

**B&G**

# Vulcan

## Guide Rapide

FRANÇAIS

SVMB



SVIB

# Table des matières

---

## **7 Introduction**

- 7 La page Accueil
- 8 Pages d'applications
- 9 Intégration d'appareils provenant d'autres fabricants
- 10 GoFree sans fil

## **11 Principes de base**

- 11 Boîte de dialogue System Controls (Contrôles système)
- 11 Activation et désactivation du système
- 12 Sélection de pages et de fenêtres
- 12 Ajustement de la taille de la fenêtre
- 13 Ajout de nouvelles pages favorites
- 13 Utilisation du curseur dans la fenêtre
- 15 Création d'un waypoint Homme à la mer

## **17 Cartes**

- 17 La fenêtre de carte
- 18 Affichage des types de carte double
- 18 Déplacement panoramique sur une carte
- 18 Positionnement du bateau sur la fenêtre de la carte
- 19 Affichage des informations sur les éléments de la carte
- 20 Trouver des objets sur les fenêtres de carte
- 20 Cartes 3D

## **21 Waypoints, routes et traces**

- 21 Waypoints
- 22 Routes
- 23 Tracks

## **25 Navigation**

- 25 Naviguer vers la position du curseur
- 25 Naviguer sur une route
- 25 Navigation avec le pilotage automatique

## **26 La fenêtre Sail Steer (Pilote voile)**

- 27 Sélection des champs de données de la fenêtre Sail Steer (Pilote voile)
- 27 Calculs du temps de navigation

## **29 Plots vent et temps**

- 29 Fenêtre Plot temps
- 29 Fenêtre Plot vent

## **31 Pilote Auto**

- 31 Sécurité d'utilisation du pilote automatique
- 31 Activation du pilotage automatique
- 31 Passage du mode automatique au pilotage manuel
- 32 Indication du mode Pilote Auto sur les pages
- 33 La fenêtre Autopilot (Pilote automatique)

## **34 Sondeur**

- 34 L'image du Echosounder
- 35 Visualisation de l'historique du Echosounder
- 35 Enregistrement des données du log

## **36 Downscan**

- 36 L'image DownScan

## **37 AIS**

- 37 Symboles des cibles AIS
- 38 AIS SART

## **39 Fenêtres Instruments**

- 39 Tableaux de bord
- 39 Personnalisation de la fenêtre Instruments

## **41 Audio**

- 41 Activation de la fonction audio
- 41 La fenêtre Audio
- 42 Utilisation du système audio

## **43 Alarmes**

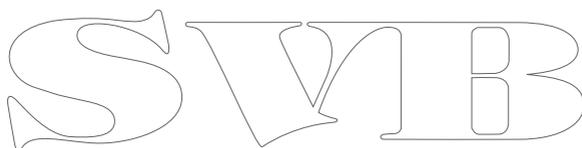
- 43 Systèmes d'alarme
- 43 Boîte de dialogue Alarms (Alarmes)

## **44 Outils**

- 44 Waypoints/routes/traces



44	Marées
44	Alarmes
44	Paramètres
45	Bateaux
45	Soleil, Lune
45	Calculateur de trajet
45	Fichier
45	Trouver



SVIB

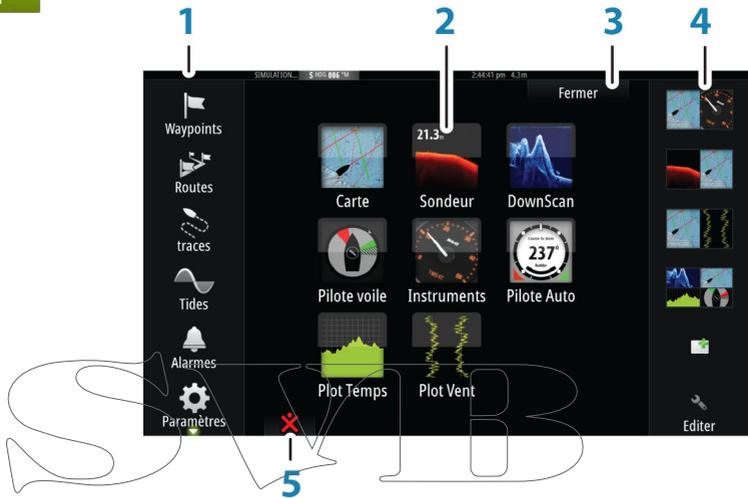
# 1

## Introduction

### La page Accueil

La page **Home (Accueil)** est accessible à partir de n'importe quel emplacement en appuyant sur le bouton **Home (Accueil)** dans l'angle supérieur gauche d'une fenêtre.

MAISON



#### 1 Outils

Sélectionnez un bouton pour accéder aux boîtes de dialogue utilisées pour exécuter une tâche ou pour consulter des informations enregistrées.

#### 2 Applications

Sélectionnez un bouton pour afficher l'application en plein écran. Maintenez un bouton enfoncé pour afficher les options de pages partagées préconfigurées pour l'application.

#### 3 Bouton Fermer

Sélectionnez ce bouton pour quitter la page Home (Accueil) et retourner à la page active précédente.

#### 4 Favoris

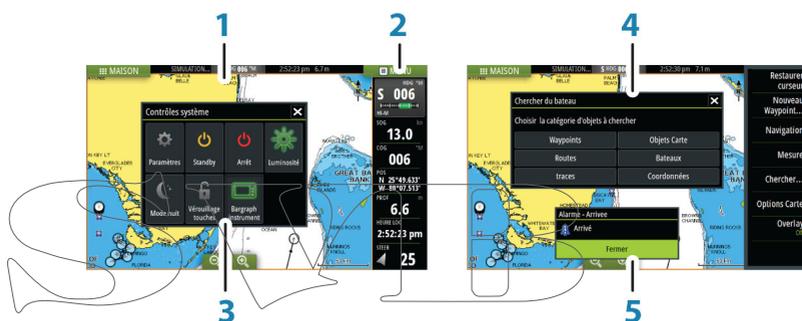
Sélectionnez un bouton pour afficher la combinaison des fenêtres.

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 waypoint Man Over Board (MOB, Homme à la mer) à la position actuelle du bateau.

## Pages d'applications



Chaque application connectée au système est présentée dans une fenêtre. L'application peut être affichée sur une page entière ou avec d'autres fenêtres sur une page multi-fenêtres.

Toutes les pages sont accessibles à partir de la page **Home (Accueil)**.

#### 1 Fenêtre des applications

#### 2 Barre Instruments

Informations de navigation et de capteur. La barre peut être désactivée et configurée par l'utilisateur.

#### 3 Boîte de dialogue Contrôles système

Accès rapide aux réglages de base du système.

Affichez la boîte de dialogue en appuyant brièvement sur la touche **Marche/arrêt** ou en faisant glisser votre doigt vers le bas à partir du haut de l'écran.

#### 4 Barre d'état

#### 5 Boîte de dialogue

Informations en provenance ou à destination de l'utilisateur.

#### 6 Message d'alarme

Affiché si des situations dangereuses ou des erreurs système se présentent.

#### 7 Menu

Menu propre aux fenêtres.

### Pages partagées pré-configurées

Chaque application en plein-écran comprend plusieurs pages partagées pré-configurées comportant l'application sélectionnée combinée à chacune des autres fenêtres.

