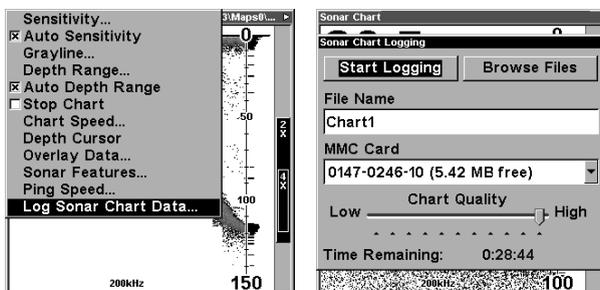
Cette série de figures montre combien les différents réglages de la Bande Grise peuvent révéler plus d'informations. Les figures "A" sur la gauche illustrent des scènes avec le réglage par défaut de la Bande Grise à 64%. Sur la droite, les figures "B" illustrent les mêmes scènes avec un réglage de la Bande Grise augmenté à 84%. Dans la figure 1B, aucun poisson ne se trouve près de la structure à gauche, mais on peut voir un poisson sur la droite. Remarquez dans les figures 2B et 3B comment la Grayline révèle un fond dur et rocheux avec une bande grise plus large. Le fond plus boueux en-dessous de cette pente apparaît avec une bande grise plus étroite.

HyperScroll™

Reportez-vous au paragraphe concernant la Vitesse du "Ping", qui contrôle la fonction d'HyperScroll.

Enregistrer les données graphiques du Sondeur

Si une carte MMC est installée dans votre appareil, les données du sonar affichées à l'écran peuvent être sauvegardées sur la MMC. Ces enregistrements peuvent ensuite être rejoués à n'importe quel moment (pour lire un enregistrement graphique du sondeur, reportez-vous au paragraphe concernant le Simulateur du Sondeur). Si vous possédez un ordinateur et un accès internet, visitez notre site, www.eaglesonar.com, et téléchargez gratuitement notre Sonar Viewer et l'émulateur correspondant à votre appareil. Ces programmes vous permettront de rejouer vos enregistrements sonars sur votre ordinateur.



A gauche, le menu de l'Ecran du Sondeur avec la commande d'Enregistrement des Données Graphique du Sondeur sélectionnée. A droite, menu d'Enregistrement du Graphique Sondeur, avec la commande Début de l'Enregistrement sélectionnée. Le menu indique que la MMC possède 5,42 MB d'espace disponible, ce qui permettra d'enregistrer le graphique du sondeur pendant 28 minutes et 44 secondes.

Pour enregistrer les données graphiques:

1. Appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **LOG SONAR CHART DATA (ENREGISTREMENT DES DONNEES GRAPHIQUES)** | **ENT**.
2. Pour enregistrer des données en utilisant les réglages par défaut, appuyez sur **ENT**. Le menu disparaît et la barre titre de l'Ecran du Sondeur affiche le nom du fichier que vous enregistrez. Des messages d'avertissement apparaîtront lorsque le temps d'enregistrement sera presque écoulé.

REMARQUE:

Vous pouvez modifier n'importe quel réglage en utilisant les touches fléchées pour sélectionner des commandes différentes. Sélectionnez **FILE NAME (NOM DE FICHIER)** si vous souhaitez changer son nom. Sélectionnez **CHART QUALITY (QUALITE DU GRAPHIQUE)** si vous souhaitez

diminuer la qualité du fichier et enregistrer pendant une plus grande période. Une fois que vous aurez modifié les réglages, sélectionnez **START LOGGING (DEBUT DE L'ENREGISTREMENT)** et appuyez sur **ENT**.

Rejet du Bruit

Reportez-vous au paragraphe concernant la fonction de Traitement Avancé des Signaux (ASP) dans cette section.

Données de Superposition

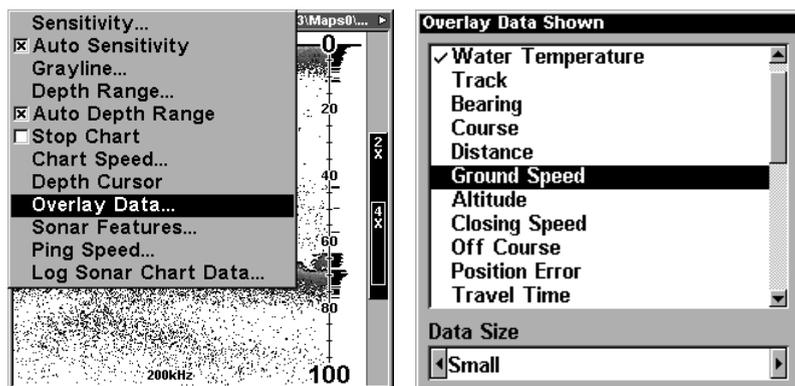
Pour modifier les données numériques visibles à l'Ecran du Sondeur ou à l'Ecran Cartographique:

Tout d'abord, appuyez sur **PAGES**, utilisez les touches → ou ← pour sélectionner un *Ecran*, puis appuyez sur **EXIT**.

Pour sélectionner les données à afficher:

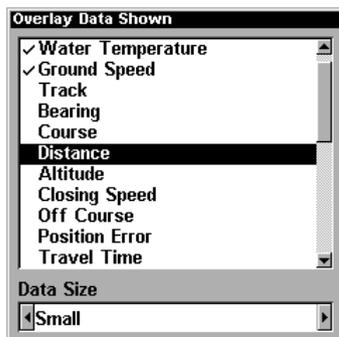
1. Depuis l'Ecran du Sondeur ou Cartographique, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **OVERLAY DATA (DONNEES DE SUPERPOSITION)** | **ENT**.

2. Appuyez sur ↓ ou sur ↑ pour sélectionner le *Type de Donnée* | **ENT**.



Commande de Superposition des Données dans le Menu du Sondeur, à gauche. Menu de sélection des Données de Superposition Visibles, à droite. Dans cet exemple, nous sommes descendus dans la liste pour sélectionner "Ground Speed."

Lorsqu'un type de donnée est sélectionné, il se déplace vers le haut de la liste et une marque apparaît à sa gauche. (Si vous le souhaitez, vous pouvez à présent utiliser les flèches ↓ ou ↑ pour sélectionner d'autres types de données à afficher.)



Liste des Données montrant que la "Vitesse de Fond" est affichée à l'écran du sondeur.

3. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur **EXIT | EXIT**.

Pour désactiver les données affichées:

1. Depuis l'Ecran du Sondeur ou Cartographique, appuyez sur **MENU | ↓** jusqu'à **OVERLAY DATA (DONNÉES DE SUPERPOSITION) | ENT**.

2. Appuyez sur ↓ ou sur ↑ pour sélectionner le *Type de Donnée* | **ENT**. Le type de données sélectionné disparaît du haut de la liste et revient à sa position de départ, non cochée. (Si vous le souhaitez, vous pouvez à présent utiliser les flèches ↓ ou ↑ pour sélectionner d'autres types de données à désactiver.)

3. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur **EXIT | EXIT**.

Pour changer la taille des données affichées:

1. Depuis l'Ecran du Sondeur ou Cartographique, appuyez sur **MENU | ↓** jusqu'à **OVERLAY DATA (DONNÉES DE SUPERPOSITION) | ENT**.

2. Appuyez sur ↑ ou sur ↓ pour sélectionner le *Type de Donnée* | appuyez sur → ou sur ← jusqu'à la *Taille des Données* | **EXIT**.

Le type de donnée sélectionné sera affiché dans sa nouvelle taille. (Pour changer la taille d'un autre type de donnée, appuyez sur **ENT** et répétez ces mêmes étapes, en commençant par l'étape deux ci-dessus.)

3. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur **EXIT**.

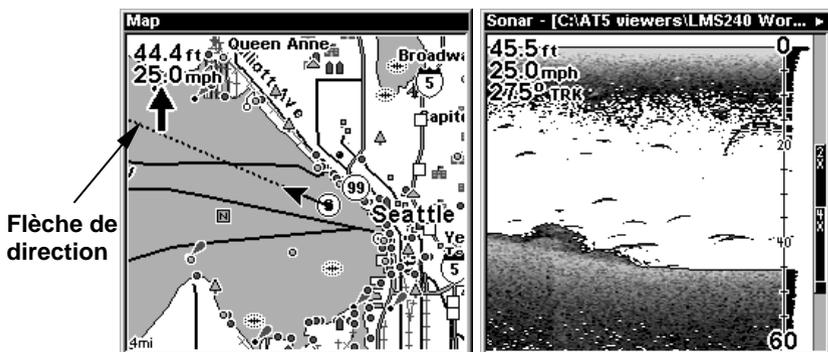
Conseil:

Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier la taille des données affichées lorsque vous sélectionnez un type de données:

1. Depuis l'Ecran du Sondeur ou Cartographique, appuyez sur **MENU | ↓** jusqu'à **OVERLAY DATA (DONNÉES DE SUPERPOSITION) | ENT**.

2. Appuyez sur ↑ ou sur ↓ pour sélectionner le *Type de Donnée* | appuyez sur → ou sur ← jusqu'à la *Taille des Données* | **EXIT**.

Les données seront affichées dans leur nouvelle taille. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur **EXIT | EXIT**.



A gauche, Ecran Cartographique montrant le bateau naviguant sur Puget Sound, Washington, avec les Données de Superposition activées. Cette exemple illustre la Profondeur, la Vitesse au Sol et la Flèche de Direction. Remarquez que la Flèche de Direction pointe toujours directement vers la destination à laquelle vous vous rendez. Dans ce cas, le bateau se dirige vers le nord-ouest à 275°. Puisque le barreur se trouve sur sa trajectoire, la Flèche de Direction pointe droit devant. Si le barreur déviait de sa trajectoire, la flèche indiquerait la direction à suivre pour récupérer la trajectoire conduisant à la destination. A droite, Ecran du Sondeur avec les Données de Superposition activées. Cet exemple montre la Profondeur, la Vitesse au Sol et la Direction suivie par le bateau.

REMARQUE:

Certains types de données peuvent être affichés uniquement dans une taille. Si c'est le cas, la fenêtre de Taille des Données ne s'affichera pas pour ce type de données.

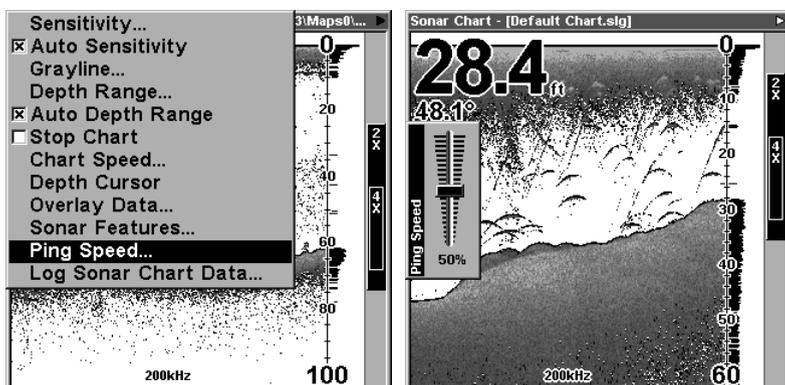
Vitesse de Ping & HyperScroll™

La Vitesse de Ping contrôle le niveau auquel l'émetteur et le transducteur émettent les ondes sonores — pings — dans l'eau. La vitesse de ping est réglée par défaut à 50 pourcent sur cet appareil. A des vitesses normales de déplacement, ce réglage fourni automatiquement suffisamment de retours d'échos pour réactualiser et faire défiler le graphique à une vitesse maximale.

Cependant, lorsque vous vous déplacerez à grandes vitesses, ou si vous souhaitez simplement avoir la mise à jour la plus rapide possible à l'écran, vous pourrez utiliser la fonction d'HyperScroll™. Lorsque vous passez la Vitesse de Ping à un réglage supérieur à 50 pourcent, l'appareil entre automatiquement en mode HyperScroll.

Ces niveaux plus rapides d'émission des ondes sonores vous permettent de conserver une image hautement détaillée à l'écran, et les vitesses de défilement et de mise à jour à l'écran peuvent suivre le rythme du déplacement rapide du bateau.

Lorsque vous utiliserez la fonction HyperScroll, vous aurez également besoin de réduire manuellement la sensibilité pour obtenir des résultats optimum. Selon la profondeur de l'eau et d'autres conditions, l'HyperScroll peut engendrer le retour d'un second signal de fond vers le transducteur pendant le prochain cycle de ping, ou de sondage. Ceci peut résulter en une grande quantité de parasites apparaissant à l'écran. Si cela se produit, réduisez simplement la sensibilité à un niveau où les bruits seront éliminés. Lorsque vous désactiverez l'HyperScroll, vous pourrez de nouveau régler la sensibilité à son niveau initial.



A gauche, Menu du Sondeur avec la commande de Vitesse de Ping sélectionnée. A droite, Barre de Contrôle de la Vitesse de Ping, à son réglage par défaut.

Pour changer la vitesse de ping:

1. Depuis l'Ecran du Sondeur, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **PING SPEED (VITESSE DE PING)** | **ENT**.
2. La Barre de Contrôle de la Vitesse de Ping apparaît. Appuyez sur ↑ pour augmenter la vitesse ou sur ↓ pour la diminuer. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **EXIT**.

Pour régler la Sensibilité:

1. Depuis l' Ecran du Sondeur, appuyez sur **MENU** | **ENT**.
2. La Barre de Contrôle de la Sensibilité apparaît. Appuyez sur ↓ pour diminuer la sensibilité ou sur ↑ pour l'augmenter. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **EXIT**. (Une tonalité est émise lorsque vous atteignez les limites supérieure ou inférieure de sensibilité.)

Pour désactiver l'HyperScroll:

1. Depuis l' Ecran du Sondeur, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **PING SPEED (VITESSE DE PING)** | **ENT**.

2. La Barre de Contrôle de la Vitesse de Ping apparaît. Appuyez sur ↓ pour diminuer la vitesse à 50 pourcent. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **EXIT**.

Lorsque vous augmentez la vitesse de ping et passez en mode HyperScroll, la largeur de la barre graphique FasTrack à la droite de l'écran double de taille. Cela vous permet de mieux visualiser les retours sonars quasi instantanés, comme vous le pourriez sur un sonar de type flash. Pour plus d'informations sur le FasTrack, reportez-vous au paragraphe le concernant dans cette section.

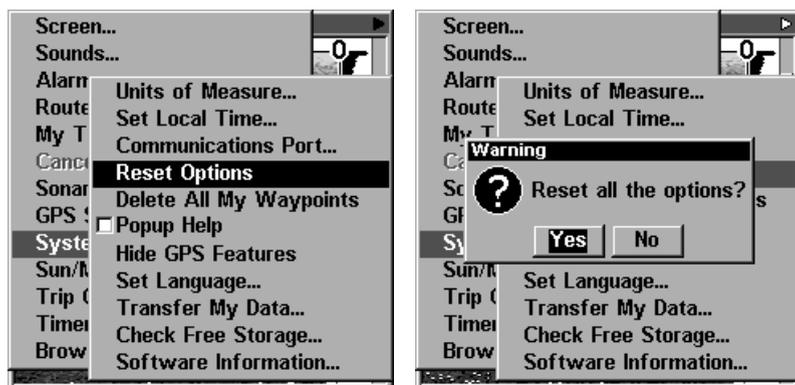
Réinitialisation des Options

Cette commande est utilisée pour redonner à toutes les fonctions, options et paramètres leur valeur par défaut. Elle est utile lorsque vous avez modifié plusieurs paramètres et que vous souhaitez que l'appareil retrouve un fonctionnement automatique de base.

1. Appuyez sur **MENU** | **MENU** | ↓ jusqu'à **SYSTEM SETUP (PARAMETRAGE SYSTEME)** | ↓ jusqu'à **RESET OPTIONS (REINITIALISATION DES OPTIONS)** | **ENT**.

2. Appuyez sur ← pour **YES** | **ENT**.

3. Tous les menus sont effacés et l'appareil revient à l'Ecran Cartographique à l'échelle 4000 miles, comme si vous veniez de l'allumer pour la première fois. Toutes les options reviennent à leur réglage par défaut.



A gauche, menu du Paramétrage Système avec la commande de Réinitialisation des Options sélectionnée. A droite, boîte de dialogue de Réinitialisation des Options , avec "Oui" sélectionné.

REMARQUE:

Réinitialiser les Options n'efface *pas* les waypoints, les itinéraires, les tracés ou les enregistrements sonar.

Remettre la Distance Parcourue à Zéro

L'option d'affichage des Données Numériques sur l'écran du sondeur inclue une fenêtre montrant la distance parcourue, appelée Water Distance. Cette information est calculée par un capteur optionnel de vitesse, et non pas par le GPS. La fenêtre de la distance parcourue peut être réinitialisée en utilisant la commande de remise à zéro de la Distance en Surface.

Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **SONAR SETUP (PARAMETRAGE SYSTEME) | ENT | ↓** jusqu'à **RESET WATER DISTANCE (REINITIALISATION DE LA DISTANCE EN SURFACE) | ENT**. Les menus sont refermés et la distance parcourue est remise à 0.00.

Régler la Compensation de Quille

Cet appareil mesure la profondeur de l'eau depuis la face du transducteur. Puisque le transducteur est installé sous la ligne de flottaison, la distance affichée par la profondeur numérique, l'échelle de profondeur, le curseur de profondeur ou les symboles de poissons n'est pas la profondeur exacte. Si le transducteur se trouve à 1 pied de la surface, et que l'écran affiche une profondeur de 30 pieds, alors la profondeur réelle depuis la surface est de 31 pieds.

Sur les voiliers ou autres grands bateaux à tirants d'eau profonds, la distance entre le transducteur et la quille ou moteur encore plus bas peut être de plusieurs pieds. Dans ces cas, une lecture incorrecte de la profondeur peut entraîner le bateau à s'échouer ou à heurter des structures sous-marines. La fonction de Compensation de la Quille permet au navigateur de ne pas avoir à calculer mentalement la profondeur de l'eau sous la quille.

La Compensation de Quille vous permet d'étalonner la profondeur numérique, l'échelle de profondeur du graphique, le curseur de profondeur et la profondeur des symboles de poissons affichés à l'écran. Pour étalonner les indicateurs de profondeur, mesurez tout d'abord la distance entre la face du transducteur et la partie la plus basse du bateau. Dans cet exemple, nous utiliserons 3,5 pieds. Ceci sera entré comme une valeur *négative*, ce qui fera fonctionner les indicateurs de profondeur comme si le transducteur se trouvait plus profondément dans l'eau qu'il ne l'est réellement.

1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **SET KEEL OFFSET (REGLE L'OFFSET DE QUILLE) | ENT**.

2. La fenêtre de la Compensation de la Quille apparaît. Appuyez sur ↓ pour changer le signe plus (+) en un signe moins (-).
3. Appuyez sur → jusqu'au premier chiffre, puis appuyez sur ↑ jusqu'au chiffre 3
4. Appuyez sur → pour passer au deuxième chiffre, puis appuyez sur ↑ jusqu'à 5, et appuyez sur **EXIT**. Les indicateurs de profondeur affichent à présent la profondeur de l'eau sous la quille avec précision.

REMARQUE:

S'il n'est pas vraiment important de connaître la profondeur exacte de l'eau sous la quille, vous pouvez étalonner les indicateurs de profondeur de façon à ce qu'ils affichent la profondeur de l'eau depuis la surface jusqu'au fond. Pour se faire, mesurez tout d'abord la distance entre la face du transducteur et la surface (la ligne de flottaison du bateau). Dans cet exemple, nous utiliserons 1,5 pieds. Ce chiffre sera entré comme une valeur *positive*, ce qui fera fonctionner les indicateurs comme si le transducteur se trouvait plus haut qu'il ne l'est réellement.

1. Appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **SET KEEL OFFSET (REGLE L'OFFSET DE QUILLE)|ENT**.
2. La fenêtre de Compensation de la Quille apparaît avec un signe (+).
3. Appuyez sur → pour passer au premier chiffre, puis appuyez sur ↑ pour afficher le chiffre 1.
4. Appuyez sur → pour passer au deuxième chiffre, puis appuyez sur ↑ jusqu'à 5, et appuyez sur **EXIT**. Les indicateurs de profondeur affichent à présent la profondeur de l'eau sous la quille avec précision.

Sensibilité & Sensibilité Automatique

La sensibilité contrôle la capacité de l'appareil à capter les échos. La Sensibilité peut être ajustée, car les conditions de l'eau varient grandement. Un faible niveau de sensibilité (de zéro à 50 pourcent) exclue la plupart des informations du fond, des signaux de poissons, et des autres cibles.

De hauts niveaux de sensibilité vous permettent de visualiser ces détails, mais ils peuvent également parasiter l'écran avec de nombreux signaux indésirables. Généralement, le meilleur niveau de sensibilité permet de visualiser un bon signal de fond avec Bande Grise et un peu de bruit de surface.

Sensibilité Automatique

Le mode de sensibilité par défaut est automatique. L'appareil base le niveau de sensibilité sur la nature et la profondeur de l'eau. Lorsque l'appareil est en mode automatique, la sensibilité est automatiquement ajustée de manière à garder un bon signal de fond, plus un peu plus de puissance. Cela lui donne la capacité de montrer le poisson et d'autres détails.

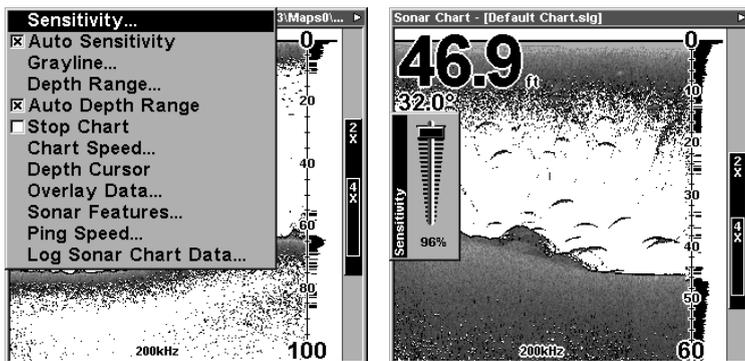
Cependant, il existe des situations dans lesquelles il devient nécessaire d'augmenter ou de diminuer la sensibilité. Cela arrive généralement lorsque vous souhaitez visualiser plus de détails, auquel cas une augmentation de la sensibilité est indiquée. Ou bien, l'action des vagues, ou les sillages des bateaux peuvent créer suffisamment de petites bulles d'air pour encombrer la plupart de la colonne d'eau. Dans ce cas, une diminution de la sensibilité est indiquée pour réduire une partie des parasites.

La barre de contrôle utilisée pour ajuster la sensibilité est la même lorsque l'appareil est en mode automatique ou en mode manuel. En mode automatique, vous pouvez régler la sensibilité jusqu'à 100 pourcent, mais l'appareil limitera votre réglage *minimum*. L'appareil continuera de procéder à de petits réglages, en tenant compte du réglage que vous aurez sélectionné.

En mode manuel, vous avez un contrôle *total* sur le niveau de sensibilité, avec la possibilité de le régler entre zéro et 100 pourcent sans aucune contrainte. Une fois que vous avez sélectionné un niveau, l'appareil continuera d'utiliser ce réglage exact de la sensibilité jusqu'à ce que vous le changiez ou que vous repassiez en mode automatique.

Pour régler la sensibilité en mode automatique:

1. Appuyez sur **MENU** | **ENT**.
2. La Barre de Contrôle de la Sensibilité apparaît. Appuyez sur ↓ pour diminuer la sensibilité ou sur ↑ pour l'augmenter. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **EXIT**. (Une tonalité est émise lorsque vous atteignez les limites supérieure ou inférieure de sensibilité.)



A gauche, Menu du Sondeur avec la commande de la Sensibilité sélectionnée. A droite, Barre de Contrôle de la Sensibilité.

Pour régler la sensibilité en mode manuel:

1. Tout d'abord, désactivez la Sensibilité Automatique: depuis l'Ecran du Sondeur, appuyez **MENU** | ↓ jusqu'à **AUTO SENSITIVITY (SENSIBILITE AUTOMATIQUE)** | **ENT**.
2. Appuyez sur ↑ pour sélectionner **SENSITIVITY (SENSIBILITE)** | **ENT** et la Barre de Contrôle de la Sensibilité apparaît. Appuyez sur ↓ ou sur ↑ pour choisir un réglage différent. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **EXIT**.

Pour réactiver la Sensibilité Automatique:

Depuis l'Ecran du Sondeur, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **AUTO SENSITIVITY (SENSIBILITE AUTOMATIQUE)** | **ENT** | **EXIT**.

REMARQUE:

Pour revenir aux réglages par défaut reçus à l'usine pour la Sensibilité Automatique, consultez le paragraphe concernant la Réinitialisation des Options. Si la sensibilité est en mode manuel, la commande de Réinitialisation des Options la repassera en mode automatique avec les réglages par défaut originels.

Conseil:

Pour des ajustements plus rapides de la sensibilité, essayez de laisser la Barre de Contrôle de la Sensibilité à l'écran pendant que l'image défile. Vous pourrez visualiser les changements à l'écran quand vous appuyerez sur les flèches du bas ou du haut. Ceci est pratique lorsqu'il y a de nombreux parasites dans l'eau et que vous souhaitez faire correspondre la sensibilité aux changements rapides des conditions de l'eau.

Mode Couleur du Sondeur

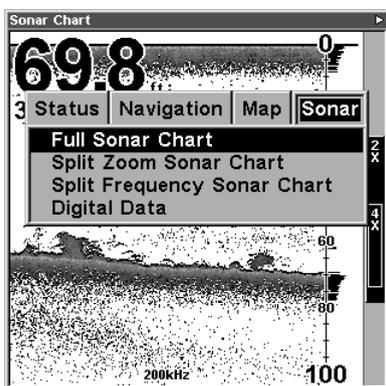
La combinaison par défaut des couleurs pour le graphique du sondeur est une échelle de gris, mais nous offrons d'autres variations pour convenir à vos préférences. Vous pouvez sélectionner un affichage en niveaux de gris inversés, en fond noir ou en mode FishReveal. (Pour plus d'informations sur FishReveal, reportez-vous au paragraphe le concernant dans cette section.)

Pour changer le mode de combinaison de couleurs du graphique:

1. Depuis l'Écran du Sondeur, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **SONAR FEATURES (FONCTIONS SONDEUR) | ENT.**
2. Appuyez sur ↓ jusqu'à **SONAR COLOR MODE (MODE GRAPHIQUE SONDEUR) | ENT.**
3. Appuyez sur ↓ ou sur ↑ jusqu'au *Nom du Mode* | **ENT.**
4. Appuyez sur **EXIT** | **EXIT** pour revenir à l'écran principal.

Options d'Affichage du Graphique du Sondeur

Le Menu des Affichages propose quatre options d'affichage du graphique pour les modèles à double-fréquence et trois options pour les modèles à fréquence unique. Pour accéder à ces options, appuyez sur **PAGES** | ← ou → jusqu'à **SONAR (SONDEUR) | ↓** jusqu'au *Nom de l'Option* | **EXIT.**



Menu des Types d'Affichage, montrant les différentes options d'affichage du graphique du sondeur parmi lesquelles choisir.

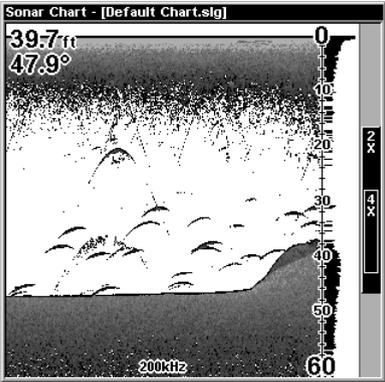
Sondeur Plein Ecran

Ceci est le mode par défaut utilisé lorsque le Sondeur est allumé pour la première fois ou lorsqu'il est réinitialisé à ses réglages par défaut.

Le signal de fond défile à l'écran de droite à gauche. Les échelles de profondeur à droite de l'écran aident à déterminer la profondeur des cibles. La ligne en haut de l'écran représente la surface. La profondeur

du fond et la température de surface (si équipé d'un capteur de température ou d'un transducteur avec capteur de température intégré) s'affichent dans le coin supérieur gauche de l'écran.

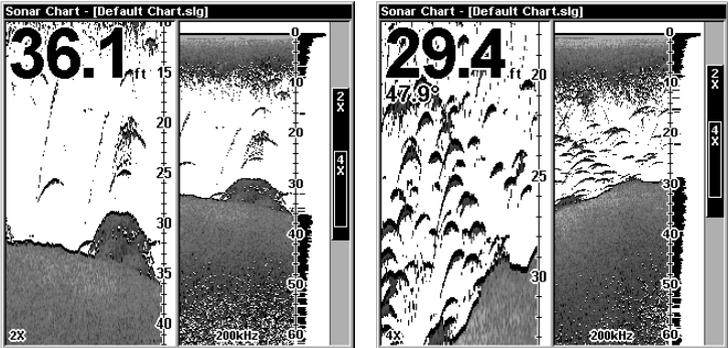
L'affichage FasTrack™ se trouve juste à droite de l'échelle de profondeur. Il convertit tous les échos en de courtes barres horizontales, reproduisant la fonction d'un sonar de type flasher. La barre de zoom tout à droite de l'écran indique la zone qui est zoomée lorsque le zoom est utilisé. (Reportez-vous à la section concernant le Zoom pour plus d'informations.)



Sondeur Plein Ecran. Les données de superposition (profondeur et température) sont toutes deux réglées à une petite taille de caractères.

Ecran Sondeur Partagé

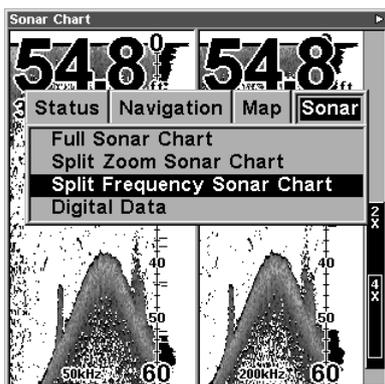
Un écran partagé affiche la colonne d'eau depuis la surface jusqu'au fond à droite de l'écran. La partie gauche de l'écran affiche une version agrandie de la partie droite. La portée du Zoom s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran.



Ecran Sondeur Partagé. L'image de gauche montre la fenêtre gauche de l'écran zoomée 2X. L'image de droite montre la fenêtre gauche de l'écran zoomée 4X.

Graphique Sondeur Double Fréquence (SeaCharter 480DF uniquement)

Ce mode d'affichage permet de visualiser les données provenant du transducteur à 50kHz dans la fenêtre de gauche et les données provenant du transducteur à 200kHz dans la fenêtre de droite. Toutes les autres fonctions et caractéristiques de ce mode d'affichage sont les même que celles de l’Affichage en Graphique Entier.

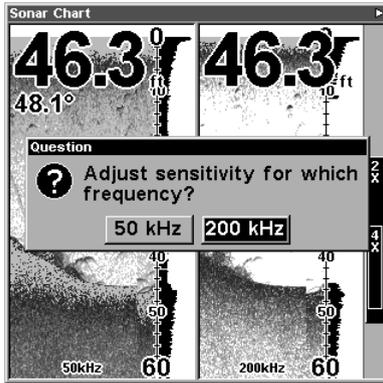


Ecran Sondeur double fréquence,
50 kHz à gauche et 200 kHz à droite.

Vous pouvez ajuster la sensibilité pour chacune des fenêtres.

Pour régler la sensibilité en mode automatique:

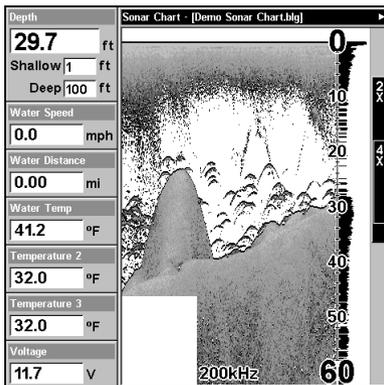
1. Appuyez sur **MENU | ENT**.
2. L'appareil vous demande pour quelle fréquence vous souhaitez régler la sensibilité. Appuyez sur ← ou sur → pour sélectionner celle que vous voulez | **ENT**.
3. La Barre de Contrôle de la Sensibilité apparaît. Appuyez sur ↓ pour diminuer la sensibilité ou sur ↑ pour l'augmenter. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **EXIT**. (Une tonalité est émise lorsque vous atteignez les limites supérieure ou inférieure de sensibilité.)



L'Ecran Sondeur Double Fréquence vous autorise à régler la sensibilité pour chaque fenêtre.

Ecran avec Données Numériques

Ce mode affiche le graphique à droite de l'écran. La partie gauche de l'écran affiche quant à elle sept fenêtres de données numériques contenant: la Profondeur de l'Eau; la Vitesse de Surface (calculée par un capteur de vitesse optionnel); la Distance en Surface (distance parcourue ou enregistrée, requiert également un capteur de vitesse); la Température de l'Eau; Température #2, Température #3 et Tension. (**Remarque:** les Température #2 et #3 requièrent des capteurs de température supplémentaires.)

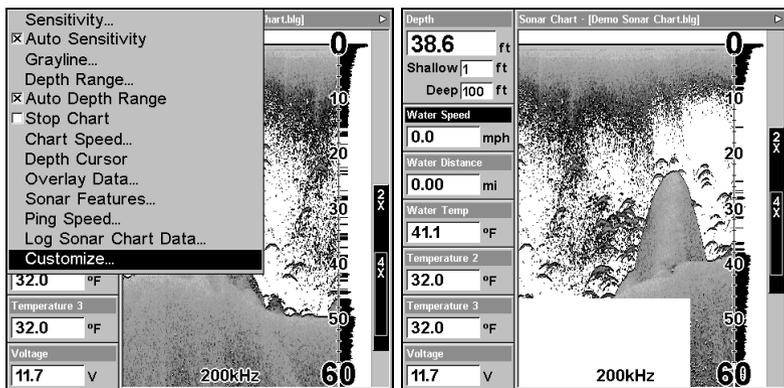


Ecran avec Données Numériques

Personnaliser l'Ecran avec Données Numériques

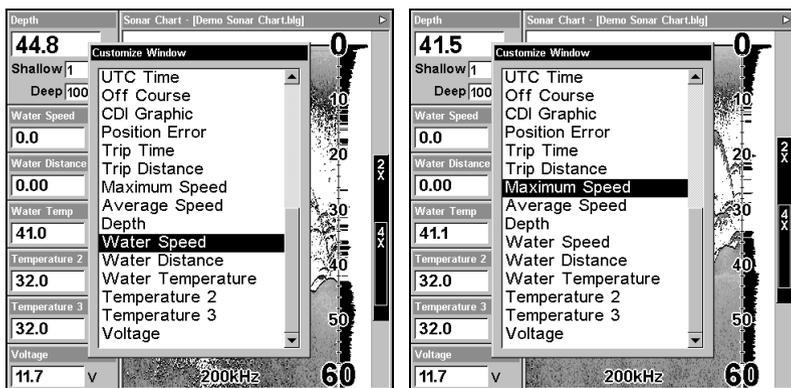
L'Ecran avec Données Numériques peut être personnalisé de façon à afficher des données numériques différentes de celles qui s'affichent par défaut. Pour personnaliser cet écran:

1. Depuis l'Ecran du Sondeur (en mode Données Numériques), appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **CUSTOMIZE (PERSONNALISER)** | **ENT**.



Commande "Personnaliser" du Menu du Sondeur.

2. La barre titre de la fenêtre de la Vitesse de Surface clignote, indiquant que son contenu peut être modifié. Appuyez sur **ENT** | ↑ ou ↓ pour sélectionner le *type de données* | **ENT** | **EXIT**.



Liste d'Options permettant de personnaliser chaque fenêtre de Données Numériques. A gauche, la liste apparaît tout d'abord avec la Vitesse de Surface sélectionnée. A droite, la Vitesse Maximale a été choisie pour remplacer la Vitesse de Surface dans la première fenêtre de données numériques.

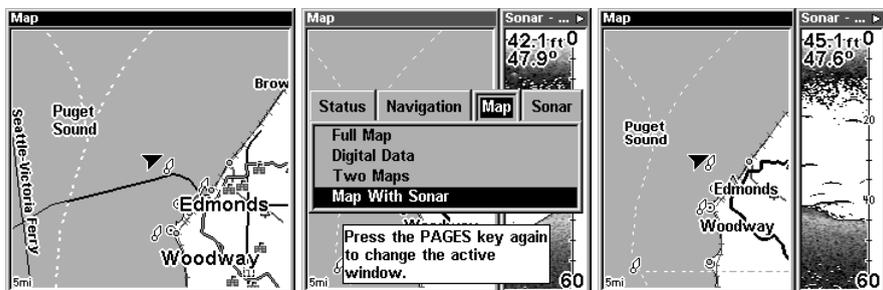
Conseil:

Vous pouvez personnaliser d'autres fenêtres de données numériques avant de retourner à l'Ecran du Sondeur. Après avoir modifié la première fenêtre en sélectionnant un Type de Données et appuyé sur Entrée, utilisez la touche ↓ pour sélectionner une autre fenêtre à

modifier. Lorsque la barre titre de la fenêtre sélectionnée clignote, appuyez sur **ENT** | ↑ ou ↓ pour sélectionner un *tyoe de données* | **ENT**. Répétez ces étapes jusqu'à ce que vous ayez terminé de personnaliser votre écran, puis appuyez sur **EXIT** pour revenir à l'écran principal.

Ecran Partagé entre Carte et Sondeur

Il existe un mode d'affichage qui partage l'écran en deux, avec la carte à gauche et le sondeur à droite. Cette option se trouve dans le Menu des Affichages, dans la catégorie des Cartes.



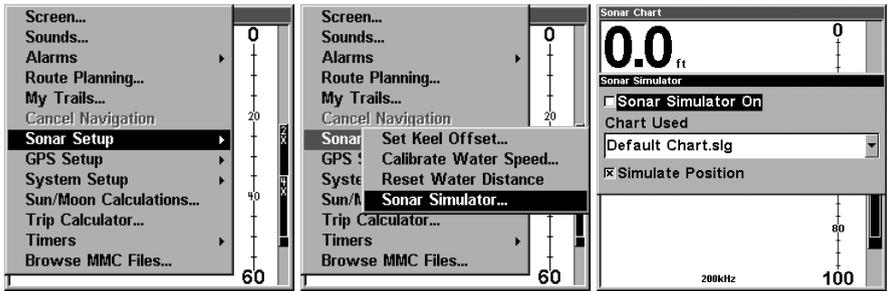
Carte avec l'option d'écran partagé avec sondeur. Tout à gauche, la Carte Plein Ecran est illustrée. Le Menu des Affichages avec la liste des options pour la Carte est représenté au centre. A droite, la Carte avec Sondeur en Ecran Partagé.

Lorsque cet écran est activé, vous devrez spécifier à quel côté correspondent les touches Menu, Zoom In et Zoom Out. Pour cela, appuyez sur **PAGES** | **PAGES**. La fenêtre possédant une barre titre noire est celle qui est active. Pour passer d'une fenêtre à une autre, appuyez simplement sur **PAGES** | **PAGES** une nouvelle fois.

Simulateur

Cet appareil possède un simulateur intégré qui vous permet de le faire fonctionner comme si vous étiez sur l'eau. Toutes les fonctions du sondeur sont utilisables. Lorsque vous êtes en mode simulateur, vous pouvez voir le nom du fichier graphique s'afficher dans la barre de titre de l'Ecran du Sondeur et un symbole de lecture clignoter à l'extrémité droite de la barre de titre. Pour utiliser le simulateur:

1. Depuis l'Ecran du Sondeur, appuyez sur **MENU** | **MENU** | ↓ jusqu'à **SONAR SETUP (PARAMETRAGE SONDEUR)** | **ENT** | ↓ jusqu'à **SONAR SIMULATOR (SIMULATEUR SONDEUR)** | **ENT**.



A gauche, Menu Principal avec la commande de Paramétrage du Sondeur sélectionnée. Au centre, sous-menu avec la commande de Simulateur du Sondeur sélectionnée. A droite, menu du Simulateur du Sondeur, avec le simulateur non activé (la case n'est pas cochée).

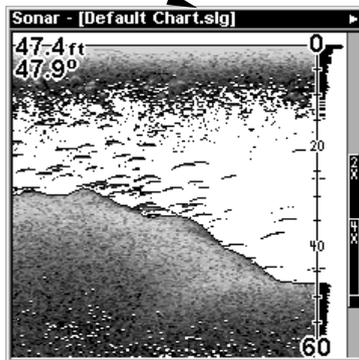
REMARQUE:

Avec la fonction "Simulate Position" (Simuler une Position) sélectionnée, le simulateur fera également automatiquement marcher le simulateur GPS (si des données GPS avaient été enregistrées avec celles du sondeur).

2. Pour utiliser le graphique par défaut enregistré dans l'appareil, appuyez sur **ENT | EXIT**. Le graphique commence à défiler à l'écran, tout comme si vous étiez sur l'eau.

3. Eteignez le Simulateur en appuyant sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **SONAR SETUP (PARAMETRAGE SONDEUR) | ENT | ↓** jusqu'à **SONAR SIMULATOR (SIMULATEUR SONDEUR) | ENT | ENT | EXIT**.

Barre de titre avec nom du fichier



Symbole de "Lecture" clignotant

Ecran du Sondeur, jouant en mode Simulateur un graphique enregistré.

Conseil:

Le Simulateur du Sondeur peut utiliser des graphiques que vous ou un ami avez enregistrés sur une carte MMC. (Pour savoir comment, lisez le paragraphe dans cette section concernant l'Enregistrement des Données Graphiques du Sondeur.) Pour rejouer votre propre graphique, assurez-vous que la MMC contenant l'enregistrement soit installée, puis:

1. Appuyez sur **MENU | MENU** | ↓ jusqu'à **SONAR SETUP (PARAMETRAGE SONDEUR) | ENT** | ↓ jusqu'à **SONAR SIMULATOR (SIMULATEUR SONDEUR) | ENT**.
2. Appuyez sur ↓ jusqu'à **CHART USED (GRAPHIQUE UTILISE) | ENT**.
3. Utilisez les touches ↓ ou ↑ pour sélectionner le *nom du graphique* | **ENT** | ↑ jusqu'à **SONAR SIMULATOR ON (SIMULATEUR SONDEUR ACTIVE) | ENT | EXIT**.

