

Garmin®

GPSMAP™ 205/210/220

Manuel de l'utilisateur

*Traduction libre du manuel en langue anglaise
Par Alain ROLAND*

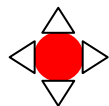
Introduction

Utilisation des touches

Utilisation des boutons de la partie droite.

▲ ZOOM ▲ Ce bouton modifie l'échelle de la carte affichée de 1 à 16 niveaux possibles.

CTR Élimine le curseur et centre votre bateau sur l'écran.



Le bouton de navigation (pavé directionnel), permet de contrôler les mouvements du curseur, de placer des éléments en surbrillance et de sélectionner les options d'écran ainsi que des positions sur les cartes.

ENT Pour « **ENTER** », il est utilisé pour confirmer l'entrée de données et exécuter une variété d'invites à l'écran.

MAPS Permet de revenir à l'affichage de la page des cartes et /ou pour afficher les grandes lignes de la couverture de la carte utilisée.

PAGE Permet de lire les pages écran dans leur ordre hiérarchique.

DATA Fait défiler la fenêtre des données sur ou dans la carte et bascule les données affichées sur d'autres pages.

MENU Permet d'afficher ou de faire disparaître le menu en mode cartes (MAPS).

MARK Capture la position actuelle pour la stocker en waypoint.

MOB **Man Over Board** (Homme à la mer). Marque votre position GPS actuelle et propose spontanément une route de retour vers le point marqué avec assistance directionnelle.

GOTO Permet de choisir un waypoint ou de viser la position du curseur sur la carte comme destination et démarre une route au départ de votre position actuelle.

OFF ON
▼ ▲ Met sous tension ou éteint le GPS et permet d'ajuster le niveau de rétro-éclairage de l'écran.

GPSMAP Découverte

1. Démarrage de l'appareil

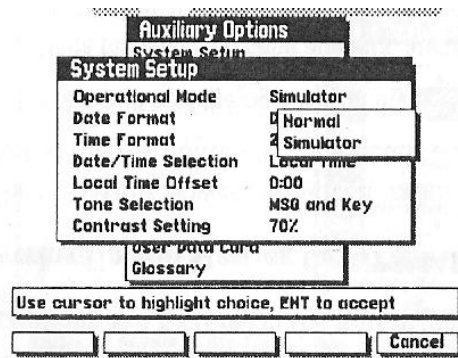
1. Appuyez sur le bouton marche/arrêt (**ON ▲**) jusqu'à ce que vous entendiez le son de mise en marche. Ensuite relâchez le bouton.
2. Dès que la page de bienvenue apparaît à l'écran, appuyez sur « **ENT** » pour afficher la notice d'avertissement au navigateur.

Ajustage du niveau de rétro-éclairage de l'écran.

1. Pour augmenter, appuyez sur le côté (**▲**) du bouton de mise en marche de l'appareil jusqu'à la luminosité voulue et relâchez ;
2. Pour diminuer, appuyez sur le côté (**▼**) du bouton de mise en marche de l'appareil et relâchez.

Découverte du GPSMAP.

2. Installation du simulateur.



Une fois que vous aurez pris connaissance de l'avertissement aux navigateurs, la page statut des satellites s'affiche.

La page statut montre une référence visuelle de l'acquisition et du statut des satellites, avec un indicateur de la puissance du signal et une vue des satellites au centre de l'écran. Le champ statut en haut à gauche de l'écran indique les unités opérationnelles avec la précision satellite affichée en-dessous.

Au bas de l'écran vous trouvez cinq boutons de menu écran appelés « Softkeys » et que nous appellerons « touches-écran » dans le reste du texte.

Chaque touche-écran correspond au bouton situé directement au-dessous d'elle et donnent accès aux différents parcours, waypoints et fonctions auxiliaires.

Pour voir comment les boutons virtuels fonctionnent, plaçons le GPS en mode simulation.

1. Pressez le bouton écran « **AUX** » pour afficher le menu « **OPTIONS** ».

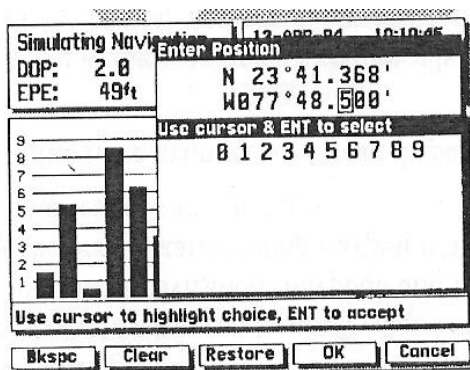
Le menu **OPTIONS** apparaît avec le « **System setup option** » en surbrillance. Au bas de l'écran, au bas de l'écran, vous verrez un champ invite de commande qui vous fournit les instructions pour vous aider dans les procédures d'exploitation.

1. Lorsque le menu « **Options auxiliaires** » est en surbrillance, pressez « **ENT** ».
2. Le menu système apparaît, placez en surbrillance le champ « **Operational Mode** » (Mode Opérationnel) et pressez « **ENT** » pour visualiser les options possibles.
3. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour placer en surbrillance « **Simulator** » (simulateur) et pressez « **ENT** » pour accepter.
4. Pressez « **ENT** » pour prendre connaissance de la notice d'avertissement du simulateur.
5. Pressez « **EXIT** » dans le menu écran (touche-écran) pour retourner dans le menu options auxiliaires.
6. Pressez encore la même touche « **EXIT** » pour retourner dans la page des statuts.

Votre GPSMAP est maintenant en mode simulation.

Découverte du GPSMAP:

3. Entrer une position :



Utilisez le pavé directionnel (⤴) pour choisir les lettres, nombres, espaces et symboles dans les champs de données. Seuls les caractères appropriés sont disponibles pour chaque fenêtre d'entrée de données.

Maintenant que vous êtes de retour sur la page des statuts, entrons une position de départ pour votre apprentissage.

L'entrée de noms et de nombres dans le système du GPS se fait au moyen de la fenêtre d'entrée de données.

Une fois la fenêtre d'entrée de données ouverte, la touche avec les flèches directionnelles (que nous nommerons « pavé directionnel » (⤴)) et la touche « **ENTER** » seront utilisées pour choisir et accepter une valeur pour chaque position de caractère.

1. Utilisez le pavé directionnel (⤴) pour placer le champ position en surbrillance.
2. Pressez « **ENT** » pour commencer l'entrée de la position suivante:
N23°41.368', W077°48.533'
3. Utilisez le pavé directionnel (⤴) pour placer en surbrillance le caractère approprié choisi pour chaque champ.
4. Pressez « **ENT** » pour accepter chaque choix et vous déplacer vers le caractère suivant. Lorsque vous aurez accepté la valeur entrée pour la dernière position, vous serez automatiquement redirigé vers la page de statut.

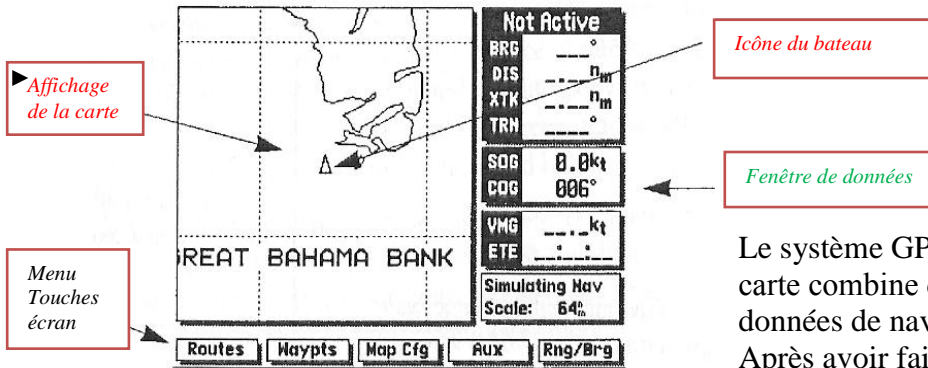
*Si vous avez besoin de corriger une erreur ou de changer une valeur dans un champ de caractères, utilisez les touches-écran appropriées dans le bas de l'écran. Utilisez « **BKSPC** » pour reculer d'une position, « **CLEAR** » pour effacer toutes les données entrées, et « **RESTORE** » pour restaurer la valeur du champ précédent. La touche virtuelle « **OK** » accepte les données entrées et retourne à l'affichage de la page précédente et la touche « **CANCEL** » pour stopper l'actuel mode d'entrée de données.*

La page statut indique maintenant la position que vous avez entrée et vous montre un affichage simulé de la position et de la force du satellite. Pour continuer allons à la page « *carte* » (Map Page).

1. Pressez le bouton « **MAPS** » pour afficher la page carte.

Découverte du GPSMAP :

4. La page carte.



Le système GPSMAP est construit autour d'une puissante page de carte graphique. La page carte combine des cartes digitales électroniques avec un affichage complet d'importantes données de navigations et un accès aisé aux fonctions avancées.

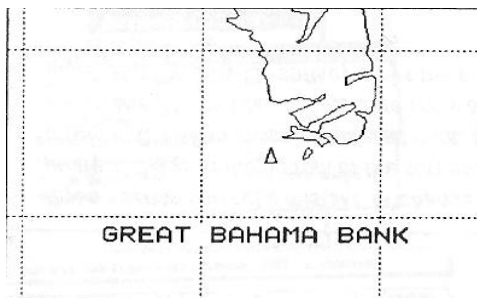
Après avoir fait votre apprentissage, vous serez capables d'effectuer la plupart des navigations, waypoints et itinéraires, jetons un regard rapide sur ses fonctionnalités et affichages variés.

La page carte peut-être divisée en trois sections principales :

- Affichage de la carte.
- Fenêtre de données.
- Menu écran.

La fenêtre carte montre votre bateau sous la forme d'une icône triangulaire générée électroniquement sur la carte, complétée par des données géographiques, des marques, bouées et contours de profondeurs. Elle montre aussi votre chemin, itinéraire et les waypoints à proximité. Un curseur cible sur l'écran vous permet d'effectuer un panoramique vers d'autres zones de carte, détermine la distance et le cap vers une position et exécute des itinéraires variés ainsi que les fonctions des waypoints.

La fenêtre des données fournit l'affichage numérique des données de navigation, en relation avec votre position actuelle, la position du curseur cible ou un waypoint particulier.



La fenêtre des données (à la partie droite de l'écran) et le menu écran peuvent être désactivés pour obtenir un affichage plein écran de la cartographie.

- *Pour désactiver la fenêtre des données, pressez sur « DATA ».*
- *Pour désactiver le menu écran, pressez sur « MENU ».*

Découverte du GPSMAP

5. La page carte

Le champ « **DESTINATION** » (DESTINATION), situé en haut de la fenêtre des données, indique votre cap et la distance par rapport à un waypoint de destination ou au curseur.

Il affiche également votre erreur ***crosstrack***, écart de route, ou **dérive (XTK/XTE)** et le « **turn** » (TRN).

La valeur XTK / XTE est l'écart de route en milles nautiques et fractions de milles entre votre position actuelle et la route désirée ou route géographique, tandis que TRN représente la direction (gauche ou droite) en degrés entre le relèvement de votre destination et votre route fond (COG), ou la correction en direction et degrés à apporter pour rejoindre la destination active.

Not Active	
BRG	---°
DIS	---n _m
XTK	---n _m
TRN	°

SOG	0.0k
COG	006

VMG	---k
ETE	---

Simulating Nav	
Scale:	64 _n

Le champ « **SPEED AND COURSE** », situé sous le champ « **DESTINATION** », affiche votre vitesse et la route fond (SOG étant la vitesse fond et COG la route fond ou cap compas exprimé en degrés).

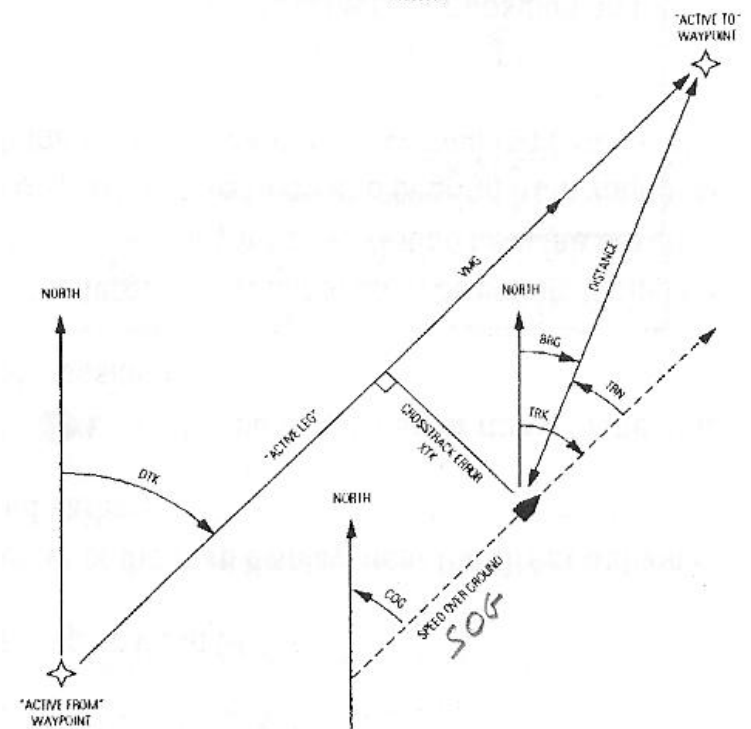
Sous le champ « **SPEED AND COURSE** » se trouve le champ « **ARRIVAL AND STATUS** » (Arrivée et statut).

Le champ « arrivée » montre votre Velocity Made Good (VMG) (vitesse moyenne) et la durée prévue du trajet à la vitesse actuelle (ETE) pour Estimate Time Enroute.

Votre « **Velocity Made Good** » est la vitesse moyenne entre le point de départ et la destination, calculée par rapport à votre vitesse actuelle.

Le champ d'état indique le mode d'exploitation et d'échelle de la carte actuellement en usage. L'échelle de la carte représente la distance approximative entre le haut de l'affichage de la carte et le bas de la carte.

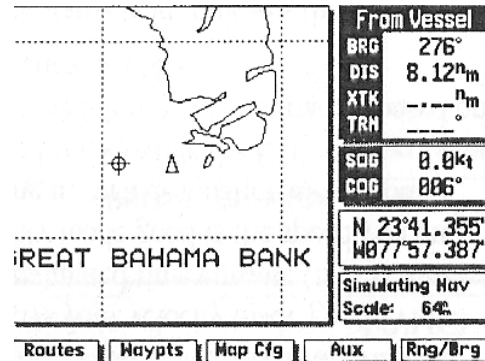
Le menu « **softkey** » (touches-écran) vous fournit un accès direct à l'itinéraire du GPSMAP, un waypoint, auxiliaires et les fonctions de calcul cap/distances.



Découverte du GPSMAP

6. Utilisation du curseur cible

Lorsque vous déplacez le curseur, la distance et le relèvement par rapport à votre position actuelle et celle du curseur sera affichée dans le champ de destination (en haut de l'écran). Les coordonnées de la position des positions du curseur seront affichées dans le champ « position » (POSITION), en-dessous du champ « vitesse et cap » (SPEED AND COURSE).



L'utilisation de la page « **Map** » est un processus simple qui est centré autour de l'utilisation du curseur. Contrôlé par le pavé directionnel (⊙), le curseur est un outil important qui peut être utilisé comme un marqueur de distance et de relèvements, pour créer des waypoints et caps et examiner les données de position des points de cheminement sur l'écran, les bouées et les marqueurs.

Essayez de déplacer le curseur en utilisant l'exercice suivant:

1. Utilisez la fonction « **Zoom** » pour régler l'échelle de la carte à 64 n.m.
2. Votre bateau doit être au centre de l'affichage de la carte, près du « grand bank BAHAMA » (la position que vous avez entré plus tôt).
3. Appuyez sur la flèche ▼ du pavé directionnel (⊙) pour déplacer le curseur vers le bas de la première grille « **Latitude/Longitude** » au Sud de la position de votre bateau.
4. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour déplacer le réticule cible dans chaque directions, essayez de suivre le contour de la grille de latitude / longitude la plus proche de votre bateau. Remarquez comment le champ de destination de la fenêtre affiche les données de distance et de relèvement de partir de votre position vers le curseur cible, avec la position du curseur coordonnées indiquée dans le champ « position ».
5. Appuyez sur la touche « **CTR** » pour éliminer le curseur et recentrer votre position sur la carte affichée.

En vous familiarisant avec le curseur, vous verrez que l'affichage de la carte défile activement en avant en panoramique, vous permettant d'explorer des domaines du monde entier (même en dehors de la couverture de votre actuelle carte G-chart™) et de créer des waypoints et routes.

Où que vous déplaçiez le curseur, vous aurez toujours la possibilité de presser la touche « **CTR** » pour revenir à votre position actuelle.