→ **Remarque:** Le nombre de pages partagées préconfigurées ne peut pas être modifié et les pages ne peuvent être ni personnalisées, ni supprimées.

Vous pouvez accéder à une page partagée préconfigurée en maintenant le bouton principal de la fenêtre enfoncé.



### Intégration d'appareils provenant d'autres fabricants

Plusieurs appareils provenant d'autres fabricants peuvent être connectés au Vulcan. Les applications sont affichées dans des fenêtres séparées ou intégrées à d'autres fenêtres.

Un appareil connecté au réseau NMEA 2000 devrait être automatiquement identifié par le système. Si ce n'est pas le cas, activez la fonction grâce à l'option Avancé dans la boîte de dialogue Paramètres Système.

L'appareil provenant d'un autre fabricant s'utilise à partir des menus et des boîtes de dialogue des autres fenêtres.

Le présent manuel ne comprend pas d'instructions d'utilisation d'appareils provenant d'autres fabricants. Pour plus d'informations relatives aux options et à la fonctionnalité, reportez-vous à la documentation fournie avec l'appareil provenant d'un autre fabricant.

## GoFree sans fil

Le Vulcan inclut une fonction sans fil intégrée qui vous permet d'utiliser un appareil sans fil pour visualiser (à partir d'un téléphone ou d'une tablette) et contrôler (uniquement à partir d'une tablette) à distance le système. Le système se commande à partir de l'appareil sans fil via des applications téléchargées depuis les boutiques approuvées.

La configuration et les réglages sont décrits dans le manuel d'installation du Vulcan.

→ **Remarque:** Pour des raisons de sécurité, les fonctions Pilote Auto et CZone ne peuvent pas être contrôlées à partir d'un appareil sans fil.

### Utilisation du système avec un appareil sans fil

Lorsque le contrôle à distance est accepté, la page active est reflétée sur l'appareil sans fil.

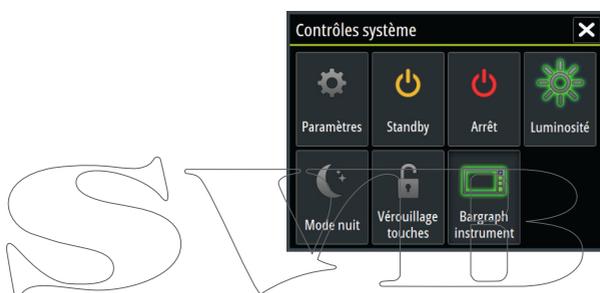
L'image affichée sur l'appareil sans fil inclut les touches logicielles utilisées pour faire fonctionner le système Vulcan.

# 2

## Principes de base

### Boîte de dialogue System Controls (Contrôles système)

La boîte de dialogue System Controls (Contrôles système) permet d'accéder rapidement aux principaux paramètres système. Vous pouvez afficher la boîte de dialogue en appuyant brièvement sur la touche **Power (Marche/arrêt)**. Les icônes qui s'affichent dans la fenêtre peuvent varier. Par exemple, l'option Adjust splits (Ajuster les splits) est disponible uniquement si une page combinée est affichée lorsque vous ouvrez la boîte de dialogue **System Controls (Contrôles système)**.



#### Activation des fonctions

Sélectionnez l'icône de la fonction que vous souhaitez paramétrer, activer ou désactiver. Pour les fonctions qui peuvent être activées ou désactivées, une icône en surbrillance indique que la fonction est activée, comme illustré sur l'icône de la barre des instruments ci-dessus.

#### Activation et désactivation du système

Vous pouvez activer et désactiver le système en pressant et en maintenant enfoncée la touche **Power (Marche/arrêt)**. Vous pouvez également désactiver l'unité via la boîte de dialogue **System Controls (Contrôles système)**.

Si vous appuyez sur la touche **Marche/arrêt** avant la fin de la procédure d'arrêt, la mise hors tension est annulée.



## Sélection de pages et de fenêtres

### Sélection d'une page

- Sélectionnez une fenêtre occupant toute la page en sélectionnant le bouton d'application correspondant sur la page **Accueil**
- Sélectionnez une page favorite en sélectionnant le bouton de favori correspondant
- Sélectionnez une fenêtre combinée prédéfinie en appuyant et en maintenant enfoncée l'icône d'application correspondante

### Sélectionnez la fenêtre active

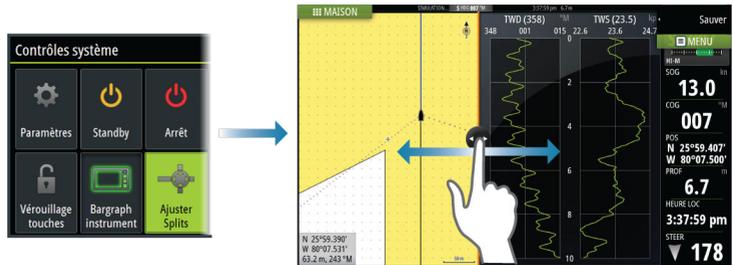
Dans une page combinée, une seule fenêtre à la fois peut être active. La fenêtre active est encadrée.

Vous pouvez seulement accéder au menu de page d'une fenêtre active.

Activez une fenêtre en la touchant.

## Ajustement de la taille de la fenêtre

Vous pouvez changer la taille de la fenêtre pour une page partagée active. Vous pouvez ajuster la taille de la fenêtre à la fois pour les pages favorites et pour les pages partagées prédéfinies.



Les modifications sont enregistrées pour la page favorite ou la page partagée active.

## Ajout de nouvelles pages favorites

1. Sélectionnez l'icône **Nouveau** dans la fenêtre des favoris de la page **Accueil** pour ouvrir la boîte de dialogue de l'éditeur de page
2. Faites glisser les icônes de page pour les déplacer et configurer une nouvelle page
3. Permet de modifier l'organisation des fenêtres (possible uniquement pour 2 ou 3 fenêtres), si nécessaire.
4. Enregistrez la disposition des pages

Le système affiche la nouvelle page favorite et celle-ci est intégrée à la liste des pages favorites de la page **Accueil**.



## Utilisation du curseur dans la fenêtre

Le curseur peut servir à mesurer la distance, marquer une position et sélectionner des éléments.

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

Positionnez le curseur en touchant l'écran à l'emplacement de la destination voulue.

Lorsque le curseur est actif, la fenêtre de position du curseur s'affiche.

Pour supprimer les éléments du curseur et le curseur de la fenêtre, sélectionnez l'option **Clear cursor (Effacer curseur)**.

N 59°01.280'  
E 13°37.148'  
110.5 mi, 104 °M

## Goto Curseur

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

## Fonction d'assistance du curseur

La fonction d'assistance du curseur permet un réglage et un placement précis du curseur sans recouvrir les détails avec votre doigt.

Maintenez votre doigt appuyé sur l'écran pour passer du symbole de curseur à un cercle de sélection apparaissant au-dessus de votre doigt.

Sans retirer votre doigt de l'écran, faites glisser le cercle de sélection sur l'objet souhaité pour afficher les informations correspondantes.

Lorsque vous retirez votre doigt de l'écran, le curseur revient à la normale.