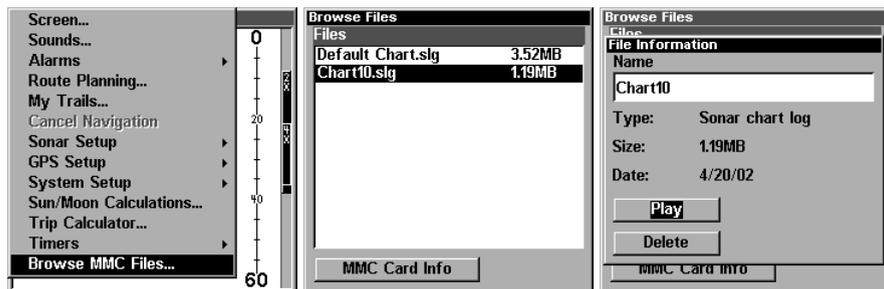
Lorsque vous vous trouvez dans le menu du Simulateur du Sondeur, n'oubliez pas de sélectionner la fonction "Simulate Position" si vous souhaitez que les simulateurs du sondeur et du GPS fonctionnent simultanément. Pendant que vous visionnez vos enregistrements sonars, vous pouvez créer des points de repères pour marquer les lieux où vous souhaitez retourner.

Lorsque le simulateur est en marche, vous pouvez passer d'un graphique enregistré à un autre en ouvrant le menu du Simulateur du Sondeur et en utilisant les instructions de l'étape 2 pour sélectionner un graphique différent.

Conseil:

Il existe plusieurs façons de rejouer un enregistrement graphique. Vous pouvez également activer le simulateur depuis la liste des fichiers MMC. Voici comment:

1. Appuyez sur **MENU | MENU** | ↓ jusqu'à **BROWSE MMC FILES (PARCOURIR FICHIERS MMC) | ENT | ENT**.
2. Appuyez sur ↓ ou sur ↑ pour choisir le *nom du graphique* | **ENT** | ↓ pour **PLAY (LECTURE) | ENT | EXIT**.



séquence à suivre pour lire un enregistrement graphique depuis la liste des Fichiers MMC.

REMARQUE:

Pour une excellente mise en pratique, essayez d'utiliser le Simulateur du Sondeur et le Simulateur GPS en même temps. Cela vous donnera une excellente idée de la façon dont l'appareil fonctionnera une fois sur le terrain.

REMARQUE:

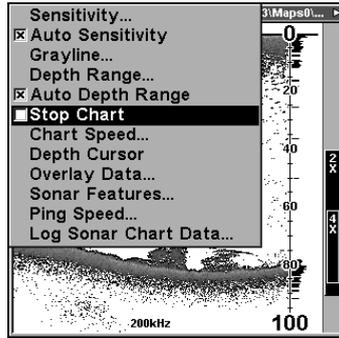
Si vous allumez votre sondeur avant de l'avoir branché à un transducteur, il peut entrer en mode démo. Les mots "demo mode" clignoteront en bas de l'écran et un graphique similaire à celui du simulateur défilera. A la différence du simulateur, le mode démo sert uniquement à la démonstration, et s'arrêtera automatiquement dès que vous allumerez l'appareil relié à un transducteur. Le simulateur continuera de fonctionner normalement.

Arrêt du Défilement de l'Image

Si vous faites fonctionner plusieurs appareils sur votre bateau, ou si vous utilisez cet appareil dans une voiture, vous voudrez peut être parfois éteindre le sonar. Cette commande éteint le sonar et arrête le défilement du graphique à l'écran. Le sonar redémarrera automatiquement chaque fois que vous rallumerez l'appareil.

Appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **STOP CHART (ARRÊT DU DÉFILEMENT DE L'IMAGE)** | **ENT** | **EXIT**.

Pour rallumer le sonar et redémarrer le défilement du graphique, répétez les étapes décrites ci-dessus.



Menu du Sondeur avec la commande d'Arrêt du Défilement de l'Image sélectionnée. La case n'est pas cochée, ce qui signifie que le graphique défile à l'écran.

Clarté de la Surface

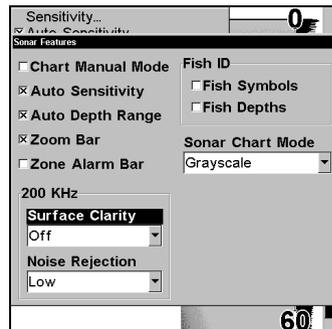
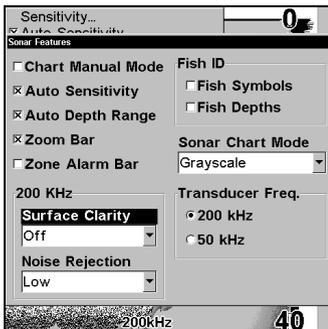
Les marques s'étendant au-dessous de la ligne du zéro sont appelées "le bruit de surface". Ces marques sont causées par l'action des vagues, des sillages, de la température, etc.

Le contrôle de la clarté de surface réduit ou élimine de l'écran les signaux responsables du bruit de surface. Il exécute ceci en modifiant la sensibilité du récepteur, la diminuant à proximité de la surface et l'augmentant petit à petit en profondeur.

Il existe trois niveaux de clarté de surface disponibles: bas, moyen, ou haut. Elle peut également être éteinte, comme elle l'est par défaut.

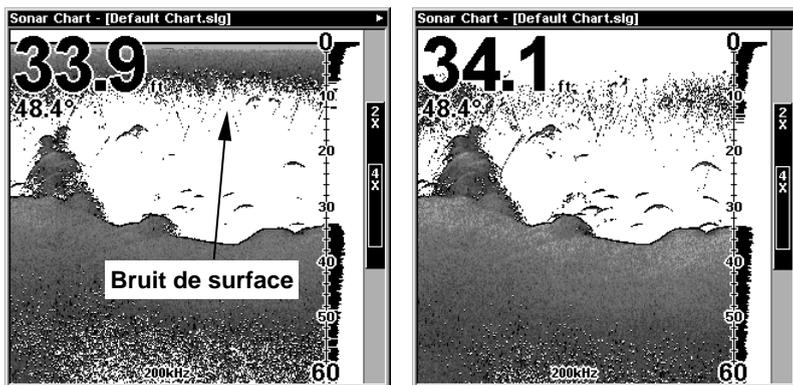
Pour régler le niveau de Clarté en Surface:

1. Depuis l'Écran du Sondeur, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **SONAR FEATURES (FONCTIONS SONDEUR) | ENT**.



Menu de Fonctions du Sondeur avec la Clarté de Surface sélectionnée (à gauche, menu de la double-fréquence; à droite, menu de la fréquence unique).

2. Appuyez sur ↓ jusqu'à **SURFACE CLARITY (CLARTE DE LA SURFACE) | ENT.**
3. Appuyez sur ↓ ou sur ↑ pour sélectionner le *niveau de clarté* | **EXIT | EXIT | EXIT.**



Dans l'illustration de gauche, la Clarté de Surface est éteinte. A droite, la Clarté de Surface est réglée sur "Haut".

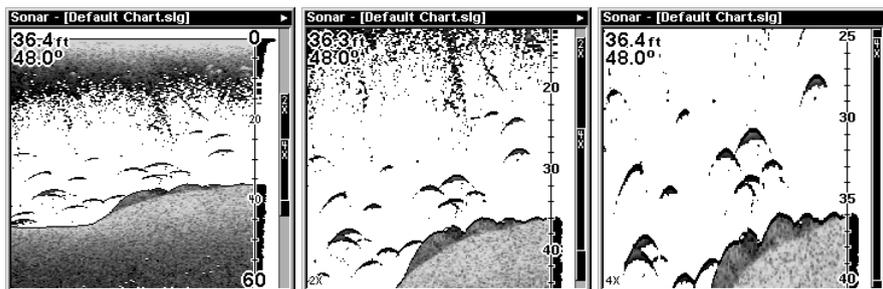
Zoom & Barre de Zoom

Le Zoom est un moyen commun, simple et rapide, utilisé pour agrandir les petits détails, les signaux de poissons et le fond avec la structure qui lui est associée. Cet appareil vous permet d'agrandir l'affichage rapidement et facilement en appuyant sur la touche **ZIN**.

Appuyer une fois sur la touche **ZIN** double la taille (2X) de tous les échos affichés à l'écran. Appuyer une seconde fois sur cette touche quadruple la taille des échos (4X). La barre de Zoom à la droite de l'écran montre quels échos seront affichés à l'écran lorsque la touche **ZIN** sera utilisée.

Par exemple, appuyer une fois sur la touche **ZIN** activera le zoom 2X qui affichera tous les échos présents entre les extrémités supérieure et inférieure de la barre de zoom 2X. Appuyer une nouvelle fois sur la touche **ZIN** résultera en un zoom 4X et seuls les échos présents entre les extrémités supérieure et inférieure de la barre de zoom 4X seront alors affichés à l'écran.

Appuyez sur la touche **ZOUT** pour revenir à un affichage en mode normal.



A gauche, Ecran du Sondeur, en vue normale. Au centre, même vue zoomée 2X. A droite, même vue zoomée 4X.

Zoom Panoramique

Votre appareil peut se concentrer rapidement sur n'importe quelle portion de la colonne d'eau par simple pression de l'une des touches fléchées. Le Zoom panoramique vous permet de naviguer rapidement de haut en bas et de vous déplacer le long de la colonne d'eau, obtenant ainsi une image agrandie à différentes profondeurs. En « pointant » votre zoom sur différentes portions de l'image pendant que celle-ci défile, vous pouvez ainsi obtenir un gros-plan de bonne qualité de la structure sous-marine.

Pour utiliser le zoom panoramique, régler manuellement la portée (voir page 72) et choisissez un agrandissement de 2X ou de 4X. Appuyez ensuite simplement sur ↑ ou sur ↓ pour faire un panoramique de la colonne d'eau vers le haut ou vers le bas.

Section 5: Dépannage

Si votre appareil refuse de fonctionner ou si vous avez besoin d'assistance technique, veuillez consulter cette section de dépannage avant de contacter le service clientèle de l'usine. Cela pourrait vous éviter de retourner votre appareil pour qu'il soit réparé. Pour nous contacter, reportez-vous à la dernière page de ce manuel.

L'appareil ne s'allume pas:

1. Vérifiez le raccordement du câble d'alimentation au niveau de l'appareil. Vérifiez également les fils.
2. Assurez-vous que le câble d'alimentation soit bien branché. Le fil rouge doit être branché à la borne positive de la batterie et le fil noir à la borne négative ou à la masse.
3. Vérifiez le fusible.
4. Mesurez la tension de la batterie au niveau du connecteur d'alimentation de l'appareil. Celle-ci devrait être d'au moins 10 volts. Si ce n'est pas le cas, le câblage de l'appareil est défectueux, les bornes de la batterie ou les fils au niveau des bornes sont corrodés ou la batterie est déchargée.

L'affichage se fige, s'immobilise ou fonctionne par à-coups :

1. Des parasites électriques provenant du moteur de l'embarcation, du moteur de traîne ou d'un accessoire peuvent provoquer des interférences au niveau du sonar. Il peut s'avérer utile d'acheminer à nouveau les câbles d'alimentation et du transducteur loin des autres fils de l'embarcation. Reliez le câble d'alimentation du sonar directement à la batterie plutôt que de le faire passer par un porte-fusible ou par un interrupteur d'allumage.
2. Vérifiez si le câble du transducteur présente des ruptures, des coupures ou des fils coincés.
3. Vérifiez les câbles du transducteur et d'alimentation. Assurez-vous **Écho de fond faible, lectures numériques irrégulières, ou aucun signal de poisson:**

1. Assurez-vous que le transducteur soit bien orienté vers le bas. Nettoyez sa surface. L'huile, la saleté et le carburant peuvent former une pellicule, réduisant ainsi l'efficacité du transducteur. S'il est installé à l'intérieur de la coque, il ne doit être séparé de l'eau que par une seule couche de fibre de verre et il doit être bien fixé à la coque. Lorsque vous fixez le transducteur à l'intérieur de la coque, utilisez

UNIQUEMENT la résine époxyde disponible chez LEI (les informations concernant les commandes se trouvent à la fin de ce manuel). N'utilisez JAMAIS l'adhésif en caoutchouc silicone RTV ou tout autre type d'époxyde. La résine époxyde LEI a été spécialement formulée de façon à sécher correctement pour les applications intra-coque.

2. Des parasites électriques provenant du moteur du bateau peuvent nuire au sonar, le forçant ainsi à augmenter sa discrimination ou sa fonction d'antiparasitage. L'appareil peut alors éliminer de l'affichage des signaux plus faibles tels que ceux des poissons ou mêmes ceux des structures.

3. La profondeur de l'eau peut excéder la capacité de l'appareil à trouver le fond. L'affichage numérique clignotera continuellement si le sonar ne peut pas repérer le signal de fond en mode automatique. Il peut également indiquer une portée dont les limites excèdent largement la profondeur de l'eau dans laquelle vous vous trouvez. Dans ce cas, mettez l'appareil en mode manuel, indiquez une portée plus réaliste (de 0 à 100 pieds par exemple) et augmentez la sensibilité. Un signal de fond devrait apparaître lorsque vous naviguez en eau moins profonde.

4. Vérifiez la tension de la batterie. Si celle-ci diminue, la puissance de l'émetteur diminue également, réduisant la capacité de l'appareil à **Disparition de l'écho de fond à grandes vitesses, affichage numérique irrégulier ou écho de fond faible lorsque le bateau est en mouvement**

1. Le transducteur peut se trouver en eau turbulente. Il doit être placé à un endroit où la circulation de l'eau est régulière afin de permettre au sonar de fonctionner à n'importe quelle vitesse. Les bulles d'air présentes dans l'eau perturbent les signaux du sonar, réduisant ainsi sa capacité à repérer le fond ou les autres cibles. Le terme technique de ce phénomène est la cavitation.

2. Les parasites électriques provenant du moteur de l'embarcation peuvent nuire au sonar, le forçant à augmenter sa discrimination ou sa fonction d'antiparasitage. L'appareil peut alors éliminer de l'affichage les signaux plus faibles tels que ceux des poissons ou mêmes ceux des structures. Essayez des bougies à résistance ou éloignez le câble d'alimentation du sonar et le câble du transducteur des autres fils électriques de l'embarcation.

Aucun arc de poissons ne s'affiche lorsque le repérage des poissons (Fish I.D.) est désactivé:

1. Assurez-vous que le transducteur soit dirigé bien droit vers le bas. Il s'agit du problème le plus fréquent lorsqu'un arc partiel est affiché.

2. La sensibilité n'est peut être pas suffisamment élevée. Votre appareil ne peut afficher un arc de poisson que s'il reçoit l'écho du poisson depuis son entrée dans le cône de détection jusqu'à sa sortie. Si la sensibilité n'est pas assez élevée, l'appareil ne montre le poisson que lorsqu'il se trouve au centre du cône de détection.

3. Utilisez le zoom. Il est beaucoup plus facile de visualiser des arcs de poissons sur une portée réduite. Par exemple, vous aurez beaucoup plus de chance de voir des arcs de poissons sur une portée de 30 à 60 pieds que sur une portée de 0 à 60 pieds. Les cibles sont en effet agrandies et l'affichage montre beaucoup plus de détails.

4. L'embarcation doit se déplacer à la traîne pour que les arcs de poissons soient visibles. Si le bateau est immobile, les poissons demeurant dans le cône de détection apparaissent à l'écran sous forme de lignes horizontales rectilignes.

BRUITS PARASITES

Les parasites électriques représentent une part importante des problèmes liés à l'utilisation du sonar. Ceux-ci apparaissent habituellement à l'écran sous forme de motifs aléatoires, de lignes ou de points épars. Dans les cas extrêmes, l'écran peut être complètement recouvert de points noirs, l'appareil peut fonctionner de façon irrégulière ou ne pas fonctionner du tout.

Pour éliminer ou réduire les effets des parasites électriques, essayez tout d'abord d'en déterminer la cause. Avec le bateau immobile sur l'eau, placez tout le matériel électrique hors tension. Assurez-vous que le moteur est également éteint. Allumez votre sonar, puis désactivez le système d'élimination des parasites [connu sous le nom de fonction ASP (Advanced Signal Processing)]. Un signal de fond constant devrait apparaître à l'écran. Placez à présent chaque élément électrique du bateau sous tension et observez à l'écran son effet sur le sonar. Par exemple, actionnez la pompe de drain et vérifiez si des parasites apparaissent à l'écran du sonar. Si aucun parasite n'apparaît, arrêtez la pompe et activez ensuite le poste de radio VHF (hyperfréquences). Procédez ainsi avec tout le matériel électrique, en observant pour chaque élément son effet sur l'écran du sonar et en le plaçant ensuite hors tension.

Si vous détectez des parasites avec l'un des éléments électriques, moteur, pompes ou radio, essayez d'isoler le problème. Vous pouvez habituellement acheminer à nouveau le câble d'alimentation et le câble du transducteur du sonar loin des fils provoquant ces interférences. Les câbles d'antenne de radio VHF produisent des parasites lors de la transmission; assurez-vous que les fils du sonar en soient éloignés.

Peut-être devrez-vous relier le câble d'alimentation du sonar directement à la batterie pour l'isoler des autres fils de l'embarcation.

Si le matériel électrique ne fait pas apparaître de parasites à l'écran du sonar, assurez-vous que tous les éléments électriques du bateau sont hors tension, à l'exception du sonar, et mettez le moteur en marche. Augmentez le régime en restant au point mort. Si des parasites apparaissent à l'écran, le problème pourrait se situer au niveau des bougies, de l'alternateur ou des fils du compte-tours. Essayez d'utiliser des bougies à résistance, des filtres d'alternateur ou acheminez le câble d'alimentation du sonar loin des fils du moteur. On peut une fois de plus éliminer ces problèmes en reliant le câble d'alimentation directement à la batterie. Assurez-vous d'utiliser le fusible en ligne fourni avec cet appareil pour relier le câble d'alimentation à la batterie

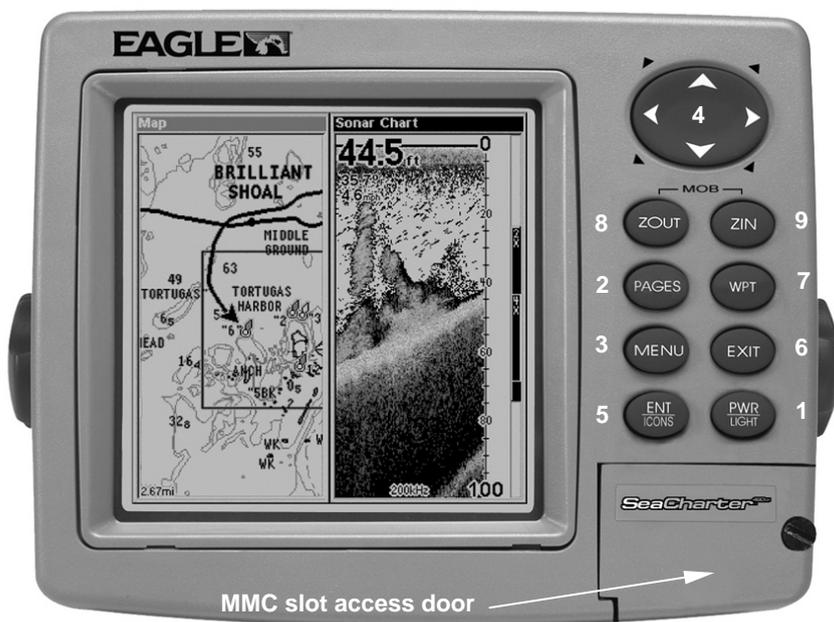
Lorsque aucun parasite n'apparaît à l'écran après tout ces essais, le bruit provient alors probablement de la cavitation. Plusieurs débutants ou amateurs procéderont à une installation rapide du sonar qui fonctionnera parfaitement en eau peu profonde ou lorsque le bateau sera à l'arrêt. Dans la plupart des cas, le problème dépend de l'emplacement et/ou de l'angle d'orientation du transducteur. La face du transducteur doit être soumise à un débit d'eau constant et ce à n'importe quelle vitesse. Consultez le manuel d'utilisation du transducteur ou les Instructions d'Installation dans ce manuel (Sec. 2) pour connaître la position d'installation idéale.

Section 6: Fonctionnement de Base du GPS

Cette section aborde les fonctions les plus basiques du GPS. Le Sec. 6 est organisée dans un ordre chronologique. La Sec. 7, *Fonctionnement Avancé du GPS*, traitera des fonctions et des utilisations plus avancées du GPS.

Avant que vous n'allumiez votre appareil et que vous ne retrouviez votre position, il est important d'apprendre à utiliser les différentes touches, de connaître les quatre types d'Affichage et la façon dont ils fonctionnent tous ensemble. CEPENDANT, si vous ne pouvez plus attendre pour sortir, passez directement à la **Consultation Rapide** à la page 122.

Clavier



Appareil sonar/GPS SeaCharter 480DF, vu de face, montrant l'écran partagé avec la carte et le sonar, le clavier et la trappe d'accès pour la carte MMC.

1. **PWR/LIGHT** (Mise en marche & Lumière) – La touche PWR permet d'allumer et d'éteindre l'appareil et d'activer le rétro-éclairage.
2. **PAGES** – Presser cette touche et les ← → touches fléchées (4) permet de passer d'un mode d'affichage à un autre. (Ecran d'Etat Satellite, Ecran de Navigation, Ecran Cartographique et Ecran du

Sondeur.) Chaque écran représente l'un des modes principaux de fonctionnement de l'appareil.

3. **MENU** – Pressez cette touche pour accéder aux menus et aux sous-menus, qui vous permettent de sélectionner une commande ou de régler une fonction. Elle permet également d'accéder aux fonctions de recherche des rues, des intersections, des adresses et des sorties d'autoroute.

4. **TOUCHES FLECHEES** – Ces touches sont utilisées pour naviguer dans les menus, pour effectuer des sélections, pour déplacer les curseurs à l'écran du sonar et sur la carte, et pour entrer des données.

5. **ENT/ICONS** (Entrée & Icônes) – Cette touche vous permet de sauvegarder des données, de valider des valeurs et d'exécuter les commandes des menus. Elle est également utilisée pour créer des icônes de repérages.

6. **EXIT** – La touche Exit vous permet de revenir à l'écran précédent, d'effacer des données ou de sortir d'un menu.

7. **WPT** – (Waypoint) La touche Waypoint est utilisée pour sauvegarder ou pour rappeler des waypoints (points de repère), pour rechercher des waypoints et pour accéder à la liste des waypoints. Cette touche permet également d'ouvrir les menus de recherche des Points d'Intérêts (POI) et est impliquée dans certaines fonctions de navigation.

8. **ZOUT** – (Zoom Out) – Cette touche vous permet d'effectuer un zoom arrière. Sur l'Ecran du Sondeur, cette touche vous ramène à l'écran sondeur entier, affichant l'intégralité de la colonne d'eau, depuis la surface jusqu'au fond. Sur l'Ecran Cartographique, elle vous permet de visualiser une zone géographique plus importante à l'écran. Moins de détails sont visibles lorsque vous faites un zoom arrière.

9. **ZIN** – (Zoom In) – Cette touche vous permet d'effectuer un zoom avant. Sur l'Ecran du Sondeur, elle permet d'agrandir les signaux de poissons et le détail du fond. Sur l'Ecran Cartographique, elle vous permet de visualiser plus de détails dans une zone géographique plus réduite à l'écran.

Allumer et Eteindre l'Appareil/l'Eclairage

Pour allumer l'appareil, appuyez sur **PWR**. Alors que l'appareil se met sous tension, l'Ecran Cartographique apparaît en premier. (Pour utiliser un autre type d'affichage, appuyez sur **PAGES** |← ou → jusqu'au *Nom du Type d'Affichage* |**EXIT**.)

Pour activer le rétro-éclairage, appuyez une nouvelle fois sur **PWR**. L'appareil dispose de trois niveaux de rétro-éclairage parmi lesquels

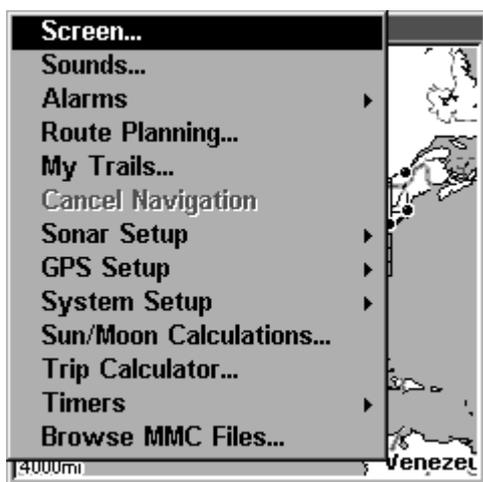
choisir. Appuyer à plusieurs reprises sur **PWR** permet de passer d'un niveau à un autre et d'éteindre le rétro-éclairage.

Eteignez l'appareil en pressant sur la touche **PWR** pendant 3 secondes.

Menu Principal

L'appareil possède un Menu Principal qui comprend les commandes de certaines fonctions et des options de réglage. Cette section traitera uniquement des fonctions, les commandes de base qui permettent au sondeur de faire quelque chose. Le GPS fonctionne très bien avec les réglages qui lui sont attribués par défaut à l'usine. Toutefois, si vous souhaitez en apprendre davantage sur les diverses options dont vous disposez, reportez-vous à la *Sec. 8, Réglage du Système et des Options GPS*.

Vous pouvez accéder au Menu Principal depuis n'importe quel des quatre modes d'affichage en appuyant sur **MENU | MENU**. Pour sortir du menu et revenir à l'écran principal, appuyez sur **EXIT**.



Menu Principal.

Les commandes du Menu Principal et leurs fonctions sont les suivantes:

Screen (Ecran): modifie le contraste ou la luminosité de l'écran.

Sounds (Sons): active ou désactive les sons émis par les touches et les alarmes, et permet également de régler le style de l'alarme.

Alarms (Alarmes): active ou désactive les alarmes du sonar et du GPS et modifie les seuils des alarmes.

Route Planning (Elaboration de Routes): utilisé pour planifier, visualiser ou naviguer le long d'un itinéraire.

My Trails (Tracés): affiche, cache, crée et supprime des tracés. Également utilisé pour naviguer le long d'un tracé ou pour ré-emprunter un tracé.

Cancel Navigation (Annuler Navigation): désactive les diverses commandes de navigation. Utilisé pour arrêter la navigation une fois que vous avez atteint votre waypoint de destination, un Point d'Intérêt ou un emplacement sur la carte; ou une fois que vous avez atteint la fin d'un tracé ou d'un itinéraire

Sonar Setup (Paramétrage Sondeur): règle diverses options du sondeur.

GPS Setup (Paramétrage GPS): règle diverses options du récepteur GPS.

System Setup (Paramétrage Système): règle la configuration générale des options.

Sun/Moon Calculations (Calcul Soleil/Lune): trouve les heures de levée et de coucher du Soleil et de la Lune.

Trip Calculator (Calculateur du Trajet): affiche l'état du trajet et les statistiques.

Timers (Chronomètres): contrôle le chronomètre, le compte à rebours et les réglages du réveil.

Browse MMC Files (Parcourir Fichiers MMC): cela vous permet de visualiser la carte MMC qui est installée dans l'appareil et les fichiers qu'elle contient.

Modes d'Affichage

L'appareil possède quatre Modes d'Affichage représentant les quatre modes principaux de son fonctionnement. Ces affichages sont les suivants: l'Ecran d'Etat Satellite, l'Ecran de Navigation, l'Ecran Cartographique et l'Ecran du Sondeur. Vous pouvez accéder à ces types d'affichage en appuyant sur la touche **PAGES**, puis en utilisant les flèches → ou ← pour sélectionner un Ecran. (Sortez du menu en appuyant sur **EXIT**.)



Menu des Affichages, montrant les options d'affichage de la Carte.

Ecran du Sondeur

L'Ecran du Sondeur affiche le graphique du sondeur, une vue de la colonne d'eau de la surface jusqu'au fond. Le graphique défile de droite à gauche de l'écran, affichant les échos représentant les poissons, les structures et le fond. L'Ecran du Sondeur est décrit plus en détails à la Sec. 3. Pour accéder à l'Ecran du Sondeur: Appuyez sur **PAGES**, puis utilisez les touches → ou ← pour sélectionner **SONAR (SONDEUR)**. (Sortez du menu en appuyant sur **EXIT**)

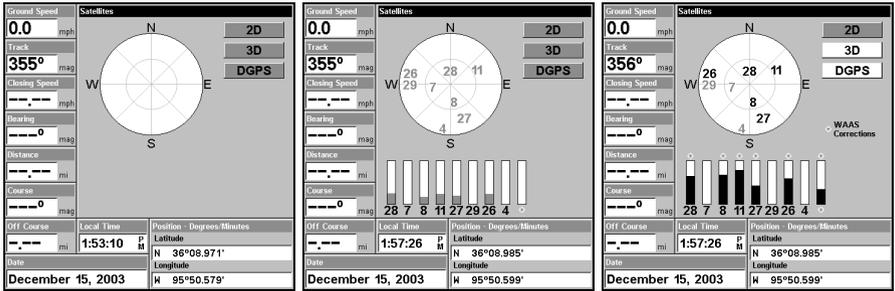
Ecran d'Etat Satellite

Cet écran fournit des informations détaillées sur l'état du verrouillage satellite de l'appareil et sur l'acquisition d'une position. Pour accéder à l'Ecran d'Etat Satellite: Appuyez sur **PAGES**, puis utilisez les touches → ou ← pour sélectionner **STATUS (ETAT)**. (Sortez du menu en appuyant sur **EXIT**.)

Quelque soit l'écran que vous utilisiez, un indicateur de position/point d'interrogation clignotant et l'affichage clignotant des données GPS indiquent que le verrouillage satellite a été perdu et qu'aucune position n'est confirmée. L'Ecran d'Etat Satellite vous présente la qualité et la précision du verrouillage satellite en cours et du calcul de votre position.

AVERTISSEMENT:

Ne procédez à aucune navigation avec cet appareil tant que les nombres n'ont pas cessé de clignoter!



Ecran d'Etat Satellite. La figure de gauche indique que l'appareil ne s'est aligné à aucun satellite et n'a pas encore établi sa position. La figure du milieu montre l'examen des satellites. La figure de droite indique un verrouillage satellite et l'acquisition d'une position 3D (latitude, longitude et altitude), et montre une réception WAAS.

Cet écran affiche une vue graphique des satellites visibles. Chaque satellite est placé sur le graphique circulaire relativement à votre position. Le point situé au centre du cercle se trouve directement au-dessus de vous. Le petit anneau le plus à l'intérieur représente la ligne située à 45° au-dessus de l'horizon et l'anneau le plus large représente l'horizon. Le Nord se trouve en haut du graphique. Vous pouvez l'utiliser pour reconnaître les satellites gênés par des obstacles présents dans votre entourage immédiat en alignant l'appareil avec le nord.

Le récepteur GPS suit les satellites qui apparaissent en gras sur le graphique. Le récepteur ne s'est pas aligné à un satellite si le numéro correspondant à ce dernier apparaît en gris. Ainsi, un tel satellite n'est pas utilisé par l'appareil pour le calcul de votre position.

Sous le graphique circulaire se trouvent les barres graphiques, une pour chaque satellite en vue. Puisque l'appareil possède 12 canaux parallèles, il est en mesure de consacrer un canal par satellite visible. Plus la hauteur de la barre est importante, plus les signaux satellites reçus par l'appareil sont bons.

REMARQUE:

L'une des options d'affichage de données de l'Ecran d'Etat Satellite est celle de l'"Erreur de Position" (erreur de position horizontale), qui peut apparaître dans l'une des fenêtres de données numériques de l'écran. Si vous activez l'Erreur de Position, elle vous donnera l'erreur attendue par rapport à un repère. En d'autres termes, si l'Erreur de Position indique 15 mètres, on estime que la position affichée par l'appareil se trouve dans les 15 mètres environnant la position réelle.

Cela vous fournit un indicateur de la qualité de positionnement que produit l'appareil. Plus le chiffre affiché pour l'erreur de position est petit, plus le positionnement est bon (et précis). Si des tirets

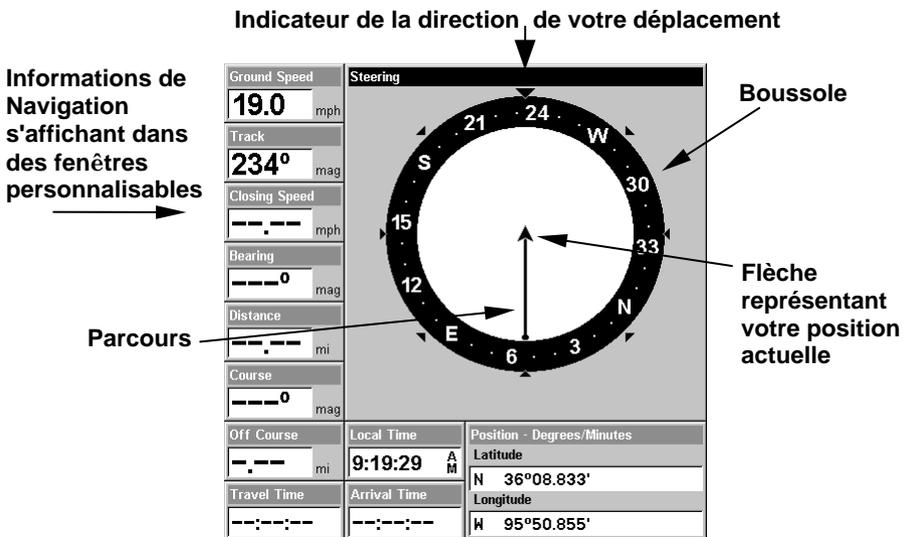
clignotent à la place de l'erreur de position, cela signifie que l'appareil ne s'est pas connecté aux satellites, et que le nombre qui s'affiche n'est pas valide. (Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe concernant la Personnalisation des Affichages à la Sec. 8.)

L'Ecran d'Etat Satellite possède son propre menu, qui est utilisé pour le réglage de diverses options. (Les options et le paramétrage sont traités à la Sec. 8.) Pour accéder au Menu de l'Ecran d'Etat Satellite, appuyez sur **MENU**.

Ecran de Navigation

Cet écran possède une boussole qui affiche non seulement la direction de votre déplacement, mais également la direction à suivre pour se rendre à un waypoint (point de repère). Pour accéder à l'Ecran de Navigation: Appuyez sur **PAGES** | → ou ← jusqu'à **NAVIGATION** | **EXIT**.

L'écran de navigation lorsque vous ne vous dirigez *pas* vers un waypoint ou que vous ne suivez aucun tracé ou aucun itinéraire ressemble à celui qui est illustré ci-dessous. Votre position est indiquée par une flèche au centre de l'écran. L'historique de votre parcours, ou la trajectoire que vous venez d'emprunter, est représenté par une ligne prolongeant la flèche. La flèche orientée vers le bas, en haut de la boussole, indique l'orientation actuelle (direction) de votre déplacement.



Ecran de Navigation, enregistrant un trajet avec un déplacement vers le Sud-Ouest. L'écran ressemble à celui-ci lorsque l'appareil ne prend pas la direction d'un waypoint, ne suit pas un itinéraire ou n'est pas en fonction de backtrack.

Lorsque vous vous dirigez vers un waypoint, l'écran de Navigation ressemble à la figure suivante. Votre vitesse au sol (Ground Speed), votre orientation (track), la distance qui vous sépare du waypoint (Distance) ainsi que son orientation (Bearing), et votre trajet sont toutes des informations qui sont affichées à l'écran.

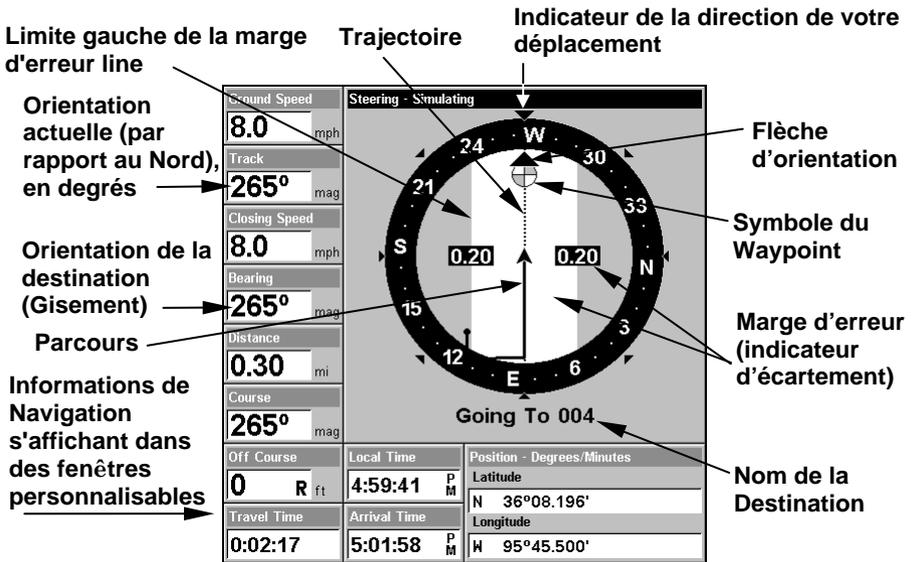
REMARQUE:

Rappelez-vous, lorsque les informations concernant la Vitesse, l'Orientation et la Position clignotent à l'écran, cela signifie que le verrouillage satellite n'a pas été acquis et qu'une position fixe n'a pas été déterminée. Un point d'interrogation clignotera également sur la flèche de position au centre de la boussole.

La Vitesse (Ground Speed) est votre vitesse au sol. (Si vous le souhaitez, vous pouvez personnaliser la fenêtre de la Vitesse pour y afficher la Vitesse d'Approche à la place. La Vitesse d'Approche est la vitesse à laquelle vous vous dirigez vers le waypoint. Reportez-vous à l'entrée Personnaliser l'Affichage à la Sec. 8 pour y obtenir des instructions.)

La Trace (track ou orientation) est la direction dans laquelle vous vous déplacez actuellement. Le Gisement (bearing) est la direction d'une ligne droite entre votre position actuelle et votre destination. Peu importe la direction que vous prendrez, la fenêtre du Gisement affichera toujours l'orientation sur la boussole directement de votre position actuelle à votre destination. La distance indique l'éloignement du waypoint vers lequel vous vous rendez.

La fenêtre de l'Ecartement affiche la marge d'erreur actuelle. C'est la distance d'éloignement qui vous sépare de la trajectoire voulue. La trajectoire à suivre est une ligne imaginaire partant de votre position actuelle et allant vers le waypoint de destination. Elle est représentée sur l'Ecran de Navigation (et sur l'Ecran Cartographique) par une ligne pointillée verticale.



Ecran de Navigation, se rendant vers un waypoint tout en créant un nouveau tracé.

La marge d'erreur actuelle pour l'écartement est affichée sur la boussole sous forme d'un large couloir blanc, qui comprend la trajectoire. Les bords de ce couloir représentent les limites de la marge d'erreur actuelle. Elles sont réglées par défaut à 0,20 miles (environ 320 mètres.)

Par exemple, si le symbole de votre position (flèche) entre en contact avec la limite droite de la marge d'erreur, cela signifie que vous vous trouvez à 320 mètres à la droite de la trajectoire voulue. Vous devez vous rediriger vers la gauche pour rejoindre votre trajectoire. Vous pouvez utiliser les touches **ZIN** ou **ZOUT** pour modifier la largeur de la marge d'erreur.

Un symbole circulaire représentant votre destination (waypoint) apparaît à l'écran lorsque vous vous en approchez, comme illustré dans la figure précédente.

La Durée de Parcours (Travel Time) est le temps qu'il vous faudra pour atteindre votre destination à votre vitesse d'approche actuelle. (Vous pouvez également personnaliser la fenêtre du temps pour y afficher l'Heure d'Arrivée (Arrival Time.) Il s'agit de l'heure locale à laquelle vous arriverez à destination, basée sur votre vitesse d'approche actuelle et sur votre orientation.)

Dans l'exemple de la figure précédente, le conducteur se dirige vers l'Ouest (avec une orientation de 265°) en direction d'un waypoint orienté à 265° par rapport au Nord (gisement.) La marge d'erreur pour l'écartement (couloir blanc) est de 0,20 miles (320 mètres) de chaque côté de la trajectoire. Le conducteur se dirige vers le waypoint numéro 4 du tracé qui se trouve à 0,3 miles. Le véhicule suit parfaitement sa trajectoire. La vitesse de déplacement est de 8 mph, le conducteur arrivera au waypoint dans 2 minutes et 17 secondes.

L'Ecran de Navigation possède son propre menu, qui est utilisé pour des fonctions avancées et le réglage de diverses options. (Les options et le paramétrage sont traités à la Sec. 8.) Pour accéder au Menu de l'Ecran de Navigation, depuis l'Ecran de Navigation, appuyez sur **MENU**.

Ecran Cartographique

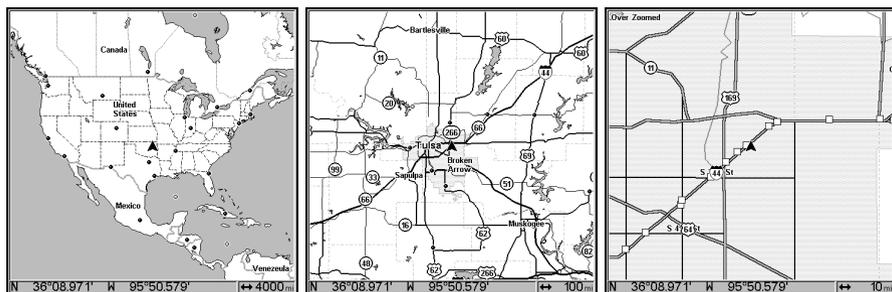
L'Ecran Cartographique affiche votre trajectoire et votre orientation avec une vue aérienne. Par défaut, cet appareil affiche la carte avec le Nord toujours situé en haut de l'écran. (Ceci peut être modifié. Reportez-vous au thème *Orientation de la Carte* à la Sec. 8.) Si vous vous dirigez vers un waypoint, la carte affichera votre position de départ, votre position actuelle, votre trajectoire et votre destination. Vous n'avez cependant pas besoin de naviguer vers un waypoint pour utiliser la carte.

L'Ecran Cartographique est l'affichage par défaut qui apparaît lorsque vous allumez l'appareil. Pour y accéder lorsque vous vous trouvez sur un autre écran: Appuyez sur **PAGES** | → ou ← jusqu'à **MAP (CARTE)** | **EXIT**. Lorsque l'Ecran Cartographique s'affiche, un écran similaire à ceux illustrés dans les figures suivantes apparaît.

La flèche au centre de l'écran représente votre position actuelle. Elle est orientée dans la direction dans laquelle vous vous déplacez. La ligne prolongeant la flèche représente le relevé de votre parcours, ou la route que vous avez empruntée.

