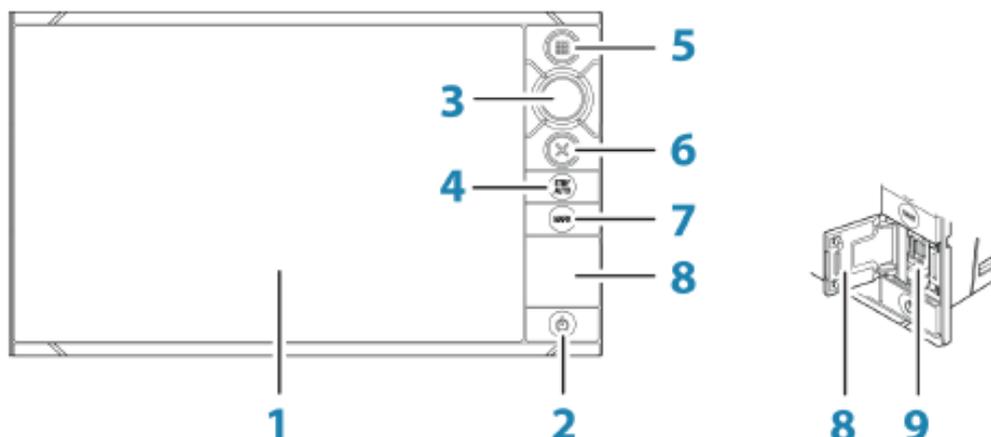


QUELQUES FONCTIONS UTILES DANS LA CENTRALE DE NAVIGATION ZEUS 2

FACE AVANT ET TOUCHE



Identification	Description
1	Écran tactile
2	Touche Marche/arrêt Appuyez une fois sur cette touche pour afficher la boîte de dialogue Contrôle système. Appuyez brièvement à plusieurs reprises pour modifier la luminosité du rétro-éclairage. Maintenez la touche enfoncée pour allumer ou éteindre l'unité.
3	Bouton rotatif Tournez le bouton pour parcourir les éléments du menu, puis appuyez pour confirmer un choix. Tournez le bouton pour régler une valeur. Tournez le bouton pour zoomer sur une fenêtre agrandissable.
4	Touche STBY/AUTO Lorsque le pilote automatique est en mode automatique, appuyez sur la touche pour passer le pilote automatique en StandBy. Lorsque le pilote automatique est en mode StandBy, appuyez sur la touche pour afficher la fenêtre contextuelle de sélection du mode de pilotage automatique.
5	Touche Accueil Appuyez une fois sur la touche pour activer la page Accueil. Appuyez brièvement à plusieurs reprises pour faire défiler les boutons favoris. Maintenez le bouton enfoncé pour afficher la fenêtre Favori en superposition sur une page active. Appuyez brièvement à plusieurs reprises pour faire défiler les boutons favoris.
6	Touche X Appuyez sur la touche une fois pour fermer une boîte de dialogue, revenir au niveau de menu précédent et pour supprimer le curseur de la fenêtre.
7	Touche MARK Avec un curseur actif sur la fenêtre : appuyez sur la touche pour enregistrer immédiatement un waypoint à l'emplacement du curseur. Avec un curseur inactif : appuyez sur la touche pour enregistrer immédiatement un waypoint à l'emplacement du bateau. Maintenez la touche enfoncée pour afficher le menu Plot utilisé pour enregistrer de nouveaux waypoints, routes et traces.

A utiliser pour sélectionner les applications et les outils (paramètres par exemple)

Touche de fermeture de menu ou de retour en arrière

Enregistrement instantané d'un Waypoint (bateau ou curseur)

Identification	Description
8	Porte du lecteur de carte
9	Lecteurs de carte micro-SD

→ **Remarque:** La touche MARK n'est pas disponible sur les unités 7*.

ECRAN D'ACCUEIL ET APPLICATIONS / OUTILS

La page Accueil

La page **Accueil** est accessible à partir de n'importe quel emplacement en appuyant brièvement sur le bouton **Accueil**.