## 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 à partir duquel vous voulez mesurer la distance.
2. Démarrez la fonction de mesure depuis le menu.
  - Les icônes de mesure apparaissent avec une ligne tracée entre le centre du bateau et la position du curseur, et la distance s'affiche 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 est toujours mesuré de l'icône grise 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 suit le bateau lorsque celui-ci se déplace, tandis que l'icône bleue reste à la position définie lorsque vous avez activé la fonction.

Vous pouvez mettre fin à la fonction de mesure en sélectionnant l'option de menu **Mesure terminée**.

## Création d'un waypoint Homme à la mer

En cas de situation d'urgence, vous pouvez positionner un waypoint Homme à la Mer (MOB) 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 :

- un waypoint MOB est placé 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 du waypoint MOB

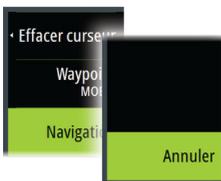
Plusieurs waypoints MOB sont sauvegardés en appuyant de façon répétée sur la touche **MOB**. Le bateau continue d'afficher les informations de navigation du waypoint MOB initial. La navigation vers les waypoints MOB suivants doit être effectuée manuellement.

### Annuler la navigation vers MOB

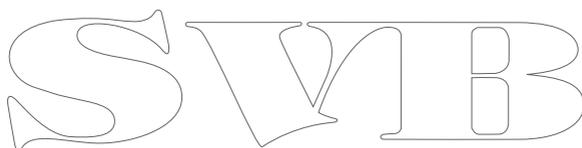
Le système continue d'afficher les informations de navigation vers le waypoint MOB jusqu'à ce que vous annuliez la navigation à partir du menu.

### Supprimer un waypoint MOB

1. Sélectionnez le waypoint MOB pour l'activer
2. Sélectionnez la fenêtre contextuelle du waypoint MOB pour afficher la boîte de dialogue du waypoint MOB
3. Sélectionnez l'option de suppression dans la boîte de dialogue



Un waypoint MOB peut également être supprimé du menu lorsqu'il est activé.

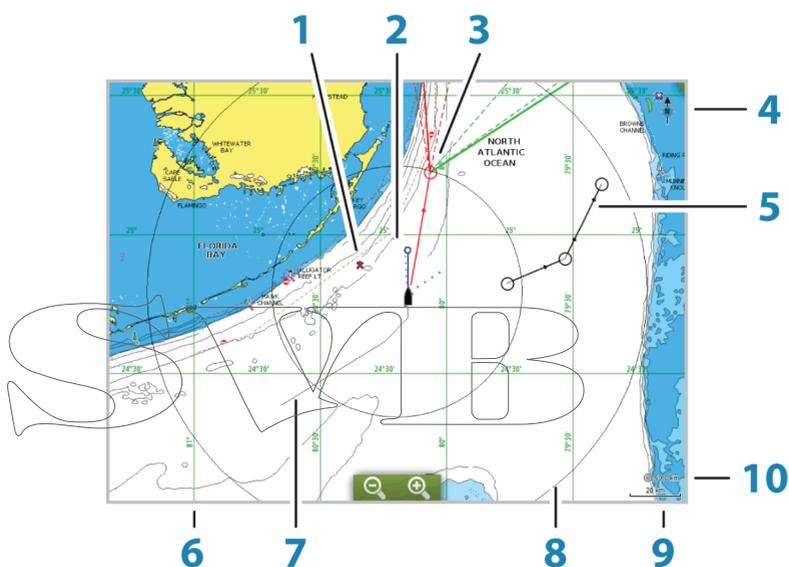
The image shows the letters 'S V M B' in a stylized, outlined font. The 'S' is a simple outline. The 'V' is a simple outline. The 'M' is a simple outline. The 'B' is a simple outline.

# 3

## Cartes

La fonction Chart (Carte) affiche la position de votre bateau par rapport à la terre et à d'autres objets de la carte. Dans cette fenêtre, vous avez la possibilité de planifier des routes ou de naviguer suivant des routes, de placer des waypoints et d'afficher des cibles AIS.

### La fenêtre de carte



- 1 Marque Homme à la Mer (MOB)
- 2 Bateau avec ligne d'extension (la ligne d'extension est optionnelle)
- 3 Waypoint avec laylines\*
- 4 Indicateur Nord
- 5 Route\*
- 6 Grille\*
- 7 Traces\*
- 8 Cercles\*
- 9 Échelle de la carte

- 10** Intervalle des cercles (uniquement affiché lorsque les cercles sont actifs)

\* Éléments de carte facultatifs \* Vous pouvez activer ou désactiver individuellement les images optionnelles dans la boîte de dialogue Chart settings (Paramètres de la carte).

## Affichage des types de carte double

Si vous disposez de différents types de carte (cartographie intégrée ou via le lecteur de carte), vous pouvez afficher simultanément deux types de carte sur une page avec deux fenêtres de carte.

Vous pouvez sélectionner une fenêtre de carte double en appuyant et en maintenant la pression sur le bouton d'application Carte de la page **Accueil** ou en créant une page favorite avec deux fenêtres de carte.

## Déplacement panoramique sur une carte

Vous pouvez déplacer la carte dans n'importe quelle direction en faisant glisser votre doigt sur l'écran.

Sélectionnez l'option de menu **Clear cursor (Effacer curseur)** pour supprimer le curseur et la fenêtre du curseur de la fenêtre de carte. Cela permet aussi de centrer la carte sur la position du bateau.

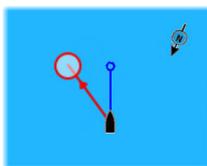
## Positionnement du bateau sur la fenêtre de la carte

### Orientation de la carte

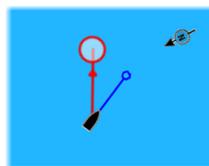
Plusieurs options d'orientation sont disponibles. Le symbole d'orientation de la carte, situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre, indique la direction nord.



*North Up*



*Heading Up*



*Course Up*

## North Up

Affiche la carte avec le nord en haut de l'écran.

## Heading Up

Affiche la carte avec le cap du bateau orienté vers le haut. Les informations de cap proviennent du compas. Si aucune donnée de cap n'est disponible, le COG donné par le GPS est utilisé.

## Course Up

Tourne la carte en direction du prochain waypoint lorsque vous naviguez sur une route ou vers un waypoint. Si vous n'êtes pas en train de naviguer, l'orientation Heading Up est utilisée jusqu'au démarrage de la fonction de navigation.

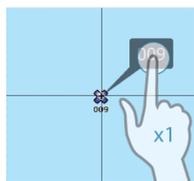
## Voir Devant

Déplace l'icône du bateau en bas de l'écran pour vous permettre d'avoir un maximum de visibilité à l'avant.

## Affichage des informations sur les éléments de la carte

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.

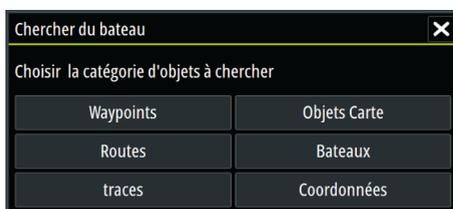
→ **Remarque:** Les informations contextuelles doivent être activées dans les paramètres de la carte pour que les principales informations de l'objet s'affichent.



## Trouver des objets sur les fenêtres de carte

Vous pouvez rechercher d'autres bateaux et différents éléments de carte à partir d'une fenêtre de carte.