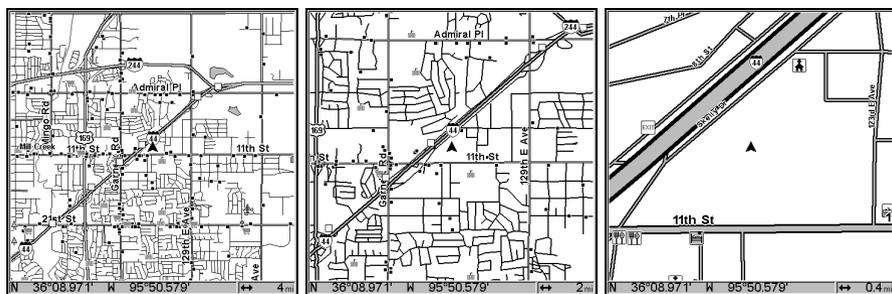
L'échelle de la carte est la distance couverte entre les limites gauche et droite de l'écran. Ce nombre apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran. Dans le premier des exemples ci-dessous, la portée est de 4000 miles du côté gauche au côté droit de l'écran.

Les touches de Zoom avant et de Zoom arrière permettent d'agrandir ou de réduire la zone couverte par la carte et la quantité de détails cartographiques visibles à l'écran. Il existe 39 portées disponibles, de 0.02 miles à 4,000 miles (0,03 km à 6437 km.)



A gauche, fenêtre principale de l'Écran cartographique. Au centre, zoom de 100 miles et à droite, zoom de 10 miles. Over Zoomed signifie que vous avez atteint la limite d'agrandissement dans une zone couverte uniquement par la carte de base. Si vous essayez d'agrandir davantage, la carte ne révélera aucun autre détail car une carte personnalisée hautement détaillée n'aura pas été chargée pour cette zone sur la carte MMC.

Si vous n'utilisez que la carte de fond pré-enregistrée à l'usine, la portée de zoom maximale permettant de visualiser des détails cartographiques *supplémentaires* est de 20 miles. Vous pouvez continuer de zoomer encore plus près, mais la carte sera alors simplement agrandie sans révéler davantage d'informations (excepté quelques rues urbaines majeures.) Chargez votre propre carte personnalisée hautement détaillée réalisée avec MapCreate (ou une carte pré-enregistrée FreedomMap disponible chez LEI), et vous pourrez alors zoomer jusqu'à une portée de 0,02 miles pour révéler de grandes quantités de détails cartographiques très précis.



Écrans Cartographiques avec des cartes hautement détaillées d'une zone urbaine chargées sur MMC. A gauche, les grandes voies de communication apparaissent avec une portée de 4 miles, avec quelques Centres d'Intérêts visibles. Au centre, de nombreux points représentant les Centres d'Intérêts, ainsi que les axes mineurs de communication, sont visibles avec une portée de 2 miles. A droite, avec une portée de 0.4 mile, vous pouvez voir une autoroute avec une sortie, les rues principales et secondaires ainsi que les Centres d'Intérêts.

Carte de Fond contre Carte MapCreate

La carte de fond inclue: des cartes peu détaillées du monde entier (comprenant les villes, les principaux lacs et rivières, les frontières politiques); et des cartes moyennement détaillées des Etats-Unis.

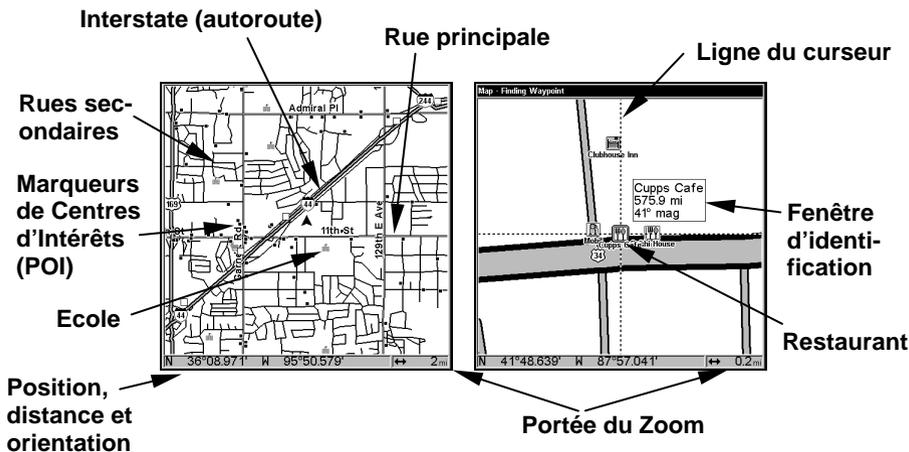
Les cartes moyennement détaillées des Etats-Unis comprennent: toutes les villes "incorporées"; les zones métropolitaines ombrées; les terres publiques ombrées (tels que les forêts ou parcs nationaux); certaines rues urbaines majeures; les autoroutes d'état, inter-états et U.S.; les sorties d'autoroutes inter-états et les services proposés à ces sorties; les lacs et ruisseaux moyens et importants; et plus de 60 000 aides à la navigation et 10 000 épaves et obstructions présentes dans les eaux côtières ou des Grands Lacs des Etats-Unis.

Les cartes personnalisées MapCreate incluent de grandes quantités d'information que l'on ne retrouve pas dans la carte de fond. MapCreate comprend: une base de données permettant la recherche de Centres d'Intérêt, toutes les rues et routes secondaires, toutes sortes de points de repère (tels que les sommets, les écoles, les tours radio, etc.); davantage de rivières, de ruisseaux, de plus petits lacs et étangs accompagnés de leurs noms.

Le plus important est le détail de la carte à grande échelle qui permet à votre appareil GPS de montrer un plus grand niveau de précision concernant la position. Par exemple, la carte de fond vous montrerait les grandes lignes et la forme approximative du littoral ou du corps d'eau, mais le plus grand niveau de détail de MapCreate montre la côte entièrement et avec précision (détail plus fin). Beaucoup de petites îles ne seraient pas incluses dans la carte de fond, mais le sont, bien sûr, avec MapCreate.

REMARQUE:

Disponible chez LEI Extras (consultez la fin de ce manuel pour obtenir des informations sur la commande d'accessoires), les FreedomMaps sont des cartes pré-enregistrées qui contiennent l'intégralité des informations disponibles sur une carte personnalisée MapCreate, sans imposer le même travail de préparation.



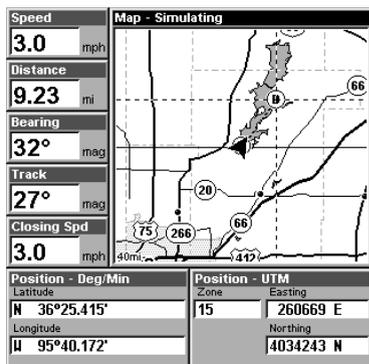
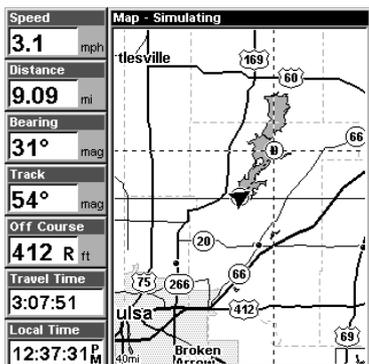
Lorsque la carte est observée avec suffisamment de recul, la plupart des POIs apparaissent sous la forme de petits carrés. Lorsque vous effectuez un zoom avant, les symboles deviennent des icônes lisibles. Dans l'exemple de droite avec une portée de 0.2 miles, le curseur a sélectionné le Café Cupps comme POI, ce qui active une fenêtre automatique l'identifiant. Cette fenêtre fonctionne avec n'importe quelle portée de zoom.

Conseil:

Dans certaines zones urbaines, les commerces sont si proches les uns des autres que leurs icônes s'entassent les unes sur les autres à l'écran. Vous pouvez réduire l'encombrement à l'écran et rendre les rues et autres caractéristiques de la carte plus faciles à voir en désactivant tout simplement l'affichage de certains POIs dont vous n'avez pas besoin. (Pour savoir comment, reportez-vous à la partie concernant la Sélection des Catégories de Détails Cartographiques, à la page 174. Elle vous expliquera comment utiliser le menu Map Categories Drawn pour activer et désactiver individuellement les affichages des POIs.) Bien que leur affichage soit désactivé, vous pouvez toujours rechercher des POIs et leurs icônes apparaîtront lorsque votre appareil les trouvera pour vous.

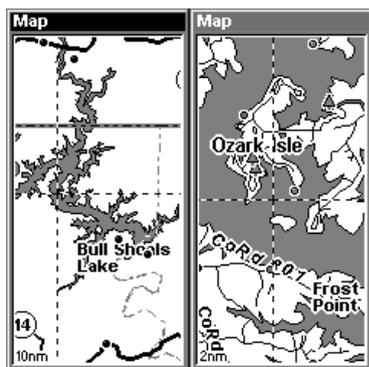
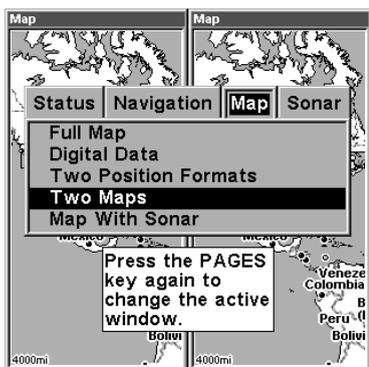
L'Ecran Cartographique possède son propre menu, qui est utilisé pour plusieurs fonctions et pour le réglage de diverses options. Pour accéder au menu, depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur **MENU**.

Le Menu des Affichages propose également plusieurs options d'affichage de la carte dans la catégorie Carte. Pour y accéder, appuyez sur **PAGES** | ← ou → jusqu'à **MAP (CARTE)** | ↓ jusqu'au *Type d'Affichage* | **EXIT**.



A gauche, Carte avec Données Numériques; à droite, écran avec Deux Formats de Position.

Avec les écrans qui possèdent deux fenêtres principales (telles que deux cartes), vous pouvez passer d'une fenêtre à une autre en appuyant sur **PAGES** | **PAGES**. Cela vous permet de choisir la carte sur laquelle le curseur se déplacera et à partir de laquelle les menus s'ouvriront. Une barre de titre noire indique quelle est la fenêtre qui est active.



Menu des Affichages, avec l'option Deux Cartes sélectionnée, à gauche. Ecran Cartographique avec deux cartes, à droite. La carte de gauche est celle qui est active.

La Fonction "Redimensionner Fenêtre" s'avère très pratique pour les écrans qui possèdent deux fenêtres principales. Vous pouvez ainsi modifier la largeur des fenêtres pour les adapter à vos préférences. Voici comment:

1. Depuis l'une des deux fenêtres affichées, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **RESIZE WINDOW (REDIMENSIONNER FENETRE)** | **ENT**.

2. Deux flèches clignotantes apparaissent le long de la ligne centrale séparant les deux fenêtres. Appuyez sur ← ou sur → pour régler la largeur des fenêtres. Appuyez sur **EXIT** pour revenir à l'écran principal.

3. Pour modifier la taille des fenêtres une nouvelle fois ou pour revenir aux réglages de départ, suivez simplement les étapes décrites ci-dessus. (La plupart des affichages avec double-fenêtre utilise par défaut la moitié de l'écran pour chaque fenêtre.) Vous pouvez également utiliser la commande de Réinitialisation des Options pour revenir aux réglages par défaut.

La page suivante présente une consultation rapide en 12 étapes pour un fonctionnement de base du GPS. Si vous ne souhaitez pas transporter votre manuel lorsque vous utilisez votre appareil, vous pouvez envisager de photocopier cette page et de l'emporter avec vous lors de vos déplacements.

Consultation Rapide des Bases du GPS

Commencez dehors, avec une vue dégagée du ciel. Lorsque vous vous exercez, essayez de vous rendre à une destination peu éloignée (quelques rues). L'utilisation de l'appareil dans un espace trop restreint activera constamment l'alarme d'arrivée.

1. Branchez l'appareil à une source d'alimentation et à l'antenne. Assurez-vous que la carte MMC est installée. (Reportez-vous aux détails complets d'installation commençant à la page 15.)

2. Pour allumer l'appareil, appuyez sur et relâchez la touche **PWR**.

3. L'écran affiche la carte de l'Amérique du Nord à une échelle de 4000 miles. Passez d'un type d'écran à un autre (Ecran Cartographique, Ecran d'Etat Satellite, Ecran de Navigation et Ecran du Sondeur) en appuyant sur **PAGES** | ← ou → pour sélectionner le *Type d'Affichage* | **EXIT**. Affichez l'Ecran d'Etat Satellite.

4. Attendez que l'appareil ait localisé les satellites et calculé votre position actuelle. Le processus est visible à l'écran. Cette opération prend en moyenne 1 minute ou moins dans des conditions de ciel dégagé (non obstrué par le terrain ou par des structures.) Lorsque l'appareil acquiert une position, une tonalité est émise et un message apparaît à l'écran.

5. Une fois la position acquise, appuyez sur **PAGES** pour passer à l'Ecran Cartographique, qui affiche une vue aérienne de la terre. Vous pouvez vous déplacer sur la carte en:

Effectuant un Zoom Avant (Zoom in) pour observer plus de détails.

Effectuant un Zoom Arrière (Zoom out) pour observer une zone plus grande, avec moins de détails.

Faisant défiler la carte vers le nord, le sud, l'est ou l'ouest en utilisant les touches fléchées ↑ ↓ → ←.

Pour stopper le défilement et revenir à votre position actuelle, pressez sur la touche **EXIT**.

6. Fixez un waypoint (*Wpt 001*) à votre position actuelle de façon à pouvoir vous y rendre plus tard: appuyez sur **WPT** | **WPT**. Un symbole et "001" apparaissent.

7. Zoomez ou faites défiler la carte pour trouver un endroit proche où vous rendre. Utilisez les touches fléchées pour centrer le curseur sur l'objet ou l'emplacement choisi sur la carte.

8. Rendez-vous à la destination sélectionnée: appuyez sur **MENU|ENT|EXIT**. Suivez la trajectoire en pointillée sur l'Ecran du Traceur ou la flèche d'orientation de la boussole sur l'Ecran de Navigation.

9. Une fois à destination, l'Alarme d'Arrivée se déclenche: pour l'éteindre, appuyez sur **EXIT**. Annulez la commande de Navigation: appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **CANCEL NAVIGATION (ANNULER NAVIGATION)|ENT|←** pour **YES (OUI)|ENT**.

10. Revenez au Wpt 1 en Naviguant Vers le Waypoint ou en Ré-empruntant votre Tracé. **Vers Waypoint**: appuyez sur **WPT|→** pour **SAVED (SAUVEGARDE)|ENT|ENT|ENT**. Utilisez les touches **↑** ou **↓** pour sélectionner le *Wpt 001*, appuyez sur **ENT|ENT**; suivez les instructions de navigation. **Tracé**: appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **MY TRAILS (TRACES)|ENT**. Appuyez sur **↓** pour *Trail 1*|**ENT|→|↓** jusqu'à **NAVIGATE (NAVIGUER)|ENT|↓** jusqu'à **NAVIGATE (NAVIGUER)|ENT|→** jusqu'à **REVERSE (INVERSER)|ENT|←** jusqu'à **NAVIGATE (NAVIGUER)|ENT**. (Si l'alarme d'arrivée se déclenche, appuyez sur **EXIT**.) Suivez les instructions de navigation.

11. De retour au point de départ, l'Alarme d'Arrivée se déclenche; appuyez sur **EXIT**. Annulez la commande de Navigation: appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **CANCEL NAVIGATION (ANNULER NAVIGATION)|ENT|←** pour **YES (OUI)|ENT**.

12. Pour éteindre l'appareil, maintenez la touche **PWR** appuyée pendant trois secondes.

Repérer votre Position Actuelle

Le repérage de votre position est aussi simple que d'allumer votre appareil. Dans des conditions de ciel dégagé, l'appareil recherche automatiquement les satellites et calcule sa position en une minute ou moins environ.

REMARQUE:

"Ciel dégagé" signifie un ciel ouvert, non obstrué par le terrain, un feuillage dense ou des bâtiments. Les nuages ne réduisent pas la réception des signaux GPS.

Si pour une raison ou une autre l'acquisition d'une position prend plus de temps, vous vous trouvez alors sans doute dans un bâtiment ou un véhicule ou sur un terrain qui bloque la réception des signaux. Pour y remédier, assurez-vous que vous soyez placé de façon à ce que le module antenne de l'appareil ait accès à une vue du ciel aussi dégagée que possible, puis éteignez et rallumez l'appareil.

Se déplacer sur la Carte: Zoom & Touches Fléchées

La carte affiche une perspective aérienne de la terre. La portée du zoom apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran.

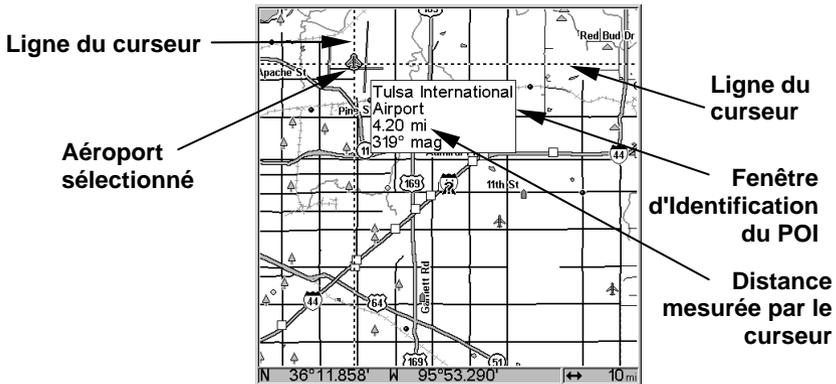
1. Appuyez sur la touche **ZIN** (zoom avant) pour vous rapprocher et observer plus de détails dans une zone géographique réduite.
2. Appuyez sur la touche **ZOUT** (zoom arrière) pour vous éloigner et observer une zone géographique plus importante avec moins de détails.

Lorsque vous vous déplacez, la carte se déplacera automatiquement en même temps que vous. Ainsi, votre position restera approximativement au centre de l'écran.

Vous pouvez effectuer un panoramique ou faire défiler manuellement la carte vers le nord, le sud, l'est ou l'ouest en utilisant les touches fléchées, ce qui active le curseur. Cela vous permet d'observer des lieux sur la carte autres que votre position. Pour désactiver le curseur, pressez **EXIT**, ainsi la carte reviendra à votre position actuelle ou à la dernière position connue.

Conseil:

Utilisez le curseur pour déterminer la distance qui sépare votre position actuelle (ou la dernière position connue si vous travaillez en intérieur) d'un objet ou d'une position sur la carte. Utilisez simplement les touches fléchées pour positionner le curseur sur le lieu ou l'objectif que vous souhaitez. La distance, mesurée en ligne droite, apparaît dans la fenêtre d'identification. Appuyez sur **EXIT** pour faire disparaître le curseur.



L'aéroport sélectionné au Nord-Ouest se trouve à 4,2 miles.

Sélection d'un Détail de la Carte avec le Curseur

1. Utilisez les touches de zoom et les touches fléchées pour vous déplacer sur la carte et pour trouver l'emplacement que vous souhaitez sélectionner.

2. Utilisez les touches fléchées pour centrer le curseur sur l'objectif souhaité. Pour la plupart des points de la carte, une fenêtre automatique vous donnera le nom du détail sélectionné.

Conseil:

Cet appareil possède une fonction très pratique d'Annulation du Curseur qui vous permet de retourner instantanément à la dernière position que vous observiez sans avoir à faire défiler l'écran. Voici comment elle fonctionne: Utilisez le curseur (les touches fléchées) pour vous déplacer sur la carte vers une position ou un waypoint éloignés. Appuyez **EXIT** pour faire disparaître le curseur et revenir à votre position actuelle. Lorsque vous souhaitez jeter un nouveau coup d'œil à la position éloignée, appuyez simplement un nouvelle fois sur **EXIT**. Vous pouvez utiliser cette astuce pour passer de votre position actuelle à votre destination sans avoir à faire sans arrêt défiler la carte.

Recherche

Vous savez à présent comment l'appareil peut retrouver votre position, essayons maintenant de rechercher d'autres choses. La fonction de recherche est l'un des dispositifs les plus puissants de la ligne des produits GPS Eagle.

Dans l'exemple suivant, nous allons rechercher le fast-food *le plus proche*. Pour plus d'informations concernant les différents types de recherche, reportez-vous à la *Section 9, Recherche*.

REMARQUE:

Cet exemple nécessite que vous possédiez la base de données des Centres d'Intérêts (POI) comprise dans une carte personnalisée hautement détaillée MapCreate 6.

Une fois que l'appareil a retrouvé votre position:

1. Appuyez sur **WPT** | ↓ jusqu'à **POI-RESTAURANTS**.

2. Vous pourriez effectuer votre recherche dans l'intégralité des catégories de restaurants, mais dans cet exemple nous allons limiter notre recherche. Appuyez sur → jusqu'à la colonne des **SUBCATEGORY** | ↓ jusqu'à **FAST FOOD CHAINS** | **ENT** | ↓ pour **NEAREST** | **ENT**.

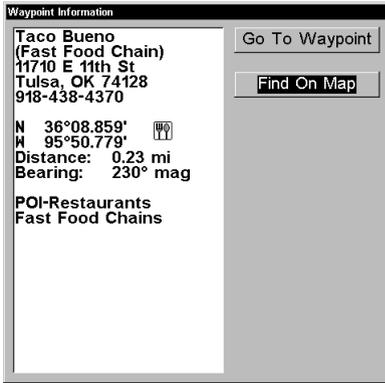
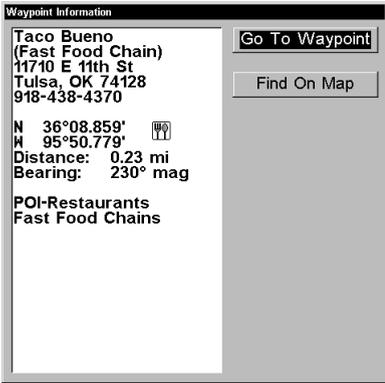
3. L'appareil indique qu'il est entrain d'effectuer le calcul, puis une liste de restaurants apparaît, le plus proche se retrouvant en début de liste, et le plus éloigné en fin de liste. Le restaurant le plus proche est surligné.



Menu Chercher un Waypoint, à gauche; Menu de Sélection de la Catégorie, au centre; Liste des restaurants les plus proches, à droite.

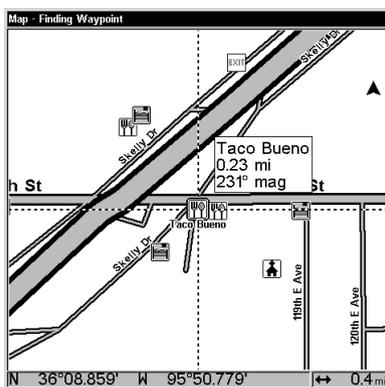
4. Si vous le souhaitez, vous pouvez descendre ou monter dans la liste (↑ ou ↓) pour sélectionner un autre restaurant. Mais pour l'instant, nous allons simplement accepter le restaurant le plus proche. Appuyez sur **ENT**.

5. L'écran d'Informations du POI (Centre d'Intérêt) apparaît. (Vous pouvez de cette façon utiliser l'appareil comme un annuaire téléphonique!) Si vous souhaitez y être conduit, vous pouvez appuyer sur Entrée, puisque la commande Go To Waypoint est surlignée. Mais pour l'instant, nous souhaitons seulement le visualiser sur la carte, donc appuyez sur → jusqu'à **FIND ON MAP | ENT**.



Ecran d'information sur le Fast-Food le plus proche. L'écran affiche son nom, son adresse, son numéro de téléphone, sa latitude et sa longitude, la distance qui vous en sépare et son orientation sur la boussole. La figure de gauche vous montre la commande Go To Waypoint; la figure de droite vous montre la commande Find On Map (Retrouver sur la Carte).

6. La carte apparaît, avec le curseur en croix surlignant le symbole du restaurant. Une petite fenêtre donne le nom, la distance et l'orientation du POI. Une boîte de données au bas de l'écran vous informe de la latitude et de la longitude du restaurant.



Carte affichant le Finding Waypoint, résultat de la recherche du restaurant.

7. Pour sortir de la recherche et revenir à la dernière page affichée, appuyez sur **EXIT|EXIT|EXIT|EXIT**. (Avant que vous ne soyez complètement sorti de la fonction de Recherche, vous auriez pu rechercher d'autres centres d'intérêts.)

REMARQUE:

La fonction de Recherche marche avec la cartographie et les données POI chargée dans l'appareil. Si vous ne possédez pas de carte personnalisée hautement détaillée (comprenant les données POI) pour la zone dans laquelle vous effectuez votre recherche sur une carte MMC, votre recherche ne donnera aucun résultat.

Fixer un Waypoint

Un waypoint est une simple "adresse" électronique basée sur la latitude et la longitude d'une position terrestre. Un waypoint représente un lieu, un site, ou une destination qui peut être stocké en mémoire, puis réutilisé pour une navigation ultérieure.

Vous pouvez créer un waypoint à partir de la position du curseur sur la carte, ou au niveau de votre position lorsque vous vous déplacez. Vous pouvez manuellement créer un waypoint en entrant la latitude et la longitude d'une position. Vous pouvez copier des waypoints depuis votre appareil vers votre ordinateur avec le logiciel MapCreate. Lorsque vous souhaitez ré-emprunter un itinéraire, ces waypoints archivés peuvent être rechargés sur votre appareil GPS.

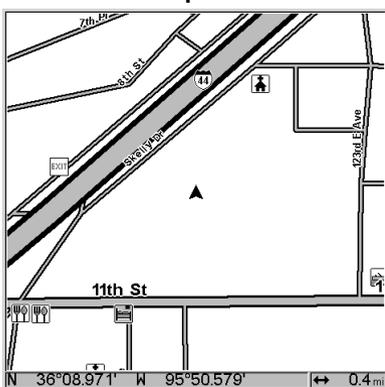
Pour créer et sauvegarder un Waypoint:

Ces deux premières techniques utilisent la méthode Quick Save (Sauvegarde Rapide), la manière la plus rapide et la plus simple pour créer un point de repère.

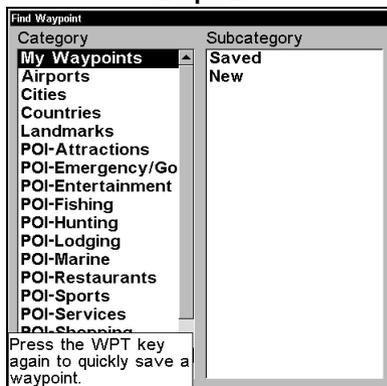
Créer un Waypoint à partir de votre Position Actuelle

Pendant que vous vous déplacez, appuyez sur **WPT|WPT**. Le point de repère est sauvegardé et un nom lui est automatiquement donné, accompagné d'un numéro séquentiel, tel que "waypoint 003." Le symbole du point de repère et son numéro apparaissent sur la carte.

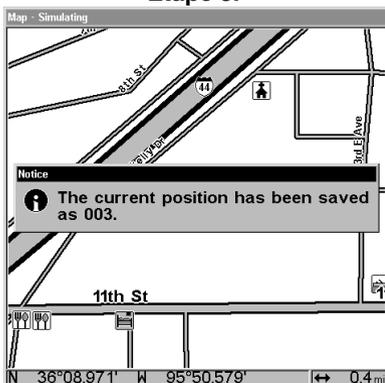
Etape 1.



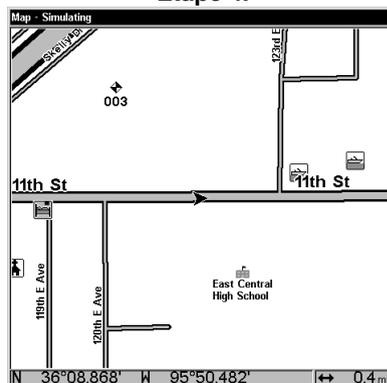
Etape 2.



Etape 3.



Etape 4.



Étapes pour fixer un Waypoint. Etape 1: pendant que vous vous déplacez, appuyez *rapidement* sur **WPT deux fois** pour ouvrir l'écran Find Waypoint (illustré à l'étape 2) et fixer un point. Etape 3: un message informe que le waypoint a été sauvegardé. Etape 4: le véhicule poursuit sa route; le symbole du waypoint avec son numéro sont visibles sur la carte.

REMARQUE:

La méthode de Sauvegarde Rapide utilise le symbole par défaut du waypoint jusqu'à ce que vous éditiez un waypoint existant et changiez son symbole (La fonction de Changement du Symbole du Waypoint est décrite à la Sec. 7). Une fois que vous aurez changé le symbole d'un waypoint, l'appareil se souviendra de celui que vous avez choisi et l'utilisera la *prochaine* fois que vous "sauvegarderez rapidement" un waypoint. Pour revenir au symbole par *défaut*, éditer un waypoint et choisissez le symbole par défaut, ou utilisez la commande de Réinitialisation des Options (Décrite à la Sec. 8).

Créer un Waypoint sur la carte

1. Utilisez les touches fléchées pour déplacer le curseur jusqu'à l'endroit où vous désirez placer un point de repère.
2. Appuyez sur **WPT|WPT**. Le point de repère est sauvegardé et un nom lui est automatiquement donné, accompagné d'un numéro séquentiel, tel que "waypoint 001." Le symbole du point de repère et son numéro apparaissent sur la carte.

Créer un Waypoint en Entrant une Position

1. Appuyez sur **WPT|→** jusqu'à la colonne des **SUBCATEGORY (SOUS-CATEGORIE)** |↓ jusqu'à **NEW (NOUVEAU)|ENT**.
2. Appuyez sur ↓ to **ENTERED POSITION(POSITION SAISIE)|ENT|→** jusqu'à **CREATE (CREER)|ENT**.
3. Appuyez sur → pour **LATITUDE|ENT**. . Entrez la latitude en utilisant les flèches ↑ ou ↓ pour changer le premier caractère, puis appuyez sur → jusqu'au prochain caractère et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que la latitude soit correcte. Appuyez sur **ENT**.
4. Appuyez sur ↓ jusqu'à **LONGITUDE|ENT**. Entrez la longitude en utilisant les flèches ↑ ou ↓ pour changer le premier caractère, puis appuyez sur → jusqu'au prochain caractère et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que la longitude soit correcte. Appuyez sur **ENT**, puis sur **EXIT|EXIT** pour revenir à l'écran principal. Le point de repère est sauvegardé et un nom lui est automatiquement donné, accompagné d'un numéro séquentiel, tel que "waypoint 001." Le symbole du point de repère et son numéro apparaissent sur la carte et dans la liste des waypoints.

Se Rendre à un Waypoint

Vous pouvez sélectionner n'importe quel point de repère visible sur la carte avec le curseur, puis utiliser la commande de "Ralliement au

Curseur" (Navigate to Cursor) (nous décrirons comment plus loin dans cette section). Cependant, vous pouvez éviter de faire défiler la carte pour trouver un waypoint en utilisant les commandes de Recherche d'un Waypoint:

1. Appuyez sur **WPT|→** jusqu'à **SAVED (SAUVEGARDE)|ENT**. Pour rechercher le waypoint le plus proche, appuyez sur **↓** pour **NEAREST (LE PLUS PROCHE)|ENT**; ou pour effectuer une recherche par nom (et naviguer dans la liste des waypoints), appuyez sur **ENT**. Pour cet exemple, faites une recherche par nom.

2. Si la liste de vos waypoints est relativement longue, vous pouvez épeller le nom du waypoint que vous recherchez dans la fenêtre **FIND BY NAME (CHERCHER PAR NOM)**. (Appuyez sur **↑** ou sur **↓** pour modifier le premier caractère, puis pressez la touche **→** jusqu'au caractère suivant et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que le nom choisi soit correct, puis appuyez sur **ENT** pour entrer dans la liste.)

3. Si la liste est courte, vous pouvez aller directement à la fenêtre **FIND IN LIST (CHERCHER DANS LA LISTE)** en appuyant sur **ENT**. Utilisez les flèches **↑** ou **↓** pour sélectionner le nom du waypoint, puis appuyez sur **ENT** et l'écran d'information du waypoint apparaîtra avec la commande **Go To (NAVIGUER VERS POINT)** sélectionnée.

4. Pour commencer à naviguer vers le waypoint, appuyez sur **ENT**.

The image shows a navigation screen with several data fields and a compass rose. The data fields on the left include: Ground Speed (8.0 mph), Track (265° mag), Closing Speed (8.0 mph), Bearing (265° mag), Distance (0.30 mi), and Course (265° mag). The compass rose shows a heading of 265° and a distance of 0.20 miles to a waypoint labeled '004'. A dotted line indicates the current track, and a solid line indicates the track to the waypoint. The text 'Going To 004' is displayed below the compass. At the bottom, there is a table with local and arrival times and coordinates.

Off Course	Local Time	Position - Degrees/Minutes
0 R ft	4:59:41 P M	Latitude
		N 36°08.196'
Travel Time	Arrival Time	Longitude
0:02:17	5:01:58 P M	W 95°45.500'

Labels pointing to the screen:

- Waypoint
- Trajectoire (pointillée)
- Marge d'erreur fixée à 0.20 miles
- Tracé (ligne pleine)
- Nom de la Destination

Ecran de Navigation, navigant vers le waypoint 004 et créant un tracé.

Fixer le Waypoint Man Overboard (Homme à la Mer)

L'un des incidents les plus terrifiant en bateau est la perte d'un ami ou d'un membre de votre famille passant par dessus bord. Cette situation peut s'avérer mortelle quelque soit la nature de l'eau — douce ou salée.

Elle est particulièrement dangereuse lorsque l'incident survient la nuit ou lorsque vous vous trouvez loin des côtes. Evidemment, la première chose à faire est de rester calme et de prendre toutes les mesures nécessaires de sauvetage afin de porter secours à la personne en détresse.

L'appareil possède un dispositif d'homme à la mer qui vous montre les données de navigation à suivre pour vous rendre à l'emplacement où la fonction a été activée. Pour l'activer, appuyez sur les touches **ZOUT** et **ZIN** en même temps. Votre position à l'instant où ces touches sont actionnées est enregistrée comme étant la position dite d'homme à la mer.

Attention:

Sauvegarder un nouveau point de repère "Man Overboard" remplacera et effacera le point de repère "Man Overboard" précédent.

Retourner au Point de Repère MOB

Retrouvez votre chemin jusqu'au lieu de l'accident avec l'Ecran de Navigation ou l'Ecran Cartographique. Lorsque le MOB est activé, l'Ecran de Navigation affiche automatiquement la boussole avec sa flèche d'orientation pointée vers la position de l'homme à la mer. Le nom de la destination est alors le suivant: "Going To Man Overboard." La Carte affiche un point de repère MOB représentant une silhouette humaine et la flèche de direction indique l'orientation à suivre pour atteindre cette position.



Navigation vers l'Homme à la Mer: Message d'Activation de l'Homme à la Mer, à gauche. Ecran de Navigation, au centre. Ecran Cartographique, à droite. La victime se trouve à tribord du bateau; le GPS montre la direction à suivre pour la secourir.

La position de l'homme à la mer est également stockée dans la liste des points de repères pour une consultation future. Elle peut être éditée de la même façon que tout autre waypoint. Cela empêche la perte par inadvertance de la position actuelle du Man Overboard (MOB).

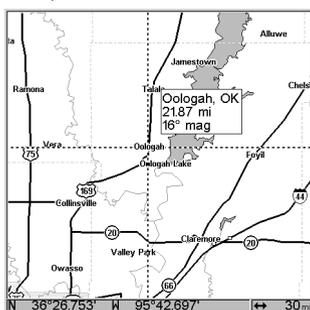
Pour annuler la navigation vers le MOB, appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **CANCEL NAVIGATION (ANNULER NAVIGATION)|ENT|←** pour **YES (OUI)|ENT**. L'appareil cesse d'afficher les informations de navigation.

Se Rendre à la Position du Curseur sur la Carte

La commande **Go To Cursor (Ralliement au Curseur)** vous conduit à la position actuelle du curseur sur la carte. C'est une façon rapide et pratique de vous diriger vers n'importe quelle position visible sur la carte.

Pour vous rendre à un emplacement particulier sur la carte, ou pour retrouver un lieu, sélectionnez-le avec le curseur. Utilisez la commande **Go To Cursor** pour vous y conduire:

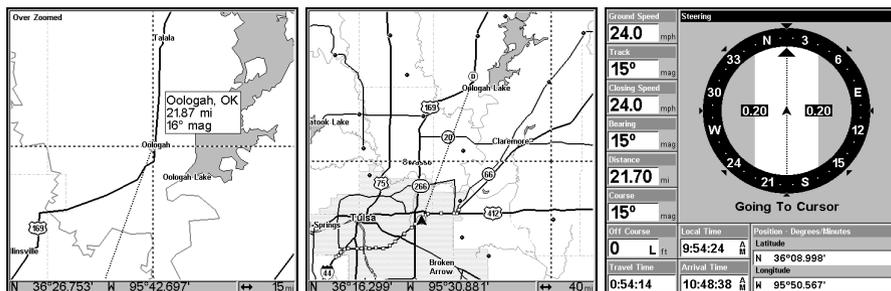
1. Utilisez le curseur (contrôlé par les touches fléchées) ainsi que les touches zoom in et zoom out pour vous déplacer sur la carte jusqu'à ce que vous trouviez un endroit où vous souhaitez vous rendre..
2. Centrez le curseur sur l'emplacement pour le sélectionner. Reportez-vous à l'exemple de la figure suivante. (Beaucoup de détails cartographiques tels que les waypoints, les Points d'Intérêt, les villes, etc. peuvent être "sélectionnés", et apparaître "surlignés" avec une fenêtre d'information. D'autres détails, tels qu'une rivière ou une intersection n'apparaîtront pas "surlignés", mais le curseur vous y conduira de la même façon.)



Se rendre à la position du curseur. Dans cet exemple, le curseur a sélectionné la ville de Oologah, en Oklahoma.

3. Appuyez sur **MENU|ENT** et l'appareil vous conduira jusqu'à la position du curseur.

L'Ecran Cartographique affichera une ligne pointillée reliant votre position actuelle à la position du curseur. L'Ecran de Navigation affichera une boussole vous donnant les informations de navigation pour vous rendre à votre destination. Consultez les exemples suivants.



La figure de gauche montre clairement la ligne pointillée reliant votre position actuelle à votre destination. Au centre, la carte avec une portée de 40 miles affiche à la fois votre position actuelle et votre destination. L'Écran de Navigation, à droite, affiche également les informations de navigation.

Pour stopper la navigation vers le curseur, utilisez la commande d'Annulation de la Navigation: appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **CANCEL NAVIGATION (ANNULER NAVIGATION) | ENT | ←** pour **YES (OUI) | ENT**. L'appareil cessera d'afficher les informations de navigation.

Se Rendre à un Centre d'Intérêt (POI, pour Point Of Interest)

Pour les POIs qui sont visibles sur la carte, vous pouvez facilement utiliser la commande de Navigation vers le Curseur décrite ci-dessus; utilisez simplement le curseur pour sélectionner le POI.

Une autre méthode consiste à rechercher les POIs avec la commande Find Waypoint (Chercher un Point de Route), activée depuis la touche **WPT** (Reportez-vous à l'exemple de recherche décrit plus haut dans cette section, ou consultez la *Section 9, Recherche*, pour des instructions plus détaillées sur la recherche de POIs.)

Après avoir recherché un détail avec la commande Find Waypoint, utilisez les touches **↑** ou **↓** pour vous assurez que la commande **Go To WAYPOINT (NAVIGUER VERS POINT)** soit surlignée en haut de l'écran, puis appuyez sur **ENT**. L'appareil affichera alors les informations de navigation pour vous conduire à cet endroit.

Pour annuler la navigation, appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **CANCEL NAVIGATION (ANNULER NAVIGATION) | ENT | ←** pour **YES (OUI) | ENT**. L'appareil cessera d'afficher les informations de navigation.

Créer et Sauvegarder un Tracé

Un tracé est un chapelet de points de repères relevés par l'appareil au cours de votre déplacement. C'est l'historique de votre trajet, un

enregistrement du chemin que vous avez emprunté. Les tracés sont très utiles pour répéter un trajet en suivant un même parcours. Ils sont particulièrement pratiques lorsque vous essayez de retracer votre chemin et de retourner d'où vous venez. A l'écran, les tracés sont représentés par une ligne clignotante prolongeant la flèche de votre position actuelle.

L'appareil est réglé par défaut de façon à créer et à enregistrer automatiquement un tracé lorsque vous l'allumez. Il continuera d'enregistrer le tracé jusqu'à ce que sa longueur atteigne le maximum de points enregistrables (ce maximum est fixé par défaut à 2 000 points par tracé, mais l'appareil peut enregistrer jusqu'à 9 999 points par tracé). Lorsque la limite de points est atteinte, l'appareil commencera à enregistrer le tracé par dessus lui-même.

Par défaut, le tracé clignote une fois par seconde, le rendant plus facile à détacher de l'arrière plan de la carte. Avec le réglage par défaut, l'appareil crée un tracé en plaçant un point sur l'écran à chaque fois que vous changez de direction. (Les méthodes utilisées pour créer un tracé et le niveau de mise à jour du tracé peuvent tous les deux être ajustés ou même désactivés. Reportez-vous à la Sec. 8 pour les *Options du Tracé.*)

Pour conserver un tracé d'un point A à un point B, vous devez: "éteindre" le tracé en le rendant *inactif* avant de vous rendre à un point C ou même de revenir au point A. Lorsque le tracé actuel est rendu inactif, l'appareil crée et enregistre *automatiquement* un nouveau tracé.

Pour sauvegarder un tracé

1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **MY TRAILS (TRACES) | ENT.**



Étapes pour sauvegarder un tracé et en commencer un nouveau. A gauche, commande des Tracés. Au centre, Menu des Tracés. La flèche de droite du Tracé 14 indique que le tracé est "actif", et la marque à gauche indique que le tracé est visible sur la carte. La figure de droite illustre le menu d'Édition du Tracé, avec la commande Active sélectionnée.

2. Appuyez sur **↓** jusqu'au **Nom du Tracé Actif | ENT.**

3. Appuyez sur ↓ jusqu'à **ACTIVE (ACTIF) | ENT**. Ceci désélectionne l'option "Actif".

4. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur **EXIT | EXIT | EXIT | EXIT**. Lorsque vous quitterez le menu d'Édition du Tracé, vous remarquerez qu'un nouveau tracé commence avec un nouveau numéro. Dans l'exemple de la figure ci-dessous, le nouveau tracé est le numéro 15, montrant 0 point. Remarquez que le Tracé 14 est inactif, mais qu'il est toujours visible sur la carte.