Découverte du GPSMAP

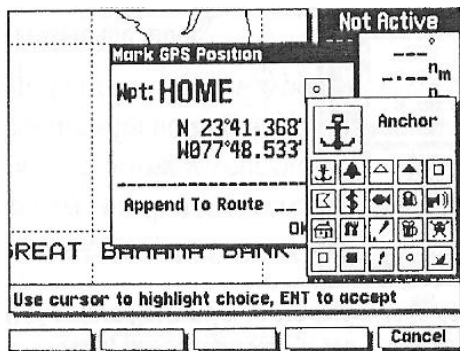
7. Marquer une position

Pour continuer le tour, nous allons marquer notre position actuelle simulée pour référence:

1. Appuyez sur la touche « **MARK** » pour capturer votre position actuelle comme waypoint.

La marque de GPS de positionnement sera Windows apparaîtra, avec un nom par défaut à trois points de route à deux chiffres et de symboles. En appuyant sur « **ENT** », vous pouvez confirmer le waypoint avec le nom par défaut et le symbole, mais nous allons changer le nom et le symbole pour quelque chose d'un peu plus significatif.

1. Utilisez le pavé directionnel (⤴) pour placer le champ « **WPT** » en surbrillance et pressez « **ENT** ».
2. Entrez le nom « **Home** » avec la touche directionnelle et pressez la touche « **ENT** » après chaque caractère.
3. Après avoir saisi la dernière lettre, appuyez sur la touche OK pour confirmer le nom.
4. Le champ en surbrillance se déplacera vers le champ « **waypoint symbol** ». Appuyez sur « **ENT** » pour commencer la sélection d'un nouveau symbole de waypoint.
5. Utilisez le pavé directionnel (⤴) pour mettre en surbrillance le symbole de mouillage (une ancre à l'angle supérieur gauche de la fenêtre) et appuyez sur la touche « **ENT** ».
6. Le point culminant champ déplacer vers le champ « **Comment** », où vous pouvez entrer un commentaire de 20 caractères (le commentaire par défaut est la date et l'heure de création).
7. Appuyez sur « **ENT** » pour commencer l'entrée d'un commentaire.
8. Utilisez le pavé directionnel (⤴) pour saisir « **TOUR** » dans le champ de commentaire, en appuyant sur la touche « **ENT** », après chaque caractère.
9. Appuyez sur la touche « **OK** » pour valider votre commentaire.
10. Utilisez le pavé directionnel pour sélectionner le champ "OK".
11. Pressez la touche « **ENT** » pour sauvegarder votre nouveau waypoint.



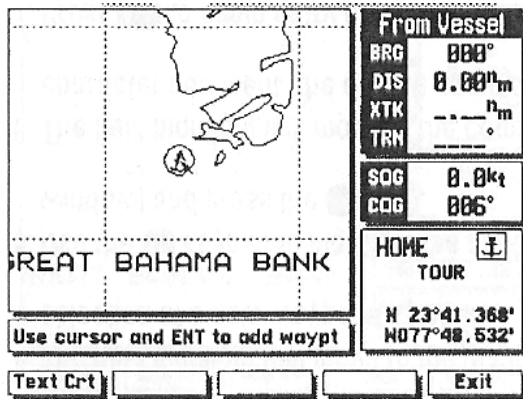
Le système stocke GPSMAP jusqu'à 500 waypoints alphanumériques, avec des icônes sélectionnables et un champ commentaire défini par l'utilisateur. Si vous marquez une position d'aide à la navigation qui s'affiche sur une cartouche G-chart™ électronique, le commentaire par défaut sélectionnera automatiquement l'aide à la navigation associée au marqueur.

Découverte du GPSMAP

8. Créer un itinéraire (route).

Maintenant que vous avez marqué la waypoint de votre position de départ, faisons une route de navigation en utilisant la touche-écran (softkey) « **ROUTES** » (à la fin de ce tour, assurez-vous que l'échelle de la carte actuelle est encore à 64 n.m.).

1. Pressez le bouton « **ROUTES** » pour commencer à créer un itinéraire.
2. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour mettre en évidence le champ « **Route1** » et appuyez sur « **ENT** ».



Le système GPSMAP peut stocker 20 routes réversibles, avec jusqu'à 50 waypoints chacune. Les Routes 1-19 sont utilisées comme routes de stockage, avec la Route 0 servant toujours comme itinéraire actif. Bien que vous puissiez créer un itinéraire dans la position 0, il faut être conscient qu'il ne deviendra pas automatiquement la route active à son achèvement. Si vous souhaitez enregistrer un itinéraire créé dans la position de route 0, n'oubliez pas de le copier sur une autre route stockée, car il sera effacé par l'activation d'itinéraire suivant (voir la section 7 pour plus de détails sur les routes).

Comme le GPSMAP renvoie à la page Carte, vous remarquerez plusieurs changements. L'affichage de la carte affiche maintenant le curseur comme une flèche sur votre position actuelle, avec le champ invite indiquant des instructions pour l'ajout de waypoints à votre itinéraire. Pour sélectionner le waypoint domicile votre waypoint premier itinéraire:

1. Appuyez sur la touche « **ENT** » pour ajouter le point de cheminement à l'itinéraire.

Maintenant, ajoutez le prochain point à l'itinéraire:

1. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour déplacer la flèche le plus près possible des coordonnées suivantes:
N 23 ° 45.425 'W 077 ° 51.327'.
2. Appuyez sur « **ENT** » pour enregistrer la position du waypoint.
3. Appuyez sur « **ENT** » pour confirmer la valeur par défaut nom du waypoint, symbole et commentaire.

Découverte du GPSMAP

9. Modifier une route graphiquement.

Activer une route.

Maintenant, ajoutez le waypoint final à l'itinéraire:

1. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour déplacer la flèche du curseur le plus près possible de la coordonnée suivantes: **N23° 51.798 ' , W077° 49.665'**.
2. Appuyez sur la touche « **ENT** » pour enregistrer la position du waypoint.
3. Appuyez sur la touche « **ENT** » pour confirmer la valeur par défaut nom du waypoint, symbole et commentaire.

Nous avons maintenant trois waypoints de route de notre position actuelle vers le waypoint 002.

Pour activer la route et commencer la navigation:

1. Appuyez sur la touche « **EXIT** » pour quitter le mode de création de route.
2. Appuyez sur la touche « **ACTIF** »

Le GPSMAP retourne à la page de la carte, avec votre itinéraire actif (Route0) et montre sur l'affichage de la carte et le « *active to* » waypoint (001) affiché dans le champ de destination.

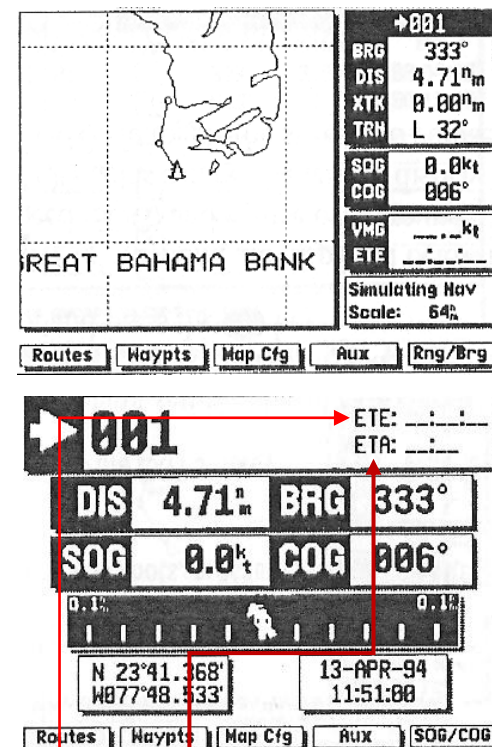
Le champ « *SPEED AND COURSE* » (Vitesse et Route) nous dit que nous n'avons pas de vitesse.

Allez à la page navigation et entrez une vitesse pour notre voyage simulé:

1. Appuyez sur « **Page** » pour afficher la page de navigation

La page de navigation vous offre un grand affichage numérique des données de navigation et graphique de pilotage des orientations vers une destination active. Le waypoint de destination actif est affiché en haut de l'écran, avec l'**ETE** (Estimated Time Enroute) et l'**ETA** (Estimated Time of Arrival) en fonction de votre vitesse actuelle et l'évolution, sur le côté droit du champ.

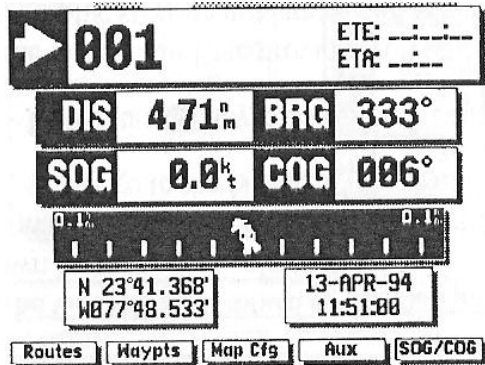
La distance et le cap vers le premier waypoint de l'itinéraire, ainsi que votre vitesse actuelle et l'évolution sur le fond (SOG et le COG) sont indiqués sous les champs « *DISTANCE AND BEARING* » (distance et gisement).



Découverte du GPSMAP

10. Naviguer sur un itinéraire.

Entrez maintenant une vitesse de 50 nœuds pour notre voyage simulé:



Le simulateur de SOG / COG Windows vous permet de spécifier la vitesse et le cap en mode simulateur.

En laissant à la valeur du champ « COG », ses réglages par défaut, le système GPSMAP donnera automatiquement le cap directement vers votre destination.

Si vous choisissez d'entrer votre propre route fond, sélectionnez le champ COG et entrez le cap souhaité.

Pour réinitialiser le simulateur pour suivre une route directe pour vous, mettez en surbrillance "Reset COG to Nav Course" invite et appuyez sur "ENT".

3. Appuyez sur la touche « **SOG / COG** » pour afficher les fenêtres « *SOG / COG simulateur* ».
1. Appuyez sur la touche « **ENT** » pour commencer la saisie des données.
2. Utilisez le pavé directionnel (⊕) pour entrer une vitesse de 50 nœuds, en appuyant sur la touche « **ENT** » après chaque saisie de caractères.
3. Une fois que vous avez entré votre vitesse, appuyez sur la touche « **EXIT** ».

Le simulateur de SOG / COG Windows vous permet de spécifier la vitesse et le cap en mode simulateur. En laissant à la valeur du champ « **COG** », ses réglages par défaut, le système GPSMAP donnera automatiquement le cap directement vers votre destination.

Si vous choisissez d'entrer votre propre route fond, sélectionnez le champ COG et entrez le cap souhaité. Pour réinitialiser le simulateur pour suivre une route directe pour vous, mettez en surbrillance « **Reset COG to Nav Course** » à l'invite et appuyez sur « **ENT** ».

La distance et le gisement du waypoint actif sont affichées sous le champ « **destination** », avec votre vitesse actuelle (SOG) et cap fond ou route fond (COG) sont également indiqué.

Les champs « **SOG et COG** » peuvent être modifiés pour afficher "Velocity Made Good" (VMG) et « Turn » (TRN).

Pour sélectionner la vitesse et l'affichage de route, appuyez sur la touche « **DATA** ».

Juste en dessous du champ « **vitesse et cap** » se trouve le champ « **CDI scale** » (Course Deviation Indicator) ou « Indicateur d'échelle de déviation de cap ».

L'échelle CDI dispose d'une grande flèche au centre, cette flèche pointe toujours vers votre waypoint de destination par rapport à la direction que vous avez suivie.

La barre verticale mobile se déplace de gauche à droite, en indiquant dans quelle mesure vous vous écartez de la piste désirée. Votre position actuelle et la date et l'heure sont affichées au-dessous l'échelle du CDI.

Découverte du GPSMAP

11. La page « route active »

Vous êtes maintenant en route vers le premier waypoint de votre route. Chaque fois qu'il ya un itinéraire actif en vertu de la navigation, le GPSMAP affichera le cap du waypoint et l'étape d'informations sur la Active Route Page.

Pour afficher la page Active Route de la page de navigation:

1. Appuyez sur le bouton « **Page** ».

La Route Active Page montre chaque waypoints de la route active dans l'ordre, avec le nom, le chemin désiré, la distance et l'**ETE** ou l'**ETA** de chaque waypoint à partir de votre position actuelle s'affiche.

Lorsque vous naviguez sur un itinéraire, la liste des waypoints mettra à jour automatiquement la liste du prochain « **active to** » waypoint en premier, suivi par les waypoints de route restant en séquence.

De la « **Active Route Page** », vous pouvez:

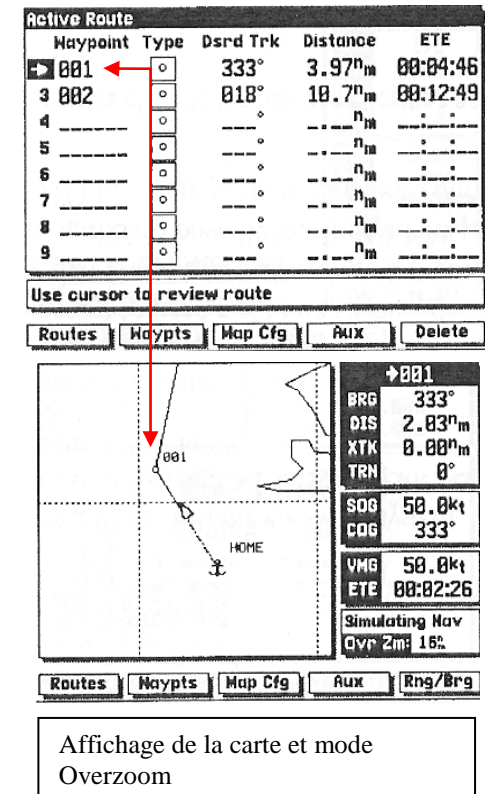
1. Faites défiler la liste entière des waypoint en utilisant le pavé directionnel (⊙).
2. Revoir le waypoint en surbrillance en appuyant sur « **ENT** ».
3. Modifiez le champ « **ETE** » pour afficher l'ETA en appuyant sur le bouton « **DATA** ».

Revenons à la page Plan afin d'examiner nos progrès:

1. Appuyez sur le bouton « **MAPS** ».

Lorsque vous voyagez au long de votre itinéraire, votre bateau va se déplacer sur la carte affichée, en affichant une portion de la route en cours au fur et à mesure de son déplacement.

Si vous éprouvez quelques difficultés à différencier les plans de cheminement et les étapes de route à l'échelle 64 n.m, essayez donc de zoomer vers le bas grâce à la base de données intégrée avec les touches « **ZOOM** » pour avoir une meilleure vue de la portion de route en cours.



Chaque fois que vous effectuez un zoom au-delà de la gamme utilisable de la carte électronique actuelle, le champ « RANGE » affichera «Ovr ZM» (Overzoom) ou «No Map» (Aucune carte). Ces avertissements indiquent que, bien que vous puissiez toujours utiliser la cartographie, vous devez faire extrêmement attention à l'utilisation des données. Pour une explication plus détaillée des modes d'Overzoom et No Map, voir page 20.

Découverte du GPSMAP

12. Marquer un GOTO de destination.

Lorsque vous approchez d'un waypoint de destination, une alerte sonore et un message à l'écran vous indiqueront quand vous êtes à une minute de votre destination.

Pour accuser réception du message:

1. Appuyez sur la touche « **ENT** ».

Chaque fois que vous aurez fini la navigation sur un itinéraire avec le système GPSMAP, vous aurez besoin d'effacer l'itinéraire actif pour arrêter le guidage de navigation à la dernière étape de l'itinéraire précédent.

Pour arrêter la navigation de l'itinéraire actif:

1. Appuyez sur la touche « **ROUTE** ».
2. Appuyez sur la touche « **CANCEL** ».

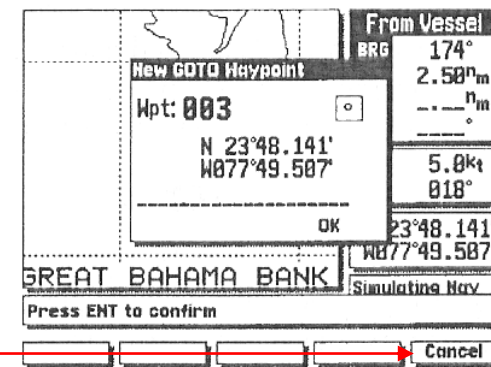
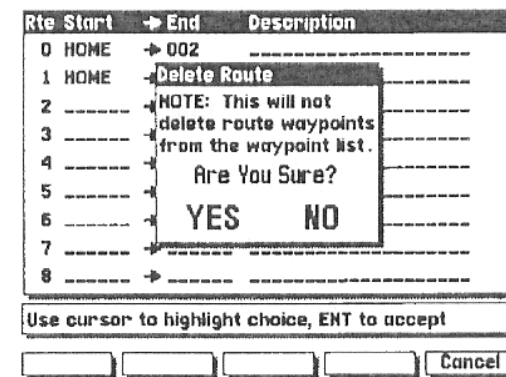
Bien que la création et la navigation dans le système d'itinéraires du GPSMAP est un processus simple, il y aura peut-être un moment où vous voudrez aller directement à une destination spécifique, sans créer un itinéraire. Imaginez que, comme vous naviguez sur notre itinéraire actuel, vous voyez un endroit intéressant sur tribord avant.

En marquant une nouvelle position avec le curseur et en utilisant la fonction « **GOTO** », nous pouvons établir un nouveau cap à droite de l'affichage de la carte:

1. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour déplacer le curseur aussi près que possible de la position suivante: **N 23°48.230 ' , W 077°49.111**.
2. Appuyez sur la touche « **GOTO** ».

Notez que le curseur est devenu un pointeur en forme de flèche, et que le champ affiche l'invite des instructions pour aller à la position du curseur.