Activez le curseur sur la fenêtre pour effectuer une recherche à partir de la position du curseur. Si le curseur n'est pas actif, le système recherche les éléments à partir de la position du bateau.



- **Remarque:** Vous devez disposer d'une souscription à un pack de données SIRIUS pour pouvoir chercher les stations de ravitaillement et d'un récepteur AIS connecté pour chercher des bateaux.

### Cartes 3D

L'option 3D offre une vue graphique tridimensionnelle des contours des zones de terre et de mer.

- **Remarque:** Tous les types de cartes fonctionnent en mode 3D, mais sans la cartographie 3D pour la zone appropriée, la carte apparaît plane.

Lorsque l'option de carte 3D est sélectionnée, les icônes de panoramique et de rotation se trouvent du côté droit de la fenêtre de carte.

# 4

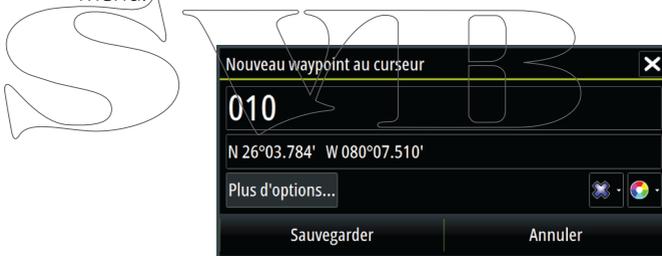
## Waypoints, routes et traces

### Waypoints

Un waypoint est une marque générée par l'opérateur et placée sur une carte ou sur l'image du Echosounder. Chaque waypoint comporte la position exacte indiquée par ses coordonnées de latitude et longitude. Exploité conjointement avec des informations de position, un waypoint positionné sur une image du Echosounder donne une valeur de profondeur. Les waypoints sont utilisés pour marquer une position à laquelle vous pourriez souhaiter retourner ultérieurement. Vous pouvez également utiliser plusieurs waypoints pour créer une route.

### Enregistrement de waypoints

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



Dans les fenêtres Chart (Carte) et Nav (Navigation), vous pouvez enregistrer un waypoint à la position du bateau, lorsque le curseur n'est pas actif, en sélectionnant l'option New waypoint (Nouveau waypoint) dans le menu.

### Déplacement d'un waypoint

1. Sélectionnez le waypoint que vous souhaitez déplacer
  - L'icône du waypoint se développe pour indiquer qu'elle est active
2. Activez le menu et sélectionnez le waypoint dans le menu.
3. Sélectionnez l'option Déplacer.
4. Sélectionnez la nouvelle position du waypoint
5. Sélectionnez Finish (Terminer) dans le menu

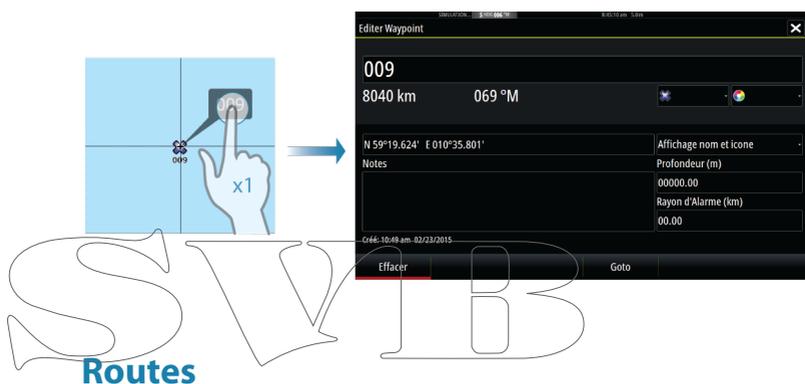
Le waypoint est alors automatiquement enregistré à la nouvelle position.

## Éditer un waypoint

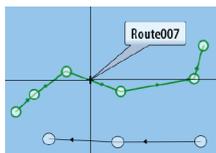
Vous pouvez modifier toutes les informations concernant un waypoint à partir de la boîte de dialogue **Éditer Waypoint**.

Cette boîte de dialogue s'active en sélectionnant la fenêtre contextuelle du waypoint ou à partir du menu lorsque le waypoint est activé.

La boîte de dialogue est également accessible à partir de l'outil Waypoints, disponible sur la page **Accueil**.



## Routes



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.

Le système comprend la prise en charge des fonctions Autorouting (Routage automatique) de Navionics ou Easy Routing (Routage facile) de Jeppesen. Cette option suggère automatiquement des points de route entre le premier et le dernier point de route d'une route, ou entre les points de route sélectionnés d'une route complexe. Vous pouvez utiliser cette fonction lors de la création d'une nouvelle route ou pour modifier les routes déjà enregistrées.

## Création d'une nouvelle route sur la fenêtre de carte

1. Activez le curseur dans la fenêtre de carte.
2. Sélectionnez l'option Nouvelle Route dans le menu.
3. Placez le premier waypoint sur la fenêtre de carte.

4. Continuez à positionner les nouveaux points de route sur la fenêtre de carte jusqu'à ce que la route soit terminée.
5. Enregistrez la route en sélectionnant l'option Sauvegarder dans le menu.

### Éditer une route à partir de la fenêtre de carte

1. Sélectionnez la route pour l'activer.
2. Sélectionnez l'option Éditer route dans le menu.
3. Placez le nouveau point de route sur la fenêtre de carte :
  - Si vous définissez un nouveau point de route sur un segment, un nouveau point est ajouté entre les points de route existants.
  - Si vous définissez un nouveau point de route en dehors de la route, le nouveau point de route est ajouté après le dernier point de la route.
4. Faites glisser un point de route pour le déplacer.
5. Enregistrez la route en sélectionnant l'option Sauvegarder dans le menu.

→ **Remarque:** Le menu change selon l'option Éditer sélectionnée. Toutes les éditions sont confirmées ou annulées à partir du menu.

### Autorouting (Routage automatique) et Easy Routing (Routage facile)

Les fonctions Autorouting (Routage automatique) et Easy Routing (Routage facile) suggèrent de nouvelles positions des points de route en fonction d'informations sur la carte et de la taille de votre bateau. Avant d'utiliser ces fonctions, le tirant d'eau, la largeur et la hauteur du bateau doivent être saisis dans le système. La boîte de dialogue des réglages du bateau s'affiche automatiquement si des informations sont manquantes lorsque vous démarrez l'une de ces fonctions. Pour plus d'informations sur les fonctions Autorouting (Routage automatique) et Easy Routing (Routage facile), reportez-vous au manuel d'utilisation.

### Tracks



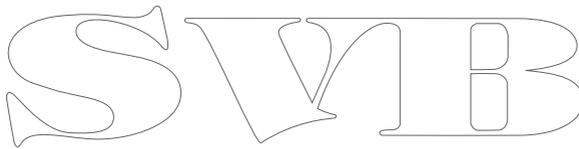
Les Tracks sont des représentations graphiques de l'historique du chemin parcouru par le bateau qui vous permettent de retracer l'itinéraire que vous avez suivi. Vous pouvez convertir les Tracks en routes via la boîte de dialogue **Éditer**.

À la sortie d'usine, le système est configuré pour suivre et tracer automatiquement les déplacements du bateau sur la fenêtre de carte. Il continue à enregistrer le Tracks jusqu'à ce que sa longueur atteigne le nombre maximal de points, après quoi il commence automatiquement à effacer les anciens points.