Touche MOB (Man over board) (Homme à la mer)

Identification	Description
1	Applications Sélectionnez un bouton pour afficher l'application en plein écran. Maintenez un bouton enfoncé pour afficher les options de pages partagées pré-configurées pour l'application.
2	Outils Sélectionnez un bouton pour accéder aux boîtes de dialogue utilisées pour exécuter une tâche ou pour consulter des informations enregistrées.
3	Bouton Fermer Sélectionnez ce bouton pour quitter la page Accueil et retourner à la page active précédente.
4	Favoris Sélectionnez un bouton pour afficher la combinaison des fenêtres. Maintenez un bouton Favori enfoncé pour accéder au mode Éditer de la fenêtre Favoris.
5	Bouton Homme à la mer (MOB) À sélectionner pour enregistrer un marqueur Homme à la mer (MOB) à la position actuelle du bateau.

On utilisera principalement l'application Carte pour la navigation (un accès à certains outils est possible dans l'application Carte par le Menu)

On utilisera les Outils pour des configurations spéciales (Waypoints, routes ou paramètres....)

OUTIL A CONNAITRE IMPERATIVEMENT

UTILISATION DU CURSEUR ET STATU DU CURSEUR

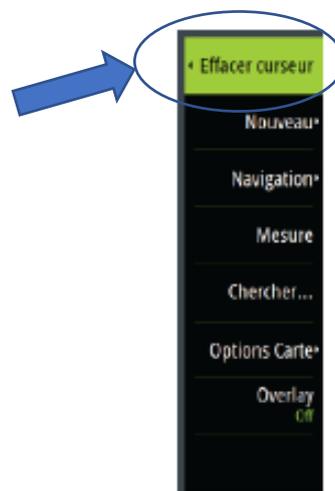
Icône	Description
	<p>Toucher pour :</p> <ul style="list-style-type: none">• Activer une fenêtre sur une page multi-fenêtres• Positionner le curseur sur une fenêtre• Sélectionner un élément de menu/une boîte de dialogue• Activer/désactiver une case à cocher• Afficher les informations de base d'un élément sélectionné
	<p>Maintenir appuyé :</p> <ul style="list-style-type: none">• Sur n'importe quelle fenêtre avec un curseur pour activer la fonction assistance du curseur• Sur un bouton d'une fenêtre pour visualiser les options d'écran partagé disponibles• Sur un bouton de favori pour accéder au mode Éditer

Si le mode Curseur est activé (une pression rapide du doigt sur l'écran), les positions (coordonnées géographiques et informations relatives à ce point) sont celles du curseur. Pour retrouver les positions (coordonnées géographiques) du bateau, repasser en mode Inactivation du curseur.

Le statut du curseur (actif ou inactif) modifie les options du menu.



Menu de la carte - curseur inactif



Menu de la carte - curseur actif

FONCTION MOB (HOMME A LA MER)

Positionnement d'une marque Homme à la Mer

En cas de situation d'urgence, vous pouvez positionner une marque Homme à la Mer sur la position actuelle du bateau en sélectionnant le bouton **MOB** sur la page **Accueil**.

Lorsque vous activez la fonction MOB, les actions suivantes sont automatiquement effectuées :

- une marque MOB est placée à la position du bateau
- l'écran affiche une vue agrandie de la page de carte, centrée sur la position du bateau
- le système affiche les informations de navigation de la marque MOB

Plusieurs marques MOB sont positionnées en appuyant de façon répétée sur la touche **MOB**. Le bateau continue d'afficher les informations de navigation de la marque MOB initiale. La navigation vers les marques MOB suivantes doit être faite manuellement.

Annuler la navigation

Le système continue d'afficher les informations de navigation vers la marque MOB jusqu'à ce que vous annuliez la navigation à partir du menu.