1. Appuyez sur « **ENT** ».
2. Le nouveau « **GOTO** » waypoint apparaîtra, vous demandant de confirmer le nom du waypoint, la position et les détails. Appuyez sur la touche « **ENT** » pour confirmer les informations.



Découverte du GPSMAP

13. Éteindre l'appareil.

Le GPSMAP va maintenant vous donner des conseils de pilotage vers votre nouveau waypoint. Pour arrêter la navigation vers une destination « **GOTO** », désactivez la fonction « **GOTO** » active.

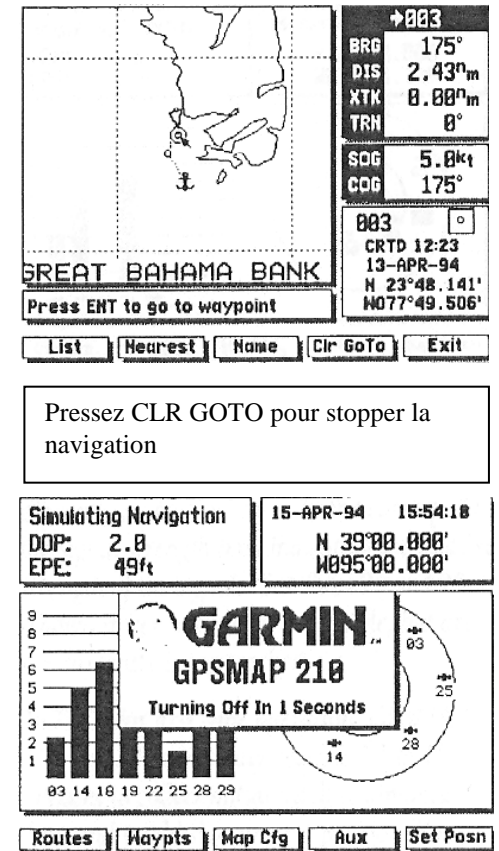
1. Appuyez sur la touche « **GOTO** ».
2. Appuyez sur la touche « **CLR GOTO** ». (Notez qu'en mode simulateur, la navigation se poursuivra le long de la précédente route fond).

Félicitation! Vous avez maintenant parcouru le fonctionnement de base du système GARMIN® GPSMAP. Votre nouvel appareil est un appareil de navigation puissant avec de nombreuses fonctionnalités avancées qui n'ont pas été abordées durant cette approche.

Maintenant que vous avez une connaissance fonctionnelle de l'appareil, utilisez le manuel de référence pour vous aider dans la navigation et dans les fonctions avancées de configuration. Les sections de référence sont organisées par thème, afin que vous puissiez trouver rapidement des instructions pour exécuter les fonctions de détails, y compris l'installation et l'utilisation des cartes de navigation électroniques G-Chart™.

Pour éteindre votre GPSMAP:

1. Appuyez et maintenez-le côté gauche (▼) du bouton « **POWER** », durant trois secondes.



SECTION 1 STATUS PAGE :

Entrée de la position initiale

La page « *Statut* » située en haut à gauche de l'écran indique également le statut du récepteur et la précision horizontale actuelle.

Le champ mode de fonctionnement permettra de savoir si le récepteur est en acquisition de satellites, ou est en mode simulateur, 2-D, 2-D différentiel, 3-D ou 3-D en mode différentiel, avec la dilution actuelle de précision (**DOP**) et l'erreur de position estimée (**EPE**) affichés en-dessous.

« **DOP** » est une mesure de la qualité de la géométrie des satellites, mesurée sur une échelle de un à dix chiffres (les chiffres bas indiquant la meilleure, les plus hauts les plus faibles).

L'EPE utilise le DOP et d'autres facteurs tels que la qualité du signal pour calculer une erreur de position horizontale en pieds ou en mètres.

En haut de l'écran, est affichée votre position actuelle et la date et l'heure dans la fenêtre « *position* ».

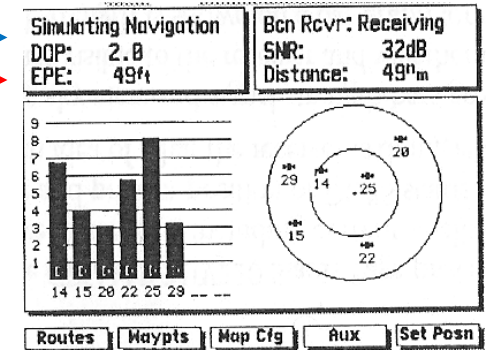
La position affichée sera la dernière position calculée du récepteur. Si vous vous êtes déplacé de plus de 300 milles à partir de votre dernière position, vous pouvez demander à entrer une position plus précise afin d'accélérer l'acquisition du satellite. Vous pouvez entrer votre propre coordonnées de position (par saisie de données ou graphiquement), chaque fois que le GPSMAP acquiert les satellites ou est en mode simulateur.

Pour entrer de nouvelles coordonnées de position par la saisie de données:

1. Mettez en surbrillance le champ de position et pressez sur « **ENT** » pour commencer la saisie des données.
2. Utilisez le pavé directionnel (⊗) pour entrer la nouvelle position; en appuyant sur la touche « **ENT** » après chaque caractère sélectionné.
3. Appuyez sur la touche virtuelle « **EXIT** » pour retourner à la page Statut.

Pour entrer de nouvelles coordonnées de position graphiquement :

1. Pressez la touche-écran « **SET POSN** ».
2. Utilisez le pavé directionnel (⊗) pour déplacer le curseur vers la position désirée sur la carte affichée et pressez « **ENT** ».
3. Pressez la touche-écran « **EXIT** » pour retourner à la page statut.



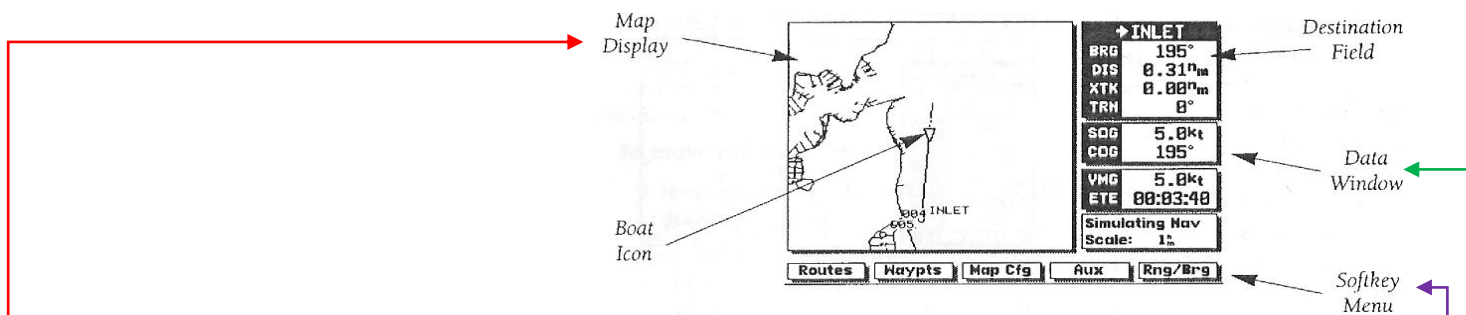
Chaque fois que votre GPSMAP fonctionne avec un récepteur de balise DGPS, la fenêtre « position » sera remplacée par la fenêtre « statut du récepteur de balise » (Bacon Receiver Status).

Cette fenêtre affiche l'état du récepteur de balise, le signal "du ratio de bruit" (SRN), et la distance entre votre récepteur de balise à l'émetteur DGPS.

Le RBR Garmin 21 est le récepteur de balise recommandé pour tous les systèmes GARMIN GPSMAP ®.

SECTION 2 : MAP PAGE :

Présentation.



La « **MAP PAGE** » (Page Carte) fournit un affichage global d'une cartographie électronique, de traçage et de données de navigation. C'est la page principale utilisée pour naviguer avec le système GPSMAP.

La page Carte peut être décomposé en trois sections principales:

- Affichage de la carte.
- Les fenêtres de données.
- Le Menu touches-écran.

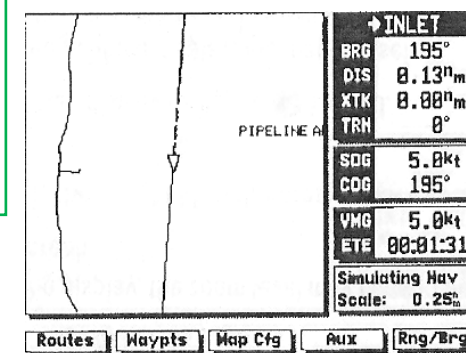
L'écran Carte affiche votre bateau sur une carte générée électroniquement, avec les noms géographiques, aides à la navigation, les contours de profondeur et une foule d'autres éléments cartographiques.

Il affiche également les traces de votre piste sous forme de plots et affiche toutes les routes et waypoints que vous créez.

Un curseur à l'écran vous permet de déplacer et de défiler jusqu'à d'autres zones de la carte, de déterminer la distance et le relèvement d'une position, et d'effectuer divers parcours ainsi que les fonctions waypoint.

Le système GPSMAP a une base de données mondiale intégrée à 64 n.m (voir Annexe F pour consulter la couverture de carte installée), avec une couverture plus détaillée disponible grâce à l'utilisation de cartouches G-Chart™ de données cartographiques additionnelles.

(Voir section 11 pour l'installation et l'utilisation des cartouches G-Chart™).

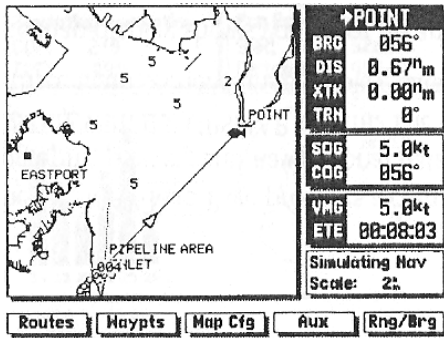


La position de votre bateau est représentée par une icône en forme de coin, avec la route déjà parcourue (piste) indiquée par une ligne pointillée (MAP 205/GPSMAP 210) ou une ligne jaune continue (GPQMAP 220).

Pour sélectionner le tableau des caractéristiques affichées sur une échelle de carte en particulier, se référer à la section de configuration des cartes pages 44-45

SECTION 2 MAP PAGE :

Mode Page Map (Page carte).



Boat Mode (Mode Bateau)

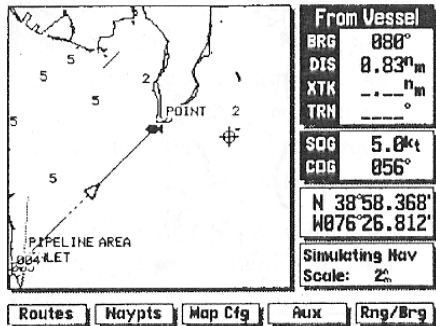
L'affichage de la carte utilise le pavé directionnel (⊙) et un ensemble de touches pour contrôler la plupart des fonctions d'affichage de la carte.

Les touches « **Zoom** », « **CTR** », « **ENT** » et « **MAPS** » combinées avec le pavé directionnel (⊙) vous permettent de sélectionner la fonction gammes de zoom, de déplacer le curseur et de visualiser les contours des cartes.

Deux modes de base de fonctionnement permettent de déterminer quel type de cartographie est affiché à l'écran : **le mode bateau (Boat Mode)** et **le mode curseur (Cursor Mode)**.

Le mode bateau affiche une cartographie panoramique, et laisse le marqueur de position actuelle dans la zone d'affichage.

Par défaut, le système GPSMAP sera toujours sous tension dans le mode bateau, avec votre bateau centré sur l'affichage de la carte.



Cursor Mode (Mode Curseur)

En mode bateau: —

Votre mouvement est indiqué sur la carte défilant autour du bateau, centré sur la carte.

Chaque fois que la couverture cartographique n'est pas suffisante pour maintenir le bateau centré, l'icône du bateau se déplace vers le bord de l'écran.

Si l'icône du bateau tente de sortir de l'affichage, le niveau de zoom est adapté pour suivre la cartographie sur l'écran.

Chaque fois que le pavé directionnel sera enfoncé, le GPSMAP passera en mode curseur.

En mode curseur: —

Le curseur peut être déplacé sur l'affichage de la carte en utilisant le pavé directionnel (⊙).

Lorsque le curseur atteint le bord de l'écran, la carte défilera en suivant sous le curseur. Gardez à l'esprit que l'icône du bateau se déplace avec le défilement de la carte, et peut sortir hors de l'écran d'affichage (vous ne pourrez pas voir votre position actuelle). Lorsque le curseur est immobile, une coordonnée fixe la position apparaîtra dans le champ « **position** ». Notez que la distance et le gisement, affiché dans le champ de destination, va changer au fur et à mesure des changements de position de votre bateau. Lorsque vous effectuez un zoom en mode curseur, le curseur sera centré sur l'écran.

SECTION 2 MAP PAGE :

Utilisation du curseur.

Le curseur vous permet de faire un panoramique loin de votre position actuelle et de faire défiler la carte jusqu'à d'autres zones de cartes à travers le monde (même en dehors de la couverture de votre actuelle carte G-Chart™).

Lorsque vous effectuez un panoramique au-delà du bord de l'écran de carte, l'écran active le défilement vers l'avant pour assurer une couverture continue de la carte partout où vous déplacez le curseur.

Pour déplacer le curseur :

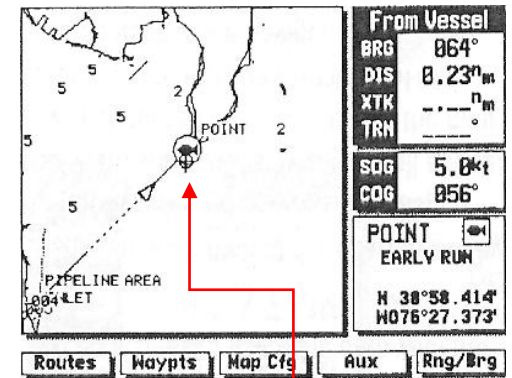
1. Appuyez sur la flèche appropriée sur le pavé directionnel (⊙) pour déplacer le curseur dans la direction souhaitée.

Lorsque vous déplacez le curseur, la distance et le relèvement du curseur par rapport à votre position actuelle, seront affichés dans les fenêtres de données (DATA), avec les coordonnées de la position du curseur affichées dans le champ « **Position** ». Gardez à l'esprit que lorsque le curseur est à l'arrêt, la distance et le relèvement de votre position actuelle changent lorsque votre bateau se déplace.

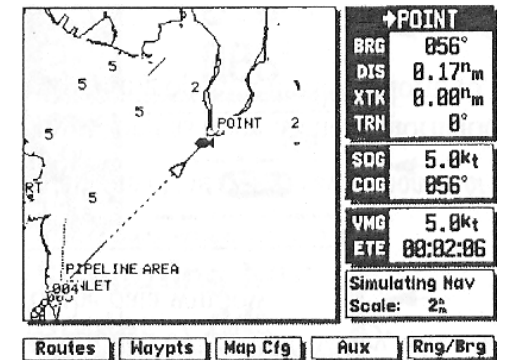
Le curseur peut également être utilisé pour la saisie rapide de waypoints et d'aide à la navigation sur l'écran (s'il existe plusieurs points d'intérêts regroupés étroitement, effectuez un zoom avant pour une meilleure vue de la vision de la surface afin de les départager).

Pour éliminer le curseur, recadrer votre position sur l'écran ou pour retourner en mode navigation :

1. Appuyez sur la touche "CTR".



Cliquer sur un waypoint à l'écran



Enlever le curseur en pressant « CTR »

SECTION 2 MAP PAGE :

Sélectionner les échelles de zoom

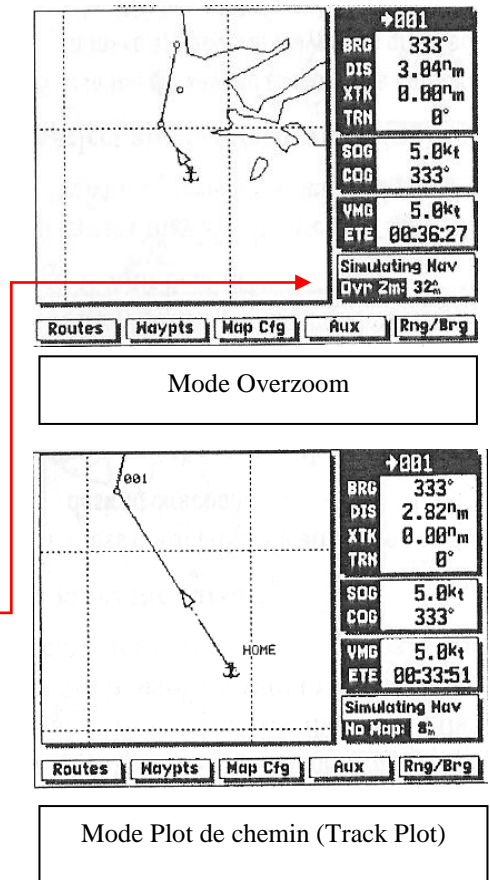
L'affichage de la carte dispose de 16 échelles disponibles variant de 1/8ème à 4096 n.m. (milles nautiques) (0.230 à 7500 Km). L'échelle de la carte est contrôlée par la touche « **ZOOM** », l'échelle actuelle s'affiche au bas de la fenêtre des données.