Vous pouvez désactiver la fonction de tracé automatique via la boîte de dialogue Tracks.

### **Création d'un nouveau Tracks**

Vous pouvez créer un nouveau tracé à partir de la boîte de dialogue **Tracés**, activée via l'outil **Tracés** sur la page Accueil.



# 5

## Navigation

---

La fonction de navigation intégrée au système vous permet de naviguer vers la position du curseur, vers un waypoint ou le long d'une route prédéfinie.

Si votre système comprend la fonction Pilote Auto, le pilote automatique peut être réglé pour diriger automatiquement le bateau.

Pour plus d'informations sur le positionnement de waypoints et la création de routes, consultez la section "*Waypoints, routes, tracés*" à la page 21.

### Naviguer vers la position du curseur

Vous pouvez naviguer vers la position du curseur sur n'importe quelle fenêtre de carte ou de Echosounder.

Placez le curseur sur la destination souhaitée dans la fenêtre, puis sélectionnez l'option **Goto Curseur** dans le menu.

→ **Remarque:** L'option de menu **Goto Cursor (Aller au curseur)** n'est pas disponible si vous êtes déjà en cours de navigation.



### Naviguer sur une route

Vous pouvez commencer à naviguer sur une route à partir d'une fenêtre de carte ou de la boîte de dialogue **Route**.

Lorsque vous commencez la navigation sur la route, le menu se déroule et affiche les options permettant de fermer la navigation, de passer un waypoint et de recommencer la route à partir de la position actuelle du bateau.

### Navigation avec le pilotage automatique

Lorsque vous lancez la navigation sur un système disposant de la fonction Pilote Auto, un message vous demande de configurer le pilote en mode navigation.

Même si vous ne souhaitez pas employer le pilotage automatique pour le moment, vous pourrez toujours le régler en mode navigation ultérieurement, à partir des Commandes du Pilote Auto.

Pour plus d'informations sur la fonction Pilote Auto, reportez-vous à la section "*Pilotage automatique*" à la page 31.

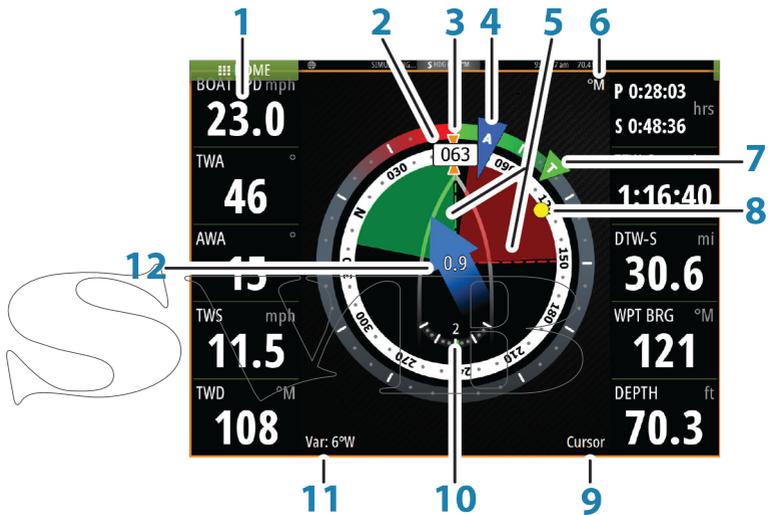
# 6

## La fenêtre Sail Steer (Pilote voile)

La fenêtre Sail Steer (Pilote voile) fournit une vue composée de données de navigation clés. Toutes les données sont affichées par rapport à l'avant du bateau, offrant une image claire et simple à comprendre des données de navigation importantes.

La fenêtre Sail Steer (Pilote voile) peut être affichée en plein écran ou sur une page multifenêtres.

Le nombre de champs de données compris dans la fenêtre dépend de la taille de fenêtre disponible.



- 1 Champs de données configurables par l'utilisateur
- 2 Cap du bateau
- 3 Cap par rapport au fond (Course Over Ground ou COG)
- 4 Vent apparent\*
- 5 Laylines bâbord ou tribord
- 6 Référence magnétique ou réelle

- 7 TWA (True Wind Angle, Angle Vent Vrai) : vert si angle de vent cible au près ou au portant. Bleu si décalage par rapport à la cible de 10° ou plus, ou si sur un segment libre. L'indicateur passera du bleu au vert à mesure que vous vous rapprocherez de l'angle exact.\*
- 8 Cap sur le waypoint actuel
- 9 ID de waypoint (suivant) actif, ID de point de route ou curseur
- 10 Angle de barre
- 11 Variation Magnétique
- 12 Taux de marée et direction relative\*

\* Images optionnelles. Vous pouvez activer ou désactiver les images optionnelles dans le menu.

## Sélection des champs de données de la fenêtre Sail Steer (Pilote voile)

Les sources de données connectées au système peuvent être visualisées sur la fenêtre Sail Steer (Pilote voile).

1. Sélectionnez la fenêtre Sail Steer (Pilote voile) pour l'activer.
2. Sélectionnez le bouton **MENU**, puis l'option d'édition.
  - Le mode Edit (Édition) est indiqué en haut de la fenêtre.
3. Sélectionnez le champ d'instruments que vous souhaitez modifier.
  - Le cadre du champ sélectionné est en surbrillance.
4. Sélectionnez de nouveau le bouton **MENU** pour sélectionner les informations.
5. Répétez les étapes pour modifier d'autres champs d'instruments.
6. Enregistrez vos paramètres en sélectionnant l'option d'enregistrement dans le menu.

## Calculs du temps de navigation

Le système calcule le temps et la distance par rapport à un waypoint en tenant compte du fait que le bateau navigue via une layline jusqu'au waypoint. Les données de calculs de temps sont indiquées avec une extension en -S :

DTW-S Distance jusqu'au waypoint - Navigation  
TTW-S Temps jusqu'au waypoint - Navigation  
ETA-S Heure d'arrivée prévue - Navigation

SVIB

# 7

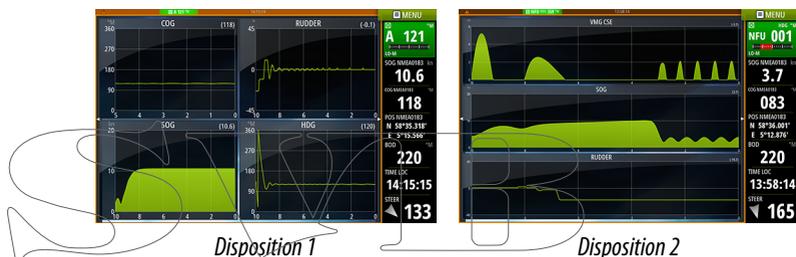
## Plots vent et temps

Le système peut afficher l'historique des données dans différents plots (tracés). Les plots peuvent être affichés en plein écran ou combinés avec d'autres fenêtres.