Un nouveau tracé, nommé "Trail 15", est créé lorsque le Tracé 14 est rendu inactif. Tout nouveau déplacement sera enregistré dans ce tracé, qui est actif et visible. Les tracés n'ont pas besoin d'être visibles pour être actifs.

Vous pouvez sauvegarder et rappeler jusqu'à 10 tracés différents, qui peuvent également être copiés sur une carte MMC pour être archivés ou transférés vers votre logiciel MapCreate.

Conseil:

Une autre façon rapide de stopper l'enregistrement d'un tracé et d'en commencer un nouveau consiste à utiliser la commande Nouveau Tracé (New Trail): Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **MY TRAILS (TRACES) | ENT | ENT**.

Attention:

Vous pouvez également choisir d'éteindre complètement l'enregistrement des tracés, avec la commande d'Options des tracés. Cependant, si l'Option de Mise à Jour du Tracé Actif reste désactivée, ceci annulera la fonction de création automatique des tracés.

Afficher un Tracé Sauvegardé

Le tracé actif est automatiquement affiché sur la carte (option "Visible") avec les réglages par défaut. Mais vous pouvez choisir d'activer ou de désactiver l'affichage d'un tracé sauvegardé ou actif. Dans la Liste des Tracés Sauvegardés, les tracés qui sont visibles à l'écran possèdent une marque devant leur nom.

Pour désactiver l'affichage d'un tracé:

1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **MY TRAILS (TRACES) | ENT**.
2. Appuyez sur **↓ | ↓** pour entrer dans la Liste des Tracés Sauvegardés, puis utilisez les touches **↑** ou **↓** pour sélectionner le *Nom du Tracé* | **ENT**.
3. Appuyez sur **↓** jusqu'à **ACTIVE (ACTIF) | →** jusqu'à **VISIBLE | ENT**. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur **EXIT | EXIT | EXIT | EXIT**.

Pour activer l'affichage d'un tracé:

1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **MY TRAILS (TRACES) | ENT**.
2. Appuyez sur **↓ | ↓** pour entrer dans la Liste des Tracés Sauvegardés, puis utilisez les touches **↑** ou **↓** pour sélectionner le *Nom du Tracé* | **ENT**.
3. Appuyez sur **↓** jusqu'à **ACTIVE (ACTIF) | →** jusqu'à **VISIBLE | ENT**. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur **EXIT | EXIT | EXIT | EXIT**.

Naviguer le long d'un Tracé

Il existe trois méthodes pour suivre un tracé: le suivi visuel, naviguer le long d'un tracé, et ré-emprunter un tracé (en sens inverse). Essayez chacune de ces trois méthodes pour voir laquelle vous préférez.

Le suivi visuel est la méthode la plus simple. Elle utilise uniquement l'Ecran Cartographique et ne nécessite l'utilisation d'aucune commande. La technique est la même que vous suiviez un tracé en avant (depuis le début jusqu'à la fin) ou en arrière (de la fin vers le début.) Cependant, le suivi visuel ne fournit aucune information de navigation pendant le déplacement, tel que le temps qu'il vous faudra pour atteindre votre destination.

Les deux autres méthodes fournissent une gamme complète de données pour la navigation et fonctionnent aussi bien avec l'Ecran Cartographique qu'avec l'Ecran de Navigation. La seule différence est que "naviguer le long d'un tracé" suit un tracé en avant (depuis le début jusqu'à la fin) alors que "ré-emprunter un tracé" permet de le suivre en sens inverse (de la fin vers le début.)

En randonnée pédestre avec un GPS portable, nous n'utilisons souvent que le suivi visuel car cette méthode est meilleure pour suivre toutes les petites courbes d'un chemin. A des vitesses plus grandes, comme sur route ou sur l'eau, les commandes de Navigation et de Backtrack d'un tracé sont plus pratiques.

Suivi Visuel

1. Sur l'Ecran Cartographique, zoomez (**ZIN** ou **ZOUT**) de façon à ce que votre tracé clignotant soit visible.
2. Déplacez-vous et observez la carte. Dirigez-vous de façon à ce que la flèche indiquant votre position se déplace le long du tracé que vous venez d'emprunter.

Conseil:

Généralement, lorsque vous utilisez cette méthode, plus la portée du zoom est petite, plus vous serez capable de vous diriger avec précision le long du tracé.

Naviguer le long d'un Tracé

Les figures suivantes illustrent la séquence des menus pour naviguer le long d'un tracé.

1. Appuyez sur **MENU** | **MENU** | ↓ jusqu'à **MY TRAILS (TRACES)** | **ENT**.
2. Appuyez sur ↓ | ↓ pour entrer dans la Liste des Tracés Sauvegardés, puis utilisez les touches ↑ ou ↓ pour sélectionner le *Nom du Tracé* | **ENT**.
3. Appuyez sur → jusqu'à **DELETE TRAIL (EFFACER TRACE)** | ↓ jusqu'à **NAVIGATE (NAVIGUER)** | **ENT**.
4. Appuyez sur ↓ jusqu'à **NAVIGATE (NAVIGUER)** | **ENT**. L'appareil commence à afficher les informations de navigation le long du tracé.

REMARQUE:

Si vous vous trouvez déjà au point d'origine de votre tracé ou que vous en êtes proche, l'alarme d'arrivée se déclenchera dès que vous presserez la touche Entrée. Appuyez simplement sur **EXIT** pour éteindre l'alarme et poursuivez.

5. A présent, déplacez-vous et suivez les instructions de votre appareil.
6. Lorsque vous atteignez votre destination, assurez-vous d'annuler la navigation: appuyez sur **MENU** | **MENU** | ↓ jusqu'à **CANCEL NAVIGATION (ANNULER NAVIGATION)** | **ENT**. L'appareil vous demande si vous êtes sûr; appuyez sur ← | **ENT**.

Figure 1.

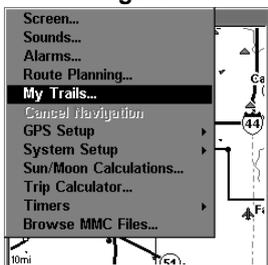


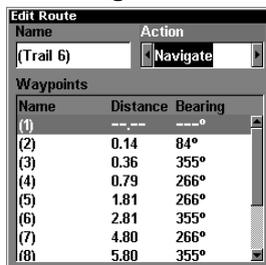
Figure 3.



Figure 2.



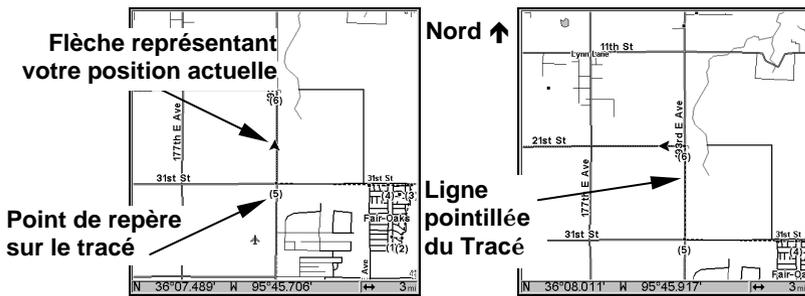
Figure 4.



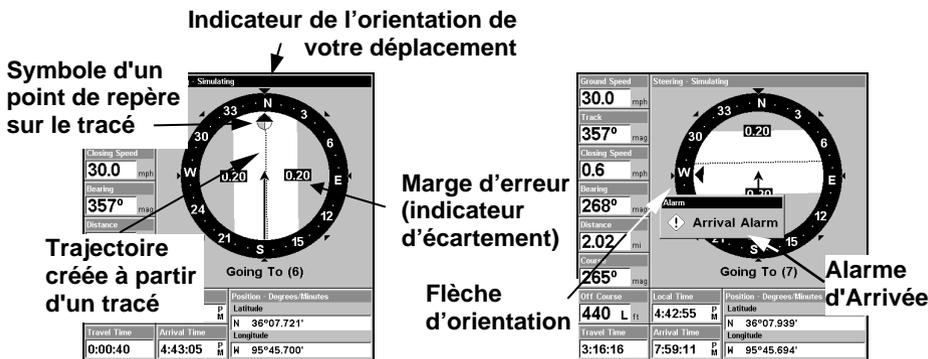
Séquence de menus pour Naviguer le long d'un Tracé: Fig. 1, commande des Tracés. Fig. 2, Menu des Tracés. Fig. 3, Menu Modifier le Tracé. Fig. 4, Menu de Modification de l'Itinéraire avec la commande Naviguer sélectionnée pour le Tracé 6. Un tracé est toujours converti en un "itinéraire" lorsque vous souhaitez le ré-emprunter.

Sur l'Ecran Cartographique, le tracé que vous ré-empruntez est représenté par une ligne pointillée alternant avec une ligne pleine clignotante. L'Ecran de Navigation montrera également le tracé sous forme d'une ligne pointillée. La flèche d'orientation sur la boussole pointe en direction du prochain waypoint sur le tracé.

Lorsque vous vous déplacerez, l'alarme d'arrivée se déclenchera lorsque vous approcherez un waypoint du tracé, et la flèche d'orientation de la boussole tournera pour pointer en direction du prochain waypoint. Appuyez sur **EXIT** pour éteindre l'alarme.



Naviguer le long d'un tracé, vues de la carte: à gauche le conducteur se dirige vers le nord, tout droit vers le point de repère 6. A droite, le conducteur a atteint le point 6 et a tourné en direction de l'ouest pour suivre le tracé.



Ecran de Navigation: à gauche, le conducteur va vers le nord en direction du point de repère (6); la flèche d'orientation indique que le point de repère se trouve au nord (droit devant). A droite, le conducteur a atteint le point de repère (6) et doit se diriger vers l'Ouest pour suivre le tracé. L'alarme d'arrivée se déclenche et la flèche d'orientation pivote pour indiquer de tourner à gauche (ouest), en direction du prochain point de repère, le point (7). L'appareil affiche à présent les informations de navigation pour se rendre au point (7) qui se trouve à 2,02 miles de distance.

Ré-emprunter un tracé en sens inverse (backtrack)

1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **MY TRAILS (TRACES) | ENT.**
2. Appuyez sur **↓ | ↓** pour entrer dans la Liste des Tracés Sauvegardés, puis utilisez les touches **↑** ou **↓** pour sélectionner le *Nom du Tracé* | **ENT.**
3. Appuyez sur **→** jusqu'à **DELETE TRAIL (EFFACER TRACE) | ↓** jusqu'à **NAVIGATE (NAVIGUER) | ENT.**

4. Appuyez sur ↓ jusqu'à **NAVIGATE (NAVIGUER)** | → jusqu'à **REVERSE (INVERSER)** | **ENT** | ← jusqu'à **NAVIGATE (NAVIGUER)** | **ENT**. L'appareil commence à afficher les informations de navigation le long du tracé, en sens inverse.

REMARQUE :

Si vous vous trouvez déjà à la fin de votre tracé ou que vous en êtes proche, l'alarme d'arrivée se déclenchera dès que vous presserez la touche Entrée. Appuyez simplement sur **EXIT** pour éteindre l'alarme et poursuivez.

5. A présent, déplacez-vous et suivez les instructions de votre appareil.

6. Lorsque vous atteignez votre destination, assurez-vous d'annuler la navigation: appuyez sur **MENU** | **MENU** | ↓ jusqu'à **CANCEL NAVIGATION (ANNULER NAVIGATION)** | **ENT**. L'appareil vous demande si vous êtes sûr; appuyez sur ← | **ENT**.

Transférer des Cartes Personnalisées et des Fichiers de Données GPS

Cartes personnalisées:

Les Custom maps (Cartes personnalisées) fonctionnent uniquement depuis une carte MMC ou SD. Lorsqu'une carte mémoire contenant un fichier de carte(s) personnalisée(s) est insérée dans l'appareil, ce dernier charge automatiquement le fichier sur sa mémoire dès que vous l'allumez.

Les instructions concernant la copie de fichiers de cartes personnalisées sur une carte mémoire MMC sont fournies dans le manuel de votre lecteur de carte MMC et de votre logiciel MapCreate 6. Pour savoir comment insérer une carte MMC dans l'appareil, *reportez-vous à la Sec. 2, Installation/Accessoires.*

REMARQUE:

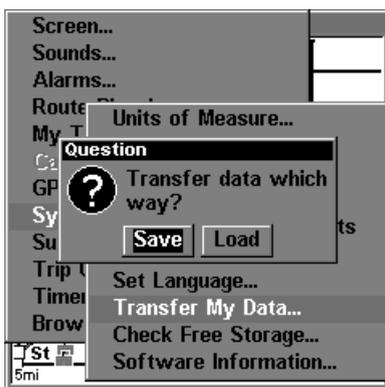
Pour charger un graphique Navionics[®], reportez-vous au paragraphe concernant les *Graphiques Navionics* à la Sec. 8.

Fichiers de Données GPS:

Les GPS Data files (Fichiers de Données GPS), contiennent des waypoints, des itinéraires, des tracés et des icônes de repérage. Les instructions concernant la copie de Fichiers de Données GPS entre un ordinateur et une carte MMC sont fournies dans le manuel de votre lecteur de cartes MMC et de votre logiciel MapCreate 6.

Les données GPS automatiquement enregistrées dans la mémoire interne de l'appareil doivent être sauvegardées sur une MMC (en tant que Fichier de Données GPS) pour pouvoir être stockées sur votre ordinateur. Les Fichiers de Données GPS enregistrés sur une carte MMC doivent être copiés depuis la carte vers la mémoire interne de l'appareil de façon à ce que ce dernier puisse les lire. Voici comment:

1. Insérez une carte MMC dans votre appareil. Appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **SYSTEM SETUP (PARAMETRAGE SYSTEME)|ENT|↓** jusqu'à **TRANSFER MY DATA (TRANSFERER MES DONNÉES)|ENT** et l'écran représenté ci-dessous apparaît.



Le sous-menu “Transfer My Data” vous demande si vous souhaitez sauvegarder des données sur une carte MMC ou si vous souhaitez télécharger des données depuis une carte MMC vers la mémoire de votre appareil.

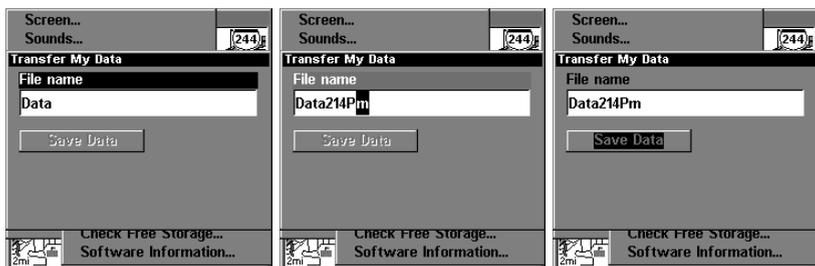
2. Le menu Transfer My Data (Transférer Mes Données) comprend un message qui vous indique si une carte MMC est présente ou non. Si aucune carte MMC n'est présente, vous devez tout d'abord en insérez une dans l'appareil de façon à activer les commandes de Chargement (Load) ou de Sauvegarde (Save).

Pour transférer des données *depuis l'appareil vers la carte MMC*: appuyez sur **ENT** (pour **SAUVEGARDER**.)

Pour transférer des données *depuis la carte MMC vers l'appareil*: appuyez sur **→** pour **LOAD (CHARGER)|ENT**.

3. **Sauvegarder sur une MMC**: Pour accepter le nom “Data” attribué par défaut au Fichier de Données GPS, appuyez sur **↓** jusqu'à **SAVE DATA|ENT**. Si vous souhaitez renommer le fichier (comme illustré dans les figures suivantes), appuyez sur **ENT** pour activer la fenêtre de sélection. Appuyez sur **↑** ou sur **↓** pour modifier le premier caractère, puis pressez la touche **→** jusqu'au caractère suivant et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que le nom choisi soit correct. Enfin, appuyez sur **ENT|↓** et **SAVE DATA|ENT**.

L'appareil affichera tout d'abord un message d'avancement puis d'achèvement du transfert de données quand celui-ci sera terminé. Pour revenir à l'écran principal, appuyez plusieurs fois sur **EXIT**.



De gauche à droite, ces figures montrent comment nommer et sauvegarder un Fichier de Données GPS depuis la mémoire de l'appareil vers une carte MMC.

4. **Téléchargement vers la mémoire de l'appareil:** Il peut y avoir plusieurs Fichiers de Données GPS (*.USR) sur une carte. Pour sélectionner un fichier, appuyez sur **ENT** afin d'activer la fenêtre de sélection, puis utilisez les flèches ↓ ou ↑ pour sélectionner le fichier que vous désirez, et appuyez sur **ENT** pour valider la sélection. Ensuite, appuyez sur ↓ pour **LOAD DATA** | **ENT**. L'appareil affichera un message de fin de transfert des données quand celui-ci sera terminé. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur **EXIT** | **EXIT** | **EXIT** | **EXIT**.

Figure 1.



Figure 3.

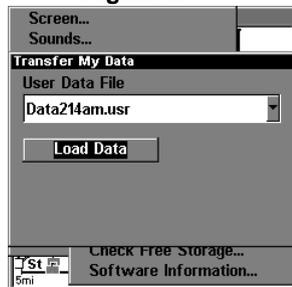


Figure 2.

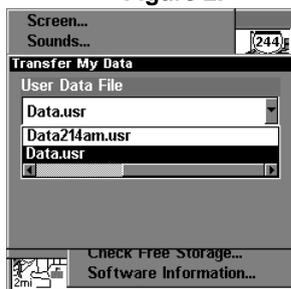


Figure 4.



Ces figures montrent comment télécharger un Fichier de Données GPS depuis une carte MMC vers la mémoire de l'appareil.

Annuler la Navigation

Vous pouvez désactiver les commandes de navigation une fois que vous avez atteint votre destination ou à tout autre moment en utilisant la commande d'Annulation de la Navigation. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **CANCEL NAVIGATION (ANNULER NAVIGATION) | ENT | ←** pour **YES (Oui) | ENT**.

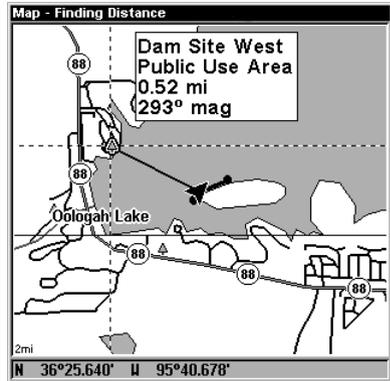
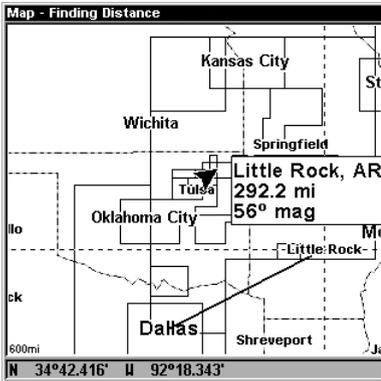
Notes

Section 7:

Fonctionnement Avancé du GPS

Distance séparant votre position actuelle d'une autre position

1. Depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur: **MENU** | ↓ jusqu'à **FIND DISTANCE (RECHERCHE DE LA DISTANCE)** | **ENT**.
2. Centrez le curseur sur l'emplacement dont vous souhaitez connaître l'éloignement. Une ligne élastique apparaît, reliant votre position actuelle à l'emplacement du curseur. La distance le long de cette ligne apparaît dans une fenêtre qui s'affiche automatiquement. La fenêtre montre également l'orientation du point dont vous mesurez l'éloignement.
3. Appuyez sur **EXIT** pour sortir de la commande.



A gauche, la distance séparant Dallas de Little Rock est de 292.2 miles. A droite, la distance séparant le bateau du quai est de 0.52 miles.

Distance séparant deux points

Vous pouvez également mesurer la distance séparant deux points distincts sur la carte.

1. Depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur: **MENU** | ↓ jusqu'à **FIND DISTANCE (RECHERCHE DE LA DISTANCE)** | **ENT**.
2. Centrez votre curseur sur le premier point. (Une ligne élastique apparaît, reliant votre position *actuelle* à l'emplacement du curseur.) Appuyez sur **ENT** pour fixer le premier point, et la ligne élastique disparaîtra.
3. Déplacez le curseur jusqu'au second emplacement. La ligne élastique réapparaît, reliant le premier point au deuxième. La distance le long de cette ligne apparaît dans la fenêtre automatique.

4. Appuyez sur **EXIT** pour annuler la commande et revenir à l'écran principal. (Press **EXIT** once more to clear the cursor.)

Icônes

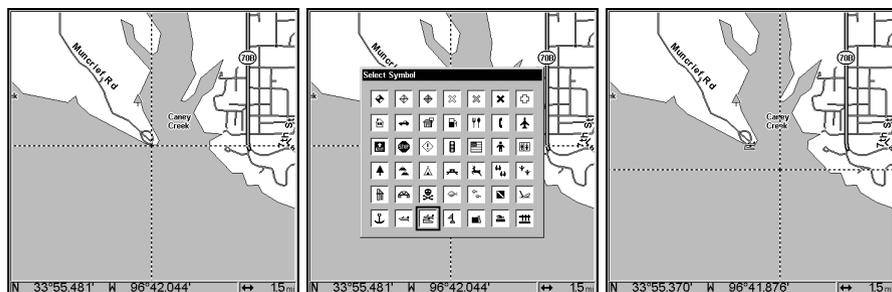
Les icônes sont des symboles graphiques utilisés pour marquer un emplacement, un centre d'intérêt ou un attrait personnel. Elles peuvent être placées sur la carte, sauvegardées et réutilisées ultérieurement dans le cadre d'une navigation. Elles sont parfois désignées sous le nom d'icônes de repérage. Cet appareil possède 42 symboles différents que vous pouvez choisir pour la création d'une icône.

Les icônes sont similaires aux waypoints, mais elles ne stockent pas autant d'informations (comme les noms) que les waypoints. Vous ne pouvez pas utiliser un menu pour naviguer vers une icône comme vous le pouvez avec les waypoints. (Mais vous *pouvez* cependant utiliser le curseur pour sélectionner n'importe quelle icône sur la carte.)

Vous pouvez créer une icône à l'emplacement du curseur, ou au niveau de votre position actuelle lorsque vous vous déplacez.

Créer une Icône sur la Carte

1. Utilisez les touches fléchées pour déplacer le curseur jusqu'à l'endroit où vous souhaitez faire apparaître une icône.
2. Appuyez sur **ENT** et l'écran affiche un menu de "Sélection du Symbole de l'Icône."
3. Appuyez sur ← ou ↑ ou → ou ↓ pour sélectionner votre symbole, puis appuyez sur **ENT**. L'icône apparaît sur la carte.



Le curseur sélectionne la position de l'icône, à gauche; Menu de Sélection du Symbole de l'icône, au centre; L'icône d'une rampe à bateau apparaît sur la carte, à droite. (le curseur a été déplacé pour plus de clarté.)

Créer une Icône à votre position actuelle

1. Alors que vous vous déplacez, appuyez sur **ENT** et l'écran affichera le menu de "Sélection du Symbole de l'Icône."

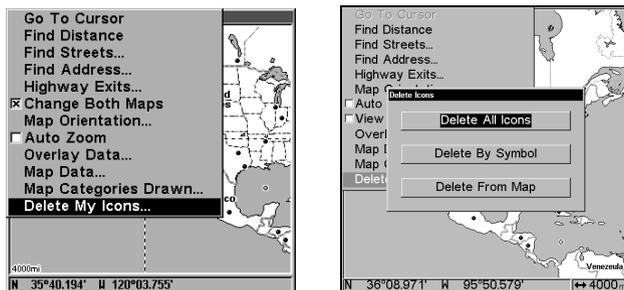
2. Appuyez sur ← ou ↑ ou → ou ↓ pour sélectionner le symbole de votre icône, puis appuyez sur **ENT**. L'icône apparaît sur la carte.

Supprimer une Icône

Vous pouvez effacer toutes les icônes en même temps, ou effacer toutes les icônes possédant le même symbole, ou bien vous pouvez utiliser le curseur pour n'effacer qu'une icône sélectionnée sur la carte.

1. Appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **DELETE MY ICONS (SUPPRESSION DES ICONES)** | **ENT**.

2. Appuyez sur ↓ jusqu'à **DELETE ALL ICONS (SUPPRIMER TOUTES LES ICONES)**, **DELETE BY SYMBOL (SUPPRIMER PAR SYMBOLE)**, ou **DELETE FROM MAP (SUPPRIMER DE LA CARTE)** et appuyez sur **ENT**.



Menu de Suppression des Icônes.

La commande de Suppression de Toutes les Icônes vous demandera si vous êtes sûr de vouloir supprimer toutes les icônes. Appuyez sur ← pour **YES (OUI)** | **ENT**. Toutes les icônes seront effacées de la carte.

La commande de Suppression par Symbole ouvrira le menu de Sélection du Symbole. Appuyez sur ← ou ↑ ou → ou ↓ pour sélectionner le symbole de l'icône à supprimer, puis appuyez sur **ENT**. Un message apparaît pour vous dire que toutes les icônes possédant le symbole sélectionné ont été supprimées.

La commande de Suppression sur la Carte vous fera déplacer le curseur sur l'icône pour la sélectionner. Appuyez alors sur **ENT** et l'icône disparaîtra de la carte.

Se Rendre à une Icône

Utilisez la commande de "Ralliement au Curseur", et utilisez le curseur pour sélectionner l'icône que vous désirez sur la carte.

1. Utilisez les touches fléchées pour centrer le curseur sur l'icône.

2. Pour naviguer vers l'icône sélectionnée: appuyez sur **MENU** | **ENT** | **EXIT**. Suivez la trajectoire indiquée sur l'Ecran Cartographique ou la flèche d'orientation de la boussole sur l'Ecran de Navigation.

Itinéraires

Un itinéraire est une série de waypoints, reliés les uns aux autres en une séquence ordonnée, qui est utilisée pour marquer une trajectoire. Vous pouvez imaginer un itinéraire comme un collier de perles: les perles représentent les waypoints et le fil représente la direction du trajet reliant les waypoints les uns aux autres.

Le trajet d'un waypoint à un autre constitue un segment; les itinéraires sont composés d'un ou de plusieurs segments. Les segments de tous les itinéraires GPS sont basés sur des lignes droites entre les waypoints.

Un itinéraire permet de naviguer au travers de plusieurs points de repère sans avoir à reprogrammer l'appareil après l'arrivée à chacun d'entre eux. Une fois programmé dans l'appareil, un itinéraire offre la possibilité de naviguer en marche avant, tout comme en sens inverse (vous pouvez même commencer de naviguer au milieu d'un itinéraire!)

Créer et Sauvegarder un Itinéraire

Vous avez la possibilité de créer et de modifier un itinéraire à partir de l'appareil, ou de le créer à partir de votre ordinateur avec notre logiciel MapCreate 6.

Itinéraires créés sur PC

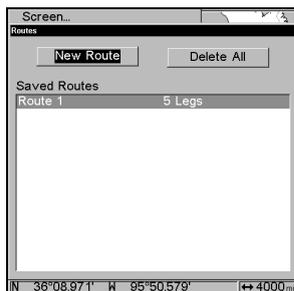
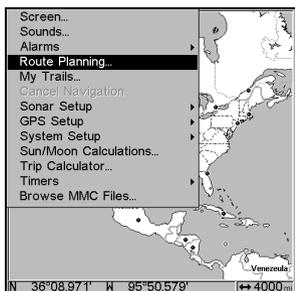
L'utilisation du logiciel MapCreate est la méthode la plus simple pour préparer un itinéraire, tout simplement parce que l'écran de votre PC, son clavier et sa souris sont plus maniables que l'appareil seul.

Pour télécharger un itinéraire créé avec MapCreate, suivez les instructions du manuel fourni avec le logiciel concernant la création d'un itinéraire et sa sauvegarde en tant que partie d'un Fichier de Données GPS (format de fichier *.usr). Copiez le Fichier de Données GPS sur une carte MMC et insérez cette dernière dans l'appareil. (Reportez-vous à la Sec. 2 pour les instructions concernant l'installation des cartes MMC. Pour télécharger le Fichier de Données GPS dans la mémoire de l'appareil, reportez-vous au paragraphe *Transférer des Cartes Personnalisées et des Fichiers de Données GPS* à la Sec. 6, *Fonctionnement de Base du GPS*.)

Itinéraires créés avec l'appareil

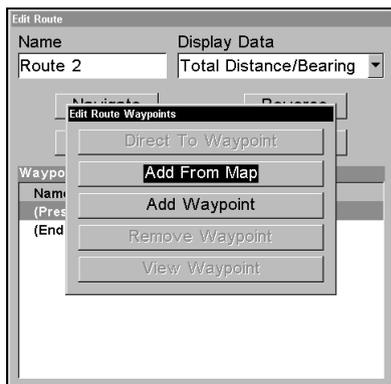
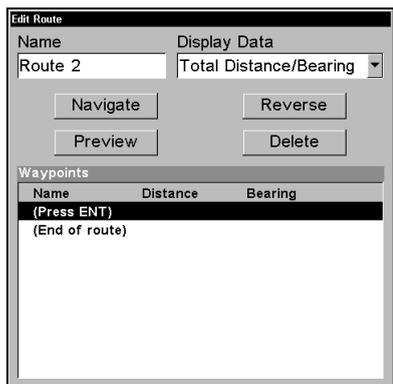
Vous pouvez créer un itinéraire en sélectionnant des points de repères depuis une liste, ou bien en fixant une série de points de repères sur la carte à l'aide du curseur et de la touche Entrée. Dans l'exemple qui suit, nous allons créer un itinéraire à partir de la carte.

1. Depuis l'Ecran de Navigation (**NAVIGATION PAGE**), appuyez sur **MENU | ENT** ou depuis l'Ecran Cartographique (**MAP PAGE**), appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **ROUTE PLANNING (ELABORATION DE ROUTES) | ENT | ENT**.



Commande d'Elaboration de Routes du Menu Principal, à gauche, ouvrant la liste des Itinéraires, à droite.

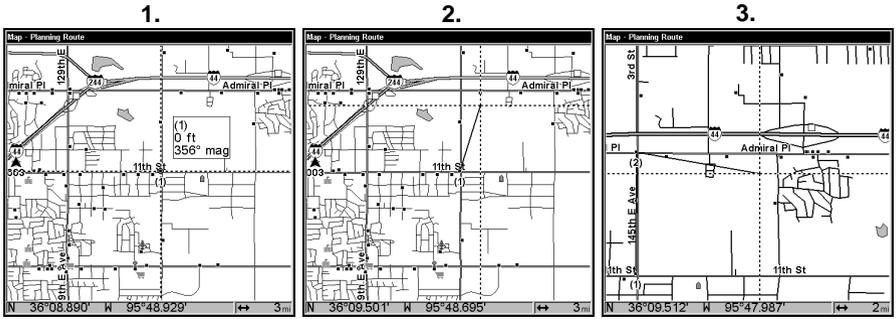
2. Appuyez sur ↓ jusqu'à (END OF ROUTE) (FIN DE LA ROUTE) | ENT | ↓ jusqu'à ADD FROM MAP (AJOUT A PARTIR DE LA CARTE) | ENT. L'Ecran Cartographique apparaît avec le curseur activé.



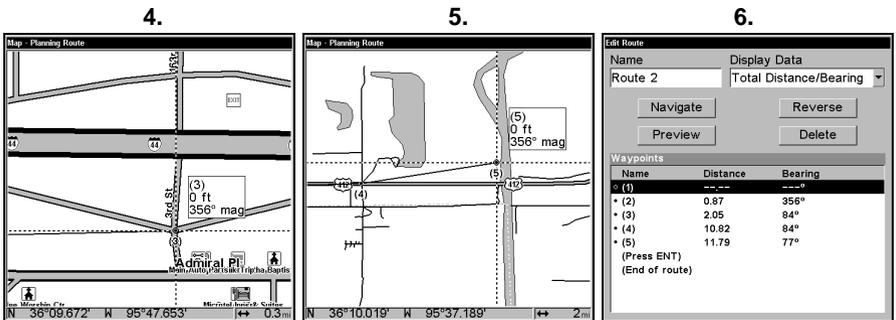
Menu de Modification d'un Itinéraire, à gauche. Menu de Modification des Points d'un Itinéraire, à droite, avec la commande d'Ajout à partir de la Carte sélectionnée.

3. Utilisez les touches de Zoom et les touches fléchées pour déplacer la carte et le curseur jusqu'à ce que le curseur soit centré à l'endroit où vous souhaitez que votre itinéraire commence. (Si vous souhaitez le commencer au niveau de votre position actuelle ou à la position actuelle du curseur, vous vous trouvez donc déjà au point de départ.)

4. Fixez le premier point de repère: appuyez sur ENT. Dans cet exemple, nous nous sommes déplacés jusqu'à l'intersection de la 11^{ème} Rue et de la 145^{ème} E. Avenue. C'est ici que débute notre itinéraire à destination d'une zone publique de chasse située à proximité d'une rivière. (La création de cet itinéraire est illustrée dans les figures suivantes.)



Séquence de Création d'un itinéraire, de gauche à droite: Fig. 1. Premier point de repère (1) de l'itinéraire placé au niveau de l'intersection 11th St. & 145th Ave. Fig. 2. Zoom avant; déplacement du curseur au nord pour fixer le point (2) à l'intersection 145th & Admiral. Fig. 3. Une fois le point (2) fixé, déplacement du curseur à l'est pour marquer la bretelle d'accès à l'interstate (autoroute) avec le point de repère (3). Dans les figures 2 et 3, observez qu'une ligne élastique suit les déplacements du curseur. Cette ligne deviendra la trajectoire de l'itinéraire.



Séquence de Création d'un itinéraire, suite: Fig. 4. Point (3) fixé au niveau de la bretelle d'accès. Fig. 5. Point de repère (4) fixé à la sortie de l'autoroute donnant sur la route menant à la rivière. Le point de repère (5) conclue l'itinéraire à proximité de la zone de chasse. Fig. 6. Appuyez sur EXIT pour sauvegarder l'itinéraire et revenir à cet écran.

5. Déplacez le curseur jusqu'au prochain point de repère sur l'itinéraire, un endroit où vous devez tourner ou changer de direction, puis appuyez sur **ENT** pour le fixer.

6. Répétez l'étape 5, jusqu'à ce que vous atteigniez votre destination.

7. Pour sauvegarder votre itinéraire, appuyez sur **EXIT**. L'appareil revient à l'écran de Modification de l'Itinéraire, avec l'itinéraire automatiquement nommé 'Route 1' et stocké dans la mémoire interne de l'appareil. (Dans notre exemple, l'itinéraire 1 existait déjà, donc l'appareil a automatiquement créé la "Route 2.")

Vous pouvez modifier l'itinéraire ou utiliser d'autres commandes, mais si vous avez terminé pour l'instant, retournez à l'écran principal en appuyant sur **EXIT | EXIT | EXIT | EXIT | EXIT**.

Effacer un Itinéraire

1. Depuis l'Écran de Navigation (**NAVIGATION PAGE**), appuyez sur **MENU | ENT**, ou depuis l'Écran Cartographique (**MAP PAGE**) appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **ROUTE PLANNING (ELABORATION DE ROUTES) | ENT**.
2. Appuyez sur **↓** jusqu'au *nom de l'itinéraire* | **ENT**.
3. Appuyez sur **↓** jusqu'à **NAVIGATE (NAVIGUER) | ENT | →** jusqu'à **DELETE (SUPPRIMER) | ENT | ←** pour **YES (OUI) | ENT**.

Conseil:

Vous pouvez également supprimer tous les itinéraires en même temps:

1. Depuis l'**ÉCRAN DE NAVIGATION**, appuyez sur **MENU | ENT** ou depuis l'**ÉCRAN CARTOGRAPHIQUE** appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **ROUTE PLANNING (ELABORATION DE ROUTES) | ENT**.
2. Appuyez sur **→** jusqu'à **DELETE ALL (EFFACER TOUTES) | ENT | ←** pour **YES (OUI) | ENT**.

Modifier le nom d'un Itinéraire

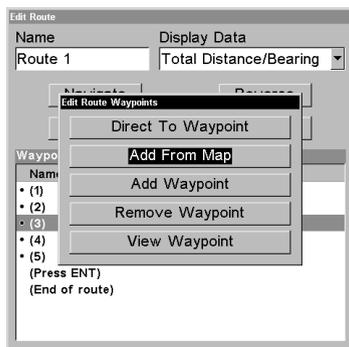
Vous pouvez, si vous le souhaitez, modifier le nom d'un itinéraire.

1. Depuis l'**ÉCRAN DE NAVIGATION**, appuyez sur **MENU | ENT** ou depuis l'**ÉCRAN CARTOGRAPHIQUE**, appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **ROUTE PLANNING (ELABORATION DE ROUTES) | ENT**.
2. Appuyez sur **↓** jusqu'au *nom de l'itinéraire* | **ENT | ENT**.
3. Appuyez sur **↑** ou sur **↓** pour changer le premier caractère, puis appuyez sur **→** pour passer au caractère suivant et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que le nom soit correct, puis appuyez sur **ENT**. Retournez à l'écran principal en appuyant sur **EXIT | EXIT | EXIT | EXIT**.

Modifier les Points de Repères d'un Itinéraire

Vous pouvez modifier l'itinéraire en lui ajoutant ou en lui supprimant des points.

1. Depuis l'**ÉCRAN DE NAVIGATION**, appuyez sur **MENU | ENT** ou depuis l'**ÉCRAN CARTOGRAPHIQUE** appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **ROUTE PLANNING (ELABORATION DE ROUTES) | ENT**.
2. Appuyez sur **↓** jusqu'au *nom de l'itinéraire* | **ENT | ↓** jusqu'à **ROUTE WAYPOINTS LIST (LISTE DES POINTS DE ROUTE)**. Utilisez les touches **↓** et **↑** pour sélectionner un waypoint, puis appuyez sur **ENT**.



Menu de Modification des Points d'un Itinéraire.

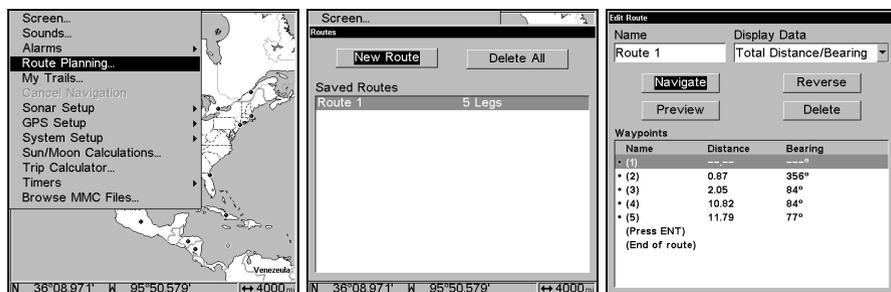
3. Utilisez les flèches ↓ et ↑ pour sélectionner une commande dans le menu de Modification des Points de l'Itinéraire et appuyez sur **ENT**. "Ajouter à partir de la Carte" vous permet d'insérer un waypoint à l'itinéraire en cliquant sur une position sur la carte avec le curseur. "Ajouter un Point" ouvre la liste des Waypoints de façon à ce que vous puissiez insérer un waypoint appartenant à la liste. "Déplacer un Point" effacera le waypoint de l'itinéraire. Enfin "Examiner le Point" vous montrera la position du waypoint sur la carte.

REMARQUE:

Lorsque vous ajoutez des points de repères à un itinéraire, les points insérés apparaissent sur l'itinéraire en avant du point de repère que vous avez sélectionné dans la liste. Pour insérer des points de repères à la fin d'un itinéraire, assurez-vous d'avoir sélectionné "(End of route)" avant de les ajouter.

Naviguer le long d'un Itinéraire

1. Depuis l'**ECRAN DE NAVIGATION**, appuyez sur **MENU|ENT** ou depuis l'**ECRAN CARTOGRAPHIQUE** appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **ROUTE PLANNING (ELABORATION DE ROUTES)|ENT**.



Commande d'Elaboration de Routes dans le Menu Principal, à gauche; Menu des Itinéraires, au centre; Menu de Modification d'un Itinéraire, à droite. La commande de Navigation est sélectionnée.

2. Appuyez sur ↓ pour sélectionner le *nom de l'itinéraire* | ENT | ↓ jusqu'à **NAVIGATE (NAVIGUER)** | ENT | ENT.

3. Lorsque vous arrivez à destination, annulez la commande de navigation: appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **CANCEL NAVIGATION (ANNULER NAVIGATION)** | ENT | ← pour **YES (OUI)** | ENT.

Les figures suivantes montrent ce à quoi ressemblent les Ecrans de Navigation et Cartographique lorsque vous naviguez le long d'un itinéraire.

Naviguer le long d'un Itinéraire en Sens Inverse

Voici comment ré-emprunter un itinéraire en sens inverse, depuis le dernier waypoint jusqu'au premier:

1. Depuis l'**ECRAN DE NAVIGATION**, appuyez sur **MENU | ENT** ou depuis l'**ECRAN CARTOGRAPHIQUE** appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **ROUTE PLANNING (ELABORATION DE ROTES)** | ENT.

2. Appuyez sur ↓ pour sélectionner le *nom de l'itinéraire* | ENT | ↓ jusqu'à **NAVIGATE (NAVIGUER)** | → jusqu'à **REVERSE (INVERSER)** | ENT | ← jusqu'à **NAVIGATE (NAVIGUER)** | ENT.

3. Lorsque vous arrivez à destination, annulez la commande de navigation: appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **CANCEL NAVIGATION (ANNULER NAVIGATION)** | ENT | ← pour **YES (OUI)** | ENT.

Figure 1.

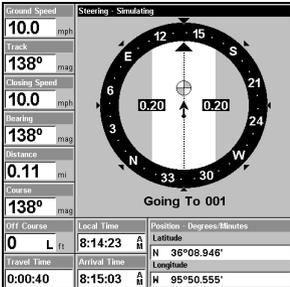
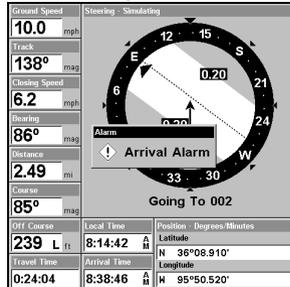


Figure 2.