Pour sélectionner l'échelle de la carte:

1. Appuyez sur la flèche à droite ou à gauche de la touche « **ZOOM** » pour effectuer un zoom avant ou arrière.

Le GPSMAP affiche la cartographie tant qu'il y a des informations cartographiques disponibles pour la plage que vous avez sélectionnée. Le fonctionnement du zoom sera conforme aux paramètres par défaut suivants:

- Lorsque la gamme zoom sélectionnée est couverte soit par la base de données interne ou par une cartouche de données G-chart™, la cartographie sera affichée.
- Lorsque la gamme zoom sélectionnée est couverte à la fois par la base de données interne et par une cartouche G-chart™, la cartographie sera affichée en utilisant les données ayant la meilleure résolution.
- Lorsque la plage de zoom sélectionnée dépasse la résolution de la carte utilisée au maximum de deux paramètres, la cartographie sera affichée « **OVERZOOM (Ovr Zm)** ». L'affichage ne comportera pas de zones terrestres pleines, et un « **Ovr Zm** » d'avertissement apparaîtra dans le champ « **Scale** » (échelle) et la grille de latitude / Longitude indépendamment du paramètre de configuration de la carte. Bien que le mode OVERZOOM offre un certain niveau de cartographie, des précautions supplémentaires devraient être utilisées pendant la navigation.
- Lorsque la plage de zoom sélectionnée dépasse la résolution de la carte utilisée par plus de deux paramètres, toute la cartographie sera remplacée par un écran TRACK PLOT. La grille de latitude / longitude sera affichée indépendamment du paramètre de configuration de la carte. Des précautions supplémentaires doivent être utilisées pendant la navigation en mode tracé de route (Track Plot).



SECTION 2 MAP PAGE :

La fenêtre de données (Data Window).

La deuxième section de la page de carte est la fenêtre des données, située à la droite de l'écran. La fenêtre de données fournit un affichage numérique des données de navigation par rapport à votre position actuelle, la position du curseur ou un point de cheminement (waypoint) particulier.

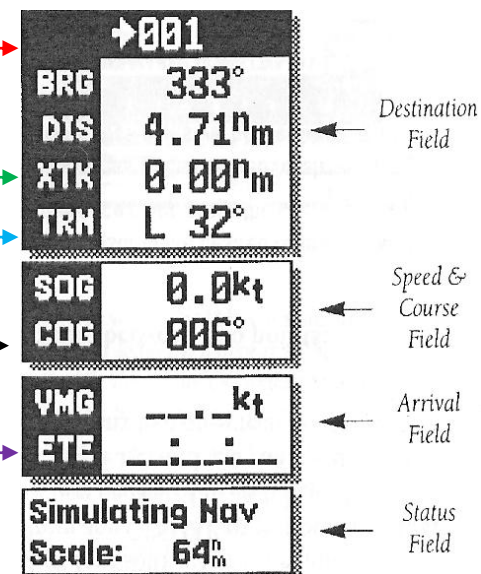
Le champ en haut de la fenêtre de données est le champ de destination (**Destination Field**), qui affiche l'azimut et la distance au waypoint de destination indiqué, avec **l'écart de route (XTK)** et la valeur « **Turn** » (**TRN**) figurant au bas du champ. S'il n'y a pas waypoint de destination active «**Not Active**» sera indiqué, dans le champ de destination. La valeur XTK est la distance de la route désirée, tandis que TRN représente la direction en degrés entre le relèvement de votre destination et votre route fond (COG). Chaque fois que le curseur est utilisé, le champ de destination affiche la distance et le relèvement entre votre position actuelle par rapport au curseur.

Le champ « **vitesse et route** » (**Speed and Course**), situé sous le champ de destination, affiche votre vitesse et le cap vrai (SOG et le COG).

Juste en dessous de ce champ se trouve le champ « **Arrivée et Statut** » (**Arrival and Status**). Le champ d'arrivée affiche votre « **Velocity Made Good** » (VMG) et le temps estimé de parcours (ETE). VMG est la vitesse effectuée vers une destination au long de la trajectoire désirée, et l'ETE qui représente le temps restant entre votre position actuelle et votre destination en fonction de votre VMG actuelle.

Chaque fois que le curseur est en cours d'utilisation, le champ d'arrivée est remplacé par un champ de position, qui affiche les coordonnées du curseur.

Le champ d'état, situé directement en dessous du champ d'arrivée indique le mode de fonctionnement et l'échelle des cartes actuellement en usage. Lorsque le curseur est utilisé pour saisir un point de cheminement sur l'écran ou des aides à la navigation, les champs « **Arrival** » (arrivée) et « **Status** » (état) seront remplacés par un champ de revue des waypoints, montrant le nom, la position, l'icône et un commentaire pour la position sélectionnée à l'écran.



SECTION 2 MAP PAGE :

Menu Distance et Azimut (RNG/BRG) touches virtuelle à l'écran.

La dernière section de la page Plan est le menu touche-écran, qui s'affiche au bas de l'écran. Les quatre premières touches programmables permettent d'accéder rapidement à l'itinéraire, les waypoints et d'autres fonctions à partir de n'importe quelle page GPSMAP.

Pour obtenir des instructions sur l'utilisation de ces touches, reportez-vous à la section dédiée à chaque touche.

La touche virtuelle RNG / + BRG apparaît uniquement sur la page de la carte, et vous permet d'utiliser le curseur pour calculer la distance et l'azimut entre deux positions sur l'écran.

Pour calculer la distance et azimut entre deux points:

1. Appuyez sur RNG / BNG.
2. Utilisez le pavé directionnel (⊗) pour déplacer la flèche du curseur à la position de référence souhaitée et appuyez sur « ENT ».
Pour supprimer un point de référence, appuyez sur « CLEAR ».
3. Utilisez le pavé directionnel (⊗) pour déplacer la flèche du curseur à la position finale désirée.
Le relèvement et la distance entre le point de référence sera affiché dans la fenêtre de destination.
4. Appuyez sur la touche "EXIT" pour quitter le mode RNG / BRG.

Bien que la fenêtre de données de la carte / touches virtuelles vous fournissent des données importantes et les fonctions du système, vous pouvez préférer avoir un affichage plein écran des cartes.

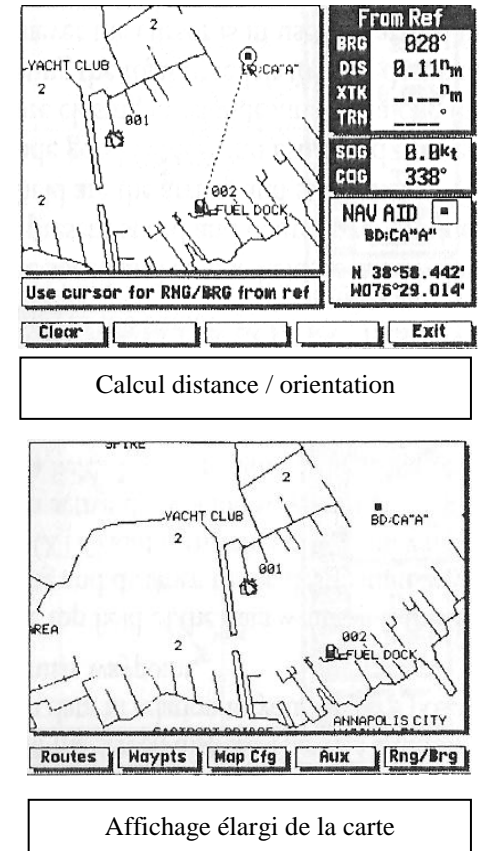
Pour afficher la cartographie sur la page entière, fermez simplement les autres écrans.

Pour activer l'affichage de fenêtre de données ou le désactiver:

1. Appuyez sur la touche "DATA".

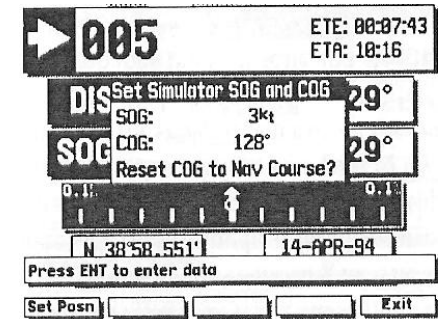
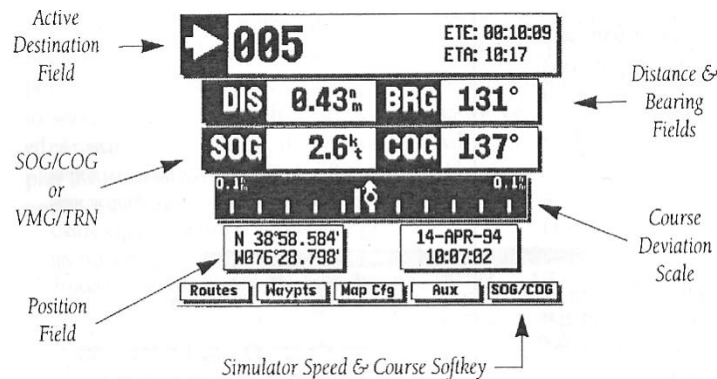
Pour activer l'affichage écran Menu touche ON ou OFF:

1. Appuyez sur la touche "MENU".



SECTION 3 : NAVIGATION PAGE :

Présentation.



La page de navigation du GPSMAP offre un grand affichage numérique de données graphiques de navigation et de pilotage avec des conseils vers un waypoint actif. Le waypoint de destination actif est affiché en haut de l'écran, avec l'ETE et l'ETA en fonction de votre vitesse d'évolution actuelle sur le côté droit du champ.

La distance et le relèvement vers le waypoint de destination, ainsi que votre cap actuel (route fond) (SOG et le COG) sont indiqués sous le champ de destination. Les champs COG et SOG peuvent également être modifiés afin d'afficher votre « *Velocity Made Good* » (VMG) et « *Turn* » (TRN) ou valeur de correction de barre à apporter.

Pour afficher le VMG et TRN:

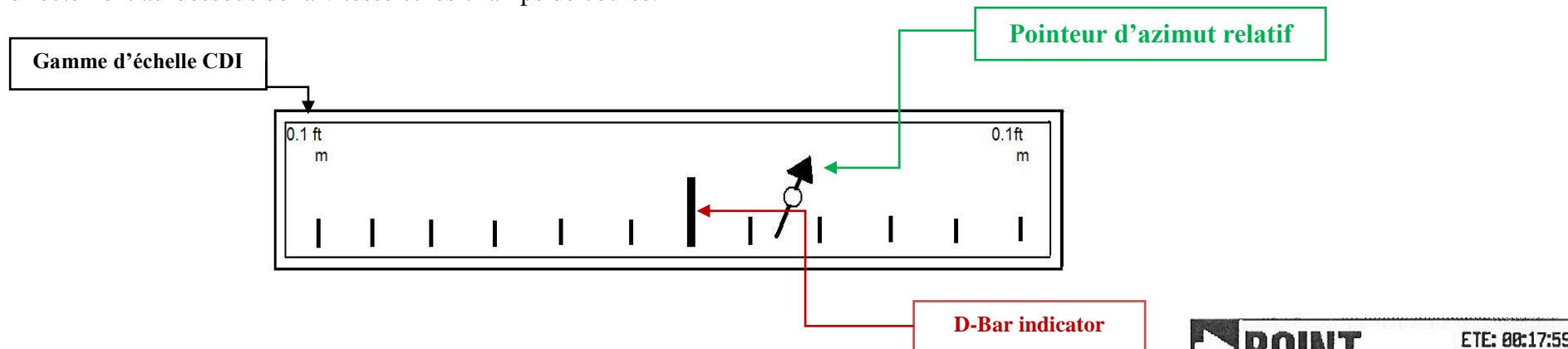
1. Appuyez sur la touche « **DATA** ». Pour revenir à l'écran SOG / COG, appuyez sur « **DATA** » à nouveau.

Chaque fois que votre GPSMAP est en mode simulateur, une touche-écran SOG / COG apparaîtra dans le menu touches écran. Utilisez la touche-écran SOG / COG pour définir la vitesse et la route pour votre voyage simulé (voir page 9-10). Une fois que vous êtes dans la fenêtre SOG / COG, vous pouvez également définir une position graphique simulée en appuyant sur le « SET POSN » touche logique et en suivant les étapes décrites à la page 16.

SECTION 3 : NAVIGATION PAGE :

Échelle de l'indicateur de déviation (CDI), données de navigation.

La page navigation graphique et indicateur de déviation de route « *Navigation Page's Graphic Course Deviation Indicator* » (CDI) est située directement au-dessous de la vitesse et les champs de course.



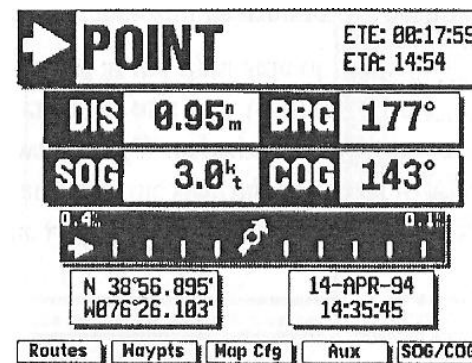
L'échelle CDI dispose d'une grande flèche au centre, qui pointe toujours vers votre waypoint de destination par rapport à la direction que vous avez envisagée. La barre verticale sur l'échelle se déplace de gauche à droite, en indiquant à quelle distance vous vous trouvez de la route désirée, par rapport à la valeur de l'échelle figurant en haut à gauche et à droite de l'échelle. Lorsque vous naviguez vers une destination, vous devez essayer de garder la barre verticale à proximité du centre de l'échelle. Si vous dépassez l'échelle de réglage de la CDI, les numéros de valeur de l'échelle vont changer pour indiquer la distance et la direction de la déviation de la route. Pour modifier l'échelle du CDI et la direction d'orientation des préférences, reportez-vous à la section 10.

Les deux derniers champs sur la page de navigation sont la position et « *Date / Heure* ».

Le champ « *Position* » affiche votre position GPS actuelle ou la position entrée manuellement en mode simulateur.

Le champ « *Date / Time* » affiche la date et l'heure actuelle calculée à partir des satellites GPS.

Les formats de date et d'heure peuvent-être réglés pour afficher soit UTC (Temps Universel ou GMT Greenwich Mean Time), soit l'heure locale, basée sur un temps compensé entré dans le menu de configuration du système.



Chaque fois que vous êtes hors course en plus de l'échelle CDI sélectionnée, votre distance hors courses sera affichée à la place de la mise en échelle du CDI. Une icône flèche apparaîtra, indiquant la direction à suivre pour revenir sur la voie.

SECTION 4 : PAGE DE ROUTE ACTIVE :

Présentation

La dernière page dans le système GPSMAP est la page Route Active.

La page « **Active Route** » montre chaque waypoint de la route active dans l'ordre, avec le nom du waypoint, la piste désirée, la distance cumulée et l'ETE ou l'ETA pour chaque waypoint à partir de la position actuelle.

Votre waypoint de destination en cours, le waypoint « **active to** » est marqué par une icône en forme de flèche, et sera le premier waypoint de la liste.

Lorsque vous naviguez sur un itinéraire, la liste des waypoints se mettra automatiquement à jour pour afficher les prochains « **active to** » waypoints, suivi par les waypoints de route restant dans l'ordre.

Waypoint	Type	Dsr'd Trk	Distance	ETE
002	[Icon]	138°	0.02 ⁿ m	00:00:28
3 003	[Icon]	047°	0.23 ⁿ m	00:04:35
4 004	[Icon]	052°	0.33 ⁿ m	00:06:32
5 005	[Icon]	130°	0.77 ⁿ m	00:15:28
6	[Icon]	°	n ^m	.
7	[Icon]	°	n ^m	.
8	[Icon]	°	n ^m	.
9	[Icon]	°	n ^m	.

Waypoint	Review Waypoint	ETE
003	003	00:02:13
4 004	N 38°58.500'	00:04:10
5 005	W076°28.900'	00:13:06
6	Ref Wpt: °	.
7	Brg: ° Dis: n ^m	.
8	CRTD 09:34 14-APR-94	.
9	OK	.
10		.

Reviewing a Route Waypoint

Waypoint	Type	Dsr'd Trk	Distance	ETE
003	[Icon]	047°	0.03 ⁿ m	00:00:30
4 004	[Icon]	052°	0.12 ⁿ m	00:02:27
5 005	[Icon]	°	n ^m	00:11:22
6	[Icon]	°	n ^m	.
7	[Icon]	°	n ^m	.
8	[Icon]	°	n ^m	.
9	[Icon]	°	n ^m	.
10	[Icon]	°	n ^m	.

Deleting the Active Route

A partir de la page Route Active, vous pouvez:

1. Faites défiler la liste entière des waypoints d'itinéraire à l'aide du pavé directionnel.
2. revoir les données de waypoint pour un waypoint en surbrillance en appuyant sur « **ENT** » key.
3. Aller vers un waypoint en surbrillance en appuyant sur « **GOTO** ».
4. Arrêter la navigation de l'Itinéraire actif en appuyant sur « **DATA** ».
5. Changer le champ « **ETE** » pour afficher le champ « **ETA** » en utilisant la touche « **DATA** ».

SECTION 5 : La touche « MARK » (marquer) :

Marquez des positions GPS et curseur.