### Fenêtre Plot temps

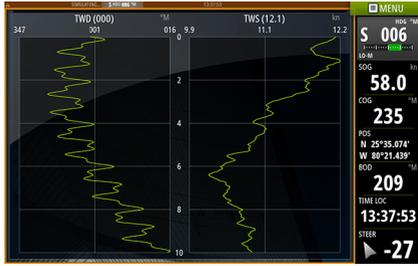
La fenêtre Plot temps (tracés de temps) se compose de deux dispositions prédéfinies. Vous pouvez basculer d'une disposition à l'autre en sélectionnant les flèches droite et gauche de la fenêtre. Vous pouvez également sélectionner la disposition à partir du menu.

Vous pouvez choisir quelles données représenter sur une fenêtre plot temps et définir l'échelle de temps pour chaque tracé.



### Fenêtre Plot vent

Un Plot vent est un type spécial de Plot temps spécifiquement conçu pour vous aider à connaître les changements récents de vitesse et de direction du vent. La fenêtre Plot vent inclut la direction et la vitesse du vent. Les graphiques sont configurés verticalement avec les données les plus récentes affichées en haut de l'écran.



SVIB

# 8

## Pilote Auto

Si un calculateur de pilote automatique AC12N, AC42N ou SG05 est connecté, la fonction Pilote Auto sera disponible dans le système.

Un pilote automatique est conçu pour maintenir un cap précis dans diverses conditions de mer avec un minimum d'intervention à la barre.

### Sécurité d'utilisation du pilote automatique

**⚠ Avertissement:** Un pilote automatique est une aide précieuse à la navigation, mais NE PEUT remplacer un navigateur humain.

### Activation du pilotage automatique

Vous pouvez activer le pilote automatique via n'importe quelle fenêtre en sélectionnant le pilote automatique dans la barre Instruments, puis en sélectionnant le mode de votre choix dans le **boîtier de commande du pilote automatique**.



### Passage du mode automatique au pilotage manuel

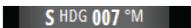
Vous pouvez passer du pilotage automatique au mode STBY depuis n'importe quel mode de fonctionnement automatique dans la fenêtre contextuelle du pilotage automatique.

## Indication du mode Pilote Auto sur les pages



- 1 Indication de Pilote Auto dans la barre d'état
- 2 Fenêtre instantanée Pilote Auto
- 3 Vignette Pilote Auto dans la barre Instruments

### Indication du mode de pilotage automatique dans la barre État



La barre État affiche les informations du pilotage automatique tant qu'un calculateur de pilote automatique est connecté au réseau.

Les icônes sont incluses si le pilote automatique est passif ou verrouillé par une autre unité de commande de pilotage automatique.

### Fenêtre contextuelle de pilote automatique

Contrôlez le pilote automatique à partir de la fenêtre contextuelle du pilote automatique. Cette fenêtre contextuelle occupe une position fixe dans la page et est disponible pour toutes les pages, sauf lorsque la fenêtre Autopilot (Pilote automatique) est active.

Vous ne pouvez pas utiliser la fenêtre de fond ou son menu tant que la fenêtre contextuelle du pilote automatique est active. Vous pouvez supprimer la fenêtre contextuelle d'une page en

sélectionnant le **X** dans le coin supérieur droit. Vous pouvez l'afficher de nouveau en sélectionnant Autopilot (Pilote automatique) dans la barre des instruments.

Les fenêtres contextuelles suivantes sont disponibles :



*Boîtier de commande du pilote automatique*



*Sélection de mode*



*Sélection de gabarit de virages*

## Pilote Auto dans la barre Instruments

Vous pouvez afficher le pilotage automatique dans la barre Instruments.

Si la fenêtre contextuelle du pilotage automatique est désactivée, vous pouvez l'activer en sélectionnant la vignette correspondante dans la barre Instruments.



## La fenêtre Autopilot (Pilote automatique)

La fenêtre Pilote Auto permet d'afficher des données de navigation. Elle peut être affichée en plein écran ou sur une page multi-fenêtres.

Le nombre de champs de données compris dans la fenêtre du pilote automatique dépend de la taille de fenêtre disponible.

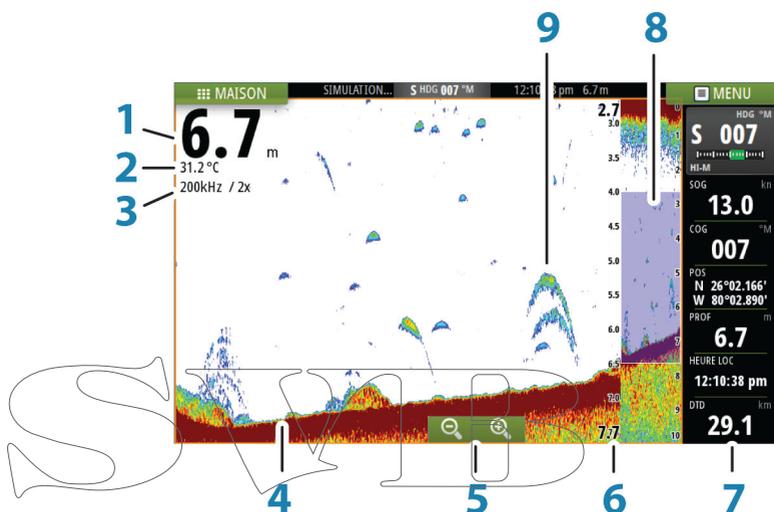


# 9

## Sondeur

La fonction Echosounder fournit un aperçu de l'eau et du fond marin sous votre bateau pour vous permettre de détecter les poissons et d'examiner la structure du fond de la mer.

### L'image du Echosounder



- 1 Profondeur
- 2 Température
- 3 Fréquence et échelle du zoom
- 4 Fond
- 5 Boutons de zoom
- 6 Échelle de profondeur
- 7 Fenêtre Instruments
- 8 Colonne de zoom
- 9 Échos de poisson

## Visualisation de l'historique du Echosounder

Vous pouvez visualiser l'historique du sondeur en déplaçant l'image. Pour poursuivre le défilement normal, sélectionnez l'option de menu **Clear cursor (Effacer curseur)**.

## Enregistrement des données du log

Vous pouvez enregistrer les données du radar et les sauvegarder en interne dans l'unité ou sur une carte insérée dans le lecteur de carte de l'unité. Sélectionnez l'option de menu Log sonar (Log du sondeur), puis Record (Enregistrer) dans la boîte de dialogue Record Echo (Enregistrement de l'écho).



Lorsque les données Echosounder sont en cours d'enregistrement, un symbole rouge clignote dans l'angle supérieur gauche et un message apparaît par intermittence en bas de l'écran.

## Arrêt de l'enregistrement des données du log

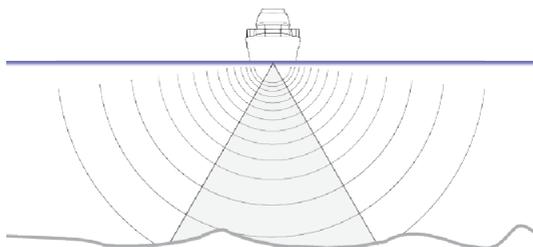
Sélectionnez l'option de menu Log sonar (Log du sondeur), puis Stop (Arrêt) dans la boîte de dialogue d'enregistrement de l'écho pour arrêter l'enregistrement des données du Echosounder.