Naviguer le long d'un tracé: la Fig. 1 illustre l'Ecran de Navigation au début d'un itinéraire, se dirigeant droit vers le premier waypoint (Wpt 1). Dans la Fig. 2, le conducteur a atteint le Wpt 1; l'alarme d'arrivée se déclenche et la flèche d'orientation de la boussole tourne pour pointer vers le Wpt 2, à l'est.

Figure 3.

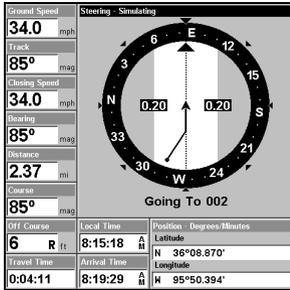
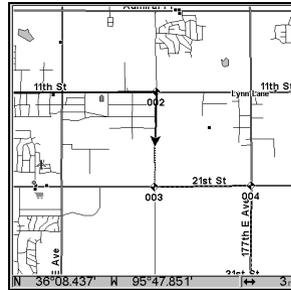


Figure 4.



Naviguer le long d'un tracé: dans la Fig. 3 le conducteur a tourné vers l'est sur sa nouvelle trajectoire et se rend droit vers le Wpt 2, qui se trouve à 2.37 miles. La Fig. 4 montre la navigation le long de l'itinéraire sur l'Ecran Cartographique. Dans cette figure, le conducteur a atteint le Wpt 2 et se trouve à mi-chemin entre les Wpts 2 et 3.

Tracés

Supprimer un Tracé

Il s'agit de la commande utilisée pour effacer ou pour supprimer un tracé: Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **MY TRAILS (TRACES) | ENT | ↓** jusqu'au *nom du tracé* | **ENT** | **→** jusqu'à **DELETE TRAIL (EFFACER TRACE) | ENT | ←** pour **YES (Oui) | ENT**.

Conseil:

Vous pouvez également effacer tous les tracés en même temps:

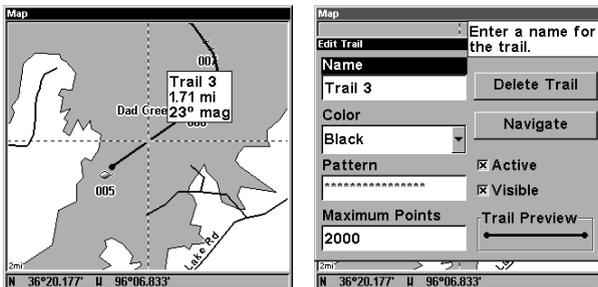
1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **MY TRAILS (TRACES) | ENT**.
2. Appuyez sur **→** jusqu'à **DELETE ALL (EFFACER TOUS) | ENT | ←** pour **YES (Oui) | ENT**.

Changer le Nom d'un Tracé

Pour changer le nom d'un tracé: appuyez sur **MENU | MENU | ↓** to **MY TRAILS (TRACES) | ENT | ↓** jusqu'au *nom du tracé* | **ENT** | **ENT**. Utilisez les flèches **↑** ou **↓** pour modifier le premier caractère, puis appuyez sur **→** pour passer au caractère suivant et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que le nom du tracé soit correct. Appuyez sur **ENT** puis sur **EXIT | EXIT | EXIT | EXIT** pour revenir à l'écran principal.

Conseil:

Vous pouvez rapidement rappeler le menu d'Edition du Tracé en sélectionnant un tracé depuis l'écran cartographique avec le curseur. Placez simplement le curseur sur le tracé et une petite fenêtre apparaît. Appuyez sur **WPT** et le menu d'Edition du Tracé apparaît.



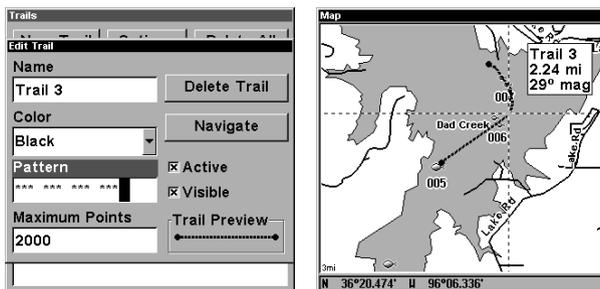
A gauche, tracé sélectionné avec le curseur de la carte. La fenêtre apparaissant indique la distance et l'orientation depuis la position actuelle vers le point sélectionné sur le tracé. A droite, menu de Modification du Tracé.

Changer la Couleur d'un Tracé

Pour changer la couleur d'un tracé: appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **MY TRAILS (TRACES) | ENT | ↓** jusqu'au *nom du tracé* | **ENT | ↓** jusqu'à **COLOR | ENT**. Appuyez sur **↑** ou sur **↓** pour sélectionner le type de couleur, puis appuyez sur **ENT**. Appuyez sur **EXIT | EXIT | EXIT | EXIT** pour revenir à l'écran principal.

Changer le Motif d'un Tracé

Pour changer le motif d'un tracé: appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **MY TRAILS (TRACES) | ENT | ↓** jusqu'au *nom du tracé* | **ENT | ↓** jusqu'à **PATTERN | ENT**. Appuyez sur **↑** ou sur **↓** pour modifier le premier caractère, puis appuyez sur **→** pour passer au caractère suivant et répétez ces étapes jusqu'à ce que le motif soit celui que vous désiriez. Appuyez ensuite sur **ENT**, et **EXIT | EXIT | EXIT | EXIT** pour revenir à l'écran principal.



A gauche, Menu de Modification du Tracé avec l'option du Motif sélectionnée. A droite, affichage du tracé modifié avec un motif de type ligne pointillée.

Utilitaires

Les utilitaires sont des outils très pratiques pour vos déplacements ou pour des activités extérieures.

Réveil

Pour accéder au menu du réveil: appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **TIMERS (CHRONOMETRES) | ENT | ↓** jusqu'à **ALARM CLOCK (REVEIL) | ENT**.

Calculateur des heures de levée et de coucher du Soleil et de la Lune

Pour accéder à ce menu: appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **SUN/MOON CALCULATIONS (CALCUL SOLEIL/LUNE) | ENT**.

Calculateur du Trajet

Pour accéder au menu du calculateur: appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **TRIP CALCULATOR (CALCULATEUR DU TRAJET) | ENT**.

Compte à Rebours

Pour accéder au menu du compte à rebours: appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **TIMERS (CHRONOMETRES) | ENT | ↓** jusqu'à **DOWN TIMER (COMPTE A REBOURS) | ENT**.

Chronomètre

Pour accéder au menu du chronomètre: appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **TIMERS (CHRONOMETRES) | ENT | ENT**.

Waypoints

Supprimer un Waypoint

Pour supprimer un waypoint depuis la liste des waypoints: appuyez sur **WPT | ENT | ENT | ENT | ↓** jusqu'au *nom du waypoint* | **ENT | ↓** jusqu'à **DELETE WAYPOINT (EFFACER POINT) | ENT | ←** pour **YES (OUI) | ENT**. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur **EXIT | EXIT**.

Pour supprimer un waypoint depuis la carte:

1. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner le waypoint avec le curseur.

2. Appuyez sur **WPT | →** jusqu'à **DELETE WAYPOINT (EFFACER POINT) | ENT | ←** pour **YES (OUI) | ENT**. Pour revenir à l'écran principal et faire disparaître le curseur, appuyez sur **EXIT**.

Pour supprimer tous les waypoints en même temps: appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **SYSTEM SETUP (PARAMETRAGE SYSTEME) | ENT | ↓** jusqu'à **DELETE ALL MY WAYPOINTS (SUPPRIMER TOUS LES POINTS DE ROUTE) | ENT | ←** pour **YES (OUI) | ENT**. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur **EXIT | EXIT**.

Modifier un Point de Repère (Nom, Symbole et Position)

Nom du Waypoint

Pour modifier le nom d'un waypoint:

1. Appuyez sur **WPT|ENT|ENT|ENT|↓** jusqu'au *nom du waypoint* | **ENT|↓** jusqu'à **EDIT WAYPOINT (MODIFIER POINT)|ENT|ENT**.
2. Appuyez sur **↑** ou sur **↓** pour changer le premier caractère, puis appuyez sur **→** pour passer au caractère suivant et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que le nom soit correct. Appuyez sur **ENT** puis sur **EXIT|EXIT|EXIT|EXIT** pour revenir à l'écran principal.

Symbole du Waypoint

Pour modifier le symbole d'un waypoint:

1. Appuyez sur **WPT|ENT|ENT|ENT|↓** jusqu'au *nom du waypoint* | **ENT|↓** jusqu'à **EDIT WAYPOINT (MODIFIER POINT)|ENT|↓** jusqu'à **CHOOSE SYMBOL (SÉLECTIONNEZ UN SYMBOLE)|ENT**.
2. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner le symbole souhaité puis appuyez sur **ENT**. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur **EXIT|EXIT|EXIT|EXIT**.

Position du Waypoint

Pour modifier la position d'un waypoint:

1. Appuyez sur **WPT|ENT|ENT|ENT|↓** jusqu'au *nom du waypoint* | **ENT|↓** jusqu'à **EDIT WAYPOINT (MODIFIER POINT)|ENT**.
2. Latitude: appuyez sur **→** pour **LATITUDE|ENT**. Appuyez sur **↑** ou sur **↓** pour changer le premier caractère, puis appuyez sur **→** pour passer au caractère suivant et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que la latitude soit correcte. Appuyez sur **EXIT**.
3. Longitude: appuyez sur **↓** pour **LONGITUDE|ENT**. Appuyez sur **↑** ou sur **↓** pour changer le premier caractère, puis appuyez sur **→** pour passer au caractère suivant et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que la longitude soit correcte. Appuyez sur **EXIT**.
4. Une fois que la latitude et la longitude sont correctes, retourner à l'écran principal: appuyez sur **EXIT|EXIT|EXIT|EXIT**.

Sélectionner un Waypoint

Pour sélectionner un waypoint sur la carte (pour y naviguer, ou pour le modifier, etc.), utilisez les touches fléchées pour centrer le curseur sur le waypoint. Une auréole apparaîtra autour du waypoint.

Fixer un Waypoint A Partir d'une Position Moyenne

Cette fonction permet de fixer un waypoint à la position actuelle après avoir utilisé plusieurs lectures de position et en avoir fait une moyenne. Ceci augmente la précision de positionnement du waypoint en aidant à éliminer les erreurs causées par les conditions atmosphériques et par d'autres facteurs.

1. Appuyez sur **WPT** | → jusqu'à la colonne **SUBCATEGORY (SOUS-CATEGORIE)** | ↓ jusqu'à **NEW (NOUVEAU)** | **ENT**.
- 2 Appuyez sur ↓ ou sur ↑ jusqu'à **AVERAGE POSITION (POSITION MOYENNE)** | **ENT** | appuyez sur → pour **CREATE (CREER)** | **ENT**.
3. Attendez que l'appareil effectue la moyenne de plusieurs points pour calculer la position. (Plus le nombre de points est important, plus la précision est grande.) Lorsque le nombre désiré de points a été accumulé, appuyez sur **ENT** pour créer et sauvegarder le waypoint.
4. Le menu de Modification du Waypoint apparaît. Vous pouvez sauvegarder le waypoint en appuyant simplement sur **EXIT** | **EXIT** ou bien vous pouvez choisir de le modifier.

Fixer un Waypoint en Projetant une Position

Cette fonction permet de fixer un waypoint à un point localisé à une distance et une orientation spécifiques par rapport à une position de référence. La position de référence doit être sélectionnée depuis votre liste de waypoints, parmi les détails de la carte ou dans la liste des Centres d'Intérêts.

1. Appuyez sur **WPT** | → jusqu'à la colonne **SUBCATEGORY (SOUS-CATEGORIE)** | ↓ jusqu'à **NEW (NOUVEAU)** | **ENT**.
2. Appuyez sur ↓ jusqu'à **PROJECTED POSITION (POSITION PROJETEE)** | **ENT** | → pour **CREATE (CREER)** | **ENT**.
3. Appuyez sur → jusqu'à **CHOOSE REFERENCE (CHOISIR PREFERENCE)** | **ENT**. Utilisez les touches ↑ et ↓ pour sélectionner un waypoint, un détail de la carte ou un Centre d'Intérêt. Lorsque le point a été sélectionné, appuyez sur **ENT** et la position du point apparaît comme la position de référence.
4. Appuyez sur ↓ jusqu'à **DISTANCE** | **ENT**. Appuyez sur ↑ ou sur ↓ pour changer le premier caractère, puis appuyez sur → pour passer au caractère suivant et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que la distance soit correcte. Appuyez sur **ENT**.
5. Appuyez sur ↓ jusqu'à **BEARING (GISEMENT)** | **ENT**. Appuyez sur ↑ ou sur ↓ pour changer le premier caractère, puis appuyez sur → pour passer au caractère suivant et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que le gisement soit correct. Appuyez sur **ENT**.
6. Appuyez sur ↑ jusqu'à **PROJECTION** | **ENT**. Le menu de Modification du Waypoint apparaît. Vous pouvez sauvegarder le waypoint en appuyant simplement sur **EXIT** | **EXIT** ou bien vous pouvez choisir de le modifier. (Appuyez sur **EXIT** | **ENT** si vous souhaitez commencer immédiatement à naviguer vers le nouveau waypoint.)

Section 8:

Réglage du Système & des Options GPS

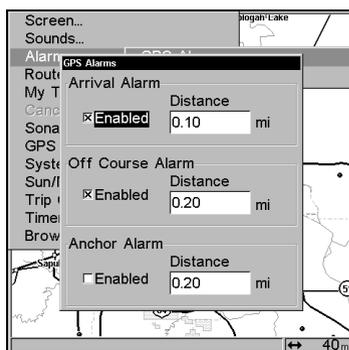
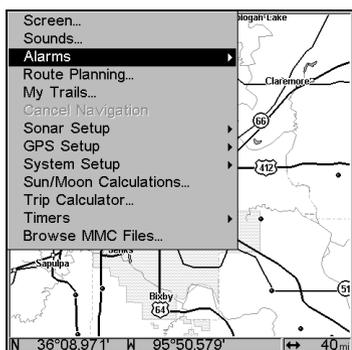
Alarmes

Cet appareil possède différentes alarmes GPS. Toutes les alarmes exceptée celle de mouillage sont activées par défaut. Vous pouvez activer et désactiver les alarmes et changer leurs réglages.

Vous pouvez régler l'alarme d'arrivée (arrival alarm) de façon à ce qu'un message d'avertissement clignote et qu'une tonalité soit émise lorsque vous franchissez une distance pré-réglée autour d'un point de repère (waypoint). Par exemple, si l'alarme d'arrivée est fixée à 0.1 mile, alors le message d'avertissement se mettra à clignoter lorsque vous vous trouverez dans un rayon de 0.1 mile autour du point de repère.

L'alarme d'écartement (off course alarm) vous avertit lorsque vous vous déportez vers la droite ou vers la gauche de votre trajectoire. Par exemple, si l'alarme est réglée pour une distance de 0.1 mile, alors un message apparaîtra lorsque vous vous déporterez de 0.1 mile ou plus à droite ou à gauche de votre trajectoire.

L'alarme de mouillage (anchor alarm) est déclenchée lorsque vous dérivez au-delà d'un certain périmètre. Encore une fois, en prenant la distance de 0.1 mile pour exemple, si vous êtes ancré et que le bateau se déplace de plus de 0.1 mile, un message d'alarme apparaîtra et une tonalité sera émise.



Commande des Alarmes, à gauche; Menu des Alarmes, à droite.

Pour modifier les réglages des alarmes:

1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **ALARMS (ALARMES) | ENT | ENT**.
2. Utilisez les flèches **↓** ou **↑** pour sélectionner la catégorie que vous souhaitez, puis appuyez sur **ENT** pour cocher ou pour retirer la croix de la case d'activation. Ceci active l'alarme (case cochée) ou la désactive (case vide.)

3. Pour modifier le réglage de la distance, utilisez les flèches ↓ ou ↑ pour sélectionner la catégorie d'alarme que vous souhaitez, puis appuyez sur →|**ENT** pour activer la fenêtre de contrôle de la distance. Appuyez sur ↑ ou sur ↓ pour changer le premier chiffre, puis appuyez sur → pour passer au chiffre suivant et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que la valeur entrée soit correcte.

4. Lorsque vos réglages sont terminés, revenez à l'écran principal en appuyant plusieurs fois sur **EXIT**.

REMARQUES IMPORTANTES CONCERNANT LES ALARMES:

Anchor Alarm – L'alarme de mouillage peut se déclencher même lorsque vous vous tenez immobile. Cela arrive généralement lorsque vous utilisez de très petites distances de déclenchement (inférieures à 0,05 mile/ 0,08km).

Arrival Alarm – Si vous fixez la distance de l'alarme d'arrivée à un petit nombre et que vous suivez un itinéraire (reportez-vous au paragraphe Naviguer le long d'un Itinéraire), l'appareil peut ne pas afficher d'informations de navigation pour se rendre au prochain point de repère, quand vous arrivez au premier, car vous n'êtes peut être pas en mesure de vous rapprocher suffisamment du premier point de repère pour que l'alarme d'arrivée se déclenche.

Recherche Automatique des Satellites

Pour se verrouiller aux satellites, le récepteur GPS doit connaître sa position immédiate, l'heure et la date UTC. (L'altitude fait également partie de l'équation, mais elle est rarement nécessaire à la détermination d'une position.) Le récepteur a besoin de ces données de façon à pouvoir calculer quels satellites devraient être en vue. Il ne recherche ensuite que ces satellites.

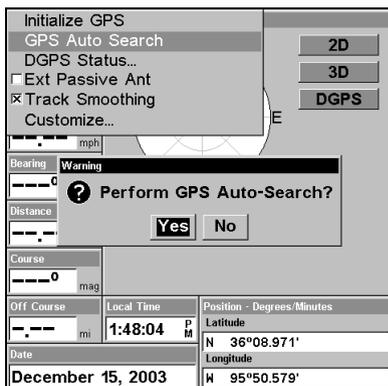
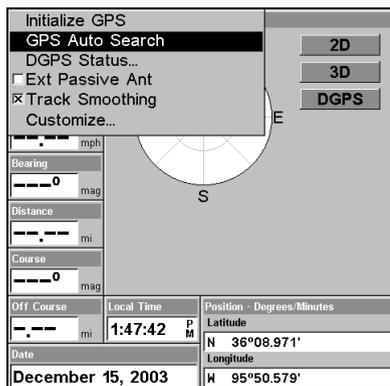
Lorsque votre récepteur GPS est mis sous tension pour la première fois, il ne connaît ni votre position ni l'altitude à laquelle vous vous trouvez. Il connaît l'heure et la date UTC puisqu'elles ont été programmées à l'usine et qu'une horloge interne fonctionne même lorsque l'appareil est éteint. (Si l'heure et/ou la date sont incorrectes, vous pouvez les régler en utilisant le menu "Set Local Time / Réglage de l'Heure Locale".)

L'appareil commence à rechercher les satellites en utilisant les données qu'il a acquises la dernière fois qu'il a été allumé. C'était probablement à l'usine. Puisqu'il est quasiment certain que vous ne vous trouvez pas à l'usine, l'appareil recherche très probablement les mauvais satellites.

Si'il ne retrouve pas les satellites qu'il recherche au bout d'environ une minute, l'appareil passe en Recherche Automatique (Auto Search). Le

récepteur recherche alors n'importe quel satellite dans le ciel. Du fait d'une technologie avancée, la durée de la recherche automatique s'est sensiblement réduite depuis les débuts du GPS.

Une fois que l'appareil s'est aligné aux satellites, il devrait prendre moins d'une minute pour retrouver votre position la prochaine fois que vous l'allumerez, à condition que vous ne vous soyez pas déplacé de plus de 160 km environ de votre dernière position.



Recherche GPS Automatique dans le Menu de l'Eran Satellite.

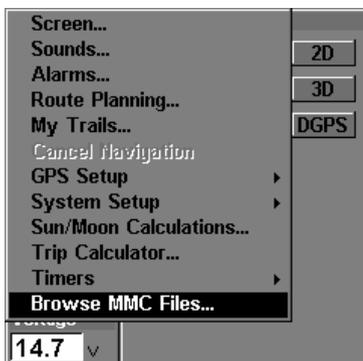
Vous pouvez obliger l'appareil à passer directement en mode de recherche automatique. Voici comment:

Depuis l'Ecran d'Etat Satellite, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **GPS AUTO SEARCH (RECHERCHE GPS AUTO)** | **ENT** | ← pour **YES (OUI)** | **ENT**.

Vérifier les Fichiers MMC et l'espace libre

Pour vérifier les Fichiers MMC:

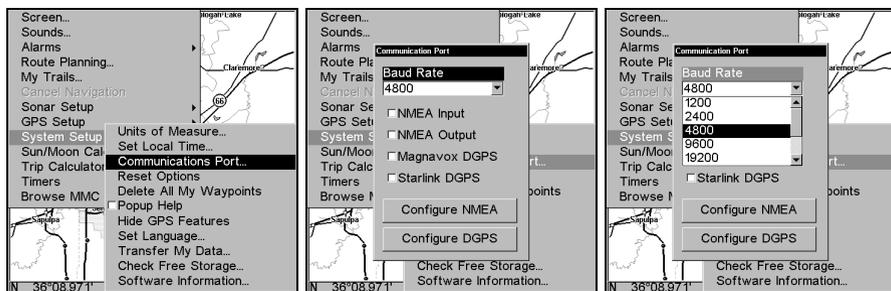
Appuyez sur **MENU** | **MENU** | ↓ jusqu'à **BROWSE MMC FILES (PARCOURIR FICHIERS MMC)** | **ENT**.



Menu Principal, à gauche, Explorateur des Fichiers MMC, à droite.

Configuration du Port Com (SeaCharter 480DF uniquement)

Le SeaCharter 480DF possède un port de communication compatible NMEA 0183 version 2.0, ou port com. Le menu Com Port, accessible depuis le Menu de Paramétrage du Système, vous permet de configurer le port de communication afin de pouvoir envoyer ou recevoir des données depuis ou vers d'autres périphériques électroniques, tels qu'un pilote automatique. Le port com peut être utilisé pour le transfert des données NMEA, DGPS ou SiRF Binaires.



Menus de réglage du Port Com.

Pour des informations concernant la connexion et le branchement à un autre périphérique, reportez-vous à la page 40. Pour obtenir de l'aide pour configurer l'appareil afin qu'il communique avec d'autres périphériques, contactez l'usine; les numéros de téléphone du service clientèle se trouvent à la fin de ce manuel. Consultez également les paragraphes ci-dessous concernant la *Configuration DGPS* et la *Configuration NMEA*. Pour régler la configuration du Port Com:

1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **SYSTEM SETUP (PARAMETRAGE SYSTEME) | ENT.**
2. Appuyez sur **↓** jusqu'à **COMMUNICATIONS PORT (PORT DE COMMUNICATIONS) | ENT.**

Configuration DGPS

Cet appareil reconnaîtra les récepteurs DGPS Starlink[®], Magnavox[®] et Lowrance.

1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **SYSTEM SETUP (PARAMETRAGE SYSTEME) | ENT.**
2. Appuyez sur **↓** jusqu'à **COMMUNICATIONS PORT (PORT DE COMMUNICATIONS) | ENT.**

A. Si vous possédez un récepteur Magnavox, appuyez sur **↓** jusqu'à **MAGNAVOX | ENT.**

B Si vous possédez un récepteur Lowrance ou Starlink, appuyez sur ↓ jusqu'à **STARLINK | ENT**.

C. Si vous possédez un Magnavox ou un Starlink, appuyez sur **EXIT | EXIT | EXIT**. C'est le seul réglage requis. Si vous possédez un récepteur Lowrance ou une autre marque compatible Magnavox- ou Starlink, procédez aux étapes suivantes:

3. Appuyez sur ↓ jusqu'à **CONFIGURE DGPS | ENT**.

REMARQUE:

Les noms des phrases NMEA sont abrégés dans ce menu. Voici les fonctions des divers codes proposés:

- GLL transmet la latitude et la longitude de la position actuelle, l'heure d'acquisition de la position, et l'état.
- RMC et RMB transmettent les messages d'information à la navigation.
- APB transmet les informations de l'autopilote.
- GGA transmet les données relatives au temps, à la position, et à l'acquisition de la position.
- GSA et GSV transmettent le mode d'acquisition, les valeurs DOP, et les informations relatives aux satellites en vue.
- DBT transmet la profondeur sous le transducteur.
- DPT transmet la profondeur.
- MTW transmet la température de l'eau.
- VLW transmet la distance parcourue sur l'eau et mesurée par la roue à palettes du capteur de vitesse.
- VHW transmet la vitesse sur l'eau comme mesurée par la roue à palettes du capteur de vitesse.

4. Appuyez sur **ENT**, puis utilisez les flèches ↑ ↓ → ← pour entrer la fréquence de la station, et appuyez sur **ENT**.

5. Appuyez sur → jusqu'à **BIT RATE | ENT** et utilisez les flèches ↑ ↓ pour sélectionner le débit binaire de la station, puis appuyez sur **ENT**.

6. A. Si vous *n'utilisez pas* de récepteur DGPS Starlink, appuyez sur **EXIT | EXIT | EXIT | EXIT** pour revenir à l'écran principal.

B. Si vous *utilisez* un récepteur DGPS Starlink, appuyez sur ↓ jusqu'à **STARLINK AUTO TUNING MODE | ENT** | appuyez sur **EXIT | EXIT | EXIT | EXIT** pour revenir à l'écran précédent.

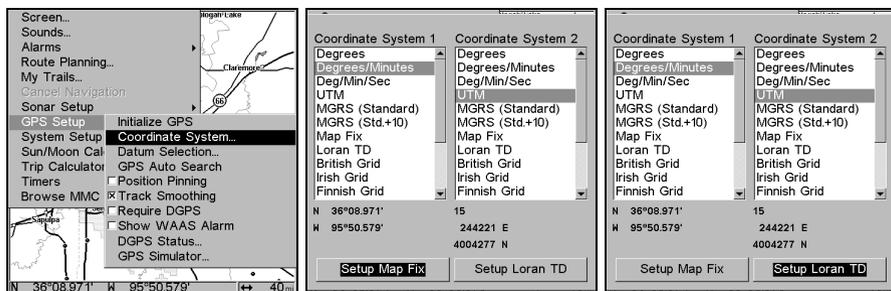
Configuration NMEA

Vous pouvez configurer l'appareil de façon à ce qu'il utilise des phrases NMEA spécifiques.

1. Appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **SYSTEM SETUP (PARAMETRAGE SYSTEME)|ENT**.
2. Appuyez sur **↓** jusqu'à **COMMUNICATIONS PORT (PORT DE COMMUNICATIONS)|ENT|↓** jusqu'à **CONFIGURE NMEA (PARAMETRAGE NMEA)|ENT**.
3. Un menu apparaît affichant les codes des phrases NMEA disponibles. Une case cochée signifie que le code est utilisé. Utilisez les flèches **↑ ↓ → ←** pour sélectionner un code, puis appuyez sur **ENT** pour le désactiver. (Appuyez à nouveau sur **ENT** pour cocher la case et activer un code.)
4. Lorsque les codes désirés ont été activés ou désactivés, appuyez sur **EXIT|EXIT|EXIT|EXIT** pour revenir à l'écran principal.

Sélection du Système de Coordonnées

Le Menu Coordinate System (Système de Coordonnées) vous permet de sélectionner le système de coordonnées à utiliser lorsque des coordonnées de position sont affichées ou entrées dans l'appareil.



Menus de changement du système de coordonnées utilisé pour afficher les positions.

Pour accéder au Menu de Sélection du Système de Coordonnées:

1. Appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **GPS SETUP (PARAMETRAGE Gps)|ENT**.
2. Appuyez sur **↓** jusqu'à **COORDINATE SYSTEM (SYSTEME DE COORDONNEES)|ENT**.

Cet appareil peut afficher une position en degrés (36.14952°); degrés, minutes et millièmes de minute (36° 28.700'); ou degrés, minutes,

secondes et dizaines de seconde (36° 28' 40.9"). Il peut également afficher la position en: UTM (Projection Universelle Transverse de Mercator); MGRS (Standard); MGRS (Standard + 10); Map Fix; Loran TD; grille anglaise, irlandaise, finlandaise, allemande, néo-zélandaise, suédoise, suisse, taiwanaise et grecque.

Le quadrillage UTM est marqué sur les cartes USGS. Ce système divise la Terre en 60 zones, de 6 degrés de longitude chacune.

Les grilles anglaise, irlandaise, finlandaise, allemande, néo-zélandaise, suédoise, suisse, taiwanaise et grecque représentent les systèmes nationaux de coordonnées utilisés uniquement dans leur pays respectif. Pour utiliser ces systèmes, vous devez vous trouvez dans les pays qui les utilisent. Cet appareil choisira pour vous le système géodésique correspondant à la grille que vous avez sélectionnée Reportez-vous au paragraphe sur la Sélection du Système géodésique pour plus d'informations.

Le Système de Coordonnées Militaire (MGRS) utilise deux sortes différentes de réseaux de quadrillage, qui sont désignées sous le nom de MGRS standard et MGRS standard + 10 sur cet appareil. Votre position et le référentiel utilisé déterminent lequel des deux doit être utilisé. Si vous utilisez le MGRS standard, et que votre position s'écarte significativement de votre trajectoire, alors essayez d'utiliser l'alterné.

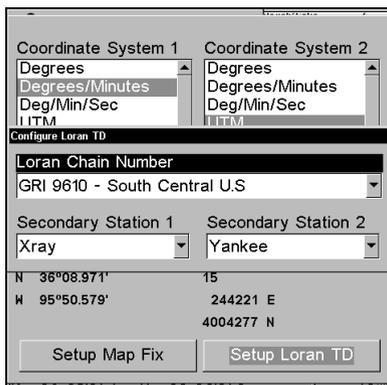
REMARQUE: Lorsque le format de la position est modifié, cela affecte la façon dont toutes les positions sont affichées sur tous les écrans. Ceci inclue également les waypoints.

Pour changer le système de coordonnées, appuyez sur **ENT** jusqu'à ce que **COORDINATE SYSTEM (SYSTEME DE COORDONNEES)** soit surligné. Utilisez les flèches ↑ ou ↓ pour surligner le format que vous souhaitez. Appuyez **ENT** pour le sélectionner. Appuyez sur **EXIT** pour sortir des menus.

Pour utiliser Loran TD:

REMARQUE:

Si vous choisissez la conversion Loran TD, vous devez entrer la chaîne locale d'identification. Faites cela en sélectionnant "Setup Loran TD / Paramétrage Loran TD" en bas du menu "Coordinate System / Système de Coordonnées" et sélectionnez l'identification. Appuyez sur **EXIT** pour sortir du menu.



Menu de Paramétrage du Loran TD.

Map Fix

La fonction Map Fix (Calcul de la Position sur la Carte) est utilisée avec les graphiques ou les cartes. Ce système nécessite une position de référence en latitude/longitude, que vous fixez à partir d'un emplacement marqué sur la carte. Votre position actuelle s'affiche ensuite en terme de distance par rapport à cette position de référence.

Par exemple, si une distance s'affiche de UP 4.00" et de LEFT 0.50", vous retrouverez votre position actuelle en montant de 4.00" (10cm) et en vous déplaçant sur la gauche de 0.50" (1,3cm) sur la carte, par rapport au point de référence.

Pour configurer Map Fix:

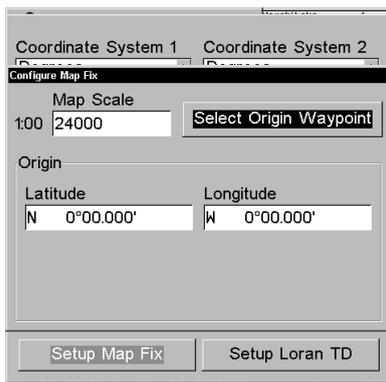
Pour utiliser ce format, vous devrez suivre les étapes suivantes dans l'ordre. Tout d'abord, déterminez une latitude/longitude de référence sur la carte. (Remarque: pour que ce système fonctionne, les lignes de latitude/longitude doivent être parallèles aux bords de la carte. Les cartes USGS sont parallèles, d'autres ne le sont peut être pas. De plus, ce système fonctionne mieux avec des cartes à petite échelle.) La position de référence peut se trouver n'importe où sur la carte, mais plus elle sera près de votre position, plus les nombres avec lesquels vous devrez travailler seront petits.

Une fois que vous aurez fixé une position de référence, vous pouvez la sauvegarder en tant que waypoint. Reportez-vous à la section concernant les waypoints pour obtenir des informations sur leur sauvegarde. Sauvegardez la position de référence en tant que waypoint. Revenez ensuite à l'écran principal.

1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **GPS SETUP (PARAMETRAGE Gps) | ENT.**
2. Appuyez sur **↓** jusqu'à **COORDINATE SYSTEM (SYSTEME DE COORDONNEES) | ENT.**

3. Appuyez sur ↓ jusqu'à **SETUP MAP FIX (CONFIGURER CALCUL DE LA POSITION)|ENT**.

L'écran ci-dessous apparaît, et **MAP SCALE (ECHELLE CARTOGRAPHIQUE)** est surlignée. Appuyez sur **ENT** et entrez l'échelle de la carte. On la trouve généralement au haut de la carte papier. Elle se présente sous la forme d'un rapport, par exemple 1:24000. Appuyez sur **EXIT** et l'appareil retournera à l'écran de configuration de la position cartographique.



Configurez un map fix de façon à ce que l'appareil puisse retrouver votre position sur un plan imprimé ou une carte topographique.

Appuyez sur → jusqu'à **SELECT ORIGIN (CHOIX D'ORIGINE)|ENT|ENT|ENT** pour ouvrir la liste des waypoints. Sélectionnez le waypoint que vous avez sauvegardé comme point de référence et appuyez sur **ENT**. L'appareil affiche un écran d'informations concernant le waypoint et la commande **SET AS ORIGIN (UTILISER COMME ORIGINE)** est sélectionnée; appuyez sur **ENT** et l'appareil retournera au menu de Configuration du Calcul de la Position Enfin, appuyez sur **EXIT** pour sortir du menu. A présent, appuyez sur ↑ jusqu'à **COORD SYSTEM (SYSTEME DE COORDONNEES)|ENT**, sélectionnez **MAP FIX** dans la liste et appuyez sur **ENT|EXIT**. Toutes les informations de position sont à présent affichées sous forme de distance par rapport au point de référence que vous avez choisi.

Personnaliser les Affichages

Les Ecrans de Position, de Navigation et Cartographique possèdent tous des options personnalisables. Ces options déterminent les informations qui sont visibles sur chaque écran.

Personnaliser l'Ecran d'Etat Satellite

Depuis l'Ecran d'Etat Satellite, appuyez sur **MENU|↓** jusqu'à **CUSTOMIZE (PERSONNALISER)|ENT**. Appuyez sur ↓ ou sur ↑ pour sélectionner l'une des fenêtres de données. Une fois que la fenêtre est sélectionnée et qu'elle

clignote, appuyez sur **ENT** pour ouvrir une liste d'options. Utilisez les touches ↑ et ↓ pour sélectionner un différent type de données, puis appuyez sur **ENT**. Une fois que toutes les options sont réglées, appuyez sur **EXIT** pour revenir à l'écran principal.

Personnaliser l'Ecran de Navigation

Depuis l'Ecran de Navigation, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **CUSTOMIZE (PERSONNALISER)** | **ENT**. Appuyez sur ↓ ou sur ↑ pour sélectionner l'une des fenêtres de données. Une fois que la fenêtre est sélectionnée et qu'elle clignote, appuyez sur **ENT** pour ouvrir une liste d'options. Utilisez les touches ↑ et ↓ pour sélectionner un différent type de données, puis appuyez sur **ENT**. Une fois que toutes les options sont réglées, appuyez sur **EXIT** pour revenir à l'écran principal.

Personnaliser l'Ecran Cartographique

Depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur **PAGES** | ↓ ou ↑ pour sélectionner le *Nom de l'Option* | **ENT**.

Etat DGPS

L'écran d'Etat DGPS montre si le DGPS est activé ou non, et il décrit la qualité du signal DGPS. Cet écran est également utile si vous avez besoin de diagnostiquer un problème avec le DGPS.

1. Appuyez sur **MENU** | **MENU** | ↓ jusqu'à **GPS SETUP (PARAMETRAGE GPS)** | **ENT** | ↓ jusqu'à **DGPS STATUS** | **ENT**.

2. L'écran d'Etat DGPS apparaît. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur **EXIT** | **EXIT** | **EXIT**.

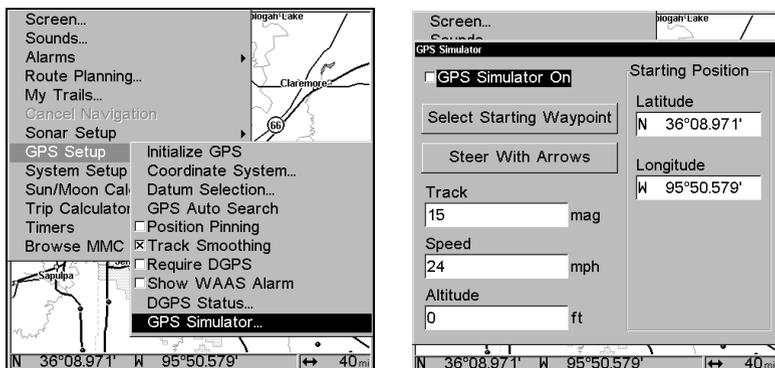
Simulateur GPS

Le simulateur GPS vous permet d'utiliser l'appareil comme si vous vous trouviez en extérieur et que vous rendiez quelque part. C'est une très bonne façon de se familiariser avec votre appareil. Vous pouvez fixer la position de départ en entrant sa latitude/longitude (Starting Position) ou à partir d'un waypoint déjà créée et stocké en mémoire, d'un emplacement sur la carte ou d'un POI (Commande **CHOOSE START (SELECTIONNER DEPART)**). Vous pouvez diriger votre déplacement et changer votre vitesse sur la carte en utilisant les touches fléchées (Commande **STEER WITH ARROWS (BARRER EN SUIVANT LES FLECHES)**) ou en réglant votre orientation et votre vitesse dans les fenêtres prévues à cet effet sur l'écran du simulateur.

Pour accéder au Simulateur GPS:

1. Appuyez sur **MENU** | **MENU** | ↓ jusqu'à **GPS SETUP (PARAMETRAGE Gps)** | **ENT**.

2. Appuyez sur ↓ jusqu'à **GPS SIMULATOR (SIMULATEUR GPS) | ENT**. Le menu du Simulateur GPS apparaît.



**Menu de Paramétrage du GPS, à gauche,
Menu du Simulateur GPS, à droite.**

Effectuez les réglages que vous désirez, puis activez le simulateur en sélectionnant la commande **GPS SIMULATOR ON (SIMULATEUR ACTIVE)** et en appuyant sur **ENT**. Appuyez sur **EXIT | EXIT | EXIT** pour sortir du menu. Un message apparaît et une tonalité est émise par moment, pour vous rappeler que le simulateur est activé. Pour désactiver le simulateur, répétez les étapes décrites ci-dessus ou éteignez l'appareil.

En mode de simulation, vous pouvez appuyez sur **EXIT** pour effacer les fenêtres d'orientation et de vitesse. Cela vous permettra d'utiliser le curseur pendant une simulation. Pour faire réapparaître les fenêtres d'orientation et de vitesse, retournez au menu du Simulateur GPS, sélectionnez la commande **STEER WITH ARROWS (BARRER SUIVANT LES FLECHES)**, appuyez sur **ENT**, puis appuyez sur **EXIT | EXIT | EXIT** pour revenir à l'écran principal.

Simuler une Navigation le long d'un Tracé ou d'un Itinéraire

En mode de Simulation, votre appareil peut automatiquement suivre un tracé ou un itinéraire sans direction manuelle si vous utilisez ces étapes:

1. Depuis l'Ecran Cartographique, allez dans le menu du simulateur. Choisissez une **STARTING POSITION (POSITION DE DEPART)** au début ou à proximité du début de votre tracé/itinéraire. Entrez une orientation (**TRACK/TRACE**) approximative (en degrés) qui pointera en direction du début de votre tracé/itinéraire.

2. Réglez la vitesse (**SPEED/VITESSE**) à zéro. Sélectionnez la commande **STEER WITH ARROWS (BARRER EN SUIVANT LES FLECHES)** et appuyez sur **ENT**, ce qui active le simulateur et vous fait revenir à l'Ecran Cartographique.

3. Commencez à vous déplacer le long du tracé/itinéraire. (Si vous êtes suffisamment proche du premier waypoint, l'alarme d'arrivée se déclenchera dès que la navigation commencera. Appuyez sur **EXIT** pour l'éteindre.) Lorsque la navigation commence, appuyez sur **↑** pour augmenter la vitesse.

4. Appuyez sur **EXIT** pour effacer les fenêtres d'orientation et de vitesse. L'appareil se "dirigera" à présent automatiquement le long du tracé ou de l'itinéraire. Lorsque vous atteindrez votre "destination", annulez la navigation comme vous le feriez normalement.

Conseil:

Vous pouvez choisir n'importe quelle position sur la carte pour commencer votre simulation en utilisant la commande d'Initialisation du GPS. Celle-ci fait croire à votre appareil que vous vous trouvez à la position que vous sélectionnez. Reportez-vous au paragraphe suivant *Masquer les Caractéristiques du GPS* pour plus d'informations.

Masquer les Caractéristiques GPS

S'il n'y a pas de module antenne/récepteur GPS relié à cet appareil, les menus et les fonctions du GPS peuvent être masqués avec cette commande. Elle est désactivée par défaut, vous permettant de passer du Sonar au GPS. Pour masquer les caractéristiques du GPS:

Appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **SYSTEM SETUP (PARAMETRAGE SYSTEME)|ENT|↓** jusqu'à **HIDE GPS FEATURES (MASQUER CARACTERISTIQUES Gps)|ENT**. Les menus et les affichages GPS sont à présent masqués.

Pour restaurer les fonctions du GPS, appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **SHOW GPS FEATURES (AFFICHE CARACTERISTIQUES Gps)|ENT**. Les menus et les affichages GPS sont de nouveau disponibles.

Initialisation du GPS

Cette commande est pratique lorsque vous utilisez le simulateur. (Consultez le paragraphe concernant le *Simulateur GPS*.) En mode de simulation, cette commande fait fonctionner l'appareil comme s'il se trouvait à une position autre que sa véritable position. Par exemple, vous et votre appareil pouvez vous trouver à Kansas City, tout en vous exerçant à la navigation sur l'océan à côté de Islamorada, en Floride.

1. Appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **GPS SETUP (PARAMETRAGE Gps)|ENT|ENT**.

2. Un message apparaît, vous demandant de placer votre curseur à proximité de la position voulue et d'appuyer sur **ENT**. Lorsque le message disparaît automatiquement, suivez ses instructions.

3. Après un moment, la flèche marquant votre position apparaît sur la carte à l'emplacement que vous avez sélectionné avec le curseur. L'appareil considèrera que cet emplacement est la dernière position connue jusqu'à ce qu'elle soit changée lors du verrouillage satellite ou à l'occasion d'une nouvelle simulation.

Zoom Automatique

Ce récepteur possède un dispositif de zoom automatique qui réduit considérablement le nombre de manœuvres à effectuer au clavier contrairement à la plupart des autres marques de récepteurs GPS. Ce dispositif fonctionne conjointement aux dispositifs de navigation.

Tout d'abord, dirigez-vous vers un point de repère. (Reportez-vous à la section concernant les waypoints pour plus d'informations.) Puis, avec le mode auto zoom activé, l'appareil effectue un zoom arrière jusqu'à ce que l'intégralité de l'itinéraire soit affichée, depuis votre position actuelle jusqu'à votre destination. Pendant que vous vous déplacez vers le point de repère, l'appareil effectue automatiquement un zoom avant— une portée de zoom à la fois— en gardant toujours la destination affichée à l'écran.

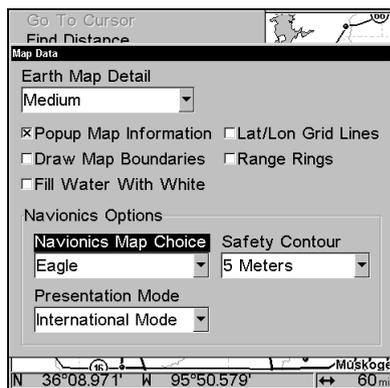
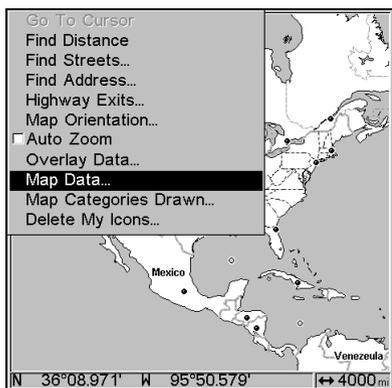
Pour activer ce dispositif, depuis l'Ecran Cartographique (**MAP PAGE**), appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **AUTO ZOOM** | **ENT**. Répétez ces étapes pour le désactiver.

Données Cartographiques

Ce menu vous permet de désactiver les détails de la carte, si vous le désirez, (ce qui transforme l'écran cartographique en traceur GPS); il permet également d'activer ou de désactiver les fenêtres d'identification (Pop-up Map Info); de dessiner les limites de la carte ou les cadres autour des zones de détails (Map Boundaries); de griser les zones terrestres (Fill Land Gray). Vous pouvez également activer ou désactiver les données de superposition de la carte (Map Overlays), qui affichent le quadrillage des latitudes et des longitudes (Lat/Lon Grid) ou les anneaux de portées sur la carte (Range Rings). Ce menu vous permet de sélectionner les Cartes Navionics; pour plus d'instructions, reportez-vous à la partie concernant les *Graphiques Navionics* plus loin dans cette section.

Pour accéder aux Données Cartographiques:

1. Depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **MAP DATA (DONNEES CARTOGRAPHIQUES)** | **ENT**.



Menu de la Carte, à gauche, Menu des Données de la Carte, à droite.

Afficher les Données Cartographiques

Depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **MAP DATA (DONNÉES CARTOGRAPHIQUES)** | **ENT**. Appuyez sur **ENT** pour entrer dans la liste **EARTH MAP DETAIL**, et choisissez la quantité de détails que vous désirez, depuis Off (l'appareil fonctionnera alors comme un traceur GPS) jusqu'à High (Elevé). Une fois l'option réglée, appuyez sur **EXIT** pour retourner à l'écran principal.

Fenêtres Automatiques d'Information

Depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **MAP DATA (DONNÉES CARTOGRAPHIQUES)** | **ENT**. Appuyez sur ↓ jusqu'à **POPUP MAP INFO (INFO CARTOGRAPHIQUE)**. Lorsque l'option est sélectionnée, appuyez sur **ENT** pour cocher la case qui lui correspond (activation) ou désactivez-la. Une fois que l'option est réglée, appuyez sur **EXIT** | **EXIT** pour retourner à l'écran principal.

Map Boundaries

Depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **MAP DATA (DONNÉES CARTOGRAPHIQUES)** | **ENT**. Appuyez sur ↓ jusqu'à **DRAW MAP BOUNDARIES (LIMITES CARTES)**. Lorsque l'option est sélectionnée, appuyez sur **ENT** pour cocher la case qui lui correspond (activation) ou désactivez-la. Une fois que l'option est réglée, appuyez sur **EXIT** | **EXIT** pour retourner à l'écran principal.

Afficher les Eaux en Blanc

Depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **MAP DATA (DONNÉES CARTOGRAPHIQUES)** | **ENT**. Appuyez sur ↓ jusqu'à **FILL WATER WITH WHITE**. Lorsque l'option est sélectionnée, appuyez sur **ENT** pour cocher la case qui lui correspond (activation) ou désactivez-la. Une fois que l'option est réglée, appuyez sur **EXIT** | **EXIT** pour retourner à l'écran principal.

Données de Superposition (Anneaux de Distance; Quadrillage Lat/Long)

La carte peut être personnalisée avec quatre portées d'anneaux et/ou avec des grilles qui divisent le traceur en segments égaux en latitude et en longitude.

Les anneaux sont pratiques pour estimer visuellement des distances sur la carte. Les diamètres des anneaux sont basés sur la portée de zoom actuelle. Par exemple: avec une portée de zoom de 100 miles, l'écran affichera deux anneaux ayant pour centre votre position actuelle. L'anneau le plus large touchant les bords de l'écran aura un diamètre de 100 miles (même valeur que la portée). L'anneau le plus petit aura un diamètre de 50 miles (toujours la moitié de la portée du zoom.)

La distance séparant votre position actuelle du plus petit anneau (égale au rayon de l'anneau) sera de 25 miles (toujours $\frac{1}{4}$ de la portée du zoom.) Avec les touches fléchées et le curseur, vous pouvez vous déplacer sur la carte pour visualiser le troisième et le quatrième anneaux. Dans cet exemple, la distance jusqu'au troisième anneau serait de 75 miles et celle jusqu'au quatrième anneau serait de 100 miles depuis votre position actuelle.

Pour activer les anneaux: Depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **MAP DATA (DONNEES CARTOGRAPHIQUES)** | **ENT**. Appuyez sur ↓ jusqu'à **DRAW MAP BOUNDARIES (LIMITES CARTES)** | → jusqu'à **RANGE RINGS (CERCLES DE DISTANCE)**. Lorsque l'option est surlignée, appuyez sur **ENT** pour cocher la case qui lui correspond (activation) ou désactivez-la. Une fois que l'option est réglée, appuyez sur **EXIT** | **EXIT** pour revenir à l'écran principal.

Pour activer le quadrillage: Depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **MAP DATA (DONNEES CARTOGRAPHIQUES)** | **ENT**. Appuyez sur ↓ jusqu'à **POPUP MAP INFORMATION (INFO CARTOGRAPHIQUE)** | → jusqu'à **LAT/LON GRID LINES (LIGNES DE QUADRILLAGE)**. Lorsque l'option est surlignée, appuyez sur **ENT** pour cocher la case qui lui correspond (activation) ou désactivez-la. Une fois que l'option est réglée, appuyez sur **EXIT** | **EXIT** pour revenir à l'écran principal.

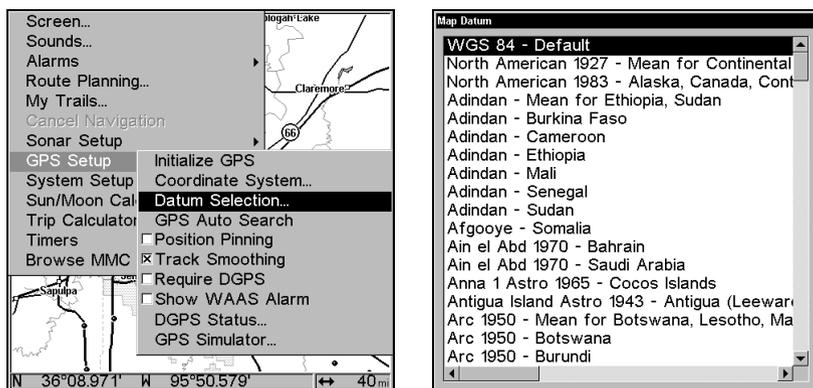
Sélection du Système Géodésique

Les cartes et les graphiques sont basés sur un relevé de la zone couverte par la carte ou le graphique. Ces relevés sont appelés "Datums" (référentiels). Les cartes qui sont créées à partir de différents référentiels montreront la même latitude/longitude à des endroits légèrement différents.

Tous les référentiels possèdent un nom. Le système GPS est basé sur le référentiel appelé WGS-84 qui couvre le monde entier. D'autres référentiels peuvent également couvrir le monde entier, ou n'en couvrir seulement qu'une partie. Par défaut, votre position est affichée à partir du référentiel WGS-84. Cependant, l'appareil peut également afficher votre position en utilisant l'un des 191 différents référentiels qu'il vous propose. Ces différents référentiels peuvent être sélectionnés; pour changer de référentiel:

1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **GPS SETUP (PARAMETRAGE GPS) | ENT | ↓** jusqu'à **DATUM SELECTION (SYSTEME GEODESIQUE) | ENT**.
2. Utilisez les flèches **↓** ou **↑** pour sélectionner le référentiel que vous souhaitez, puis appuyez sur **ENT**.
3. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur **EXIT | EXIT**.

Une liste des référentiels utilisés par cet appareil se trouve à la fin de ce manuel.



Menu de Paramétrage du GPS, à gauche, Menu Map Datum, à droite.

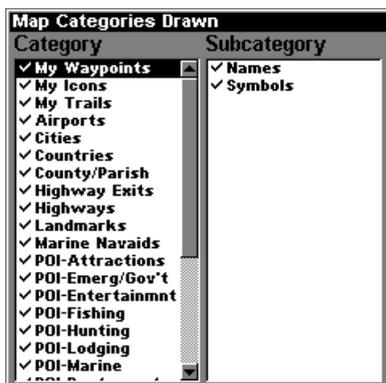
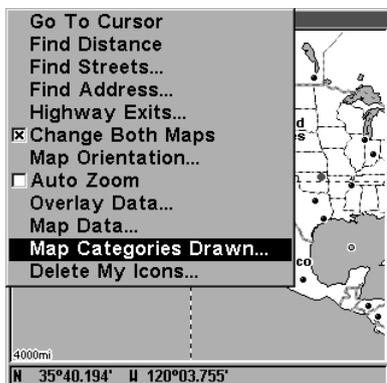
Sélection des Catégories de Détails Cartographiques

Ce menu détermine quels détails doivent être affichés à l'écran. Ceci inclue: les waypoints, les tracés, les icônes, les villes, les autoroutes, etc. Vous pouvez choisir d'activer ou de désactiver chacun de ces détails, personnalisant ainsi la carte selon vos besoins.

Pour accéder au menu de sélection:

1. Depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur **MENU | ↓** jusqu'à **MAP CATEGORIES DRAWN (AFFICHAGE DES CATEGORIES CARTOGRAPHIQUES) | ENT**.
2. Appuyez sur **↑** ou sur **↓** pour sélectionner une catégorie ou appuyez sur **→** puis sur **↑** ou **↓** pour sélectionner une sous-catégorie. Appuyez sur **ENT** pour la désactiver (non cochée) ou l'activer (cochée.)

3. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur **EXIT** | **EXIT**.

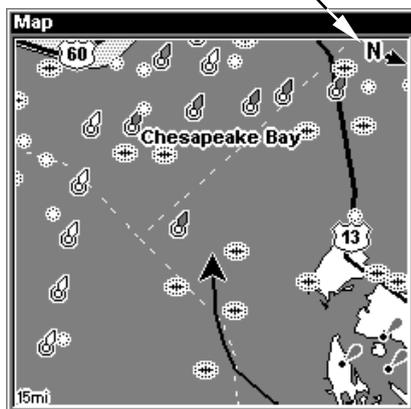
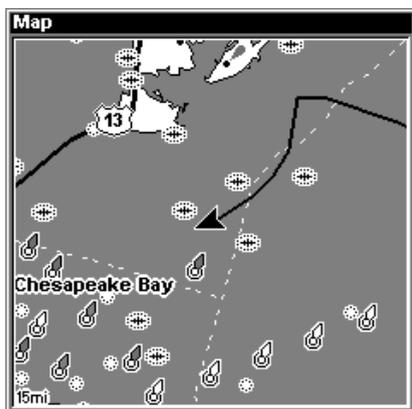


Menu de la Carte, à gauche, Menu d'Affichage des Catégories de détails Cartographiques, à droite.

Orientation de la Carte

Par défaut, ce récepteur affiche toujours la carte avec le nord situé en haut de l'écran. C'est comme cela que la plupart des cartes et des plans sont imprimés sur papier.

En mode Track Up, la carte affiche un "N" et une flèche pour indiquer le nord.



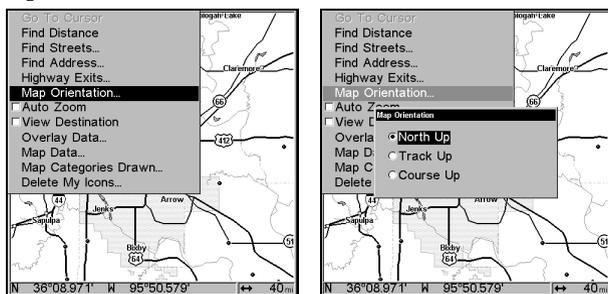
La carte est orientée avec le nord vers le haut, à gauche, et avec la trajectoire vers le haut, à droite.

Le réglage par défaut avec le Nord situé vers le Haut (North Up) est une bonne chose lorsque vous vous déplacez droit vers le nord. Ce que vous voyez à votre gauche correspond au côté gauche de la carte, et ce que vous voyez à votre droite correspond au côté droit de la carte, et ainsi de suite. Cependant, si vous prenez une autre direction, la carte ne s'alignera plus avec ce que vous visualisez autour de vous.

Pour corriger ce problème, un mode de track-up (trajectoire vers le haut) fait pivoter la carte à chaque fois que vous tournez. Ainsi, ce que vous visualisez sur le côté gauche de la carte se trouve toujours à votre gauche dans la réalité, et ainsi de suite.

Une autre option est le mode course-up (route vers le haut), qui permet à la carte de garder la même orientation que l'orientation de départ pointant vers votre destination (azimut). Quand l'un des deux modes (track-up ou course-up) est activé, un "N" s'affiche sur la carte pour vous aider à retrouver le Nord.

Pour changer l'orientation de la carte: depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **MAP ORIENTATION (ORIENTATION DE LA CARTE)** | **ENT**. Appuyez sur ↑ ou sur ↓ pour sélectionner le mode que vous souhaitez, puis appuyez sur **ENT**. Pressez **EXIT** | **EXIT** pour revenir à l'écran principal.



Menu de la Carte, à gauche, Menu d'Orientation de la Carte avec l'option d'orientation North Up (Nord en haut) sélectionnée.

REMARQUE:

Avec les modes North Up (Nord en Haut) et Course Up (Route en haut), la flèche représentant votre position actuelle apparaît au centre de l'écran. En mode Track Up (Trace en haut), la flèche de position apparaît centrée dans la partie inférieure de l'écran.

Graphiques Navionics®

Votre appareil peut afficher des graphiques électroniques Navionics® enregistrés sur des MMCs. Ils fonctionnent exactement comme une carte personnalisée MapCreate enregistrée sur une MMC.



A gauche, entrée dans la Baie de Chesapeake sur une carte personnalisée MapCreate 6, zoom 10 miles. Au centre, même position sur un graphique Navionics avec une portée de zoom de 11.15 miles, et de 5.56 miles à droite.

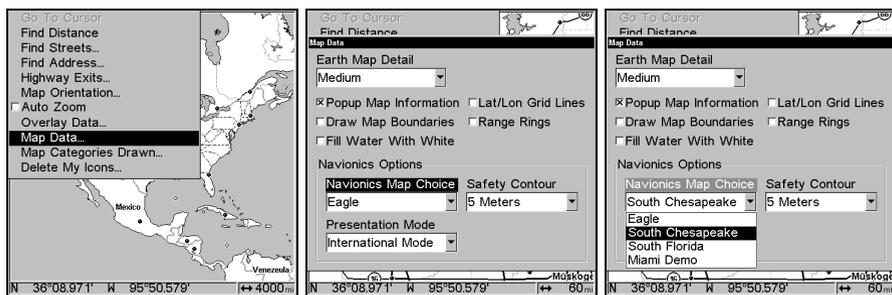
Pour afficher un graphique Navionics:

1. Installez la carte MMC Navionics dans le compartiment de la carte mémoire et allumer l'appareil. (Pour des instructions complètes d'installation, reportez-vous à la Sec. 2.)

AVERTISSEMENT:

Vous ne devriez jamais formater la carte MMC contenant votre graphique Navionics. Le formatage de la MMC effacera définitivement le graphique de la carte.

2. Depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **MAP DATA (DONNEES CARTOGRAPHIQUES)** | **ENT** | ↓ jusqu'à **NAVIONICS MAP CHOICE (CHOISIR LES CARTES NAVIONICS)** | **ENT**. Utilisez les touches ↑ ou ↓ pour sélectionner le *Nom de la Carte*, puis appuyez sur **ENT** | **EXIT** | **EXIT**.



Ces figures illustrent la séquence des menus (de gauche à droite) permettant de sélectionner un graphique Navionics pour la zone Sud de la Baie de Chesapeake.

3. Pour désactiver un graphique Navionics, depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **MAP DATA (DONNEES CARTOGRAPHIQUES)** | **ENT** | ↓

jusqu'à **NAVIONICS MAP CHOICE (CHOISIR LES CARTES NAVIONICS) | ENT**. Utilisez les touches **↑** ou **↓** pour sélectionner **EAGLE**, puis appuyez sur **ENT | EXIT | EXIT**.

Informations Portuaires

Les graphiques Navionics contiennent des Services d'information sur les Ports, illustrés par des icônes représentant des ancres sur la carte. Un exemple est illustré dans les figures suivantes.

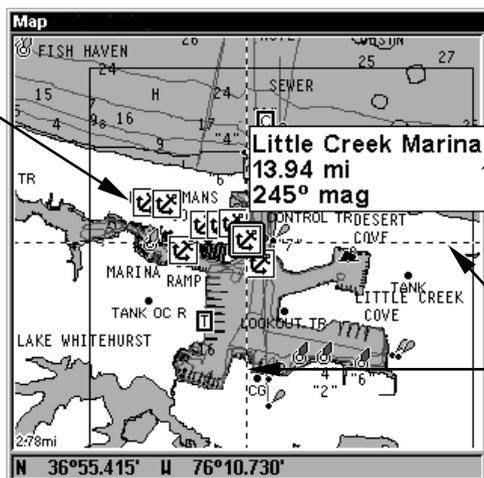
Pour visualiser les Services d'Information sur les Ports:

1. Utilisez les touches fléchées pour déplacer le curseur sur une icône de Services Portuaires. Une fois sélectionnée, une fenêtre d'identification apparaît.

2. Appuyez sur **WPT** pour afficher l'écran d'Information sur les Services Portuaires.

L'écran d'Information possède deux fenêtres. La fenêtre du haut énumère les diverses catégories de services. La fenêtre du bas détaille les services disponibles dans chaque catégorie.

Icône des Services Portuaires



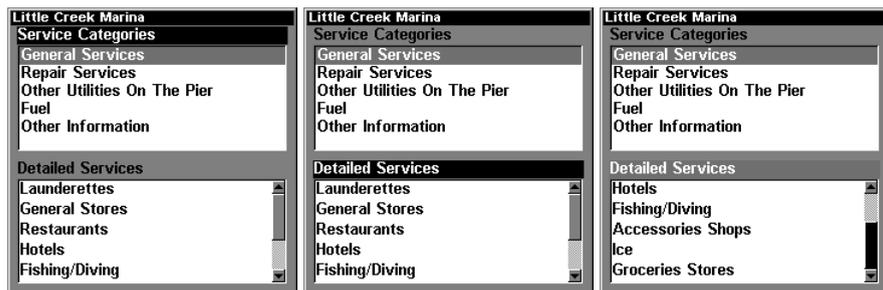
Fenêtre d'identification

Lignes du curseur

Graphique Navionics montrant une icône de Services Portuaires sélectionnée par le curseur.

3. Pour vous déplacer dans la fenêtre des Catégories de Service: appuyez sur **ENT** puis utilisez les touches **↑** ou **↓** pour visualiser les types de services disponibles. Lorsque vous sélectionnez une catégorie différente, la liste de la fenêtre du bas change. Pour retourner à l'Ecran Cartographique, appuyez sur **EXIT | EXIT**.

4. Selon le lieu, la fenêtre des Services Détaillés peut posséder une longue liste sous la catégorie des Services Généraux. Pour vous déplacer dans la fenêtre des Services Détaillés: depuis **SERVICE CATEGORIES**, appuyez sur ↓ jusqu'à **DETAILED SERVICES|ENT**, puis utilisez les touches ↑ ou ↓ pour lire la liste des services disponibles. Pour retourner à l'Écran Cartographique, appuyez sur **EXIT|EXIT**. Pour revenir à la fenêtre des catégories de services, appuyez sur **ENT|↑**.



Ecrans d'information sur les Services Portuaires.

Informations sur le Courant de la Marée

Les graphiques Navionics contiennent des Informations sur le Courant de la Marée, représentées par une icône carrée marquée d'un "C" et visible à de larges portées de zoom. Cette icône représente la position d'un Point pour lequel est indiqué le Courant de la Marée. Un exemple est illustré à droite.



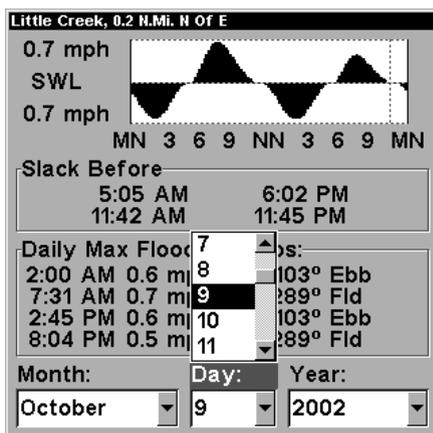
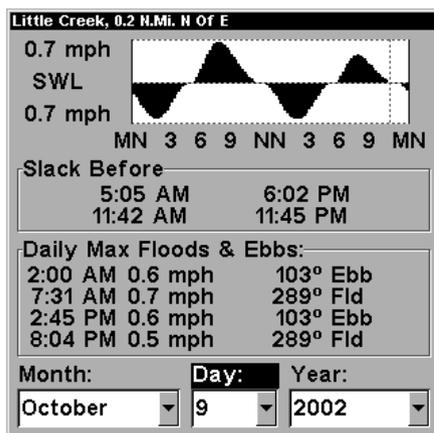
Lorsque vous zoomez jusqu'à une portée suffisamment petite (1/2 mile nautique), l'icône elle-même devient une flèche animée indiquant la vitesse et la direction actuelles de la marée *pour la position du point sélectionné* et au moment présent. A de plus grandes portées de zoom, vous pouvez sélectionner l'icône carrée marquée d'un "C" qui deviendra alors une flèche animée avec une fenêtre d'identification. Un exemple est illustré dans la figure suivante.

Pour visualiser les informations sur le Courant de la Marée:

1. Utilisez les touches fléchées pour déplacer le curseur sur l'icône du Courant de la Marée. Une fois sélectionnée, une fenêtre d'identification apparaît.
2. Appuyez sur **WPT** pour afficher l'écran d'Informations sur le Courant de la Marée.



Graphique Navionics montrant l'icône du Courant de la Marée sélectionnée par le curseur. Dans cet exemple, la marée est haute mais elle est sur le point de redescendre. Le courant se déplace vers l'ouest à une vitesse de 0.1 mph.



Ecran d'Informations sur le Courant.

L'écran d'Informations sur le Courant de la Marée affiche les données quotidiennes sur la marée à cet emplacement, pour cette date et à cette heure. Le graphique en haut de l'écran est une vue approximative des flux et des reflux du jour, de minuit (MN), à midi (NN), à minuit (MN). L'échelle de vitesse en haut à gauche du graphique change dynamiquement selon la vitesse maximum du courant pour ce jour.

L'étale du flot, la période de faible ou d'absence de courant, est représenté par la Ligne d'Etale du Flot (SWL). Le flux apparaît au-dessus de SWL et le reflux apparaît en-dessous de SWL.

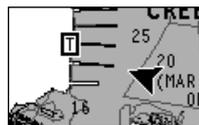
Vous pouvez visualiser les données sur le courant de la marée pour d'autres dates en changeant le mois, le jour et l'année dans les fenêtres de sélection. Pour sélectionner une autre date:

1. Utilisez les touches → et ← pour sélectionner le mois, le jour ou l'année, puis appuyez sur **ENT**.
2. Utilisez les touches → et ← pour sélectionner le mois, le jour ou l'année, puis appuyez sur **ENT**.

Pour sortir de l'écran d'informations, appuyez sur **EXIT**.

Informations sur la Marée

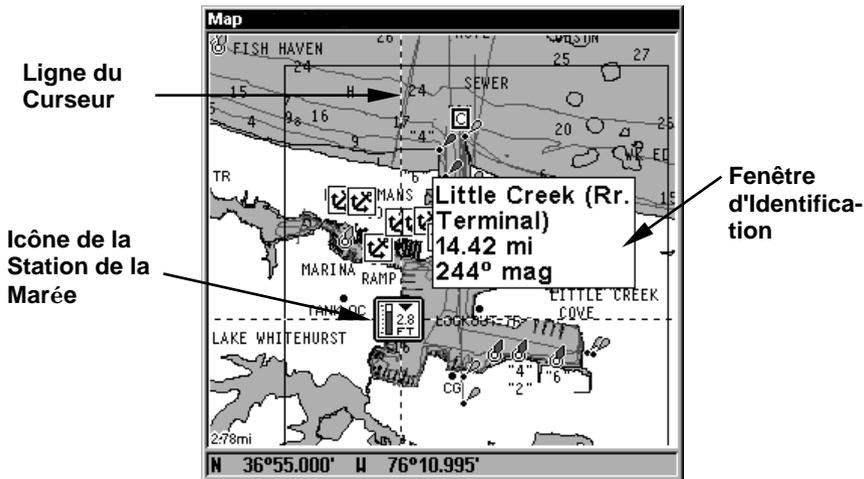
Les graphiques Navionics possèdent des Informations sur la Marée, représentées par une icône carrée marquée d'un "T" visible à de larges portées de zoom. Cette icône représente la position d'un Point pour lequel sont données des informations sur la Marée (Station de Marée). Un exemple est illustré à droite.



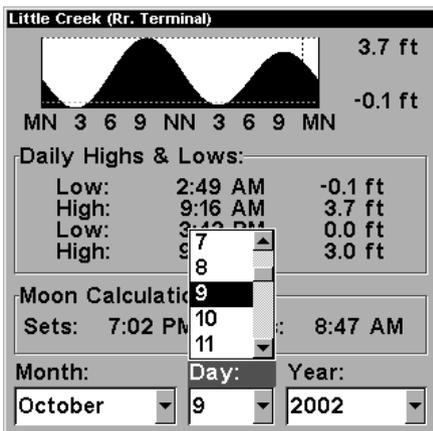
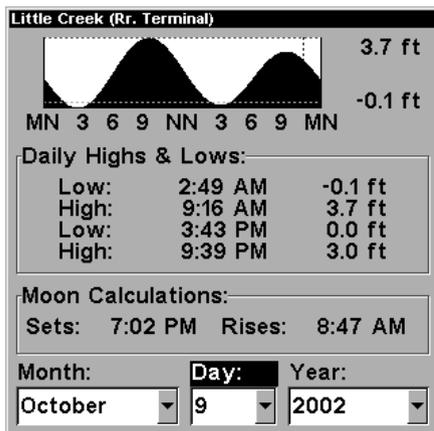
Lorsque vous zoomez jusqu'à une portée suffisamment petite, l'icône devient un indicateur animé illustrant la montée et la descente de la marée *pour le point sélectionné*, au moment présent. A de plus grandes portées de zoom, vous pouvez sélectionner l'icône carrée marquée d'un "T" qui devient alors un indicateur animé avec une fenêtre d'identification. Un exemple est illustré dans la figure suivante.

Pour visualiser les informations sur la Marée:

1. Sélectionnez l'icône d'une Station de la Marée; utilisez les touches fléchées pour placer le curseur sur l'icône. Lorsqu'elle est sélectionnée, une fenêtre d'identification apparaît.
2. Après avoir sélectionné l'icône de la Station de Marée, appuyez sur **WPT** pour afficher l'écran d'Informations sur la Marée.



Graphique Navionics montrant l'icône de la Station de la Marée sélectionnée par le curseur. Dans l'exemple ci-dessus, la marée est à 2.8 pieds et descendante, comme l'indique la flèche pointant vers le bas en haut de l'icône.



Ecran d'Informations sur la Marée.

L'écran d'Informations sur la Marée affiche des données quotidiennes sur la marée pour une station particulière et au moment présent. Le graphique en haut de l'écran représente une vue approximative du profil de la marée pour ce jour, de minuit (MN), à midi (NN), à minuit (MN). La ligne pointillée en travers du graphique représente la Moyenne des Niveaux les Plus Bas de l'Eau (MLLW).

L'échelle à droite du graphique change en fonction de la *hauteur* maximale de la marée pour ce jour. La ligne MLLW ajuste également sa position en fonction des changements de l'échelle.

Vous pouvez visualiser les données sur la marée pour d'autres dates en changeant le mois, le jour et l'année dans les fenêtres de sélection. Pour sélectionner une autre date:

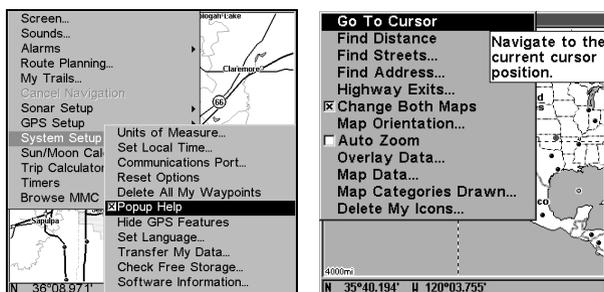
1. Utilisez les touches → et ← pour sélectionner le mois, le jour ou l'année, puis appuyez sur **ENT**.
2. Utilisez les touches → et ← pour sélectionner le mois, le jour ou l'année, puis appuyez sur **ENT**.

Pour sortir de l'écran d'informations, appuyez sur **EXIT**.

Fenêtres d'Aide

L'aide est disponible pour quasiment tous les menus sur cet appareil. En surlignant l'intitulé d'un menu et en attendant quelques secondes, une fenêtre automatique apparaît décrivant la fonction du menu que vous souhaitez sélectionner. Ce dispositif est activé par défaut.

Pour activer ou désactiver les fenêtres d'aide: Appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **SYSTEM SETUP (PARAMETRAGE SYSTEME)|ENT|↓** jusqu'à **POPUP HELP (INFO-BULLES)**. Lorsque l'option est surlignée, appuyez sur **ENT** pour cocher la case qui lui correspond (activation) ou désactivez-la. Une fois que l'option est réglée, appuyez sur **EXIT** pour retourner à l'écran principal.



Menu de Paramétrage du Système, à gauche, avec la commande des Info-Bulles sélectionnée. À droite, cet exemple montre le message d'aide pour la commande Go To Cursor.

Fixation de la Position

Lorsque vous vous tenez immobile ou que vous vous déplacez à vitesse très lente, un récepteur GPS peut rencontrer des difficultés à

déterminer la direction dans laquelle vous avancez. Auparavant, ceci résultait en des "imprécisions" du tracé, qui continuait de se déplacer sur la carte même lorsque vous restiez immobile.

La fonction de Fixation de la Position (Position Pinning) a été développée pour que lorsque vous vous arrêtez, l'appareil verrouille la position actuelle sur le traceur GPS jusqu'à ce que vous vous déplaciez à nouveau sur une courte distance ou que vous dépassiez une très faible vitesse.

La commande reste disponible dans le logiciel de l'appareil, mais nous vous recommandons de la laisser à son mode par défaut (inactivée). Le problème des "imprécisions" du tracé a à présent été corrigé par la fonction de Lissage du Tracé. Le fait d'activer la fonction de Fixation de la Position peut en réalité engendrer un tracé inexact si vous vous déplacez dans une zone relativement réduite. Si vous souhaitez essayer la fonction de Fixation de la Position, utilisez les mêmes instructions pour l'activer (cochée) ou la désactiver (non cochée).

1. Appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **GPS SETUP (PARAMETRAGE GPS)|ENT|↓** jusqu'à **POSITION PINNING|ENT**.
2. Appuyez sur **EXIT|EXIT** to pour revenir à l'écran principal.

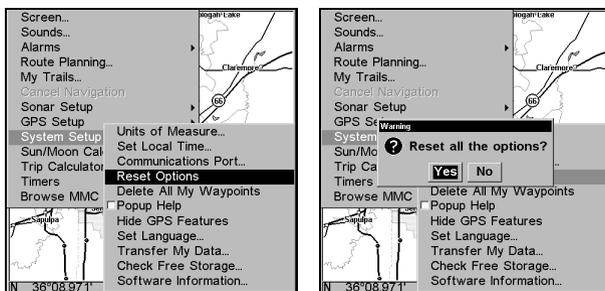
Réinitialisation des Options

Pour réinitialiser toutes les fonctions à leur réglage par défaut:

1. Appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **SYSTEM SETUP (PARAMETRAGE SYSTEME)|ENT|↓** jusqu'à **RESET OPTIONS (REINIT. DES OPTIONS)|ENT|←** pour **YES (OUI)|ENT**.

REMARQUE:

La Réinitialisation des Options *n'efface aucun* waypoint, itinéraire, icône, tracé ou enregistrement sonar.

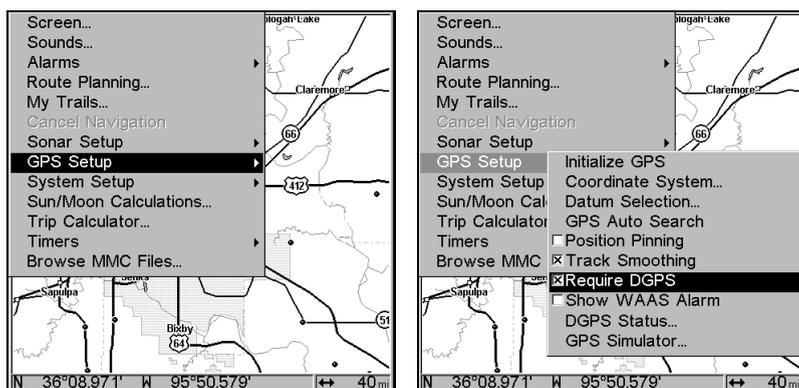


Commande de Réinitialisation des Options, à gauche, et Menu de Réinitialisation des Options, à droite.

Utilisation du DGPS (SeaCharter 480DF uniquement)

Vous pouvez obliger le SeaCharter 480DF à utiliser le DGPS pour donner une position valide. (Le réglage par défaut, inactif, utilise automatiquement le DGPS lorsqu'un récepteur balise en option est connecté. Cependant, ce mode automatique *n'exige pas* de réception DGPS pour donner une position.) Voici comment activer et désactiver le DGPS *obligatoire*.

1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **GPS SETUP (PARAMETRAGE GPS) | ENT | ↓** jusqu'à **REQUIRE DGPS | ENT**.
2. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur **EXIT | EXIT**.
3. Vous pouvez revenir à cette commande et appuyez à nouveau sur **ENT** pour désactiver le dispositif.



Commande de Paramétrage GPS, à gauche; Commande Require DGPS dans le menu de Paramétrage GPS, à droite.

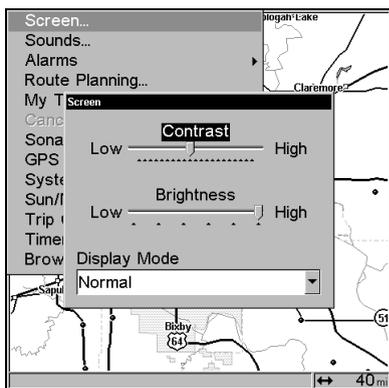
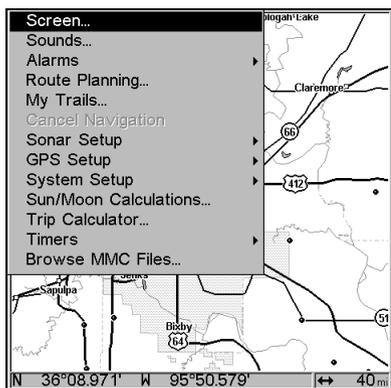
Contraste et Luminosité

Pour accéder au menu de l'Ecran, appuyez sur **MENU | MENU | ENT**.

Une fois dans le menu Screen (Ecran):

Pour régler le contraste:

1. La réglette du contraste (**CONTRAST/CONTRASTE**) est déjà sélectionnée. Utilisez les flèches → ou ← pour déplacer le curseur. L'extrémité gauche de la réglette représente le niveau minimum de contraste; l'extrémité droite de la réglette représente le niveau maximum de contraste.



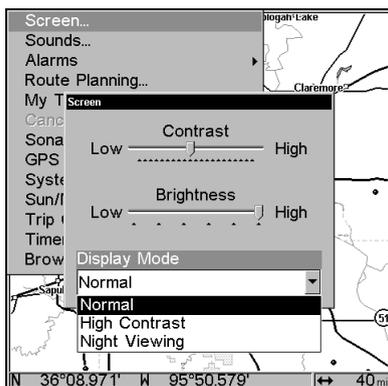
Commande de l'Ecran, à gauche, et Menu de l'Ecran avec la barre de Contraste sélectionnée, à droite.

Pour régler la luminosité:

1. Appuyez sur ↓ jusqu'à **BRIGHTNESS (LUMINOSITE)**. Utilisez les flèches → ou ← pour déplacer le curseur. L'extrémité gauche de la réglette représente le niveau minimum de luminosité; l'extrémité droite de la réglette représente le niveau maximum de luminosité.

Pour régler le mode d'affichage à l'écran:

1. Appuyez sur ↓ jusqu'à **DISPLAY MODE (MODE D'AFFICHAGE)** | ENT | et utilisez les flèches ↑ ou ↓ pour sélectionner le **mode** | EXIT.



Menu du Mode d'Affichage.

Choisir la Langue

Les menus de cet appareil sont disponibles en 10 langues: Anglais, Français, Allemand, Espagnol, Italien, Danois, Suédois, Russe, Hollandais et Finlandais. Pour sélectionner une langue différente:

1. Appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **SYSTEM SETUP (PARAMERAGE SYSTEME)|ENT**.
2. Appuyez sur **↓** jusqu'à **SET LANGUAGE... (CHOISIR LANGUE...)|ENT**.
3. Utilisez les flèches **↓** ou **↑** pour sélectionner une langue différente et appuyez sur **ENT**. Tous les menus apparaissent à présent dans la langue que vous avez sélectionnée.

Réglage de l'Heure Locale

Il est pratique d'utiliser un réglage correct de l'heure locale pour estimer l'heure locale d'arrivée lorsque vous êtes en mode de navigation. De plus, l'heure et la date sont sauvegardées lorsqu'un waypoint est créé.

Pour accéder au menu de Réglage de l'Heure Locale, vous devez tout d'abord acquérir une position. Lorsque c'est fait: appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **SYSTEM SETUP (PARAMETRAGE SYSTEME)|ENT|↓** jusqu'à **SET LOCAL TIME (REGLAGE DE L'HEURE LOCALE)|ENT**.

Une fois dans le menu de réglage:

Pour régler l'heure locale: Appuyez sur **ENT**. Utilisez les flèches **↑** ou **↓** pour modifier le premier caractère, puis appuyez sur **→** pour déplacer le curseur jusqu'au caractère suivant. Répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que l'heure soit correcte, puis appuyez sur **ENT**.

Pour régler le Mois: Appuyez sur **↓** jusqu'à **MONTH (MOIS)|ENT**. Utilisez les flèches **↑** ou **↓** pour sélectionner le mois, puis appuyez sur **ENT**.

Pour régler le Jour: Appuyez sur **→** jusqu'à **DAY (JOUR)|ENT**. Utilisez les flèches **↑** ou **↓** pour sélectionner le jour, puis appuyez sur **ENT**.

Pour régler l'Année: Appuyez sur **→** jusqu'à **YEAR (ANNEE)|ENT**. Utilisez les flèches **↑** ou **↓** pour sélectionner l'année, puis appuyez sur **ENT**.

Le dernier champ est le menu **CONFIG DST**. Cette fonction permet à votre appareil de s'ajuster automatiquement aux changements d'heure causés par l'Heure Avancée de l'Est (ou DST en Anglais pour Daylight Saving Time) (vous ne devriez avoir à la régler qu'une seule fois). Vous pouvez sélectionner le DST pour votre région ou simplement accepter le réglage par défaut.

Une fois que chaque champ est réglé comme vous le souhaitez, appuyez plusieurs fois sur **EXIT** pour revenir à l'écran principal.