Le GPSMAP GARMIN® dispose d'une touche de marquage de position qui vous permet de capturer rapidement votre position actuelle ou une position du curseur cible et de créer un nouveau waypoint à droite de la carte affichée.

La touche « **MARK** » peut capturer votre position actuelle lorsque le curseur n'est pas utilisé, ou vous donner la possibilité de marquer votre position actuelle ou la position du curseur lorsque le curseur est en usage.

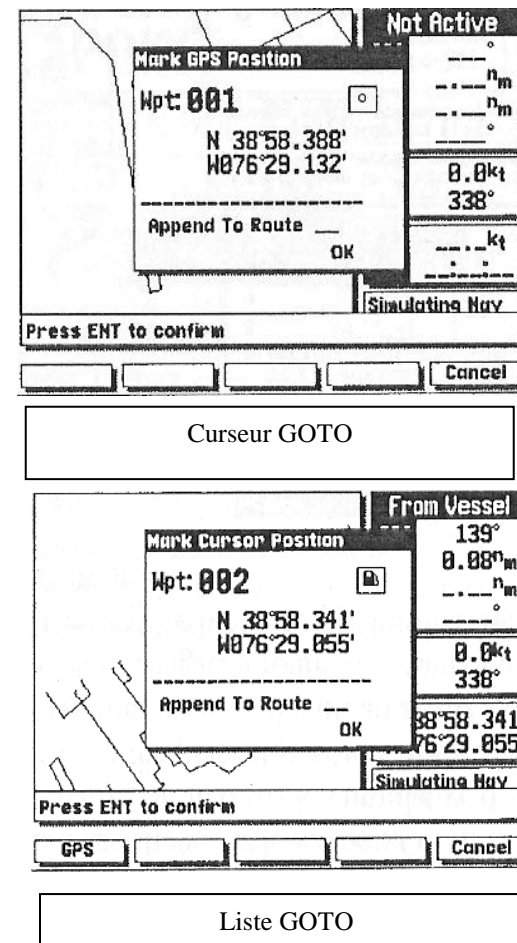
Pour marquer votre position actuelle:

1. Appuyez sur la touche « **MAP** » pour capturer votre position actuelle.
2. Si vous voulez accepter le waypoint avec le nom par défaut, le symbole et commentaire, appuyez sur « **ENT** » pour confirmer le «**OK**» qui s'affiche.
3. Pour entrer votre propre nom, symbole ou commentaire, mettez en surbrillance le champ approprié et appuyez sur « **ENT** ».
4. Après avoir entré vos modifications, reculez au champ en surbrillance « **OK** » et appuyez sur « **ENT** ».

Pour marquer la position du curseur:

1. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour déplacer le curseur vers la position désirée.
2. Appuyez sur "MAP" pour marquer la position.
3. Appuyez sur la touche-écran « **CURSOR** » (curseur) pour sélectionner « *Mark Cursor Position* » (Marquer la position du curseur).
4. Si vous acceptez le waypoint avec le nom par défaut, le symbole et le commentaire, appuyez sur « **ENT** » pour confirmer le «**OK**» affiché.
5. Après avoir entré vos modifications, déplacez le champ de retour pour mettre en évidence la touche « **OK** » et appuyez sur « **ENT** ».

Le curseur peut également être utilisé pour marquer une position d'aide à la navigation (Navaid) comme point de cheminement (Waypoint) en « Cliquant » les aides à la navigation avec le curseur et en suivant les étapes ci-dessus. Le commentaire par défaut sera le texte figurant sur l'aide à la navigation sur la carte.



SECTION 6 : La touche « GOTO » :

Activation du « GOTO ».

La commande GOTO vous permet de sélectionner n'importe quel waypoint stocké ou cibler des positions du curseur en tant que destinations et de fixer un cap à partir de votre position actuelle.

Une fois que GOTO a été activé, la page de navigation peut fournir un guidage CDI vers votre destination. Un GOTO peut-être activé sur l'affichage de la carte avec le curseur, ou de toute liste de waypoint.

Pour activer un GOTO à partir de l'affichage de la carte:

Pressez la touche "GOTO".

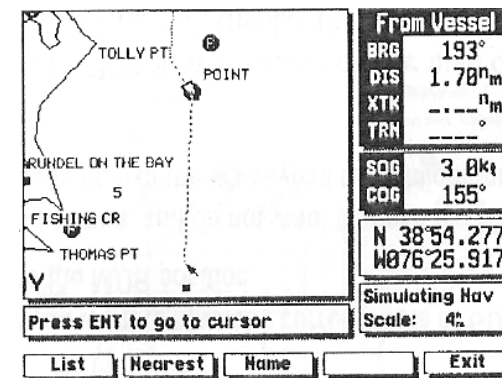
Le curseur apparaîtra comme un pointeur en flèche, ce qui vous permet de pointer vers une position de votre destination avec le pavé directionnel (⊙). Si vous voulez comme GOTO un waypoint déjà existant à l'écran, pointez ce waypoint avec la flèche du curseur et appuyez sur la touche « ENT ». Si votre destination n'est pas un waypoint existant ou un Navaid (aide à la navigation) affiché à l'écran, vous pouvez marquer cette position comme étant un waypoint en suivant la procédure suivante :

1. Appuyez sur la touche « ENT » pour confirmer la position du curseur flèche comme étant votre destination.
2. Si vous voulez accepter le nouveau GOTO waypoint avec le nom, le symbole et le commentaire par défaut, appuyez sur « ENT » pour confirmer. «OK» s'affiche.
3. Pour entrer votre nom, un symbole ou un commentaire, mettez en surbrillance le champ approprié et appuyez sur « ENT ». Après avoir changé, déplacez le champ en surbrillance en arrière de manière à mettre en évidence la touche "OK" et appuyez sur « ENT ».

Vous pouvez également activer rapidement un GOTO vers n'importe quel waypoint stocké à partir de n'importe quel point de la liste (par exemple, le waypoint le plus proche dans la liste des waypoints).

Pour activer un GOTO à partir d'une liste des waypoints :

1. Mettez en surbrillance le waypoint désiré avec le pavé directionnel (⊙).
2. Appuyez sur la touche « GOTO » pour activer le mode GOTO.
3. Appuyez sur « ENT » pour confirmer le nouveau waypoint GOTO.



Cursor GOTO

Waypoint	Type	Distance	Bearing
POINT	⊙	0.4 ^{nm}	001°
006	⊙	1.5 ^{nm}	196°
005	⊙	3.5 ^{nm}	335°
002	⊙	3.8 ^{nm}	328°
003	⊙	3.9 ^{nm}	331°
004	⊙	3.9 ^{nm}	332°
001	⊙	3.9 ^{nm}	328°
---	⊙	--- ^{nm}	---
---	⊙	--- ^{nm}	---

Use Cursor and ENT to select a waypoint

Exit

List GOTO

SECTION 6 : GOTO / MOB (Aller à / Homme à la mer) (Man Over Board)

Stopper la fonction GOTO active.

Fonction « Homme à la Mer » (M.O.B.)

Une fois que GOTO a été activé, le GPSMAP gardera ce waypoint comme votre destination active et fournira un guide d'orientation jusqu'à ce que vous stoppiez votre GOTO actif.

Pour stopper la navigation vers une position GOTO active :

1. Pressez la touche « MOB ».
2. Pressez la touche virtuelle à l'écran « CLR GOTO ».

La fonction M.O.B. (Man Over Board), ou homme à la mer, vous permet de marquer et de définir une route immédiate vers une position pour une réponse rapide à une situation d'urgence.

Pour activer la fonction MOB :

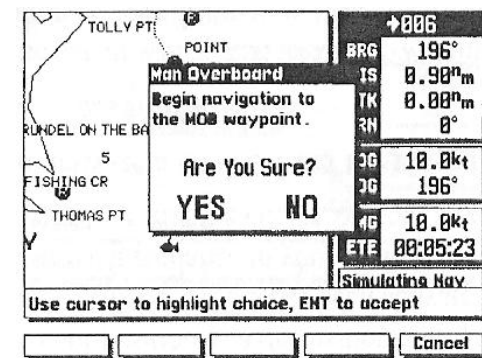
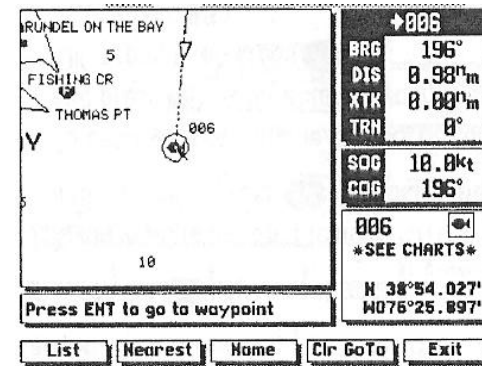
1. Pressez « MOB » sur le côté droit.
2. Pressez « ENT » pour confirmer que vous voulez stopper toute les routes courantes en navigation GOTO et commencer une navigation vers la position de l'homme à la mer.
3. Si vous voulez seulement marquer la position de l'homme à la mer et ne pas en faire le waypoint de destination actif, utilisez le pavé directionnel pour placer « NO » en surbrillance et tapez « ENT » pour confirmer.

Une fois la fonction « MOB » activée, une icône MOB apparaît sur la carte affichée, et le champ destination sur la page carte affiche l'azimut, la distance, l'XTK et l'ETE vers la position MOB, basés sur votre vitesse actuelle et votre route.

Pour voir le guide d'orientation vers la position MOB, pressez « PAGE » pour afficher la page de navigation.

Pour stopper la navigation vers la position MOB :

1. Pressez « GOTO ».
2. Pressez la touche-écran « CLR GOTO ».

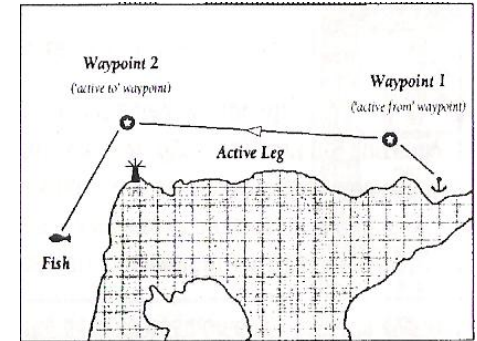


SECTION 7 ROUTES :

Présentation.

Le GPS vous permet de créer et de stocker jusqu'à 20 routes réversibles avec jusqu'à 50 waypoints par routes.

Ces routes peuvent-être créées et modifiées à droite de la page carte (MAP), vous permettant de consulter chaque route que vous créez, modifiez ou que vous utilisez pour naviguer, graphiquement à l'écran. Le système de routes Garmin® est un système puissant et extrêmement flexible que vous voudrez maîtriser pour en tirer le meilleur parti. C'est vraiment très simple !



Rte	Start	→ End	Description
0		→	
1	001	→ 005	DOCK TO BAY
2		→	
3		→	
4		→	
5		→	
6		→	
7		→	
8		→	

Press ENT to review or modify

Activate Invert Copy Rte Delete Exit



Rte	Start	→ End	Description
0	001	→ 005	DOCK TO BAY
1	001	→ 005	DOCK TO BAY
2		→	
3		→	
4		→	
5		→	
6		→	
7		→	
8		→	

Press ENT to review or modify

Activate Invert Copy Rte Delete Exit

Chaque route dans le système possède son propre numéro d'itinéraire. Les routes 1 à 19 sont utilisées comme routes stockées, la route 0 est toujours utilisée en tant que route active, c'est-à-dire celle que vous utilisez pour naviguer actuellement.

Lorsque vous activez une route enregistrée, la route sélectionnée est simplement copiée dans la route numéro 0.

Cette particularité vous permet de modifier la route active sans changer la route stockée que vous avez activée. Lorsque votre navigation avec la route active est terminée, vous supprimez simplement la route 0 en pressant sur la touche-écran « **DELETE** » (vous avez toujours l'itinéraire original stocké).

Si vous avez modifié l'itinéraire actif et que vous désirez le conserver, copiez la route 0 dans un itinéraire de stockage vide.

Les itinéraires peuvent être divisés et parcourus en petits segments appelés « legs ». Le waypoint où vous vous rendez dans un segment est appelé le « active to » waypoint et le waypoint immédiatement derrière vous est appelé « active from ». La ligne connectant le waypoint « actif vers » et le « waypoint actif de » est référée comme étant le segment actif. Lorsqu'un itinéraire est activé dans le système GPS, le segment le plus proche de votre position est automatiquement sélectionné comme le segment actif.

SECTION 7 ITINERAIRES : Création d'itinéraire graphiquement.

Toutes les fonctions routes du GPSMAP sont accessibles au moyen du bouton virtuel situé à l'extrémité gauche du menu écran.

Pour créer un itinéraire par l'affichage de la carte :

1. Pressez le bouton écran « **ROUTES** » dans le menu écran pour afficher la liste des routes.
2. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour sélectionner un champ de stockage d'itinéraire (route) vide (de 1 à 19) et pressez « **ENT** ». Vous pouvez créer l'itinéraire dans la route active (route 0), mais vous devrez la copier ensuite dans un espace de stockage vide pour la sauvegarder, sans quoi elle sera effacée par la prochaine route que vous activerez.

Remarque : Une fois la carte affichée en mode création d'itinéraire (Route Creation Mode), vous pouvez utiliser le curseur pour saisir un waypoints ou un « navaid » (icône d'aide à la navigation) à l'écran ou encore pour créer une nouvelle position de waypoints. Les positions des waypoints existants peuvent-être ajoutées à l'itinéraire sans confirmation. Chaque fois que vous ajouterez une nouvelle étape à un itinéraire non enregistré, vous serez invité à sauvegarder le nouveau waypoints.

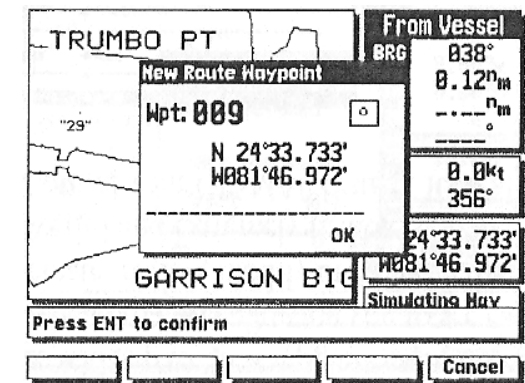
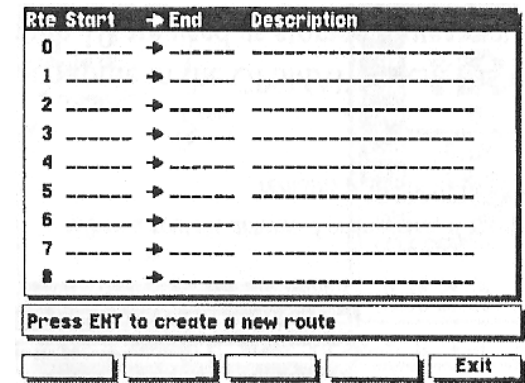
3. La fenêtre « *liste d'itinéraires* » sera remplacée par la page carte, le curseur cible figurant alors une pointe de flèche.
Pour ajouter des waypoints (points de route) à l'itinéraire, utilisez le pavé directionnel (⊙) pour déplacer le curseur en pointe de flèche vers la position désirée et appuyez sur « **ENT** ».

4. Pressez « **ENT** » pour confirmer l'inscription « **OK** ».

5. Une fois tous les waypoints entrés dans l'itinéraire désiré, appuyez sur « **ENT** ».

L'affichage de la carte va maintenant revenir en mode « *review* » (consultation), où vous pouvez consulter, activer, inverser ou modifier l'itinéraire affiché à l'écran.

Le mode consultation apparaîtra toujours lorsque vous aurez terminé de créer un nouvel itinéraire sur l'affichage de la carte ou lorsque sélectionnez un itinéraire de la liste des routes pour le consulter



SECTION 7 Itinéraires

Mode consultation de carte
Activation et suppression.

Lorsque le mode consultation est actif, le curseur peut être utilisé pour placer en surbrillance les segments individuels d'un itinéraire. Lorsqu'un segment d'itinéraire est en surbrillance, les waypoints « **Active from** » (Actif de) et « **Active To** » (Actif Vers) sont affichés dans le bas de la fenêtre des données (**Data Window**) avec le chemin souhaité (DTK) et la distance (DIS) pour le segment indiqué en-dessous. Le reste des fonctions de la carte consultée peuvent être activées par la touche-écran consultation de carte (**MAP REVIEW**) au bas de l'écran.

Pour activer l'inversion de l'itinéraire à l'écran :

1. Pressez le bouton écran « **ACTIVATE** ».
2. Pour inverser l'itinéraire (activer en ordre inverse) appuyez sur le bouton écran « **INVERT** ».

Une fois qu'un itinéraire a été activé ou inversé, le champ destination dans la fenêtre des données affiche les informations de navigation vers le prochain waypoints « **Active To** ».

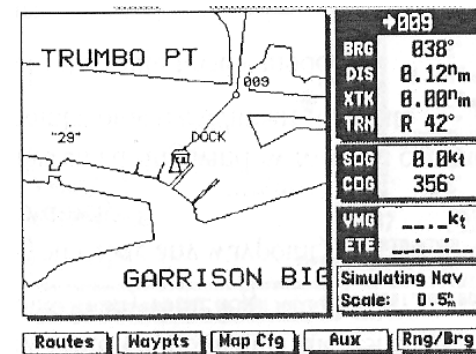
Lorsque vous avez complété la navigation pour chaque segment d'itinéraire, cette information peut être mise à jour pour renvoyer le prochain waypoint « **Active To** » dans l'itinéraire.