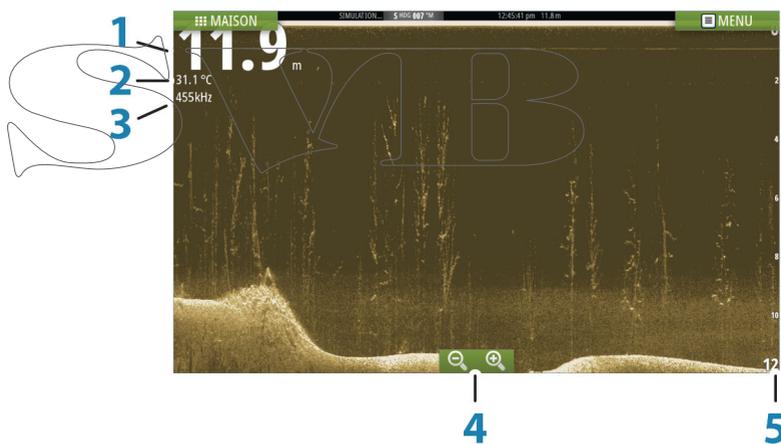
# 10

## Downscan

DownScan permet d'obtenir des images détaillées de la structure se trouvant directement sous votre bateau, à une profondeur de 92 m (300 pieds). La page DownScan est accessible via la page Home (Accueil) lorsque le transducteur DownScan est connecté.



### L'image DownScan

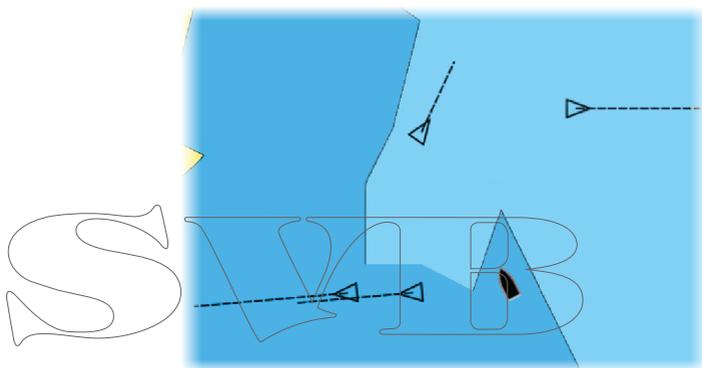


# 11

## AIS

Si un NAIS400, un AI50 ou une VHF NMEA 2000 prenant en charge l'AIS (système d'identification automatique) est connecté au réseau, toute cible détectée par ces appareils peut être affichée et suivie. Vous pouvez également visualiser les messages et la position des dispositifs transmetteurs de données DSC à portée de votre bateau.

Les cibles AIS peuvent être affichées sous forme de superposition sur les images des cartes ; cette fonction est donc utile pour garantir une navigation sécurisée et éviter les collisions. Vous pouvez définir des alarmes destinées à vous alerter en cas de rapprochement excessif d'une cible AIS ou de perte de la cible.



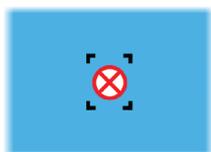
### Symboles des cibles AIS

Le système utilise les symboles des cibles AIS indiqués ci-dessous :

Symbole	Description
	Cible AIS « dormante » (sans erre ou au mouillage).
	Cible AIS mobile et sécurisée avec ligne d'extension de cap.
	Cible AIS dangereuse, illustrée par la ligne en gras. Une cible est considérée comme dangereuse en fonction des réglages CPA et TCPA.

Symbole	Description
	<p>Cible AIS perdue. Quand aucun signal n'est reçu d'une cible pendant une période définie, cette cible est considérée comme perdue. Le symbole de la cible indique la dernière position connue de la cible avant que la réception des signaux de cette cible ne soit perdue.</p>
	<p>Cible AIS sélectionnée et activée en sélectionnant son icône. La cible revient à son symbole par défaut lorsque le curseur est retiré du symbole.</p>

## AIS SART



Dès qu'une AIS SART (balise de recherche et de sauvetage) est activée, elle commence à transmettre ses données de position et d'identification. Ces données sont reçues par votre appareil AIS.

Si votre récepteur AIS n'est pas compatible avec AIS SART, il interprète les données AIS SART reçues comme un signal provenant d'un transmetteur AIS standard. Une icône est placée sur la carte, mais il s'agit d'une icône de bateau AIS.

Si votre récepteur AIS est compatible avec AIS SART, la réception de données AIS SART entraîne les effets suivants :

- Une icône AIS SART est placée sur la carte à la position envoyée par l'AIS SART
- Un message d'alarme s'affiche

Si vous avez activé la sirène, une alarme sonore se déclenche après réception du message d'alarme.

→ **Remarque:** L'icône s'affiche en vert lorsque les données AIS SART reçues constituent un test et non un message actif.

# 12

## Fenêtres Instruments

Les fenêtres Instruments comportent plusieurs types d'indicateurs (analogiques, numériques et à barrettes) que vous pouvez personnaliser pour afficher des données déterminées. La fenêtre Instruments affiche les données à l'aide de tableaux de bord. Vous pouvez configurer jusqu'à dix tableaux de bord dans la fenêtre Instruments.

→ **Remarque:** Pour inclure des informations sur le carburant/moteur, celles-ci doivent être configurées dans la fenêtre Réglages.

### Tableaux de bord

Il existe un ensemble de styles de tableaux de bord prédéfinis pour l'affichage des informations relatives au bateau, à la navigation et à la pêche.

Vous pouvez basculer d'un tableau de bord à l'autre dans une fenêtre en sélectionnant les boutons fléchés gauche et droit ou en sélectionnant le tableau de bord en question dans le menu.



Tableau de bord Bateau

Tableau de bord Navigation

Tableau de bord Pêche

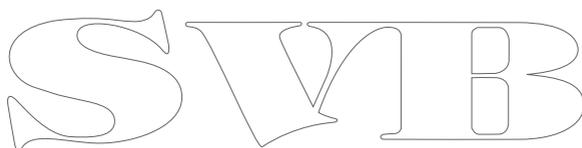
→ **Remarque:** Si d'autres systèmes (par ex. CZone) sont présents sur le réseau, il est possible d'activer des tableaux de bord supplémentaires dans le menu.

### Personnalisation de la fenêtre Instruments

Vous pouvez personnaliser la fenêtre Instruments en modifiant les données de chaque indicateur du tableau de bord, en modifiant la disposition du tableau de bord et en ajoutant de nouveaux tableaux de bord. Vous pouvez également configurer des limites pour les indicateurs analogiques.

Toutes les options d'édition sont accessibles depuis le menu de la fenêtre Instruments.

Les options d'édition proposées varient en fonction des sources de données connectées à votre système.

The image shows the letters 'SVIB' in a stylized, outlined font. The 'S' is a large, bold, serif letter with a decorative flourish at the bottom. The 'V' is a simple, bold, serif letter. The 'I' is a simple, bold, serif letter. The 'B' is a simple, bold, serif letter with a decorative flourish at the bottom. The letters are arranged horizontally and are rendered in a light gray outline style.