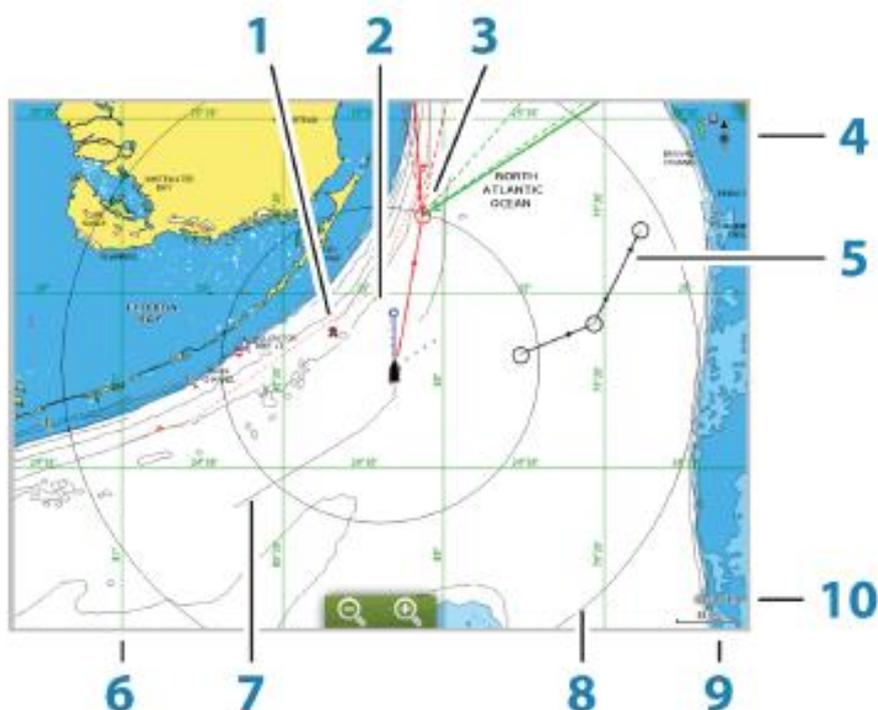
Suppression d'une marque MOB

1. Sélectionnez la marque MOB pour l'activer
2. Sélectionnez la fenêtre contextuelle de la marque MOB pour afficher la boîte de dialogue de la marque MOB
3. Sélectionnez l'option Effacer dans la boîte de dialogue

Il est également possible de supprimer une marque MOB via le menu lorsqu'il est activé. Voir également *"Waypoints, routes et traces"* à la page 32.

AFFICHAGE CARTE

La fenêtre de carte



Identification	Description	Commentaire
1	Marque Homme à la Mer (MOB)	
2	Bateau avec lignes d'extension	Les lignes d'extension de cap sont optionnelles
3	Waypoint avec laylines	*
4	Indicateur Nord	
5	Route	*
6	Grille	*
7	Piste	*
8	Cercles	*
9	Échelle de la carte	
10	Intervalle des cercles	Uniquement affiché lorsque les cercles sont actifs

* Éléments de carte facultatifs

LIGNE D'EXTENSION DE CAP

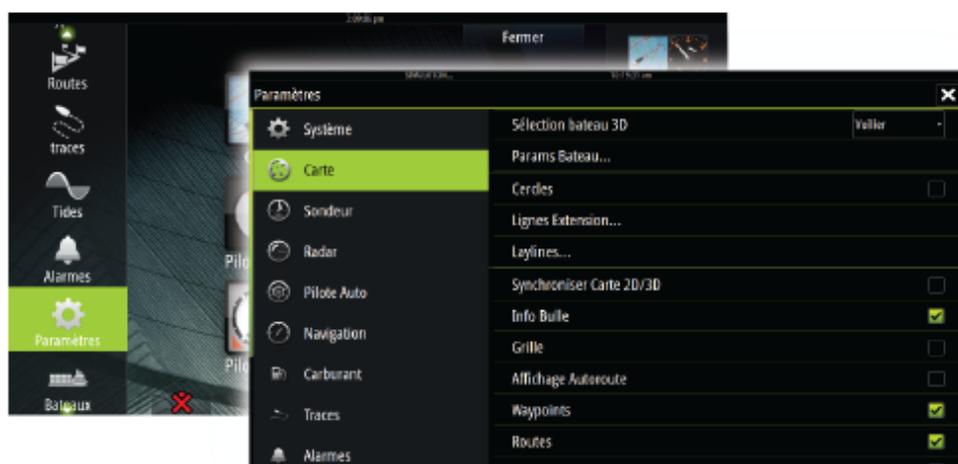
Les lignes d'extension de cap sont très utiles pour visualiser la route théorique future du bateau.

Il existe une ligne d'extension de cap en bleu pour le cap compas et une ligne d'extension de cap en rouge pour le cap vrai (route fond).