Lorsque vous aurez atteint le waypoints de destination finale dans l'itinéraire actif, vous aurez besoin d'annuler l'itinéraire actif pour arrêter la navigation. Notez bien que l'itinéraire actif n'est pas supprimé il sera automatiquement réactivé lorsque le GPS sera à nouveau allumé.

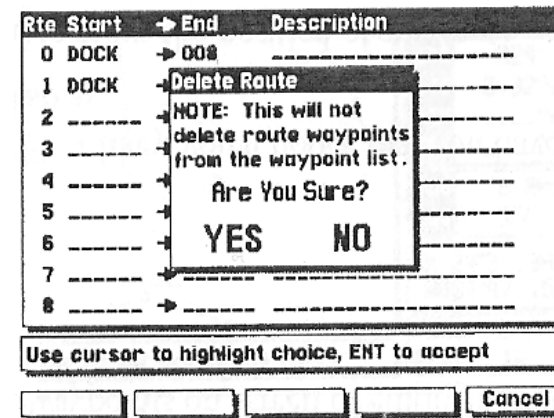
Pour arrêter la navigation sur l'itinéraire actif :

1. Appuyez sur la touche-écran « **ROUTES** ».
2. Appuyez sur la touche-écran « **DELETE** ».
3. Appuyez sur « **ENT** » pour confirmer la suppression de l'alerte d'itinéraire.

Pour sauver un itinéraire nouvellement créé ou un itinéraire actif modifié, copiez Route 0 dans un champ de stockage ouvert (itinéraires 1-19), de cette manière, l'itinéraire actif sera remplacé par un nouvel itinéraire activé.



Les routes actives apparaissent en lignes solides



SECTION 7 Itinéraires

Modification d'itinéraires

Déplacer des waypoints d'itinéraires

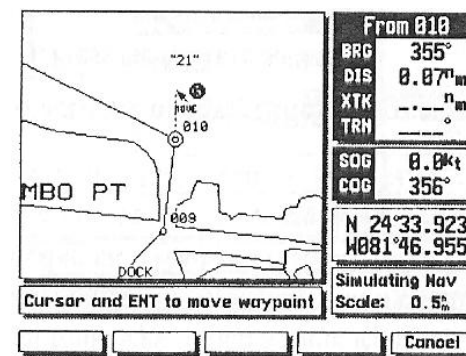
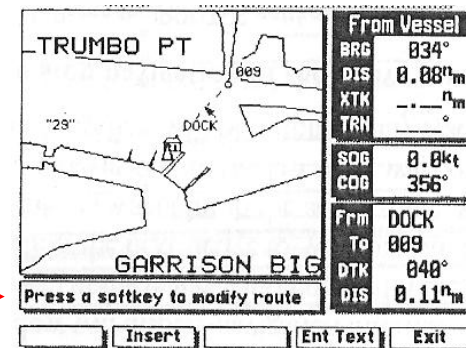
La touche-écran suivante dans le mode de consultation d'itinéraire, vous permet de modifier un itinéraire par le déplacement, l'insertion ou le retrait de waypoints de l'itinéraire à l'écran ou la modification d'un parcours à travers une fenêtre de consultation de texte.

Pour modifier un itinéraire à l'écran :

1. Appuyez sur la touche-écran « **MODIFY** ».

Une fois que vous avez appuyé sur la touche-écran « **MODIFY** », vous constaterez qu'une nouvelle série de touches écran apparaissent en-dessous de la carte affichée.

- La touche-écran « **MOVE** » (déplacer) vous permet de déplacer la position de tout waypoint de l'itinéraire à l'écran.
- La touche-écran « **INSERT** » (insérer) vous permettra d'ajouter un nouveau waypoint d'itinéraire avant le premier waypoint de l'itinéraire, d'ajouter un nouveau waypoints après le dernier waypoint de l'itinéraire ou d'ajouter un nouveau waypoint dans n'importe quel segment de l'itinéraire.
- La touche-écran « **REMOVE** » (enlever) vous permettra de faire l'opération inverse de la précédente, et ajustera les segments d'itinéraire en accord avec ces modifications.
- La touche-écran « **ENT TEXT** » (entrée de texte) fourni une fenêtre d'édition pour ajouter un commentaire, consulter, insérer ou enlever des waypoints ; ou activer / inverser un itinéraire.
- La touche-écran « **EXIT** » (sortie) vous fait retourner au mode consultation d'itinéraires.



Pour déplacer un waypoint affiché à l'écran :

1. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour saisir le waypoint que vous désirez déplacer.
2. Pressez la touche-écran « **MOVE** ».
3. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour déplacer le curseur en forme de flèche vers la nouvelle position du waypoint.
4. Appuyez sur « **ENT** » pour terminer le mouvement.

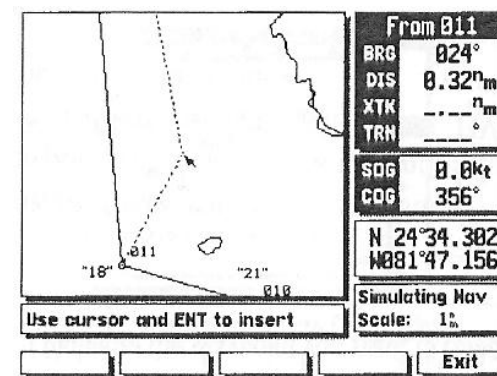
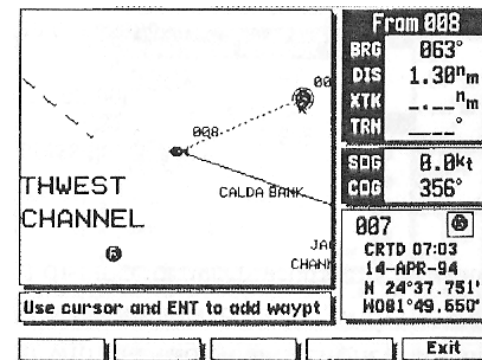
SECTION 7 Itinéraires

Insérer de nouveaux waypoints D'itinéraire graphiquement.

La touche-écran « **INSERT** » vous permet d'ajouter un waypoint avant le premier ou après le dernier waypoint d'un itinéraire ; ou ajouter un nouveau waypoint dans un segment de l'itinéraire.

Pour insérer un nouveau point de départ ou de fin d'itinéraire :

1. Utilisez le pavé directionnel (⊕) pour saisir et placer en surbrillance le premier ou dernier waypoint de l'itinéraire.
2. Pressez la touche-écran « **INSERT** ».
3. Avec le pavé directionnel, déplacez le curseur vers la position du nouveau waypoint.
4. Si le nouveau waypoint n'est pas un waypoint existant, confirmez le nouveau waypoint en plaçant « **OK** » en surbrillance et en pressant « **ENT** ».
5. Pressez la touche « **ENT** » pour compléter l'insertion.
6. Pressez la touche-écran « **EXIT** » pour retourner au mode de modification d'itinéraire.



Pour insérer un nouveau waypoint dans un segment d'itinéraire existant :

1. A l'aide du pavé directionnel (⊕), sélectionnez et placez en surbrillance le segment de route désiré.
 1. Pressez la touche-écran « **INSERT** ».
 2. Avec le pavé directionnel (⊕), déplacez le curseur vers la nouvelle position du waypoint.
 3. Si le nouveau waypoint n'est pas un waypoint existant, confirmez le nouveau waypoint en plaçant « **OK** » en surbrillance et en pressant « **ENT** ».
 4. Pressez la touche « **ENT** » pour compléter l'insertion.

SECTION 7 Itinéraires :

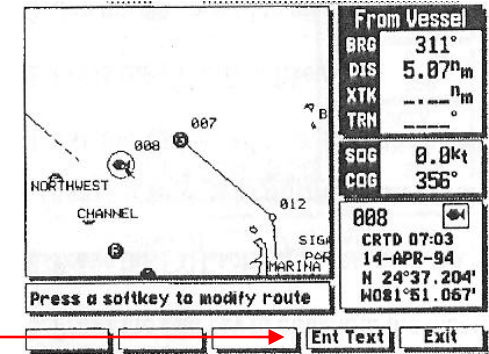
Enlever des waypoints.

Enlever des commentaires.

Pour enlever un waypoint d'itinéraire :

1. Utilisez le pavé directionnel (⊗) pour saisir et placer en surbrillance le waypoint que vous voulez enlever.
2. Pressez le bouton écran « **REMOVE** ».

La touche-écran « **ENT TEXT** » affiche une fenêtre d'édition où vous pourrez ajouter un commentaire d'itinéraire, insérer ou supprimer des waypoints, consulter n'importe lequel des waypoints de l'itinéraire à l'écran. Vous pouvez aussi activer ou inverser un itinéraire en utilisant les touches écran « **ACTIVE** » ou « **INVERT** » disponibles pour la fenêtre « **EDIT ROUTE** » (édition d'itinéraire).



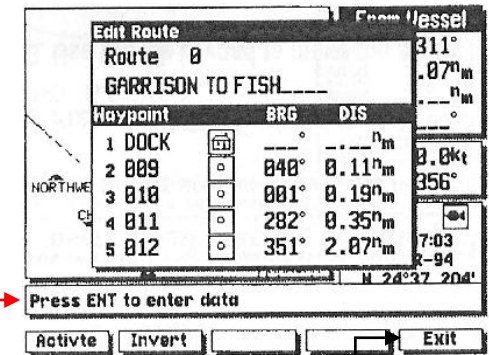
Pour afficher la fenêtre édition d'itinéraire :

1. Pressez la touche-écran « **ENT TEXT** ».

La fenêtre édition d'itinéraire apparaîtra avec le champ commentaire en surbrillance. La liste de waypoint affiche les waypoints de route dans l'ordre, avec le nom du waypoint, le symbole, le relèvement et la distance entre les waypoints (points de cheminement) indiqués.

Pour entrer un commentaire d'itinéraire :

1. Placer en surbrillance le champ commentaire et pressez « **ENT** ».
2. Utilisez le pavé directionnel (⊗) pour entrer votre commentaire.
3. Pressez la touche-écran « **OK** » pour accepter le commentaire.
4. Pressez « **EXIT** » pour retourner dans le mode modification.
5. Pressez « **EXIT** » encore pour retourner dans le mode consultation d'itinéraires.



Vous pouvez aussi accéder rapidement à la fenêtre d'édition d'itinéraire et ajouter un commentaire d'itinéraire après qu'une route a été créée en pressant la touche-écran « **TXT RVW** » dans la mode consultation d'itinéraire.

SECTION 7 Itinéraires

Examiner et modifier des itinéraires

Avec le texte.

La fenêtre édition de routes vous permet également de faire défiler la liste des waypoints d'itinéraires et revoir chaque waypoint et éventuellement en modifier les informations.

Pour consulter un waypoint d'itinéraire :

1. Utilisez le pavé directionnel (⊕) pour faire défiler et sélectionner le waypoint que vous voulez examiner.
2. Pressez « ENT » pour afficher la fenêtre de sélection de waypoint d'itinéraires.
3. Sélectionnez la touche-écran « OK » pour retourner à la fenêtre d'édition d'itinéraires. Le champ en surbrillance défile automatiquement vers le prochain waypoint de la liste.

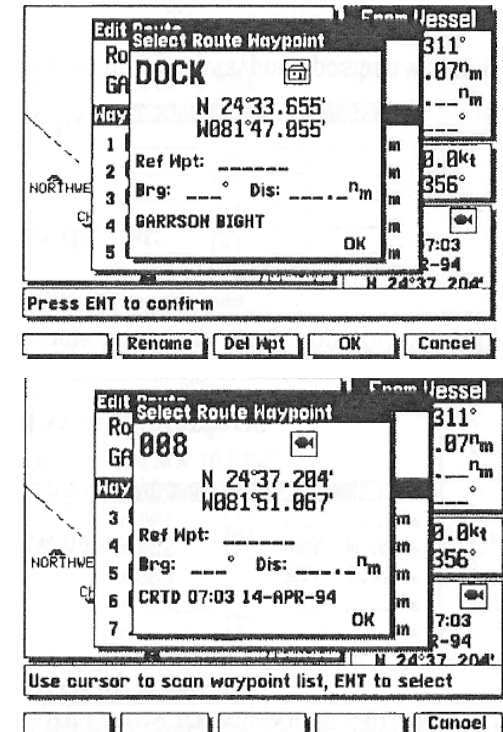
Via la fenêtre « *Select Route Waypoint* » (sélection de waypoint d'itinéraire), vous pouvez changer le nom, le symbole ou le commentaire en plaçant en surbrillance le champ approprié et en entrant une nouvelle information. Vous pouvez aussi remplacer n'importe quel waypoint d'itinéraire par un autre, existant ou entièrement neuf.

Pour remplacer un waypoint d'itinéraire par un autre waypoint enregistré :

2. Avec le pavé directionnel (⊕), placez en surbrillance le champ « *waypoint name* ».
3. Pressez la touche-écran « SCAN ».
1. Utilisez le pavé directionnel (⊕) pour consulter la liste des waypoints et sélectionner un nouveau waypoint.
4. Pressez « ENT » pour replacer le curseur sur « OK ».
5. Pressez sur « ENT » pour confirmer le remplacement du waypoint.

Pour remplacer un waypoint d'itinéraire par un nouveau waypoint :

1. Utilisez le pavé directionnel (⊕) pour placer en surbrillance le champ « nom de waypoint ».
2. Pressez « ENT » et utilisez le pavé directionnel (⊕) pour entrer un nouveau nom de waypoint.
3. Entrez les données et la position du waypoint et pressez la touche-écran « OK ».



SECTION 7 : Itinéraires

Edition d'itinéraires par le texte.

La fenêtre « Select Route Waypoint » vous permet également de renommer un waypoint d'itinéraire ou de supprimer un waypoint du système de mémoire (les waypoints « actifs vers » ne peuvent-êtré supprimés).

Pour renommer un waypoint d'itinéraire :

1. Pressez la touche-écran « **RENAME** ».
2. Utilisez le pavé directionnel (⊕) pour entrer un nouveau nom.
3. Pressez la touche-écran « **OK** » pour accepter le nouveau nom du waypoint.

Pour supprimer un waypoint d'itinéraire du système de mémoire :

1. Pressez la touche-écran « **DELETE** ».
2. Pressez « **ENT** » pour confirmer l'alerte de suppression de waypoint.

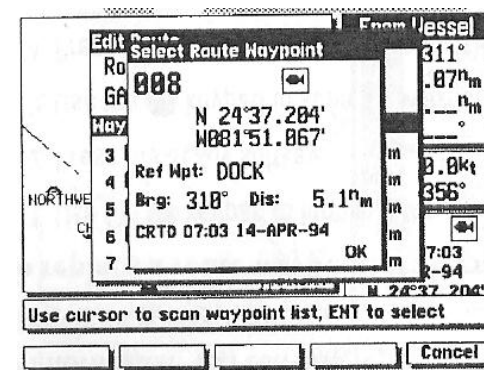
Les deux dernières fonctions du mode « *révision de texte* » (review text mode) sont l'enlèvement et l'insertion de waypoints d'itinéraire en provenance de la liste des waypoints d'itinéraire.

Pour enlever un waypoint d'itinéraire de la liste :

1. Pressez la touche-écran « **REMOVE** ».

Pour insérer un waypoint d'itinéraire dans la liste :

1. Utilisez le pavé directionnel (⊕) pour placer en surbrillance une position de waypoint d'itinéraire existant là où vous voulez que le nouveau waypoint apparaisse.
2. Pressez la touche-écran « **INSERT** ».
3. Pour insérer un waypoint de la liste de waypoint principale, pressez la touche-écran « **SCAN** », utilisez le pavé directionnel pour sélectionner un waypoint et pressez deux fois « **ENT** ».
4. Pour entrer un nouveau waypoint, pressez « **ENT** » et utilisez le pavé directionnel pour entrer le nouveau nom du waypoint et pressez la touche-écran « **ENT** ».
5. Entrez les données, la position du waypoint et pressez la touche-écran « **OK** ».



A partir de la fenêtre « Select Route Waypoint », vous pouvez également déterminer la distance et le cap entre le waypoint d'itinéraire montré et tout autre waypoint dans la mémoire. Pour utiliser la fonction référence waypoint:

- *mettre en évidence "Ref Wpt" sur le terrain.*
- *Appuyez sur la touche programmable de numérisation.*
- *Utilisez le pavé directionnel pour faire défiler et chercher le waypoint désiré.*
- *La distance et le gisement seront maintenant affichés en dessous du champ « reference waypoint ».*

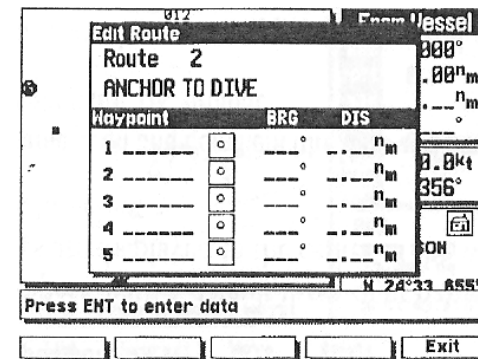
SECTION 7 : Itinéraires.