# 13

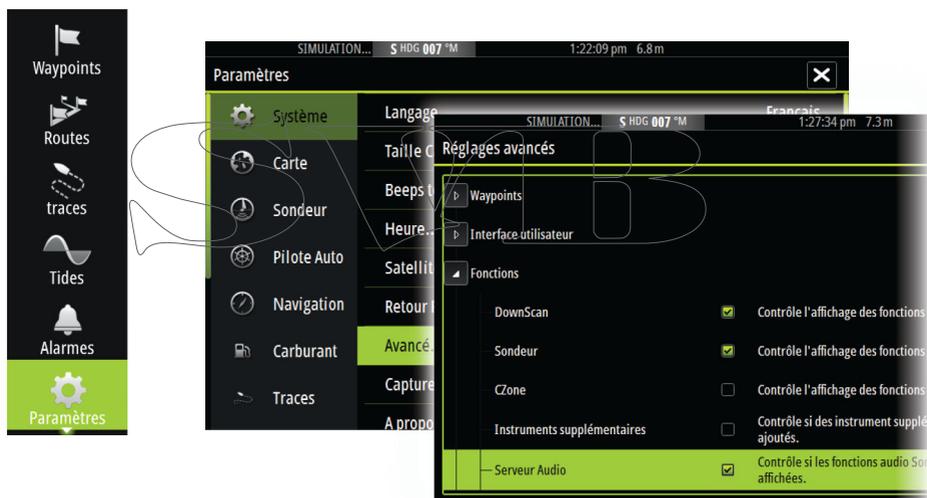
## Audio

Si un serveur SonicHub ou un système FUSION de divertissement marin est connecté au réseau NMEA 2000, vous pouvez utiliser le Vulcan pour contrôler et personnaliser le système audio de votre bateau.

Pour pouvoir utiliser votre appareil, montez-le conformément aux instructions d'installation du Vulcan et à la documentation livrée avec l'appareil audio.

### Activation de la fonction audio

Un appareil compatible connecté au réseau NMEA 2000 devrait être automatiquement identifié par le système. Si ce n'est pas le cas, activez la fonction à partir de la boîte de dialogue **Réglages avancés**.



### La fenêtre Audio

Vous pouvez activer la fenêtre Audio en activant Audio dans la barre Instruments.

Les boutons, outils et options de contrôle varient d'une source audio à une autre, tel que décrit plus loin dans ce chapitre.



- 1 Source audio
- 2 Boutons de contrôle audio
- 3 Audio
- 4 Outils audio

## Utilisation du système audio

1. Sélectionnez Audio dans la barre Instruments pour activer la superposition Audio.
2. Sélectionnez l'icône Options, puis sélectionnez le serveur audio.
3. Sélectionnez l'icône Source, puis sélectionnez la source audio.
  - Le nombre de sources dépend du serveur audio actif.
4. Utilisez les boutons de la fenêtre pour commander votre système audio.

Pour connaître les options disponibles, reportez-vous à la documentation fournie avec votre équipement audio.

# 14

## Alarmes

### Systèmes d'alarme

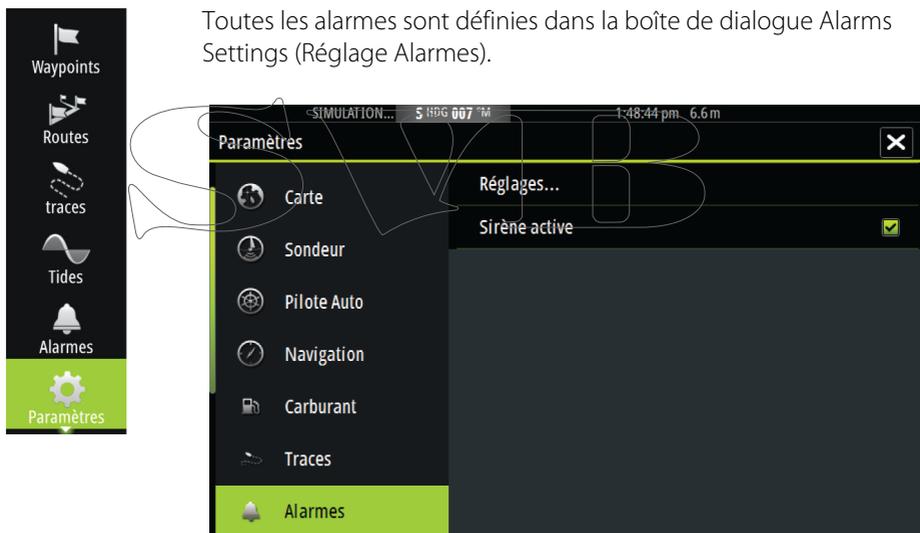
Le système recherche continuellement les situations dangereuses et les défaillances au cours de son fonctionnement. Lorsqu'une situation d'alerte est signalée, un message d'alarme s'affiche instantanément à l'écran.

Si vous avez activé la sirène, ce message d'alarme est suivi d'une alarme sonore et l'interrupteur de l'alarme externe s'active.

L'alarme est enregistrée dans la liste des alarmes dans laquelle vous pouvez en consulter les détails et effectuer les actions correctives appropriées.

### Boîte de dialogue Alarms (Alarmes)

Toutes les alarmes sont définies dans la boîte de dialogue Alarms Settings (Réglage Alarmes).



# 15

## Outils

Par défaut, la fenêtre Outils comprend les icônes utilisées pour accéder aux options et outils communs à toutes les fenêtres.

Si un équipement externe est intégré au Vulcan, il se peut que de nouvelles icônes apparaissent dans la fenêtre Outils. Ces icônes sont utilisées pour accéder aux fonctionnalités des équipements externes.



### Waypoints/routes/traces

Liste détaillée des waypoints, routes et traces.

Sélectionnez le waypoint, la route ou la trace à modifier ou supprimer.

### Marées

Affiche les informations de marée pour la station de marées la plus proche de votre position.

Sélectionnez les boutons fléchés de la fenêtre pour modifier la date ou sélectionnez le champ de données pour accéder à la fonction de calendrier.

Toutes les stations de marées disponibles peuvent être sélectionnées à partir du menu.

### Alarmes

#### Alarmes actives

Affiche la liste des alarmes activées.

#### Historique d'alarmes

Liste de toutes les alarmes avec le tampon horaire.

#### Réglage Alarmes

Liste de toutes les options d'alarme du système, avec le réglage actuel.

### Paramètres

Permet d'accéder aux réglages de l'application et du système.

## Bateaux

### Liste des statuts

Liste de tous les bateaux AIS et DSC, ainsi que les informations disponibles les concernant.

### Liste de messages

Liste de tous les messages reçus en provenance d'autres bateaux AIS avec le tampon horaire.

## Soleil, Lune

Affiche le lever et le coucher du soleil, ainsi que le lever et le coucher de la lune pour une position en fonction de la date et de la latitude/longitude de la position saisies.

## Calculateur de trajet

### Trajet 1 / Trajet 2 (Trip 1 / Trip 2)

Affiche des informations de trajet et de moteur, avec une option de réinitialisation de tous les champs de données.

### Aujourd'hui

Affiche des informations de trajet et de moteur à la date du jour. Tous les champs de données sont automatiquement réinitialisés en cas de modification de la date.

## Fichier

Système de gestion des fichiers, waypoints, routes, Tracks et réglages.

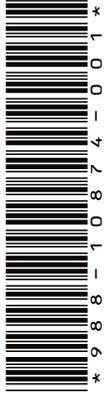
## Trouver

Fonction de recherche pour les éléments de la carte (waypoints, routes, tracés, etc.).

SVIB

SVIB

**S B&G**



CE0980