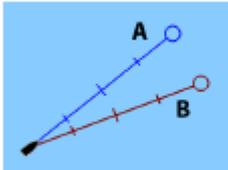
La visualisation des lignes d'extension de cap sur la carte est optionnelle. Pour rendre active cette fonction, il faut passer en mode « Outils » dans la page d'accueil, puis choisir l'Outil « Paramètres » puis la fonction « Carte » et enfin la fonction « ligne d'extension de cap » selon le schéma suivant :

Réglages de carte

Les paramètres et les options d'affichage définis à la page des réglages de carte sont communs à toutes les fenêtres de carte.



Lignes d'extension des bateaux

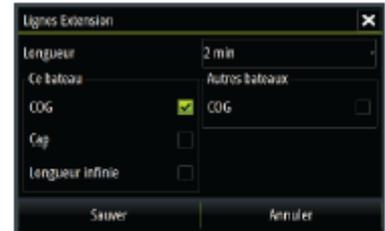


Définit la longueur des lignes d'extension pour votre bateau et pour d'autres bateaux représentés comme cibles AIS.

A : Cap

B : Cap sur le Fond (COG)

La longueur des lignes d'extension est définie soit sous forme de distance fixe, soit de sorte à indiquer la distance que parcourt le bateau pendant la période sélectionnée. Si aucune option n'est activée pour **Ce bateau**, aucune ligne d'extension n'est affichée pour votre bateau. Le cap de votre bateau est calculé d'après les informations du compas actif et du COG fourni par le capteur GPS actif. Pour ce qui est des autres bateaux, les données COG sont incluses dans le message reçu par le système AIS.



LAYLINES

Les laylines symbolisent la route optimale du bateau (en fonction des paramètres du bateau rentrés dans la centrale de navigation) par rapport au vent.

Par exemple, si les paramètres de remontée au vent du bateau sont de 45° de part et d'autre de l'axe du vent, une ligne rouge et une ligne verte apparaissent à l'écran pour signifier le meilleur angle de remontée au vent (si le bateau est positionné comme faisant route vers le vent). Dans le cas d'un bord de largue, les laylines figureront de la même manière les 2 meilleures routes de bord de largue.

Combinées avec les laylines d'un waypoint, elles permettront de visualiser (en leur intersection) le meilleur point de virement de bord.



○ Points possibles de virement de bord

Laylines du bateau

Laylines du waypoint

L'affichage des laylines est également optionnel. Pour rendre active cette fonction, il faut passer en mode « Outils » dans la page d'accueil, puis choisir l'Outil « Paramètres » puis la fonction « Carte » et enfin la fonction « laylines » selon le schéma suivant :

Configure les options des laylines sur la carte et sur les fenêtres SailSteer.
L'image indique des laylines à partir de la marque/du waypoint avec les limites.



Les paramètres suivants sont disponibles :

Paramètres	Description
Bateau	Affiche les laylines à partir du bateau, indiquant le parcours cible
Toujours afficher les laylines	Affiche les laylines du bateau
Marque	Affiche les laylines à partir de la marque/du waypoint, indiquant le parcours cible à effectuer pour atteindre la marque/le waypoint
Correction flux marée	Calcule l'effet de la marée sur le bateau en se basant sur le COG et applique ces informations aux laylines.
Chevauchement	Étend les laylines au-delà de l'intersection virement/empennage
Longueur	Définit la longueur des laylines

Paramètres	Description
Angle du vent cible	Définit la cible du TWA (Angle Vent Vrai). La cible peut être lue depuis votre table de polaires ou à partir des mesures en direct, ou bien être saisie manuellement pour les angles de navigation au près et au portant.
Limites	Définit la durée de virement/d'empennage maximum de part et d'autre de la layline. Lorsqu'elles sont activées, les limites sont indiquées par une ligne pointillée sur la carte et sur la fenêtre SailSteer

INFO-BULLE (INFORMATION SUR LES POINTS DONNES PAR LE CURSEUR)

Cette fonction est très utile pour faire apparaître, en pointant un objet (point) sur la carte avec le curseur, les informations relatives à ce point (coordonnées GPS, distance au bateau, cap à prendre pour atteindre cette objet ou point). L'obtention de ces informations (info-bulles) est optionnelle.