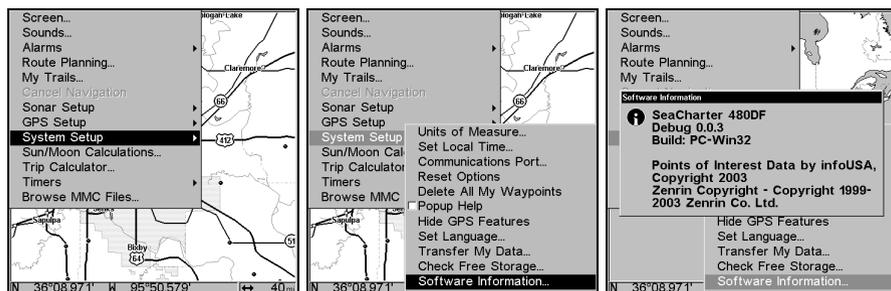
Afficher l'Alarme WAAS

Lorsque le signal est disponible, votre appareil utilisera automatiquement le WAAS pour augmenter la précision d'acquisition d'une position. Lorsque le signal WAAS est perdu ou acquis, un message d'alerte apparaît. Puisque le gouvernement Américain développe toujours le système WAAS, il n'est pas inhabituel pour un récepteur GPS/WAAS de perdre et de réacquérir fréquemment son verrouillage sur un satellite WAAS. C'est pourquoi l'alarme peut régulièrement se déclencher et s'éteindre. Si vous le souhaitez, vous pouvez désactiver l'alarme d'Acquisition ou de Perte du signal WAAS sans affecter la manière dont l'appareil utilise ce signal. Voici comment:

1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **GPS SETUP (PARAMETRAGE GPS) | ENT | ↓** jusqu'à **SHOW WAAS ALARM (AFFICHE L'ALARME WAAS)**.
2. Avec l'option surlignée, appuyez sur **ENT** pour cocher la case (activation) ou pour la désactiver. Une fois que l'option est réglée, appuyez sur **EXIT | EXIT** pour revenir à l'écran principal.
3. Vous pouvez revenir à cette commande et appuyer de nouveau sur **ENT** pour la réactiver.

Informations Système

De temps en temps, Eagle remet à jour le système d'exploitation de certains de ses produits. Ces mises à jour peuvent généralement être téléchargées gratuitement sur notre site internet, www.eaglesonar.com. Elles permettent à l'appareil de mieux fonctionner ou d'introduire de nouveaux dispositifs ou de nouvelles fonctions. Vous pouvez connaître la version du logiciel que vous possédez sur votre appareil en utilisant la commande Software Info.



Commande de Paramétrage du Système, à gauche; Commande Info. Logiciel, au centre; Ecran d'Informations Système, à droite.

1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **SYSTEM SETUP (PARAMETRAGE SYSTEME) | ENT | ↓** jusqu'à **SOFTWARE INFO (INFO. LOGICIEL) | ENT**.

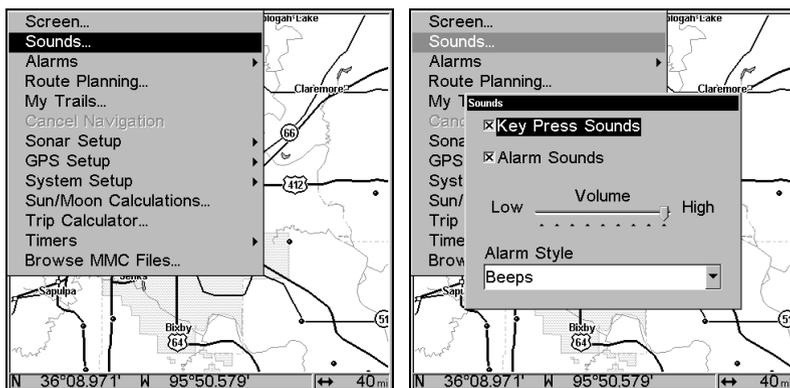
2. Lisez les informations affichées à l'écran.

3. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur **EXIT | EXIT | EXIT**.

Sons et Styles des Alarmes

Les sons émis par les touches et par les alarmes peuvent être réglés:

Appuyez tout d'abord sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **SONDS (SONS) | ENT**.



Commande des Sons, à gauche. Menu des Sons, à droite.

Une fois dans le menu des Sons:

Pour régler les sons émis par les touches: Avec l'option **KEY SOUNDS (TOUCHES SONORES)** surlignée, appuyez sur **ENT** pour l'activer ou pour la désactiver. Une fois que l'option est réglée, appuyez sur **EXIT | EXIT** pour revenir à l'écran principal.

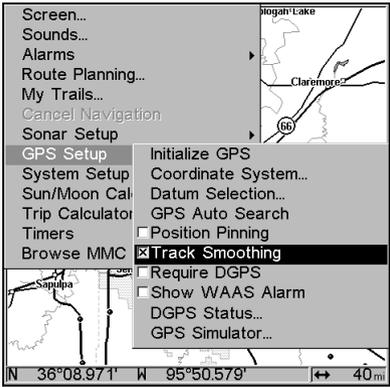
Pour régler les sons émis par les alarmes: Appuyez sur **↓** jusqu'à **ALARM SOUNDS (ALARMES SONORES)**. Lorsque l'option est surlignée, appuyez sur **ENT** pour l'activer ou pour la désactiver. Une fois que l'option est réglée, appuyez sur **EXIT | EXIT** pour revenir à l'écran principal.

Pour régler le Volume des Alarmes: Appuyez sur **↓** jusqu'à **VOLUME**. Appuyez sur **→** ou sur **←** pour déplacer le curseur sur la réglette. L'extrémité gauche de la barre représente le volume le plus faible; l'extrémité droite représente le volume le plus fort. Une fois que l'option est réglée, appuyez sur **EXIT | EXIT** pour revenir à l'écran principal.

Pour régler le style de l'alarme: Appuyez sur **↓** jusqu'à **ALARM STYLE (STYLE D'ALARME) | ENT**. Utilisez les flèches **↑** ou **↓** pour changer de style, puis appuyez sur **ENT**. Une fois que l'option est réglée, appuyez sur **EXIT | EXIT** pour revenir à l'écran principal.

Lissage du Tracé

C'est le réglage par défaut qui *devrait toujours rester allumé*. Lorsque vous êtes à l'arrêt ou que vous vous déplacez à vitesse lente (quand vous marchez ou que vous vous déplacez à la traîne par exemple), la fonction de Track Smoothing (Lissage du Tracé) empêche les errances du tracé, la flèche de direction, la boussole et le traceur étant en mode track-up (trajectoire vers le haut).



Option de Lissage du Tracé, activée.

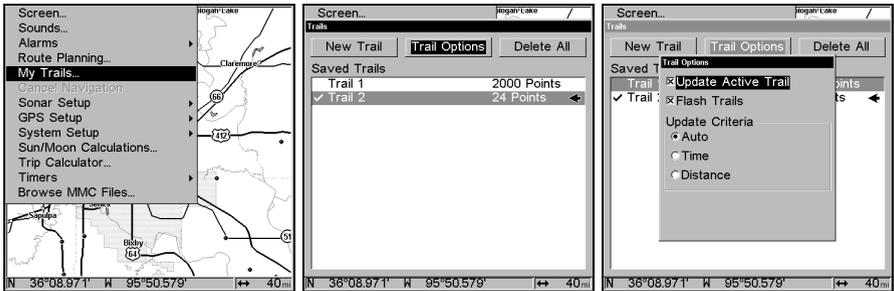
Options des Tracés

Il existe plusieurs options que vous pouvez utiliser avec les tracés. Certaines affectent tous les tracés, d'autres peuvent ne s'appliquer qu'à un tracé en particulier. Vous pouvez modifier la façon dont les tracés sont mis à jour, vous pouvez les afficher ou les masquer, les faire clignoter ou non à l'écran, créer un nouveau tracé, supprimer un tracé, etc.

Options Générales des Tracés

Pour accéder au menu des Tracés:

- 1. Appuyez sur **MENU | MENU | ↓** jusqu'à **MY TRAILS (TRACES) | ENT.**



Menu Principal, à gauche, Menu des Tracés, au centre, Options des Tracés, à droite.

Supprimer tous les tracés

Pour effacer tous les tracés de la mémoire: depuis le menu des Tracés, appuyez sur → jusqu'à **DELETE ALL (EFFACER TOUS)|ENT|←** et **YES (OUI)|ENT**.

Faire Clignoter les Tracés à l'écran

Depuis le Menu des Tracés, appuyez sur → jusqu'à **TRAIL OPTIONS (OPTIONS DE TRACE)|ENT|↓** jusqu'à **FLASH TRAILS**. Lorsque l'option est surlignée, appuyez sur **ENT** pour l'activer (cochée) ou pour la désactiver (non cochée).

Option de Mise à Jour du Tracé

Ce menu vous permet de changer la façon dont le tracé est mis à jour.

AVERTISSEMENT:

Si vous désactivez l'option de Mise à Jour du tracé (Update trail), la création et l'enregistrement automatiques du tracé seront désactivés. Vous devrez la réactiver pour enregistrer les tracés. Ce dispositif est activé par défaut.

Depuis le menu des Tracés, appuyez sur → jusqu'à **TRAIL OPTIONS (OPTIONS DE TRACE)|ENT**. Avec l'option **UPDATE ACTIVE TRAIL (METTRE A JOUR LE TRACE ACTIF)** surlignée, appuyez sur **ENT** pour l'activer ou la désactiver.)

Critères de Mise à Jour des Tracés (Automatique, Temps, Distance)

Les options sont les suivantes: automatique, temps ou distance. Lorsque vous êtes en mode automatique par défaut, l'appareil ne met pas à jour le tracé tant que vous vous déplacez en ligne droite. Si vous déviez de la ligne droite, l'appareil crée un point (trail waypoint) sur le tracé. Cette option conserve les points du tracé. Si un tracé utilise tous les points disponibles qui lui sont attribués, les points du début sont effacés et remplacés à la fin du tracé.

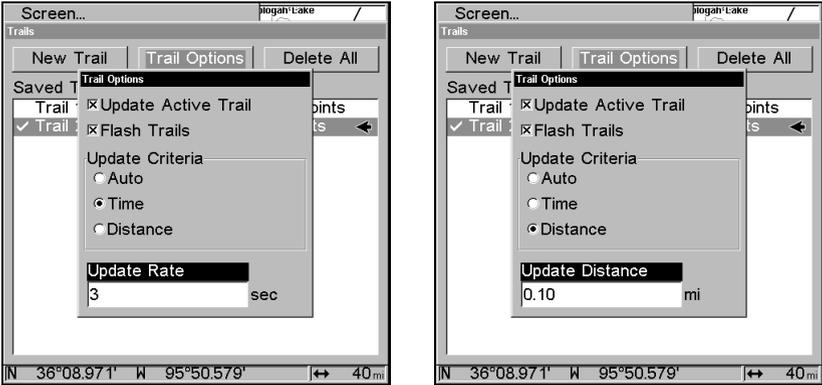
Depuis le menu des Tracés, appuyez sur → jusqu'à **TRAIL OPTIONS (OPTIONS DE TRACE)|ENT|↓** jusqu'à **UPDATE CRITERIA (MISE A JOUR)**. Appuyez sur ↑ ou sur ↓ pour sélectionner le *type de critère* | **ENT**.

Niveaux de Mise à Jour des Tracés (Temps, Distance)

Vous pouvez mettre à jour un tracé en fonction du temps, avec une gamme allant de 1 seconde à 9 999 secondes; la mise à jour est réglée par défaut à 3 secondes. Vous pouvez mettre à jour un tracé en fonction de la distance, avec une gamme allant de 0.01 mile/nm/km à 9.99 mile/nm/km; la mise à jour est réglée par défaut à 0.10 mi (0,16km).

Avec l'un des Critères de Mise à Jour sélectionné, utilisez les touches fléchées pour surligner la fenêtre de saisie du temps ou de la distance de mise à jour et appuyez sur **ENT**. Appuyez sur ↑ ou sur ↓ pour

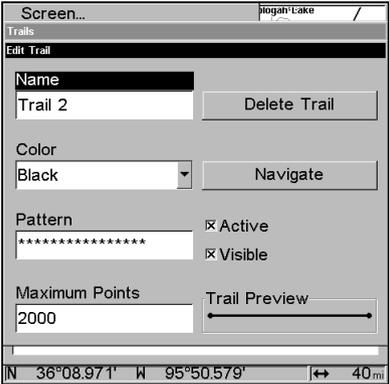
changer le premier chiffre, puis appuyez sur → pour passer au chiffre suivant et répétez ces étapes jusqu'à ce que la saisie soit correcte. Appuyez sur **EXIT** pour revenir au Menu des Options des Tracés.



Menu d'Options des Tracés: réglages du Temps de Mise à Jour, à gauche, et de la Distance de Mise à Jour, à droite.

Options Spécifiques des Tracés
Supprimer un Tracé

Pour supprimer un tracé particulier: Depuis le Menu des Tracés, appuyez sur ↓ jusqu'au *Nom du Tracé* | **ENT**. Le menu de Modification du Tracé apparaît comme illustré dans la figure suivante. Appuyez sur → jusqu'à **DELETE TRAIL (EFFACER TRACE)** | **ENT** | ← pour **YES (OUI)** | **ENT**.



Menu de Modification du Tracé.

Nouveau Tracé

Pour commencer manuellement un nouveau tracé, dans le menu des Tracés, Sélectionnez l'option **NEW TRAIL (NOUVEAU TRACE)** et appuyez sur **ENT** | **EXIT**.

Tracé Visible/Invisible et Autres Options des Tracés

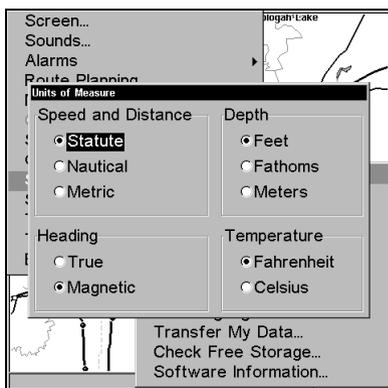
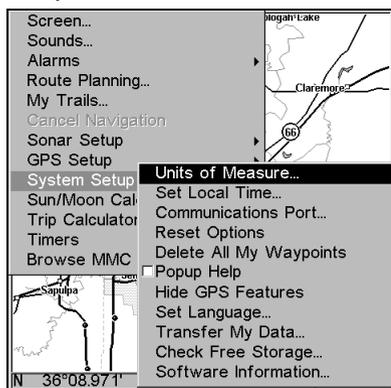
Le nom, le nombre maximum de points que contient un tracé, l'activité, et la visibilité sont toutes des options qui peuvent être changées dans le menu de Modification des Tracés. Le réglage "Actif" détermine si l'appareil enregistre ou non de nouveaux points pour un tracé particulier.

Dans le menu de Modification d'un Tracé, appuyez sur ↓ ou sur ↑ pour sélectionner l'option que vous souhaitez modifier, puis appuyez sur **ENT**. Effectuer vos changements, puis appuyez sur **EXIT** pour sortir du menu. Les fonctions relatives aux tracés sont décrites plus en détail à la Sec. 7, *Fonctionnement Avancé du GPS*, sous la rubrique des Tracés.

Unités de Mesure

Ce menu permet de régler les unités de mesure de la vitesse et de la distance (miles, miles nautiques ou mètres), de la profondeur (pieds, brasses ou mètres), de la température (degrés Fahrenheit ou Celsius), et de l'orientation (vraie ou magnétique). Pour changer ces unités:

Appuyez sur **MENU|MENU|↓** jusqu'à **SYSTEM SETUP (PARAMETRAGE SYSTEME)|ENT|ENT**.



Menu de Paramétrage du Système, à gauche, Menu des Unités de Mesure, à droite.

Pour régler l'Unité de Mesure de la Vitesse/Distance: Appuyez sur ↑ ou sur ↓ pour changer l'unité, puis appuyez sur **ENT**. Une fois que l'option est réglée, appuyez sur **EXIT|EXIT|EXIT** pour revenir à l'écran principal.

Pour régler l'Orientation: Appuyez sur ↑ ou sur ↓ pour changer le type d'orientation, puis appuyez sur **ENT**. Une fois que l'option est réglée, appuyez sur **EXIT|EXIT|EXIT** pour revenir à l'écran principal.

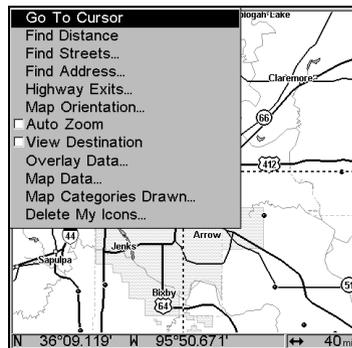
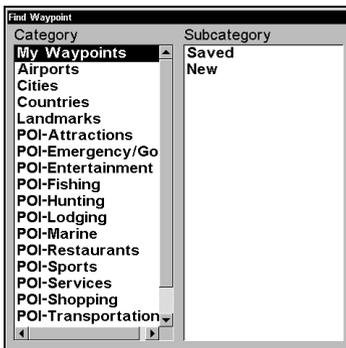
Notes

Section 9: Rechercher

REMARQUE:

La carte de fond enregistrée sur votre appareil vous permet de rechercher les sorties d'Autoroutes Inter-états et les services proposés à ces sorties, ainsi que certains détails de la carte, incluant les villes et les lacs. Pour posséder une gamme complète de détails cartographiques qu'il soit possible de rechercher, comprenant les points de repérage, les rues, les adresses et les Centres d'Intérêt, vous devez charger votre propre carte personnalisée hautement détaillée réalisée avec notre logiciel MapCreate 6. Pour une description complète des détails que l'on peut trouver sur la carte de fond et sur les cartes personnalisées MapCreate, reportez-vous à la page 117. (Rappel: nos cartes pré-enregistrées FreedomMaps contiennent les mêmes détails que ceux trouvés dans les cartes personnalisées MapCreate.)

Les diverses fonctions de recherche de cet appareil commencent toutes avec le menu Find Waypoint (Chercher un Point de Route) ou avec le menu de l'Ecran Cartographique. Appuyez sur **WPT** pour faire apparaître le menu de Recherche des waypoints et des Centres d'Intérêt (POI). Depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur **MENU** pour ouvrir le menu de l'Ecran Cartographique et rechercher des rues, des adresses et des sorties d'autoroute.



Menu de Recherche des Waypoints, à gauche; Menu de l'Ecran Cartographique, à droite.

REMARQUE:

Vous pouvez rechercher des détails une fois que l'appareil a acquis une position, ou bien pendant que vous l'utilisez en intérieur en mode de simulation. La distance et l'orientation du détail sélectionné seront calculées à partir de la position actuelle de l'appareil, ou bien à partir de la dernière position connue si vous travaillez en intérieur

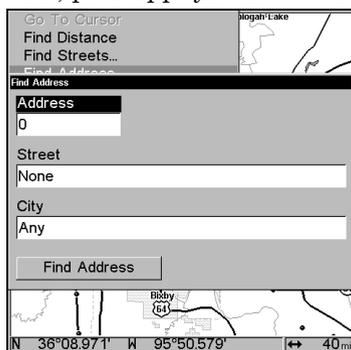
(sans qu'une position soit déterminée). Vous pouvez rechercher des détails par nom, ou bien en fonction de leur proximité

Rechercher des Adresses

1. Depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **FIND ADDRESS (CHERCHER L'ADRESSE) | ENT**.

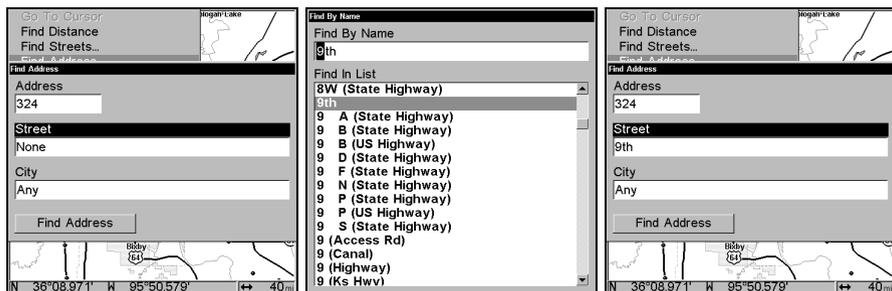
2. Appuyez sur **ENT** pour entrer dans le champ Adresse.

3. **Pour entrer le numéro d'une adresse**, utilisez les touches ↑ ou ↓ pour changer le premier chiffre, puis appuyez sur → pour déplacer le curseur jusqu'au prochain chiffre et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que le numéro soit correct, puis appuyez sur **ENT**.



Menu de Recherche d'une Adresse.

4. **Pour entrer le nom d'une rue**, appuyez sur ↓ jusqu'à **STREET (RUE) | ENT**. Vous avez deux options: **A.** Vous pouvez **épeler** le nom dans la fenêtre de sélection. Utilisez les flèches ↑ ou ↓ pour changer la première lettre, puis appuyez sur → pour déplacer le curseur jusqu'à la lettre suivante et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que le nom soit correct, puis appuyez sur **ENT** | **ENT**. **B.** Ou vous pouvez entrer dans la liste de sélection en bas du menu en appuyant sur **ENT**, puis utiliser les flèches ↓ ou ↑ pour sélectionner une rue dans la liste, et appuyer sur **ENT**. La rue que vous avez sélectionnée se trouve maintenant dans le champ Street/Rue.



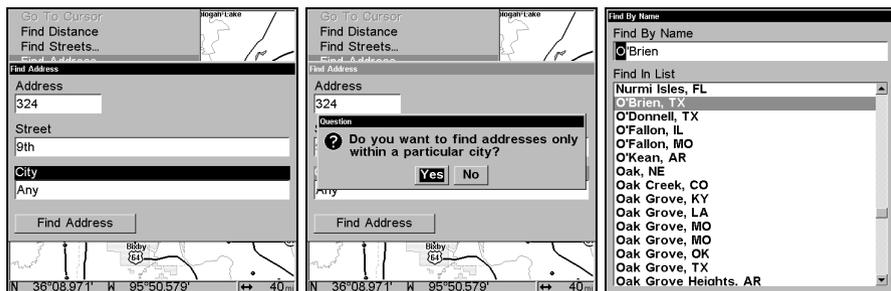
Menu de Recherche d'une Adresse, à gauche; Menu de Recherche d'une Rue, au centre, avec le champ "Chercher par nom" actif; saisie du nom de la rue terminée, à droite.

5. Pour entrer le nom d'une ville, appuyez sur ↓ jusqu'à **CITY (VILLE)|ENT**. On vous demandera si vous souhaitez rechercher l'adresse dans une ville particulière. Cette option est conçue de façon à ce que vous puissiez limiter la recherche d'une adresse à une seule ville (voir la remarque suivante).

Si vous choisissez de répondre "oui", vous avez alors deux options: **A**. Vous pouvez **épeler** le nom dans le champ prévu à cet effet. Utilisez les flèches ↑ ou ↓ pour changer la première lettre, puis appuyez sur → pour déplacer le curseur jusqu'à la lettre suivante et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que le nom soit correct, puis appuyez sur **ENT|ENT**. **B**. Entrez dans la liste de sélection du dessous en appuyant sur **ENT**, puis utilisez les flèches ↓ ou ↑ pour sélectionner une ville dans la liste, et appuyez sur **ENT**. La ville que vous avez sélectionnée se trouve à présent dans le champ City/Ville.

REMARQUE:

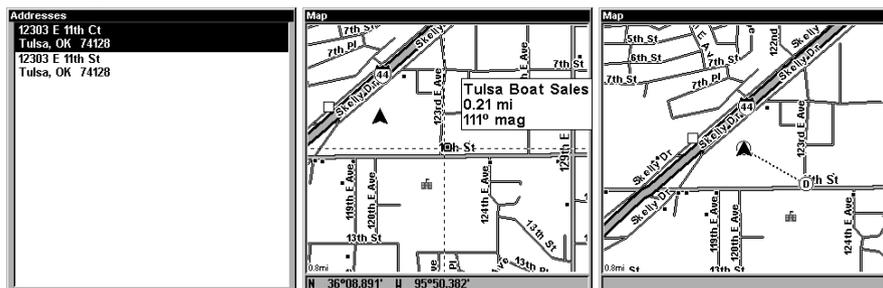
Nous vous recommandons de *ne pas* entrer le nom d'une ville à moins que la liste des résultats soit trop grande lorsque vous essayez d'effectuer une recherche sans le nom. Cet appareil peut rechercher une adresse plus rapidement sans le nom d'une ville et vous gagnez ainsi du temps à ne pas l'entrer.



Champ de la Ville (City), à gauche, Option de ne chercher que dans une ville particulière, au centre, Chercher une ville par son nom, à droite.

6. Lorsque tous les champs de saisie ont été remplis, appuyez sur ↓ jusqu'à **FIND ADDRESS (RECHERCHER L'ADRESSE) | ENT**. Votre appareil vous demande d'attendre un instant pendant qu'il recherche votre adresse. (Si une adresse ne se trouve pas dans la base de donnée, un message apparaît pour dire que l'adresse n'a pas pu être trouvée.)

7. L'appareil affichera une liste d'adresses. Si l'adresse que vous recherchez est surlignée en haut de la liste, appuyez sur **ENT**. Si ce n'est pas le cas, utilisez les touches ↓ et ↑ pour sélectionner la bonne adresse dans la liste, puis appuyez sur **ENT**. L'Ecran Cartographique apparaîtra alors avec l'emplacement de l'adresse sélectionné par le curseur. (Dans l'exemple ci-dessous, nous recherchions l'adresse 12303 Est 11ème Rue à Tulsa, et non pas la 11ème Court, nous avons donc du descendre dans la liste pour sélectionner la bonne adresse.)

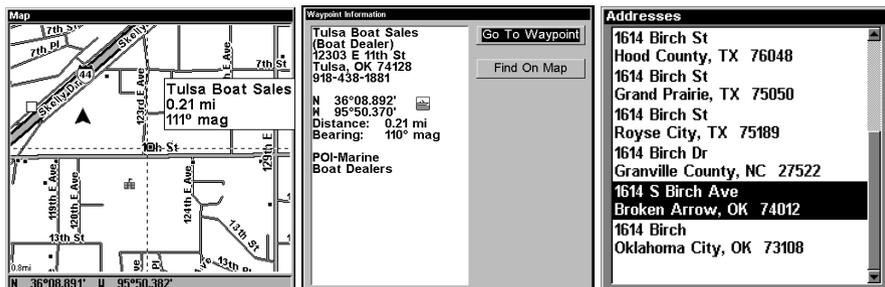


Lise des résultats de la recherche de l'Adresse, à gauche. Au centre, Ecran Cartographique affichant l'emplacement de l'adresse sur la carte, surligné par le curseur. A droite, une fois l'adresse localisée, vous pouvez vous y rendre (symbole "D" pour destination).

8. Pour vous rendre à cette adresse, appuyez sur **MENU | ENT | EXIT** et l'appareil affichera alors les informations de navigation vous conduisant à l'adresse indiquée par le curseur. Si vous recherchez simplement une adresse (sans vouloir y être conduit), appuyez simplement sur **EXIT** pour revenir à l'écran précédent.

Conseil:

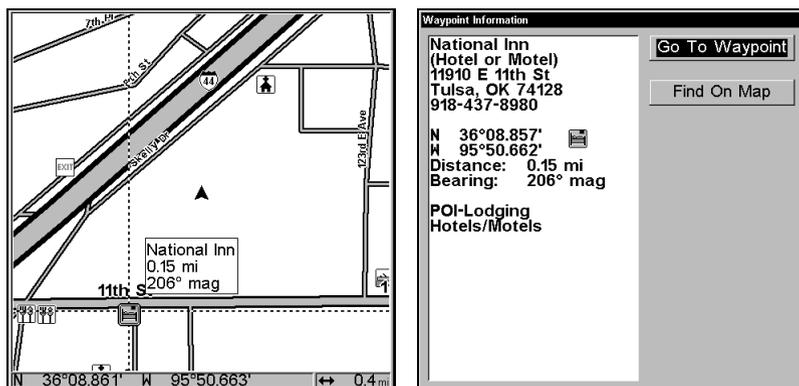
S'il se trouve que l'adresse est également un détail appartenant à la base de données des Centres d'Intérêt, vous pouvez alors retrouver son numéro de téléphone dans la liste d'Informations du Waypoint. Avec l'emplacement de l'adresse sélectionné par le curseur sur la carte, appuyez sur **WPT**. La fenêtre d'Information du POI apparaît, avec la commande "Go To Waypoint" sélectionnée. Si vous souhaitez vous rendre à cette adresse, appuyez simplement sur **ENT | EXIT**.



A gauche, Ecran Cartographique montrant l'emplacement de l'adresse sur la carte, sélectionné par le curseur. Au centre, cette adresse se trouve être un commerce dans la base de données des POIs, vous pouvez donc afficher la fenêtre d'informations du POI, puis choisir de vous y rendre. A droite, cette adresse ne se trouve pas dans la base de données des POIs, par conséquent la touche Waypoint ne permet pas d'afficher des informations sur cette adresse.

Rechercher Un Détail Sélectionné par le Curseur

Depuis l'Ecran Cartographique: avec un POI ou un détail de la carte sélectionné par le curseur, appuyez sur **WPT**. Pour retourner à l'écran précédent, appuyez sur **EXIT**.



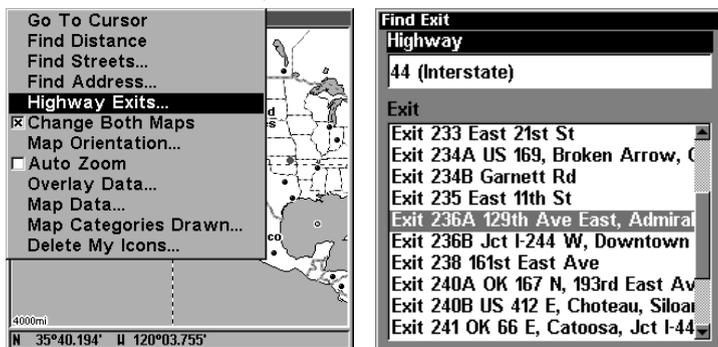
POI (Centre d'Intérêt) sélectionné par le curseur, à gauche;
Ecran d'information du POI, à droite.

REMARQUE:

Puisque la commande Go To Waypoint est surlignée sur l'écran d'Information du Waypoint, vous pouvez vous rendre au POI sélectionné en appuyant simplement sur **ENT | EXIT**.

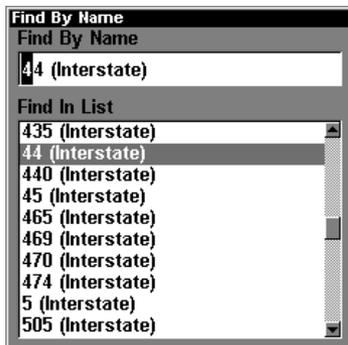
Rechercher des Sorties d'Autoroutes

1. Depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur **MENU | ↓** jusqu'à **HIGHWAY EXITS (SORTIES D'AUTOROUTE...)** | **ENT**, ce qui fait apparaître le Menu Find Exit (Rechercher une Sortie.)



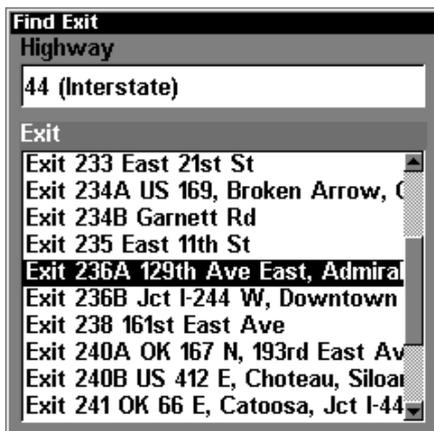
Commande de Recherche des Sorties d'Autoroute, à gauche, et menu de Recherche d'une Sortie, à droite.

2. Tout d'abord, sélectionnez une autoroute en appuyant sur **ENT**, ce qui fait apparaître le Menu Find By Name (Chercher par nom.) Il existe deux options de recherche d'une autoroute: **A.** Vous pouvez **épeler** son nom dans le champ prévu à cet effet. Utilisez les flèches **↑** ou **↓** pour changer la première lettre, puis appuyez sur **→** pour déplacer le curseur jusqu'à la lettre suivante et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que le nom soit correct, puis appuyez sur **ENT | ENT**. **B.** Entrez dans la liste du dessous en appuyant sur **ENT**, puis utilisez les flèches **↓** ou **↑** pour sélectionner une autoroute dans la liste, et appuyez sur **ENT**.



Menu de Recherche par Nom.

3. Après avoir choisi le nom d'une d'autoroute, vous pouvez choisir une sortie. Appuyez sur ↓ pour passer à la Liste des Sorties (Exit List), et utilisez les touches ↓ ou ↑ pour sélectionner la sortie que vous désirez, puis appuyez sur **ENT**.



Menu de Recherche d'une Sortie, avec une sortie sélectionnée dans la liste.

4. Sur l'écran d'informations concernant la Sortie (Exit information) vous avez deux possibilités. **A.** Appuyer sur **ENT** pour aller à la sortie. **B.** Appuyer sur →|**ENT** pour retrouver la sortie sur la carte.



Option "Aller à la Sortie", à gauche, et option "Rechercher sur la Carte", à droite.

Conseil:

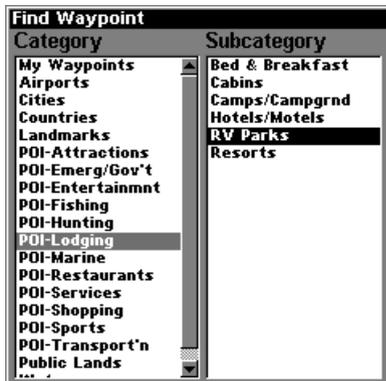
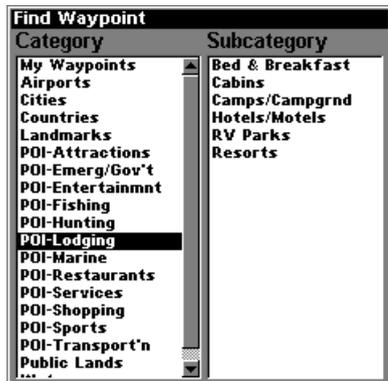
Vous pouvez également visualiser des informations supplémentaires sur les Services localisés à proximité de la Sortie. Appuyez sur ↓ jusqu'à **SERVICES**|appuyez sur ↓ ou sur ↑ pour sélectionner le *nom du service*|**ENT**.



Ecran d'Informations sur la Sortie, à gauche; localisation et informations sur les facilités du service sélectionné, à droite.

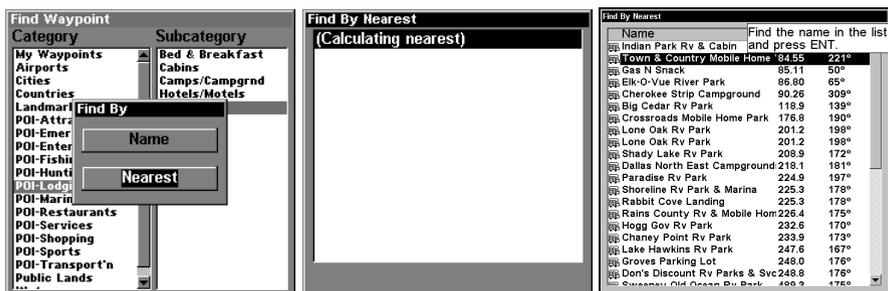
Rechercher des Attractions (Map Places) ou des Centres d'Intérêts (POI)

1. Appuyez sur **WPT**, puis sur ↓ ou sur ↑ pour sélectionner une catégorie de POI ou d'Attraction, puis appuyez sur **ENT**. (Pour limiter votre recherche, appuyez sur → puis sur ↓ ou sur ↑ pour sélectionner une sous-catégorie avant d'appuyer sur **ENT**.) Vous aurez alors deux options: Rechercher en fonction de la Proximité ou rechercher en fonction du Nom.



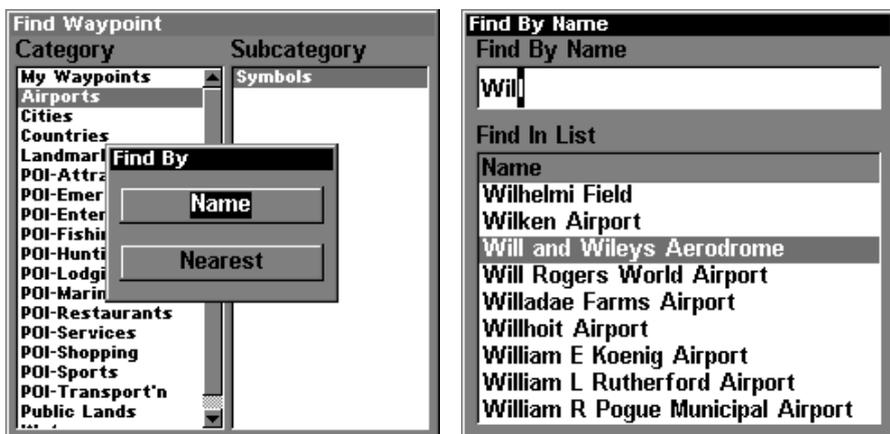
Menu de Recherche d'un Waypoint avec la catégorie de POI "Lodging" sélectionnée, à gauche, et avec la sous-catégorie "RV Parks" sélectionnée, à droite.

2. **Rechercher en fonction de la proximité.** Appuyez sur ↓|**ENT**. Le menu "Rechercher par Proximité" affichera "Calculating" à l'écran, puis une liste des Centres d'Intérêts les plus proches apparaîtra. Appuyez sur ↓ ou ↑ jusqu'au POI que vous souhaitez sélectionner et appuyez sur **ENT** pour faire apparaître l'écran d'Information du Waypoint.



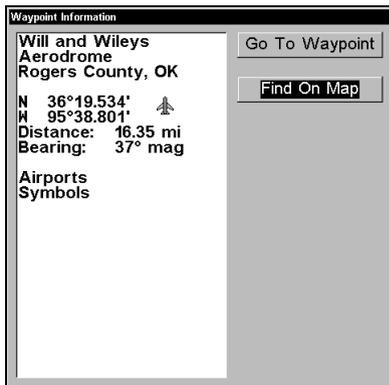
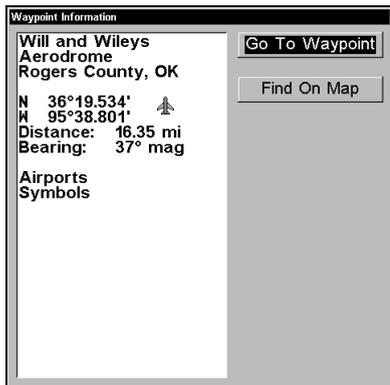
Option de Recherche en fonction de la Proximité, à gauche, Ecran "Calculating", au centre, Liste des POIs, à droite.

3. **Rechercher en fonction du nom.** Appuyez sur **ENT**. Vous avez deux options: **A.** Vous pouvez **épeler** le nom du POI dans le champ prévu à cet effet. Utilisez les flèches **↑** ou **↓** pour changer la première lettre, puis appuyez sur **→** pour déplacer le curseur jusqu'à la lettre suivante et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que le nom soit correct, puis appuyez sur **ENT|ENT**. **B.** Entrez dans la liste du dessous en appuyant sur **ENT**, puis utilisez les flèches **↓** ou **↑** pour sélectionner un POI dans la liste, et appuyez sur **ENT** pour faire apparaître l'écran d'Information du Waypoint.



Option "Chercher par Nom", à gauche, Menu Chercher par Nom, à droite.

4. Lorsque l'écran d'Information du Waypoint (POI) apparaît, vous pouvez choisir d'aller au POI en appuyant sur **ENT** ou bien de le retrouver sur la carte en appuyant sur **→|ENT**.

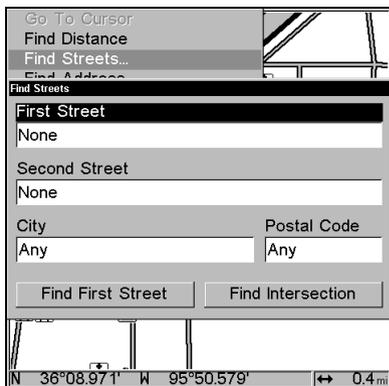
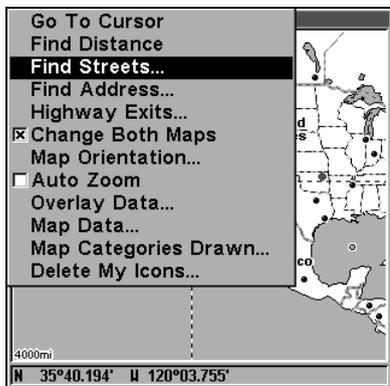


" Option "Go To" (aller au POI), à gauche, Option "Find On Map" (afficher le POI sur la carte), à droite.

Rechercher des Rues ou des Intersections

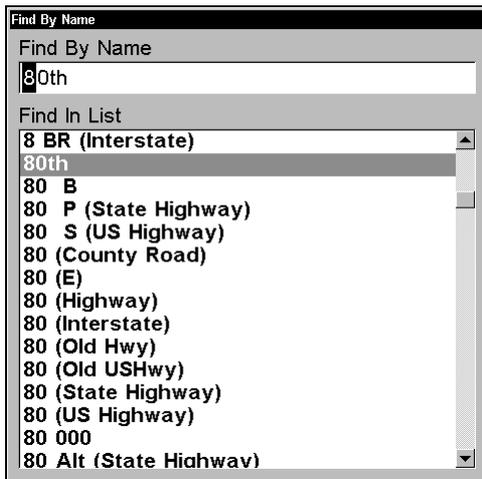
Chercher une rue

1. Depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur **MENU** | ↓ jusqu'à **FIND STREETS (CHERCHER RUES)** | **ENT** et le Menu de Recherche des Rues apparaît.



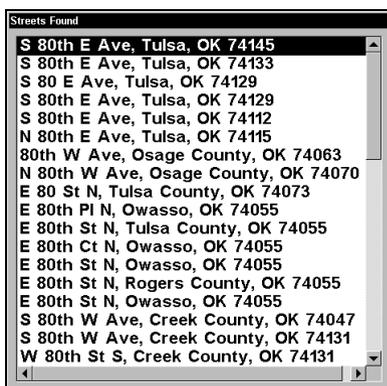
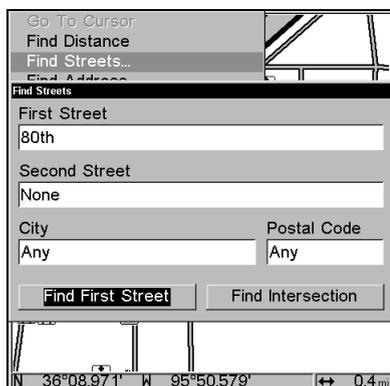
Commande de Recherche des Rues, à gauche, menu de Recherche des Rues, à droite.

2. Vous devez entrer le nom d'une rue dans la fenêtre Première Rue. Appuyez sur **ENT** pour afficher le menu Chercher Par Nom. Vous avez alors deux options: **A.** Vous pouvez **épeler** son nom dans le champ prévu à cet effet. Utilisez les flèches ↑ ou ↓ pour changer la première lettre, puis appuyez sur → pour déplacer le curseur jusqu'à la lettre suivante et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que le nom soit correct, puis appuyez sur **ENT|ENT**. **B.** Ou vous pouvez entrer dans la fenêtre du dessous et choisir une rue dans la **liste de sélection**. Appuyez sur **ENT**, puis utilisez les flèches ↓ ou ↑ pour sélectionner une rue dans la liste, et appuyez sur **ENT**.