Création d'itinéraires par le texte

En plus de la création graphique d'itinéraires à l'écran, le système GPSMAP fournit également une fenêtre de saisie de données pour la création de nouvelles routes.

Pour créer une route au moyen de l'entrée de données :

1. Pressez la touche-écran « **ROUTE** » pour afficher la liste d'itinéraires.
2. Utilisez le pavé directionnel (⊗) pour sélectionner une route vide et pressez « **ENT** ».
3. Pressez la touche-écran « **TEXT CRT** » pour afficher la fenêtre d'édition d'itinéraire « **EDIT ROUTE** ».

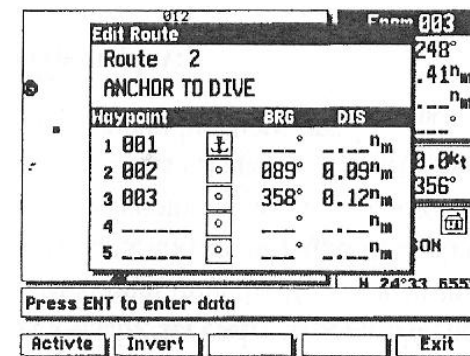


La fenêtre d'édition d'itinéraire apparaît, avec le champ commentaire placé en surbrillance.

Pour entrer un commentaire d'itinéraire :

1. Pressez « **ENT** » avec le champ commentaire en surbrillance.
2. Utilisez le pavé directionnel (⊗) pour entrer un commentaire et pressez la touche-écran « **OK** ».

Le champ en surbrillance se déplacera vers le champ « **waypoint** » du premier itinéraire, où vous pourrez sélectionner chaque point de la nouvelle route en scannant votre liste de waypoints existants ou en entrant de nouveaux waypoints.



Pour ajouter un waypoint existant dans un itinéraire :

1. Placez en surbrillance le champ « **Route waypoint** » (les waypoints doivent être ajoutés dans la séquence de l'itinéraire).
2. Pressez « **ENT** » pour commencer l'entrée.
3. Pressez la touche-écran « **SCAN** ».
4. Utilisez le pavé directionnel (⊗) pour balayer la liste des waypoints et sélectionner le waypoint de l'itinéraire.
5. Pressez deux fois « **ENT** » pour confirmer la sélection.

Pour ajouter un nouveau waypoint à une route, suivez les étapes 1 et 2 ci-dessus, puis appuyez sur la touche « **ENT** » pour commencer l'entrée des données du waypoint. Après avoir entré le nom, la position et d'autres informations, confirmez l'inscription « **OK** » en pressant « **ENT** ».

SECTION 8 : Waypoints (points de cheminement)

Créer des waypoint graphiquement.

Le système GPSMAP® Garmin® peut stocker jusqu'à 500 waypoints alphanumériques avec une icône définie par l'utilisateur et un commentaire disponible pour chaque Waypoint. Les waypoints peuvent être créés, revus, déplacés ou supprimés à droite de la page carte (Map Page) en utilisant le curseur cible pour sélectionner les positions et les waypoints, et sont gérés par le biais des touches écran « **Waypoints** ».

Une fois que vous êtes en mode waypoint, vous pouvez aussi créer, éditer et revoir les waypoints via la liste des waypoint et la fenêtre des waypoints les plus proches. Allons aux fonctions graphiques des waypoints en premier lieu.

Pour créer un waypoint via l'affichage de la carte :

1. Pressez la touche-écran « **WAYPTS** ». Le curseur cible apparait sous la forme d'une pointe de flèche.
2. Utilisez le pavé directionnel (⊗) pour déplacer le curseur vers la position désirée pour le waypoint.
3. Pressez « **ENT** » pour capturer la position.

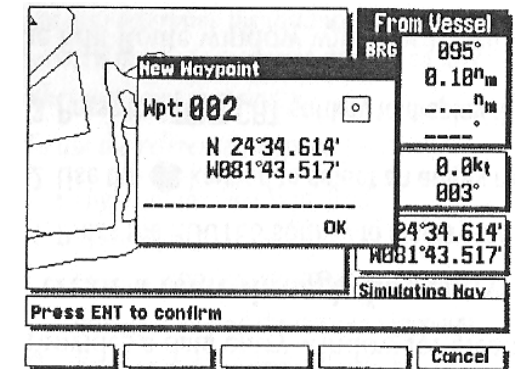
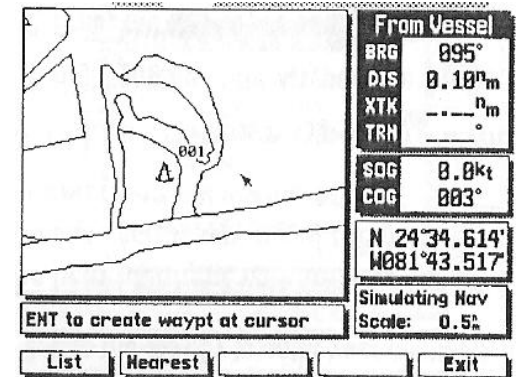
Une nouvelle fenêtre « **Waypoint** » apparait avec trois positions (digit) pour le nom et une icône graphique. Les coordonnées de la position sont affichées au centre de la fenêtre avec la définition de l'utilisateur dans le champ commentaire (comment) en-dessous.

4. Pour accepter le nom par défaut du waypoint, son icône et le commentaire (la date et l'heure de sa création), pressez « **ENT** » pour confirmer le « **OK** » inscrit à l'écran.

Le système vous permet d'entrer six caractères pour le nom du waypoint et 20 pour le commentaire, ainsi qu'une icône graphique pour chaque waypoint.

Pour entrer un nom défini par l'utilisateur, une icône ainsi qu'un commentaire :

1. Placez en surbrillance, le nom, l'icône ou le commentaire et pressez sur « **ENT** ».
2. Utilisez le pavé directionnel (⊗) pour entrer le nom désiré, l'icône et le commentaire, ensuite pressez la touche-écran « **OK** » (pour les entrées nom et commentaire) ou la touche « **ENT** » pour la sélection de l'icône.
3. Après avoir effectué vos changements, placez en surbrillance le « **OK** » écrit à l'écran et pressez « **ENT** ».



SECTION 8 : Waypoints

Examiner et éditer les waypoints graphiquement.

Les fonctions graphiques suivantes sont l'examen et la modification à l'écran de waypoints. En déplaçant le curseur près d'un point de cheminement à l'écran (*on-screen waypoint*), vous pouvez saisir un waypoint spécifique. Une fois que le curseur cible a saisi un waypoint, celui-ci est placé en surbrillance avec un cercle blanc, et le GPSMAP affiche les informations du waypoint en bas de la fenêtre de données. Lorsqu'un waypoint est en surbrillance, vous pouvez le modifier, l'éditer, le déplacer ou le supprimer.

Pour sélectionner et examiner un waypoint à l'écran :

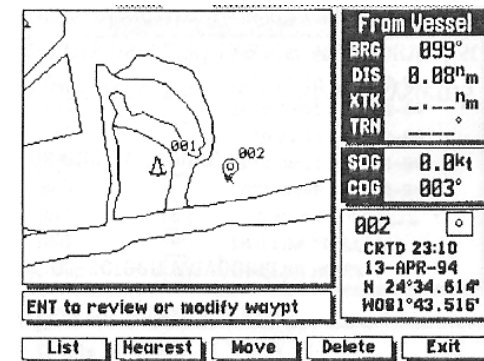
1. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour saisir le waypoint à l'écran.
2. Pressez « ENT » pour afficher la fenêtre « *Review Waypoint* » du waypoint en surbrillance (waypoint saisi).

Au départ de la fenêtre « *Review Waypoint* », vous pouvez changer le nom, l'icône ou le commentaire du waypoint saisi ainsi qu'éditer les coordonnées ou supprimer ce waypoint.

Vous pouvez aussi déterminer la distance et le gisement du entre le waypoint saisi et n'importe quel autre waypoint stocké dans le système.

Pour changer l'icône, le commentaire ou la position du waypoint :

1. Placez en surbrillance le champ de l'icône, du commentaire ou de la position et pressez « ENT ».
2. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour entrer la nouvelle icône, le commentaire ou la position et pressez la touche-écran « OK » (pour le nom et le commentaire) ou « ENT » (pour le changement d'icône).
3. Après avoir effectué vos changements, placez en surbrillance le « OK » écrit à l'écran et pressez « ENT ».



Le waypoint sélectionné ou l'aide à la navigation sont affichés au bas de la fenêtre de données.

Remarque:

*Les waypoints de navigation "Actifs vers" (Active to) ne peuvent être supprimés de la mémoire que si le GOTO actif ou la route ont été supprimés.
Pour supprimer un GOTO actif, pressez la touche « GOTO » et ensuite pressez la touche-écran CLR GOTO.
Pour supprimer un itinéraire (route) actif, pressez la touche-écran « ROUTES », placez en surbrillance la route 0 et pressez la touche-écran « DELETE ».*

SECTION 8 : Waypoints

Déplacer et supprimer graphiquement

Les deux dernières fonctions graphiques vous permettront de déplacer un waypoint en surbrillance ou de le supprimer de la mémoire système au départ de l'affichage carte (Map Display).

Pour déplacer un waypoint à l'écran :

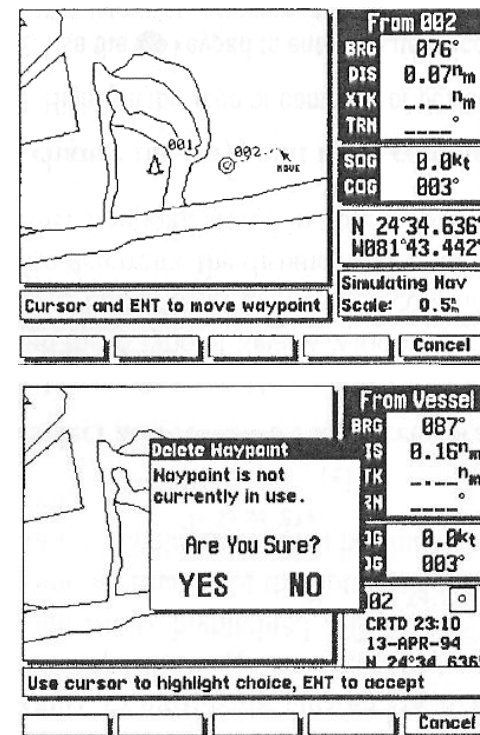
1. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour saisir le waypoint à l'écran.
2. Pressez la touche-écran « **MOVE** ».
2. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour déplacer le curseur vers la nouvelle position du waypoint. Lorsque vous déplacez le curseur, le gisement et la distance par rapport à la position originale du waypoint sont affichés au-dessus de la fenêtre des données, avec les coordonnées de la nouvelle position, affichées dans le champ « *position* ».
3. Pressez « **ENT** » pour confirmer le mouvement.

Pour supprimer un waypoint à l'écran :

3. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour saisir le waypoint à l'écran.
4. Pressez la touche-écran « **DELETE** ».
5. Pressez « **ENT** » pour confirmer l'avertissement de suppression.

La touche-écran « **WAYPOINTS** » fournit un accès aux fonctionnalités de gestion du système GPSMAP, les listes de waypoints et les listes des waypoints approchants. Pour aller à la liste des waypoints approchants, pressez la touche-écran « **WAYPOINTS** » dans n'importe quelle page GPSMAP

La liste des fonctions des waypoints vous autorise à faire défiler la liste principale de tous les waypoints stockés pour examen, édition, suppression de waypoints individuels, suppression de tous les waypoints stockés ; et créer de nouveaux waypoints au moyen de la fenêtre texte. La liste des waypoints liste tous les 500 waypoints en ordre mathématique ou numérique, avec les icônes de waypoints et les commentaires affichés pour chacun.



SECTION 8 : Waypoints

Utilisation de la liste des waypoints.

Pour faire défiler et examiner la liste des waypoints :

1. Pressez la touche-écran « **WAYPTS** » (Si vous n'êtes pas actuellement dans le sous-menu waypoints).
2. Pressez la touche-écran « **LIST** ».
3. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour faire défiler la liste dans les deux sens.
4. Pressez « **ENT** » pour examiner le waypoint en surbrillance.
5. Placez en surbrillance le mot « **OK** » et pressez « **ENT** » pour retourner à la liste des waypoints.
6. Le champ en surbrillance défile automatiquement vers le waypoint suivant. Si vous désirez voir la fenêtre de consultation des waypoints « **Review Waypoint window** » pour chaque classement, vous pouvez aussi faire défiler une liste de waypoint en appuyant sur « **ENT** » à plusieurs reprises.

Waypoint	Type	Description
001	⊕	CALM WATER
002	○	CRTD 23:10 13-APR-94
003	○	CRTD 23:31 13-APR-94
004	○	CRTD 23:51 13-APR-94
005	○	CRTD 00:11 14-APR-94
006	○	CRTD 00:45 14-APR-94
007	⊕	FL G 4S 4M "1"-----
008	⊕	SHALLOW TROLL
DIVE	⊕	SHALLOW WRECK

Press ENT to review or modify

Create Delete Del All Exit

Lorsqu'un waypoint de la liste des waypoints est en surbrillance, vous pouvez le sélectionner comme un GOTO de destination directement à partir de la liste en pressant la touche GOTO.

Une fois la fenêtre de consultation des waypoint est affichée, vous pouvez changer toutes les champs de données, renommer ou supprimer les waypoints en répétant les étapes décrites à la page 39. Vous pouvez aussi supprimer un waypoint individuel ou une liste entière de waypoints directement de la liste des waypoints.

Pour supprimer un waypoint individuel de la liste :

1. Utilisez le pavé directionnel(⊙) pour placer en surbrillance la waypoint que vous désirez supprimer.
2. Pressez la touche-écran « **DELETE** ».
3. Pressez « **ENT** » pour confirmer l'avertissement de suppression.

Pour supprimer l'entièreté de la liste des waypoints :

1. Pressez la touche « **DEL ALL** ».
2. Pressez le pavé directionnel(⊙) pour sélectionner le mot « **YES** » écrit à l'écran.

3. Pressez « **ENT** » pour confirmer la suppression.

SECTION 8 : Waypoints

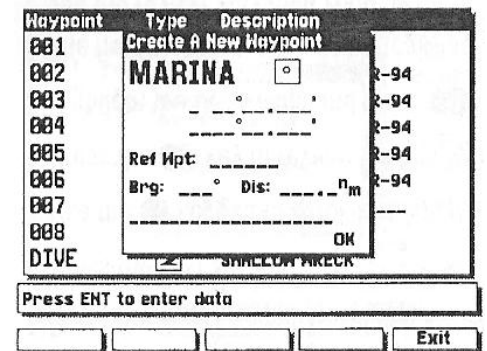
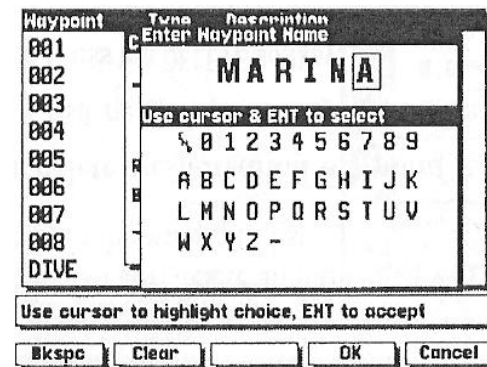
Création de waypoints par le texte.

La touche-écran « **CREATE** » vous permet de créer de nouveaux waypoints par l'entrée d'un nom et d'une position, ou par l'entrée d'une distance et d'un gisement d'un waypoint existant (une référence).

Pour créer un nouveau waypoint au départ de la liste du sous-menu :

1. Pressez la touche-écran « **CREATE** ».
2. Utilisez le pavé directionnel (⊗) pour entrer le nouveau nom du waypoint.
3. Pressez la touche-écran « **OK** » pour confirmer le nom.
4. La fenêtre « *Create a New Waypoint* » (créer un nouveau waypoint) apparaît, avec le champ « *Icône* » en surbrillance. Pour sélectionner une icône pour votre waypoint, pressez « **ENT** » et utilisez le pavé directionnel pour choisir une icône. Pressez « **ENT** » pour confirmer la sélection.
5. Pour entrer les coordonnées de la position du nouveau waypoint, placez en surbrillance le champ « *position* » et pressez « **ENT** ». Utilisez le pavé directionnel pour entrer la position et pressez « **ENT** » pour confirmer l'entrée.
6. Pour accepter le nouveau waypoint avec le commentaire par défaut (la date et l'heure de la création), pressez « **ENT** ». Pour entrer votre propre commentaire, placez en surbrillance le champ « *commentaire* » et pressez « **ENT** ». Utilisez le pavé directionnel (⊗) pour entrer le commentaire et pressez la touche-écran « **OK** » pour confirmer votre entrée.
7. Lorsque vous avez terminé d'entrer toutes les données de votre waypoint, utilisez le pavé directionnel pour placer en surbrillance le « **OK** » inscrit à l'écran et pressez la touche « **ENT** ».

Si vous ne connaissez pas les coordonnées de la position de votre nouveau waypoint, vous pouvez entrer une distance et un gisement en provenance d'un waypoint de référence (n'importe quel waypoint stockés dans votre système), et le GPSMAP calculera les coordonnées pour vous.