Pour rendre active cette fonction, il faut passer en mode « Outils » dans la page d'accueil, puis choisir l'Outil « Paramètres » puis la fonction « Carte » et enfin la fonction « Info-bulle » selon le schéma suivant :



Info-bulle

En pointant le curseur sur un objet (point), on obtient ainsi les informations présentées de la manière suivante :

Lorsque vous sélectionnez un élément de la carte, un waypoint, une route ou une cible, les informations de base de l'élément sélectionné s'affichent. Sélectionnez la fenêtre contextuelle de l'élément de la carte pour afficher toutes les informations disponibles pour cet élément. Vous pouvez également activer la boîte de dialogue des informations détaillées depuis le menu.

→ **Remarque:** Les informations contextuelles doivent être activées dans les paramètres de la carte pour que les principales informations de l'objet s'affichent.



N 26°24.311'
W 79°29.178'
5.0 m, 183 °M



Par défaut, le curseur n'apparaît pas dans la fenêtre de carte.

Lorsque vous touchez l'écran, le curseur devient visible et la fenêtre de position du curseur est activée. Lorsque le curseur est actif, la carte n'effectue pas de mouvement panoramique ou rotatif pour suivre le bateau.

Appuyez sur la touche **X** ou sélectionnez l'option de menu **Effacer curseur** pour supprimer le curseur et la fenêtre du curseur de la fenêtre. Cela permet aussi de centrer la carte sur la position du bateau.

Sélectionner l'option de menu **Restaurer curseur** pour afficher le curseur à son emplacement précédent. Les options **Effacer curseur/Restaurer curseur** sont des fonctions utiles pour basculer entre la position actuelle du bateau et la position du curseur.

Goto Curseur

Vous pouvez commencer à naviguer vers une position sélectionnée sur l'image en positionnant le curseur sur la fenêtre, puis en utilisant l'option Goto Curseur dans le menu.

ENREGISTREMENT DE WAYPOINTS/ CREATION DE ROUTES

Enregistrement de waypoints

Vous pouvez enregistrer un waypoint à un emplacement sélectionné en positionnant le curseur sur la fenêtre, puis en sélectionnant l'option Nouveau waypoint dans le menu.

Si votre unité dispose d'une touche **MARK**, vous pouvez appuyer sur cette touche pour enregistrer rapidement un waypoint. Si le curseur est actif, le waypoint est enregistré à la position du curseur. Si le curseur n'est pas actif, le waypoint est enregistré à la position de votre bateau.

Création de routes

Vous pouvez créer des routes comme indiqué ci-après sur la fenêtre de carte.

1. Position du curseur dans la fenêtre de carte
2. Sélectionnez **Nouveau** puis **Nouvelle route** dans le menu
3. Touchez l'écran sur la fenêtre de carte pour placer le premier point de route
4. Continuez le positionnement des autres points de route
5. Enregistrez la route en sélectionnant l'option Sauvegarder dans le menu

→ **Remarque:** Voir "*Waypoints, routes et traces*" à la page 32 pour plus d'informations.



Une route consiste en une série de points de route qui doivent être entrés dans l'ordre suivant lequel vous souhaitez naviguer.

Lorsque vous sélectionnez une route sur la fenêtre de carte, celle-ci apparaît en vert et le nom de la route s'affiche.



Mesure de distances

Vous pouvez utiliser le curseur pour mesurer la distance entre votre bateau et une position sélectionnée ou entre 2 points de la fenêtre de carte.

1. Positionnez le curseur à l'endroit dont vous voulez mesurer la distance par rapport au bateau
2. Démarrez la fonction de mesure à partir du menu
 - Les icônes de mesure apparaîtront avec une ligne tracée entre le centre du bateau et la position du curseur, et la distance s'affichera dans la fenêtre d'information du curseur
3. Vous pouvez repositionner les points de mesure en faisant glisser l'une des icônes, à condition que la fonction de mesure soit active

→ **Remarque:** Le cap sera toujours mesuré de l'icône grise jusqu'à l'icône bleue.

Vous pouvez également démarrer la fonction de mesure sans curseur actif. Les deux icônes de mesure sont alors initialement situées sur la position du bateau. L'icône grise suivra le bateau lorsque celui-ci se déplacera, tandis que l'icône bleue restera à la position définie lorsque vous avez activé la fonction.

Vous pouvez mettre fin à la fonction de mesure en sélectionnant l'option **Mesure terminée** ou en appuyant sur la touche **X**.