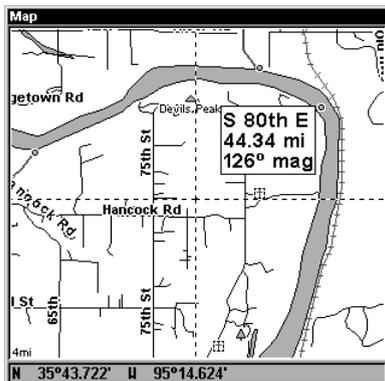
Recherche d'une Rue par son Nom, à gauche. Epeller le nom dans la fenêtre du haut, ou sélectionnez-le dans la liste du dessous.

3. Le menu de Recherche des Rues réapparaît avec la rue que vous recherchez dans la première fenêtre. (Dans cet exemple, il s'agit de la 80ème rue.) Pour rechercher cette rue, appuyez sur ↓ jusqu'à **FIND FIRST STREET (RECHERCHER PREMIERE RUE)** | **ENT**. Un message apparaît vous demandant de patienter un instant pendant que l'appareil retrouve la rue. Lorsque la liste des Rues Trouvées apparaît, appuyez sur ↑ ou sur ↓ jusqu'à la rue que vous recherchez et appuyez sur **ENT**.



A gauche, menu de Recherche des Rues avec la commande de Recherche de la Première Rue sélectionnée. A droite, liste des Rues Trouvées.

4. L'Écran Cartographique apparaît, avec le curseur pointant la rue trouvée.



Ecran Cartographique affichant le résultat d'une recherche de rue. Le curseur indique la position de la rue.

Si vous souhaitez vous rendre à la rue localisée par le curseur, appuyez simplement sur **MENU|ENT|EXIT**.

Rechercher une Intersection

Vous devez tout d'abord entrer une rue dans la première fenêtre puis entrer une deuxième rue dans la deuxième fenêtre.

1. Depuis l'Ecran Cartographique, appuyez sur **MENU|↓** jusqu'à **FIND STREETS (CHERCHER RUES)|ENT** et le Menu de Recherche des Rues apparaît.

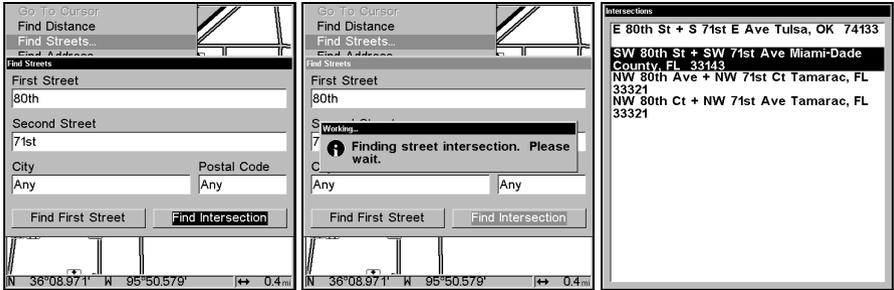
2. Vous devez entrer le nom d'une rue dans la première fenêtre. Appuyez sur **ENT** pour afficher le menu Chercher Par Nom. Vous avez alors deux options: **A.** Vous pouvez **épeler** son nom dans le champ prévu à cet effet. Utilisez les flèches **↑** ou **↓** pour changer la première lettre, puis appuyez sur **→** pour déplacer le curseur jusqu'à la lettre suivante et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que le nom soit correct, puis appuyez sur **ENT|ENT**. **B.** Ou vous pouvez entrer dans la fenêtre du dessous et choisir une rue dans la **liste de sélection**. Appuyez sur **ENT**, puis utilisez les flèches **↓** ou **↑** pour sélectionner une rue dans la liste, et appuyez sur **ENT**.

3. Le menu de Recherche des Rues réapparaît avec la rue que vous recherchez dans la première fenêtre. (Dans cet exemple, il s'agit de la 80ème rue.)

4. A présent, entrez la deuxième rue. Appuyez sur **↓** jusqu'à **SECOND STREET (DEUXIEME RUE)|ENT** et le menu "Chercher par Nom" apparaît à nouveau. Tout comme précédemment, il existe deux options: **A.** Vous pouvez **épeler** son nom dans le champ prévu à cet effet. Utilisez les flèches **↑** ou **↓** pour changer la première lettre, puis appuyez sur **→** pour

déplacer le curseur jusqu'à la lettre suivante et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que le nom soit correct, puis appuyez sur **ENT|ENT. B.** Ou vous pouvez entrer dans la fenêtre du dessous et choisir une rue dans la **liste de sélection**. Appuyez sur **ENT**, puis utilisez les flèches ↓ ou ↑ pour sélectionner une rue dans la liste, et appuyez sur **ENT**.

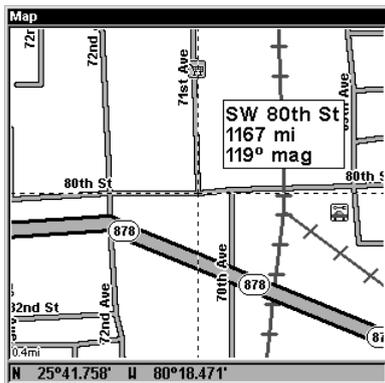
5. Le menu de Recherche des Rues réapparaît avec la première et la seconde rue dans leur fenêtre respective. Dans cet exemple, nous avons sélectionné la 71st Avenue comme seconde rue. Vous pouvez à présent utiliser des techniques similaires pour sélectionner une ville ou un Code Postal (Zip Code), mais votre recherche sera probablement plus rapide si vous laissez ces fenêtres vides. (Vous pourrez préciser une ville et/ou un code postal plus tard pour limiter votre recherche, si la liste de résultats est trop longue.)



Commande de Recherche d'une Intersection sélectionnée, à gauche, et message de traitement, au centre. A droite se trouve la liste des Intersections trouvées.

6. Pour rechercher l'intersection des deux rues, appuyez sur ↓|→ jusqu'à **FIND INTERSECTION (RECHERCHER INTERSECTION)|ENT**. Un message apparaît vous demandant de bien vouloir patienter un instant pendant que l'appareil retrouve l'intersection. Lorsque la liste des Intersections Trouvées apparaît, utilisez les touches ↑ ou ↓ pour sélectionner l'intersection que vous recherchez et appuyez sur **ENT**. (Dans notre exemple, nous avons sélectionné l'intersection SW 80th Court et SW 71st Avenue à Miami, Fla.)

7. L'Écran Cartographique réapparaît, avec le curseur pointant l'intersection trouvée. L'intersection de notre exemple est illustrée dans la figure suivante.

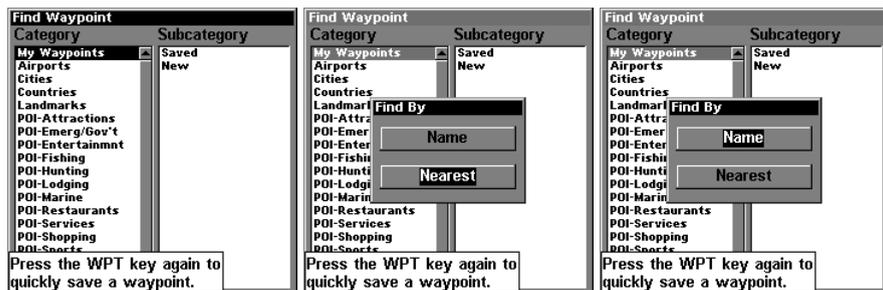


Ecran Cartographique affichant le résultat d'une recherche d'intersection. Le curseur indique la position de l'intersection.

Si vous souhaitez vous rendre à l'intersection trouvée, appuyez simplement sur **MENU | ENT | EXIT**.

Rechercher des Waypoints

1. Appuyez sur **WPT | ENT**.
2. Si vous recherchez le waypoint *Par son Nom*, appuyez sur **ENT**. Si vous recherchez le waypoint *le plus proche*, appuyez sur ↓ jusqu'à **NEAREST (LE PLUS PROCHE) | ENT**. (Pour rechercher par nom, passez à l'étape 5.)



Menu de Recherche d'un Waypoint, à gauche; commande de Recherche par Proximité, au centre; commande de Recherche par Nom, à droite.

3. Si vous recherchez le waypoint le plus proche, l'appareil effectue le calcul, puis une liste de waypoints apparaît. Le waypoint le plus proche est surligné en haut de la liste, et le plus éloigné se trouve à la fin de la liste.



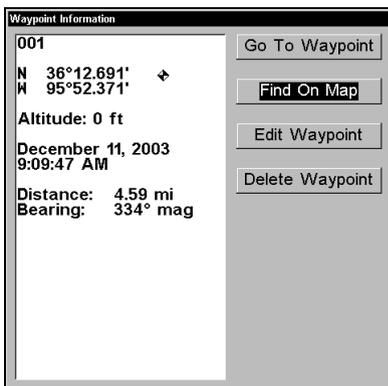
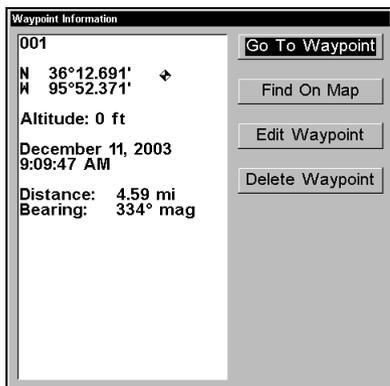
Name	Distance	Bearing
Home Route 1	0.07	176°
Home Route 2	2.53	37°
Home Route 3	2.75	109°
Home Route 4	4.66	99°
Home Route 5	4.99	111°
Home Route 6	6.07	108°
004	7.25	229°
010	19.16	244°
010	96.19	249°
009	170.7	232°
014	422.3	227°
Carlsbad	543.1	240°
005	575.6	238°

Message de calcul, à gauche, et liste des waypoints les plus proches, à droite.

4. Pour visualiser les informations concernant la position du waypoint le plus proche (celui qui est surligné), appuyez sur **ENT** et l'écran d'Informations du Waypoint apparaîtra. (Si vous voulez, vous pouvez aussi sélectionner un autre waypoint dans la liste en utilisant les touches ↑ ou ↓.)

A. *Pour vous rendre* au waypoint, appuyez sur **ENT**. (La commande Go To Waypoint est déjà sélectionnée.) L'appareil vous montrera les informations de navigation pour vous rendre au waypoint.

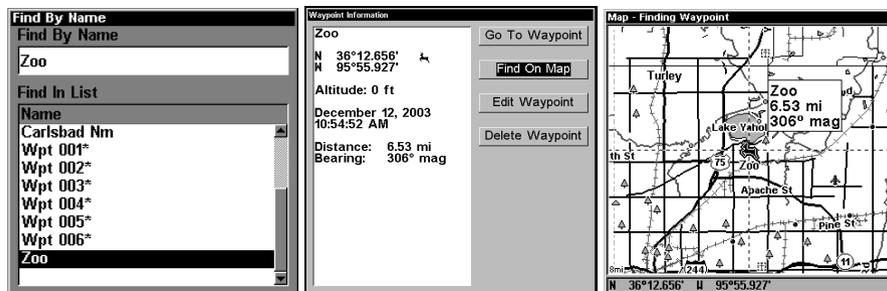
B. *Pour rechercher* le waypoint, appuyez sur ↓ jusqu'à **FIND ON MAP (AFFICHER SUR LA CARTE)** | **ENT**. L'Ecran Cartographique apparaît avec le curseur positionné sur le waypoint trouvé.



Ecrans d'Informations sur le Waypoint avec la commande Go To Waypoint (Naviguer vers Point) sélectionnée, à gauche, et la commande Find on Map (Afficher sur la Carte) sélectionnée, à droite.

Pour effacer ces menus et revenir à l'écran principal, appuyez plusieurs fois sur **EXIT**.

5. Si vous effectuez votre recherche par nom, vous avez deux options: **A.** Vous pouvez **épeler** le nom du point de repère dans le champ prévu à cet effet. Utilisez les flèches ↑ ou ↓ pour changer la première lettre, puis appuyez sur → pour déplacer le curseur jusqu'à la lettre suivante et répétez les mêmes étapes jusqu'à ce que le nom soit correct, puis appuyez sur **ENT|ENT**. **B.** Ou vous pouvez entrer dans la liste du dessous en appuyant sur **ENT**, puis utilisez les flèches ↓ ou ↑ pour sélectionner le waypoint que vous désirez dans la liste, et appuyez sur **ENT**. L'écran d'information du waypoint apparaît.



Menu de Recherche par Nom, à gauche. Ecran d'Informations sur le Waypoint, au centre. A droite, le waypoint trouvé est surligné par le curseur sur l'Ecran Cartographique.

A. Pour vous rendre au waypoint, appuyez sur **ENT**. (La commande Go To Waypoint est déjà sélectionnée.) L'appareil vous montrera les informations de navigation pour vous rendre au waypoint.

B. Pour rechercher le waypoint, appuyez sur ↓ jusqu'à **FIND ON MAP (AFFICHER SUR LA CARTE)|ENT**. L'Ecran Cartographique apparaît avec le curseur positionné sur le waypoint trouvé.

Section 10: Informations Supplémentaires Systèmes Géodésiques Utilisés par cet Appareil

WGS 1984 Default	Zaire, Zambia and Zimbabwe	Australian Geodetic 1984 - Australia & Tasmania
Adindan Mean for Ethiopia, Sudan	Arc 1950 - Botswana Arc 1950 - Burundi	Ayabelle Lighthouse - Djibouti
Adindan Burkina Faso	Arc 1950 - Lesotho Arc 1950 - Malawi	Bellevue (IGN) - Efate & Erromango Islands
Adindan Cameroon	Arc 1950 - Swaziland	Bermuda 1957 - Bermuda
Adindan Ethiopia	Arc 1950 - Zaire Arc 1950 - Zambia	Bissau - Guinea- Bissau
Adindan Mali	Arc 1950 - Zimbabwe	Bogota Observatory - Colombia
Adindan Senegal	Arc 1960 - Mean for Kenya, Tanzania	Bukit Rimpah - Indo- nesia (Bangka & Be- litung Islands)
Adindan Sudan	Ascension Island 1958 - Ascension Island	Camp Area Astro - Antarctica (McMurdo Camp Area)
Afgooye Somalia	Astro Beacon E 1945 - Iwo Jima	Campo Inchauspe - Argentina
Ain el Abd 1970 Bahrain	Astro DOS 71/4 - St. Helena Island	Canton Astro 1966 - Phoenix Islands
Ain el Abd 1970 Saudi Arabia	Astro Tern Island (FRIG) 1961 - Tern Island	Cape - South Africa
Anna 1 Astro 1965 Cocos Islands	Astronomical Station 1952 - Marcus Island	Cape Canaveral - Bahamas, Florida
Antigua Island Astro 1943; Antigua (Lee- ward Islands)	Australian Geodetic 1966 - Australia & Tasmania	Carthage - Tunisia
Arc 1950; Mean for Botswana, Lesotho, Malawi, Swaziland,		Switzerland

Chatham Island Astro 1971; New Zealand (Chatham Island)	European 1950 England, Channel Islands, Ireland, Scotland, Shetland Islands	L.C. 5 Astro 1961 Cayman Brac Island
Chua Astro Paraguay		Leigon Ghana
Corrego Alegre Brazil	European 1950 Finland, Norway	Liberia 1964 Liberia
Dabola Guinea	European 1950 Greece	Luzon Philippines (Exclud- ing Mindanao)
Djakarta (Batavia) Indonesia (Sumatra)	European 1950 Iran	Luzon Philippines (Min- danao)
DOS 1968 New Georgia Islands (Gizo Island)	European 1950 Italy (Sardinia)	Mahe 1971 Mahe Island
Easter Island 1967 Easter Island	European 1950 (Sicily) European 1950 Malta	Massawa Ethiopia (Eritrea)
European 1950 Mean for Austria, Belgium, Denmark, Finland, France, West Germany, Gi- braltar, Greece, Italy, Luxembourg, Neth- erlands, Norway, Portugal, Spain, Sweden, Switzerland	Ireland 1965 Ireland	Merchich Morocco
	ISTS 061 Astro 1968 South Georgia Is- lands	Midway Astro 1961 Midway Islands
	ISTS 073 Astro 1969 Diego Garcia	Minna Cameroon
European 1950 Mean for Austria, Denmark, France, West Germany, Netherlands, Swit- zerland	Johnston Island 1961 Johnston Island	Minna Nigeria
	Kandawala Sri Lanka	Montserrat Island Astro 1958; Montser- rat (Leeward Islands)
European 1950 Mean for Iraq, Israel, Jordan, Lebanon, Kuwait, Saudi Arabia, Syria	Kerguelen Island 1949 Kerguelen Island	M'Poraloko Gabon, Nahrwan, Oman (Masirah Is- land)
	Kertau 1948 West Malaysia & Singapore	Nahrwan Saudi Arabia
European 1950 Cyprus	Kusaie Astro 1951 Caroline Islands	Nahrwan United Arab Emirates
European 1950 Egypt		Naparima BWI Trinidad & Tobago

North American 1927 Mean for Antigua, Barbados, Barbuda, Caicos Islands, Cuba, Dominican Republic, Grand Cayman, Jamaica, Turks Islands	North American 1927 Canada (Manitoba, Ontario)	Old Hawaiian Kauai
	North American 1927 Canada (New Brunswick, New- foundland, Nova Scotia, Quebec)	Old Hawaiian Maui
		Old Hawaiian Oahu
North American 1927 Mean for Belize, Costa Rica, El Sal- vador, Guatemala, Honduras, Nicaragua	North American 1927 Canada (Northwest Territories, Sas- katchewan)	Oman Oman
North American 1927 Mean for Canada	North American 1927 Canada (Yukon)	Ordinance Survey Great Britain 1936 - Mean for England, Isle of Man, Scotland, Shetland Islands, Wales
North American 1927 Mean for CONUS (Continental United States)	North American 1927 Canal Zone	Ordinance Survey Great Britain 1936 - England
North American 1927 Mean for CONUS (East of Mississippi River) including Lou- isiana, Missouri, Min- nesota	North American 1927 Greenland (Hayes Peninsula)	Ordinance Survey Great Britain 1936 - England, Isle of Man, Wales
North American 1927 Mean for CONUS (West of Mississippi River)	North American 1927 Mexico	Ordinance Survey Great Britain 1936 - Scotland, Shetland Islands
North American 1927 Alaska	North American 1983 Alaska, Canada, CONUS	Ordinance Survey Great Britain 1936 - Wales
North American 1927 Bahamas (Except San Salvador Island)	North American 1983 Central America, Mexico	Pico de las Nieves Canary Islands
North American 1927 Bahamas (San Sal- vador Island)	Observaorio Metereo 1939; Azores (Corvo & Flores Islands)	Pitcairn Astro 1967 Pitcairn Island
North American 1927 Canada (Alberta, British Columbia)	Old Egyptian 1907 Egypt	Point 58
	Old Hawaiian Mean for Hawaii, Kauai, Maui, Oahu	Sweden
	Old Hawaiian Hawaii	Santo (DOS) 1965 Espirito Santo Island

Sao Braz Azores (Sao Miguel, Santa Maria Islands)	South American 1969 Colombia	Tokyo Mean for Japan, Ko- rea, Okinawa
Sapper Hill 1943 East Falkland Island	South American 1969 Ecuador	Tokyo Japan
Schwarzeck Nambia	South American 1969 Ecuador (Baltra, Ga- lapagos)	Tokyo Korea
Selvagem Grande Salvage Islands	South American 1969 Guyana	Tokyo Okinawa
SGS 85 Soviet Geodetic System 1985	South American 1969 Paraguay South American 1969 Peru	Tristan Astro 1968 Tristan da Cunha
South American 1969 Mean for Argentina, Bolivia, Brazil, Chile, Colombia, Ecuador, Guyana, Paraguay, Peru, Trinidad & To- bago, and Venezuela	South American 1969 Trinidad & Tobago	Viti Levu 1916 Fiji (Viti Levu Island)
South American 1969 Argentina	South American 1969 Venezuela	Wake Eniwetok 1960
South American 1969 Bolivia	South Asia	Marshall Islands
South American 1969 Brazil	Singapore	Wake Island Astro 1952 Wake Atoll
South American 1969 Chile	Tananarive Obser- vatory 1925; Mada- gascar	WGS 1972 Global Definition
	Timbalai 1948 Brunei, East Malay- sia (Sabah, Sarawak)	Yacare Uruguay
		Zanderij Suriname

Conformité FCC

Cet appareil est conforme à la Partie 15 des Règlements FCC des Etats-Unis (Federal Communications Commission). Son fonctionnement est sujet aux deux conditions suivantes: (1) cet appareil ne peut pas causer d'interférence nuisible, et (2) cet appareil doit accepter toutes interférences reçues, y compris celles qui peuvent causer un fonctionnement non désiré.

Les changements ou les modifications non expressément approuvées par le fabricant peuvent annuler l'autorisation de l'utilisateur à faire fonctionner l'équipement.

Remarque:

Ce matériel a été testé et jugé conforme aux limites des appareils numériques de Classe B, conformément à la Partie 15 des Règlements FCC. Ces limites ont été conçues pour garantir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles pour les installations résidentielles. Ce matériel génère, utilise et émet une énergie haute fréquence, et s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, peut engendrer des interférence nuisibles aux communications radio. Cependant, il n'existe aucune garantie que ces interférences ne se produiront pas pour une installation particulière. Si ce matériel occasionne des interférences nuisibles aux réceptions radio ou télévisuelle, ce qui peut être déterminé en allumant et en éteignant l'appareil, l'utilisateur est invité à corriger ce problème en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes:

- Réorienter ou repositionner l'antenne.
- Augmenter la distance entre l'appareil et le récepteur.
- Brancher l'appareil à une prise de courant d'un circuit autre que celui utilisé pour le récepteur.
- Consulter le service clientèle de l'usine pour obtenir de l'aide.

Notes

Index

A

Accessoires, 1, 5, 7, 8, 9, 20, 21, 22, 23, 24, 32, 35, 36, 42, 47, 118, 140, 195, 221

Accessories

Sec. 2, Installation & Accessoires, 15

Affichages, 53, 55, 91, 96, 111, 113, 119, 120, 167

Ecran de Navigation, 49, 52, 54, 58, 107, 110, 113, 114, 115, 116, 122, 123, 130, 131, 132, 133, 136, 138, 139, 147, 148, 151, 152, 153, 168

Ecran d'Etat Satellite, 49, 52, 53, 58, 107, 110, 111, 112, 113, 122, 161, 167

Ecran du Traceur, 123

Aide, 183

Alarme d'Arrivée, 123, 138, 153, 159, 160, 170

Alarme d'Ecartement, 159

Alarmes, 5, 52, 66, 67, 68, 69, 109, 123, 138, 153, 159, 160, 170, 189

Alimentation, 3, 15, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 58, 103, 104, 105, 106, 122

Annuler Navigation, 52, 110, 123, 132, 133, 137, 140, 143, 153

Antenne, 1, 5, 7, 15, 36, 37, 42, 43, 45, 58, 105, 122, 123, 170, 215

C

Calculateur du Trajet, 52, 110, 156

Caractéristiques du Produit, 3

Carte Personnalisées, 4, 8, 9, 46, 117, 118, 125, 127, 140, 176, 177, 195

Cartes Mémoire (MMC), 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 46, 47, 49, 52, 58, 81, 98, 99, 107, 110, 117, 122, 127, 135, 140, 141, 142, 148, 161, 176, 177

Chronomètre, 156

Compte à Rebours, 156

Contraste, 51, 109, 185, 186

Curseur, 59, 71, 125, 130, 132, 133, 147, 199

D

Description du Clavier, 49, 107

Données Cartographiques, 171, 172, 173, 177

F

Fichier de Données GPS, 8, 140, 141, 142, 148

H

Homme à la Mer, 130, 131, 132

I

Icônes, 5, 6, 8, 50, 108, 119, 140, 146, 147, 174, 178, 179, 180, 181, 182, 184

Créer, 146

Naviguer, 147

Supprimer, 147

Information Système, 188

Installation, 1, 2, 7, 9, 15, 16, 18, 19, 20, 26, 28, 31, 34, 36, 38, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 106, 140, 220, 221

Sec. 2, Installation & Accessoires, 15

Introduction

Caractéristiques, 3

GPS et WAAS, 9

Sec. 1, Introduction, 1

Itinéraire, 6, 8, 13, 52, 64, 87, 109, 110, 113, 127, 138, 140, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 160, 169, 170, 171, 184

Créer et Sauvegarder, 148

Naviguer, 152, 153, 160

L

Langues, 4, 186, 187

Le Plus Proche, 12, 125, 126, 130, 208, 209

Lissage du Tracé, 184, 190

Luminosité, 2, 51, 109, 185, 186

M

- Map Datum, 174
- Map Detail, 172
- Map Fix (Système de Coordonnées), 165, 166, 167
- Menu de la Carte, 172, 175, 176
- Menu de l'Ecran de Navigation, 116
- Menu Principal, 49, 51, 66, 97, 109, 149, 152, 161, 190

N

- Naviguer, 123, 130, 133, 136, 137, 138, 139, 140, 151, 152, 153, 154, 160, 209
- A la Positoin du Curseur, 132
- A un Waypoint, 129
- A une Icône, 147
- Annuler, 52, 110, 123, 132, 133, 137, 140, 143, 153
- Un Itinéraire, 152, 153, 160
- Un Tracé, 136, 137, 138
- NMEA, 39, 40, 162, 163, 164

O

- Orientation de la Carte, 116, 175, 176

P

- Personnaliser les Données
 - Cartographiques Affichées, 171, 172, 173, 177
- Piles, 15, 37, 38, 45, 103, 104, 106
- POI (Point d'Intérêt), 50, 52, 108, 110, 119, 125, 126, 127, 132, 133, 168, 195, 199, 200, 202, 203, 204
- Ports de Communications, 39, 40, 162, 163, 164

R

- Recherche, 3, 125, 127, 130, 133, 145, 160, 161, 195, 196, 197, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 210
- Recherche des Satellites, 160
- Réglage de l'Heure Locale, 160, 187
- Réinitialisation des Options, 86, 90, 121,

129, 184

- Rétro-éclairage/Eclairage, 3, 49, 107
- Réveil, 156

S

- Simulateur, 64, 81, 96, 97, 98, 99, 168, 169, 170
- Sons, 189
- Système de Coordonnées, 164

T

- Tracé, 6, 8, 13, 46, 52, 64, 87, 110, 113, 115, 116, 123, 130, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 153, 154, 155, 169, 170, 174, 184, 190, 191, 192, 193
- Changer le Nom, 154
- Naviguer, 136, 137, 138
- Nouveau tracé, 135, 192
- Nouveau Tracé, 133
- Supprimer, 154, 192

U

- Unités de Mesure, 193
- Utilitaires, 52, 110, 156

W

- WAAS, 5, 7, 9, 11, 36, 53, 112, 188
- Waypoints, 3, 5, 6, 8, 12, 46, 50, 52, 54, 87, 108, 110, 113, 114, 115, 116, 122, 123, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 138, 140, 146, 148, 151, 152, 153, 156, 157, 158, 159, 165, 166, 167, 168, 170, 171, 174, 184, 187, 191, 195, 199, 200, 202, 203, 208, 209, 210
- Naviguer, 129
- Sélectionner, 157
- Supprimer, 156

Z

- Zoomer, 5, 6, 50, 58, 92, 96, 101, 102, 108, 115, 116, 122, 124, 137, 149, 150, 171
- Zoom Automatique, 171

CONTRAT DE LICENCE DES BASES DE DONNEES EAGLE

CECI EST UN ACCORD LEGAL ETABLI ENTRE L'UTILISATEUR FINAL AYANT ACQUIS CE PRODUIT POUR UNE UTILISATION PERSONNELLE, FAMILIALE OU DOMESTIQUE ("VOUS") ET EAGLE ELECTRONICS, UNE DIVISION DE LEL., LE FABRICANT DE CE PRODUIT ("NOUS" OU "NOTRE"). TOUTE UTILISATION DE CE PRODUIT REGIE PAR CE CONTRAT DE LICENCE CONSTITUE UNE ACCEPTATION DE SES TERMES ET CONDITIONS. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS TOUS LES TERMES ET CONDITIONS DE CE CONTRAT, RETOURNEZ RAPIDEMENT LE PRODUIT DANS LES 30 JOURS SUIVANTS SON ACHAT. VEUILLEZ LE RETOURNER EN UTILISANT L'ETIQUETTE D'ENVOI UPS QUI LUI EST JOINTE, ET INCLUEZ: LA PREUVE D'ACHAT, VOTRE NOM, VOTRE ADRESSE, ET VOTRE NUMERO DE TELEPHONE. LE MONTANT DE VOTRE ACHAT ET DES TAXES APPLICABLES VOUS SERA REMBOURSE. COMPTEZ 4 A 6 SEMAINES POUR ETRE REMBOURSE.

1. Ce Contrat de Licence s'applique à (ou aux) base(s) de données que votre produit peut contenir. Nous les désignons séparément en tant que "Database" (Base de Données) et ensemble en tant que "Databases" (Bases de Données.) Votre produit peut ainsi inclure la "WBS Database" qui comprend les données cartographiques de la surface du globe, la "SmartMap Database" qui contient les données cartographiques de l'intérieur des terres, ou d'autres Bases de Données.
2. Les Bases de Données que contient votre produit sont fournies sous licence, elles ne sont pas vendues. Nous vous accordons le droit non exclusif et non assignable d'utiliser ces Bases de Données comme référence supplémentaire de navigation, mais uniquement dans le cas où vous respectez les modalités et les conditions de ce Contrat de Licence. Nous nous réservons le droit de résilier cette licence si vous violez l'un des termes ou conditions contenus dans ce Contrat de Licence. Vous êtes responsable de l'utilisation de graphiques gouvernementaux officiels et d'une navigation prudente pour un voyage en toute sécurité.
3. Les Bases de Données contenues dans votre produit sont protégées par les avis de copyright apparaissant sur le produit ou à son (ses) écran(s). Vous NE devez PAS modifier, adapter, traduire, procéder à des opérations de rétro-ingénierie, décompiler, désassembler, louer ou revendre une Base de Données, et vous NE devez PAS créer de produits dérivés inspirés d'une Base de Données ou de ses contenus. Toute reproduction, utilisation, ou transfert non autorisés d'une Base de Données peut constituer un crime et vous soumettre au versement de dommages-intérêts et d'honoraires au mandataire.
4. Nous mettrons immédiatement un terme à ce Contrat de Licence si vous ne respectez pas ou violez une quelconque disposition de ce Contrat. A la résiliation, vous nous retournez rapidement tout produit contenant une Base de Données ou plus.
5. Les prix et les programmes sont sujets à modifications sans préavis.
6. Ce Contrat de Licence sera régi par les lois de l'Etat d'Oklahoma et comprend une compréhension complète et exclusive entre vous et nous concernant les objets énumérés ci-dessus.

GARANTIE LIMITEE DES BASES DE DONNEES

"Nous" ou "Notre" désigne Eagle Electronics, une division de LEI., fabricant de ce produit. "Vous" ou "Votre" désigne l'acheteur original de ce produit en tant qu'article de consommation à usage personnel, familial ou domestique. La Garantie Limitée des Bases de Données s'applique à une base de données (ou plus) que peut contenir votre produit. Nous les désignons séparément en tant que "Database" (Base de Données) et ensemble en tant que "Databases" (Bases de Données.) Votre produit peut ainsi inclure la "WBS Database" qui comprend les données cartographiques de la surface du globe, la "SmartMap Database" qui contient les données cartographiques de l'intérieur des terres, ou d'autres Bases de Données.

Nous garantissons que nous avons compilé, traité et reproduit avec précision les parties du matériel source sur lesquelles sont basées les Bases de Données. Cependant, nous ne sommes tenus à aucune obligation de fournir des mises à jour des Bases de Données, et les données contenues dans les Bases de Données peuvent être incomplètes comparées au matériel d'origine. **NOUS NE FORMULONS AUCUNE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE CONCERNANT LA PRECISION DU MATERIEL SOURCE EN LUI-MEME, Y-COMPRIS MAIS NE SE LIMITANT PAS AUX GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE OU D'ADEQUATION A UN USAGE PARTICULIER.**

Si un défaut est révélé dans une Base de Données, votre recours exclusif sera, à notre discrétion, le remboursement du prix que vous avez payé pour le produit contenant la Base de Données défectueuse ou le remplacement de ce produit. **NOUS NE SAURIONS EN AUCUN CAS ETRE TENUS RESPONSABLES POUR TOUT ENDOMMAGEMENT SPECIAL, CONSECUTIF, FORTUIT OU INDIRECT DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT.**

Certains états n'autorisent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires **Error! Bookmark not defined.** ou consécutifs, les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent donc ne pas s'appliquer à votre situation.

Cette garantie NE s'applique PAS dans les cas suivants : (1) quand le produit a été entretenu ou réparé par quelqu'un d'autre que nous, (2) quand le produit a été relié, installé, combiné, altéré, réglé ou manipulé d'une manière autre que celle décrite par les directives fournies avec le produit, (3) lorsque le numéro de série a été effacé, modifié ou retiré, ou (4) lorsque toute défectuosité, problème, perte ou dommages ont résulté d'accident, d'abus, de négligence, ou d'inattention, ou de tout manquement à fournir un entretien raisonnable et nécessaire conformément aux instructions du manuel du propriétaire pour ce produit.

Nous nous réservons le droit de modifier ou d'améliorer nos produits à l'occasion sans encourir l'obligation d'installer de tels changements ou améliorations sur les équipements ou les articles préalablement fabriqués.

Cette garantie vous accorde des droits légaux spécifiques, vous pouvez également bénéficier d'autres droits pouvant varier d'un état à un autre.

Vos recours sous cette garantie seront recevables à condition que vous puissiez prouver de façon raisonnable que la défectuosité s'est produite dans l'année suivant la date d'achat originelle, nous devons recevoir votre réclamation dans un maximum de 30 jours suivant la date d'expiration de cette garantie d'un an. Votre réclamation doit être justifiée par un reçu de vente daté ou par un récépissé.

EAGLE ELECTRONICS GARANTIE D'UN AN

"Nous" ou "Notre" désigne EAGLE ELECTRONICS, une division de LEI, fabricant de ce produit. "Vous" ou "Votre" désigne l'acheteur originel de ce produit en tant qu'article de consommation pour un usage personnel, familial ou domestique.

LEI garantit que le support sur lequel le Programme est distribué est exempt de défauts de matériel et d'assemblage pendant une période d'un an à compter de la date originelle de votre achat

Nous garantissons ce produit contre toute défectuosité ou mauvais fonctionnement relatifs aux matériels et à leur assemblage, et contre tout manquement à se conformer aux spécifications écrites du produit, le tout pour un (1) an à compter de la date originelle de votre achat. **NOUS NE FORMULONS AUCUNE AUTRE GARANTIE OU REPRESENTATION EXPRESSES DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT CONCERNANT CE PRODUIT.** Vos recours sous cette garantie seront recevables à condition que vous puissiez prouver de façon raisonnable que la défectuosité ou que le mauvais fonctionnement relatif aux matériaux ou à leur assemblage, ou que toute non-conformité aux spécifications écrites du produit s'est produite dans l'année suivant la date d'achat originelle, qui doit être justifiée par un reçu de vente daté ou par un récépissé. Toute défectuosité, mauvais fonctionnement ou non-conformité se produisant dans l'année suivant la date originelle de votre achat entraînera soit une réparation sans frais, soit un remplacement par un nouveau produit identique ou raisonnablement équivalent, à notre discrétion, dans un délai raisonnable à partir de notre réception du produit. Si un tel défaut, mauvais fonctionnement ou non-conformité persiste après plusieurs tentatives de réparation de notre part, vous pourrez choisir d'obtenir sans frais le remplacement du produit ou d'être remboursé. **CETTE REPARATION, OU REMPLACEMENT OU REMBOURSEMENT (COMME DECRIE PRECEDEMMENT) EST LE RECOURS EXCLUSIF QUE VOUS AVEZ CONTRE NOUS POUR TOUT DEFAUT, MAUVAIS FONCTIONNEMENT OU NON-CONFORMITE CONCERNANT LE PRODUIT OU POUR TOUTE PERTE OU DOMMAGES RESULTANT DE QUELQUE CAUSE QUE CE SOIT. NOUS NE SERONS EN AUCUN CAS TENUS RESPONSABLE POUR TOUT DOMMAGE SPECIAL, CONSECUITIF, FORTUIT, OU POUR TOUT AUTRE DOMMAGE INDIRECT QUELQU'IL SOIT.**

Certains états n'autorisent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou consécutifs, les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent donc ne pas s'appliquer à votre situation.

Cette garantie NE s'applique PAS dans les cas suivants : (1) quand le produit a été entretenu ou réparé par quelqu'un d'autre que nous, (2) quand le produit a été relié, installé, combiné, altéré, réglé ou manipulé d'une manière autre que celle décrite par les directives fournies avec le produit, (3) lorsque le numéro de série a été effacé, modifié ou retiré, ou (4) lorsque toute défectuosité, problème, perte ou dommages ont résulté d'accident, d'abus, de négligence, ou d'inattention, ou de tout manquement à fournir un entretien raisonnable et nécessaire conformément aux instructions du manuel du propriétaire pour ce produit.

Nous nous réservons le droit de modifier ou d'améliorer nos produits à l'occasion sans encourir l'obligation d'installer de tels changements ou améliorations sur les équipements ou les articles préalablement fabriqués.

Cette garantie vous accorde des droits légaux spécifiques, vous pouvez également bénéficier d'autres droits pouvant varier d'un état à un autre.

RAPPEL: Vous devez conserver le reçu de vente ou le récépissé prouvant la date de votre achat originel dans le cas où un service de garantie serait exigé.

**EAGLE ELECTRONICS
PO BOX 669, CATOOSA, OK 74015
(800) 324-1354**

Obtention de Services...

...aux Etats-Unis:

Nous soutenons votre investissement dans des produits de qualité avec un service rapide, spécialisé, et des pièces de rechange véritables Eagle. Si vous résidez aux Etats-Unis et que vous avez des questions techniques ou concernant le renvoi ou la réparation de votre produit, veuillez contacter le Département du Service Clientèle de l'Usine. Avant tout renvoi d'un produit, vous devez contacter le service clientèle pour déterminer si un retour est nécessaire. Souvent, le service clientèle peut résoudre votre problème par téléphone sans que votre produit soit envoyé à l'usine. Pour nous contacter, utilisez le numéro gratuit suivant:

800-324-1354

De 8h à 17h, Heure Centrale, du Lundi au Vendredi

Eagle Electronics peut juger nécessaire de modifier ou de mettre un terme à nos politiques d'expédition, à nos réglementations, et à nos offres spéciales à tout moment. Nous nous réservons le droit de le faire sans avis de notification.

...au Canada:

Si vous résidez au Canada et que vous avez des questions techniques ou concernant le renvoi ou la réparation de votre produit, veuillez contacter le Département du Service Clientèle de l'Usine. Avant tout renvoi d'un produit, vous devez contacter le service clientèle pour déterminer si un retour est nécessaire. Souvent, le service clientèle peut résoudre votre problème par téléphone sans que votre produit soit envoyé à l'usine. Pour nous contacter, utilisez le numéro gratuit suivant:

800-535-0240

905-629-1614 (payant)

De 8h à 17h, Heure de l'Est, du Lundi au Vendredi

... en dehors du Canada et des Etats-Unis:

Si vous avez des questions techniques ou concernant le renvoi ou la réparation de votre produit, contactez le revendeur dans le pays où vous avez acheté votre appareil. Pour localiser un revendeur près de chez vous, visitez notre site internet, www.eaglefishfinder.com et consultez la section Dealer Locator.

Commande d'Accessoires Informations

Pour commander des accessoires Eagle tels que des câbles d'alimentation ou de transducteurs, veuillez contacter:

1) Votre revendeur maritime local ou un magasin d'électronique. La plupart des revendeurs manipulant de l'équipement électronique maritime ou d'autres matériels électroniques pourront vous assister dans l'acquisition de ces articles.

Pour localiser un revendeur Eagle près de chez vous, visitez notre site internet, www.eaglesonar.com et recherchez **Dealer Locator**. Vous pouvez également consulter directement votre annuaire téléphonique.

2) Pour les clients Américains : Eagle Electronics., PO Box 669, Catoosa, OK 74015-0129

Téléphonez au 1-800-324-0045 ou visitez notre site internet www.eaglesonar.com.

3) Pour les clients Canadiens: Lowrance/Eagle Canada, 919 Matheson Blvd. E. Mississauga, Ontario L4W2R7 ou envoyer un fax au 905-629-3118.

Téléphonez au 800-535-0240 (fax 800-446-8429) ou visitez notre site internet www.eaglefishfinders.com.

Information pour Envoi

S'il s'avère nécessaire de renvoyer un produit pour réparation ou pour échange, vous devez tout d'abord recevoir un numéro d'autorisation de renvoi de la part du Service Clientèle. Les produits expédiés sans une autorisation de renvoi ne seront pas acceptés. Veuillez observer les recommandations suivantes pour le renvoi de votre article:

1. Veuillez ne pas envoyer les vis ou le support de montage avec votre appareil.
2. Si vous envoyez un chèque pour réparation, veuillez le mettre dans une enveloppe que vous scotcherez à l'appareil.
3. Pour des essais appropriés, joignez une courte note à votre appareil pour décrire le problème que vous rencontrez. Assurez-vous d'y joindre votre nom, l'adresse de renvoi et un numéro de téléphone où vous joindre pendant la journée. Une adresse e-mail est facultative mais utile.
4. Emballez l'appareil dans une boîte de taille appropriée pourvue des matériaux d'emballage pour parer aux dommages pouvant intervenir au cours de l'envoi.
5. Inscrivez sur le paquet le numéro d'Autorisation de Renvoi (RA) en dessous de l'adresse de l'expéditeur.
6. Pour votre sécurité, vous pouvez assurer votre paquet auprès des personnes responsables de son envoi. Eagle n'assumera aucune responsabilité pour les produits perdus ou endommagés pendant leur transit.

Visitez notre site Web:



www.eaglesonar.com



Une Pêche Extraordinaire, Simplifié.™

Eagle Pub. 988-0143-771

Imprimé aux États-Unis 060104

© Copyright 2004
Tout Droits Réservés
LEI - Eagle