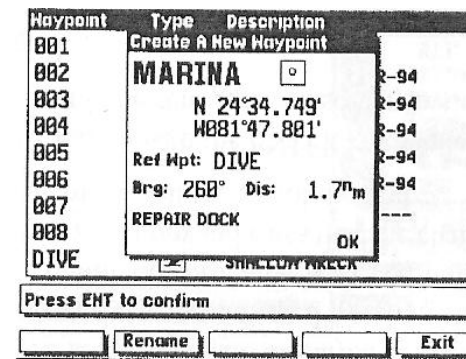
SECTION 8 : Waypoints

Waypoints de référence.

Liste des waypoints les plus proches

Pour créer un nouveau waypoint en utilisant un waypoint de référence :

1. Suivez les points 1 à 4 (créer un nouveau waypoint) de la page précédente.
2. Placez en surbrillance le champ du waypoint de référence et pressez la touche-écran « **SCAN** ».
3. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour consulter la liste des waypoints et chercher le waypoint de référence désiré. Pressez « **ENT** » pour confirmer le waypoint de référence désigné.
4. Pressez « **ENT** » pour commencer l'entrée du gisement de votre waypoint de référence vers la position du nouveau waypoint. Entrez le gisement et pressez « **ENT** ».
5. Pressez « **ENT** » pour commencer l'entrée de la distance de votre waypoint de référence vers la position du nouveau waypoint. Entrez la distance et pressez « **ENT** ». La position du nouveau waypoint est calculée automatiquement pour vous.
6. Pressez « **ENT** » pour confirmer le « **OK** » inscrit à l'écran.



Waypoint	Type	Distance	Bearing
001	⬇	0.0 ^{nm}	093°
002	○	0.1 ^{nm}	096°
003	○	0.1 ^{nm}	045°
FUEL	⬆	0.2 ^{nm}	331°
004	○	0.5 ^{nm}	338°
JOES	⬆	0.7 ^{nm}	319°
005	○	1.1 ^{nm}	329°
006	○	1.7 ^{nm}	305°
DIVE	⬇	2.2 ^{nm}	287°

Press ENT to review or modify

Exit

La dernière fonction concernant les touches écran « **WAYPOINTS** » est la fonction du waypoint le plus proche. La touche-écran « **NEAREST** » affiche les neuf waypoints les plus proches dans les 100 milles nautiques de votre position, avec leur nom, icône, distance et cap affichés.

Pour faire défiler et consulter la liste des waypoints les plus proches :

1. Pressez la touche-écran « **WAYPTS** » (si vous n'êtes pas actuellement dans le sous-menu « waypoints »).
2. Pressez la touche-écran « **NEAREST** ».
3. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour faire défiler la liste dans les deux sens.
4. Pressez « **ENT** » pour consulter le waypoint en surbrillance.
5. Placez en surbrillance le « **OK** » inscrit à l'écran et pressez « **ENT** » pour revenir à la liste des waypoints.
6. Si vous voulez voir la fenêtre de consultation des waypoints pour chaque liste de waypoints, vous pouvez également faire défiler la liste entière en appuyant sur la touche « **ENT** » à plusieurs reprises.

SECTION 9 : Configuration de la carte.

Sélectionner les fonctions affichées à l'écran.

Les fonctionnalités du système GPSMAP GARMIN® affichent une carte graphique avec 16 échelles de zoom allant de 1/8 de milles nautique à 4096 milles nautiques (n.m.), soit de 0.250 à 7500 km. Par l'utilisation de cartouches de cartes électroniques G-chart™, la carte affichée peut être regardée l'affichage de la carte peut montrer une grande variété de détails graphiques comme les contours de profondeur, les itinéraires et les points de cheminement et les waypoints.

La touche-écran « **MAP CFG** » (Map configuration ou configuration de la carte) vous permet de déterminer quelles fonctions de carte peuvent-être affichées pour une échelle déterminée. Par sélection d'une fonction individuelle dans la fenêtre de configuration de la carte, vous pouvez choisir quelle information spécifique afficher.

Pour accéder à la fenêtre de configuration de la carte :

1. Pressez la touche-écran « **MAPCFG** ».

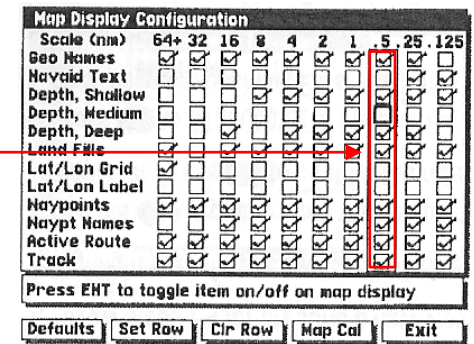
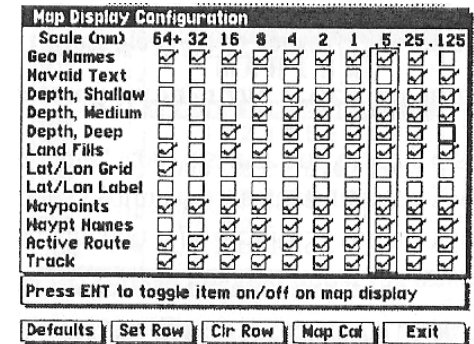
La fenêtre des fonctions de configuration dispose de cases à cocher « on / off » avec une liste des fonctionnalités sur le côté gauche de la grille.

L'échelle de zoom est affichée en haut de la grille, avec l'échelle de carte actuellement utilisée indiquée par **un cadre** autour de la grille de l'échelle sélectionnée (les colonnes indiquent, de gauche à droite, les échelles croissantes de 64 n.m. (120 km) à plus grandes). Un « **V** » coché dans les cases indique quelle fonction de la liste peut-être affichée dans l'échelle marquée au-dessus de la grille.

Les cases de la grille peuvent-être cochées ou décochées avec la touche « **ENTER** », alors qu'une rangée entière peut-être contrôlée par l'utilisation des touches-écran situées au bas de l'écran.

Pour utiliser la grille de configuration de la carte :

1. Utilisez le pavé directionnel (⤿) pour cocher ou décocher une case de la grille.
2. Pressez la touche-écran « **DEFAULTS** » pour replacer les réglages d'usine d'une grille entière.
3. Utilisez la touche-écran « **SET ROW** » pour cocher un rang horizontal entier.
4. Utilisez la touche-écran « **CLR ROW** » pour décocher un rang horizontal entier.



SECTION 9 : Configuration de la carte

Étalonnage de la carte.

Notez que les noms géographiques et les textes d'aide à la navigation (NAVAID) ne peuvent pas être affichés simultanément à des échelles d'une portée supérieure à 2 n.m. (4km) mais que le Navaid (texte d'aide à la navigation) est toujours disponible dans la fenêtre « *review* » par mise en surbrillance du Navaid avec le curseur.

Les noms des waypoints et les indications de latitude / longitude ne peuvent pas être affichées à moins que les waypoints ou les options lat/lon de la grille n'aient été sélectionnées. La grille de latitude / Longitude apparaîtra toujours dans les modes « *Overzoom* » et « *No Map* », indépendamment de la sélection de configuration.

La fenêtre d'affichage de la configuration de la carte comporte également une touche-écran d'étalonnage pour fournir un accès à une correction de la carte définie par l'utilisateur. Cette fonction vous permet de calibrer l'affichage de la carte pour le faire correspondre avec votre position physique exacte (**voir l'avertissement ci-contre !!!**) ou pour corriger les données de cartes anciennes.

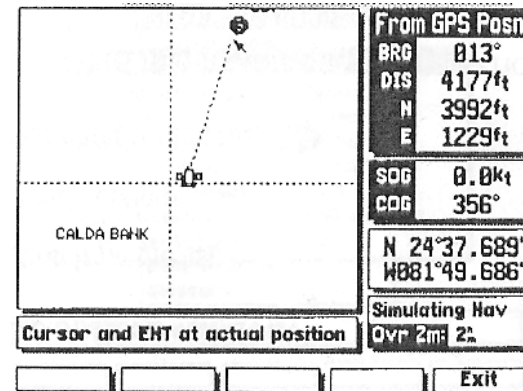
Si votre GPS ne fournit pas un affichage précis de votre position (Avec l'erreur de position estimative indiquée sur la page Statut « *Status Page* »), vérifiez que votre système GPSMAP de référence correspond aux données des cartes du gouvernement que vous utilisez (Voir section 10 pour sélectionner une date de carte).

Pour calibrer l'affichage de la carte, vous devez connaître exactement où vous êtes, et comprendre que la correction est généralement valide seulement pour une gamme limitée de points de correction.

Vous ne devez effectuer une calibration de la carte seulement lorsque votre bateau ne se déplace pas (immobile dans un port par exemple).

La correction maximum est de 16.400 pieds (5000m).

Notez que tous les décalages de calibration de la carte resteront en vigueur tant qu'ils n'auront pas été supprimés.



Danger !

La fonction d'étalonnage de la carte est valide seulement dans une gamme d'échelle limitée. Plus vous êtes loin du point de correction, plus l'erreur de position sera importante.

Gardez à l'esprit que cette possibilité de sélection peut provoquer des erreurs de position jusqu'à 330 pieds (100 m).

Les fonctions d'étalonnage de la carte ne doivent JAMAIS être utilisées pour essayer la correction SA. Toute utilisation incorrecte de la fonction d'étalonnage peut sérieusement affecter la précision de votre unité.

Pour effectuer la calibration de la carte via la fenêtre de configuration de la carte :

1. Pressez la touche-écran « **MAP CAL** ».
2. Utilisez le pavé directionnel pour déplacer le curseur de la position du satellite (indiqué par l'icône satellite) jusqu'à votre position exacte. Le gisement, la distance ainsi que le décalage horizontal et vertical sont indiqués au-dessus de la fenêtre des données, avec les coordonnées de la position indiquées dans le champ « *Position* ».
3. Pressez « **ENT** » pour confirmer les décalages (compensations) et « **EXIT** » pour retourner à la fenêtre de configuration.
4. Pour supprimer les compensations, pressez la touche-écran « **MAP CAL** », lorsque l'affichage de la carte apparaît, pressez la touche-écran « **CANCEL** » et ensuite la touche-écran « **EXIT** ».

SECTION 10 : Menu auxiliaire

Utilisation du menu de configuration.

Les touches-écran « **AUX** » donnent accès aux différents systèmes, la navigation et les menus d'interface utilisés pour personnaliser le fonctionnement de votre unité. Une fois que vous avez pressé la touche-écran « **AUX** » vous voyez la liste complète des options disponibles classées par catégories. Chaque catégorie de la liste possède son propre menu de fonctions de configuration, qui peut être consulté en sélectionnant une option auxiliaire avec le pavé directionnel et en appuyant sur « **ENT** »

Quand une fenêtre sous-menu est affichée, vous verrez une liste complète des fonctions disponibles, avec la configuration actuelle pour chaque option indiquée.

Une fois que vous entrez dans un sous-menu auxiliaire, vous allez utiliser deux formats de saisie de données pour entrer la plupart de vos préférences de configuration.

La fenêtre « *Option* » vous fournit une liste de choix de menu à partir duquel vous pouvez sélectionner vos préférences.

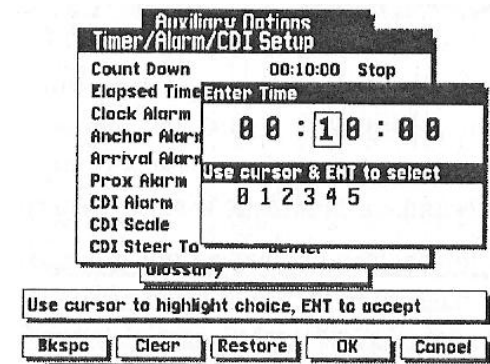
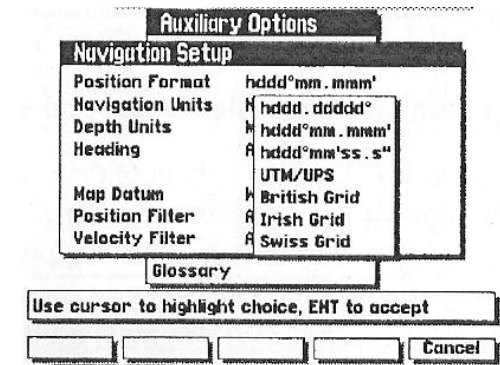
Pour sélectionner un menu choisi parmi la fenêtre « Options » :

1. Utilisez le pavé directionnel pour placer en surbrillance une option de la liste.
2. Pressez « **ENT** » pour voir la liste des options du menu.
3. Utilisez le pavé directionnel (⊙) pour placer votre choix en surbrillance et pressez « **ENT** ».

La fenêtre d'entrée de données est utilisée pour configurer les entrées de valeurs numériques ou alphabétiques requises, et fournit un tableau de valeurs pour entrer les caractères.

Pour entrer une valeur dans la fenêtre d'entrée de données :

1. Utilisez le pavé directionnel pour sélectionner une valeur pour chaque position. Pressez « **ENT** » pour accepter cette valeur et vous déplacer vers la position suivante.
2. Pressez la touche-écran « **OK** » pour accepter l'entrée de la donnée entrée (presser la touche après avoir entré le caractère final accepte également la donnée entrée).

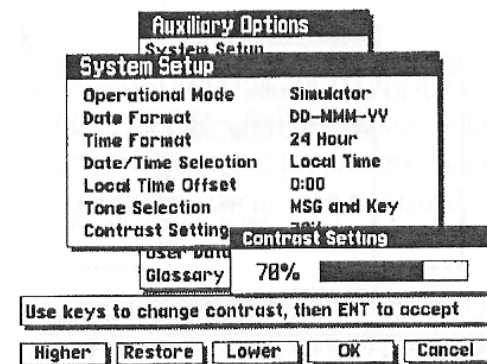
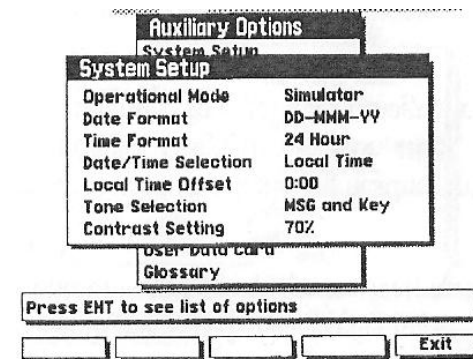


SECTION 10 : Menu auxiliaire :

Options de configuration du système.

Le sous-menu du système de configuration est utilisé pour sélectionner le mode de fonctionnement, les formats de date et d'heure, les tonalités de préférence et le contraste d'affichage (modèles 205/210 seulement).

- **Operational mode (mode de fonctionnement)** : Ce mode vous permet de sélectionner entre mode normal et mode simulation. Le GPS n'acquiert pas les satellites en mode simulation et ne peut pas être utilisé pour la navigation. Les waypoints et itinéraires créés en mode simulation et sauvegardés dans la mémoire système peuvent-être utilisés en mode normal.
- **Date Format** : Permet de sélectionner entre : Date / Mois / Année, ou Mois / Date / Année.
- **Time Format** : Permet de sélectionner entre un affichage en 12 ou 24 heures.
- **Date / Time selection** : Laisse le choix entre l'affichage de la date et de l'heure en GMT (Greenwich Mean Time ou UTC), ou en temps local ou en décalage par rapport au temps UTC/GMT.
- **Local Time Offset (Décalage ou heure locale)** : Fournit un champ d'entrée de données pour entrer une différence horaire entre le temps universel (UTC ou GMT) et l'heure locale.
Les réglages locaux du sous-menu « *Date/Time Selection* » doivent-être sélectionnés.
- **Tone selection (réglage de tonalité)** : Vous laisse sélectionner une tonalité pour émettre un bip sonore pour les messages et pour la confirmation de la frappe des touches. Sélection soit « *messages only* » (message seulement) ou aucun son pour toutes les fonctions (la sélection de la tonalité n'affecte pas l'alarme externe).
- **Contrast Setting (Réglage du contraste)** (Modèles 205/210 seulement) : Fournit un curseur pour ajuster le contraste de l'écran LCD pour compenser les variations de température ou de conditions d'éclairage. Garder le contraste à un niveau minimum acceptable permettra de prolonger la vie de l'écran.
Pour ajuster le contraste :
 1. Utilisez les touches-écran « **HIGHER** » ou « **LOWER** » ou encore le pavé directionnel (⤿) pour ajuster le contraste.
 2. Pressez « **ENT** » pour confirmer le nouveau réglage.
Pressez « **RESTORE** » avant la confirmation pour revenir au réglage précédent.



SECTION 10 Menu auxiliaire : Configuration des options de navigation.

Le sous-menu configuration des options de navigation est utilisé pour sélectionner une variété d'informations relatives à la navigation, y compris le format de la position, les unités de mesure et les préférences de cap. Ce sous-menu est également utilisé pour sélectionner les dates des cartes et ajuster la position intégrée et les filtres de vitesse.

- **Position Format** : Vous permet de sélectionner le système de coordonnées utilisé pour afficher les positions. Vous pouvez sélectionner la latitude / longitude dans trois formats d'affichages :
 - Degrés seulement (N37.25818°).
 - Degrés et Minutes (N37°15.490).
 - Degrés, Minutes et Secondes (N37°15'29.4").

Ces options sont aussi disponibles pour les coordonnées UTM/UPS et les quadrillages Britanniques, Suisses ou Irlandais.

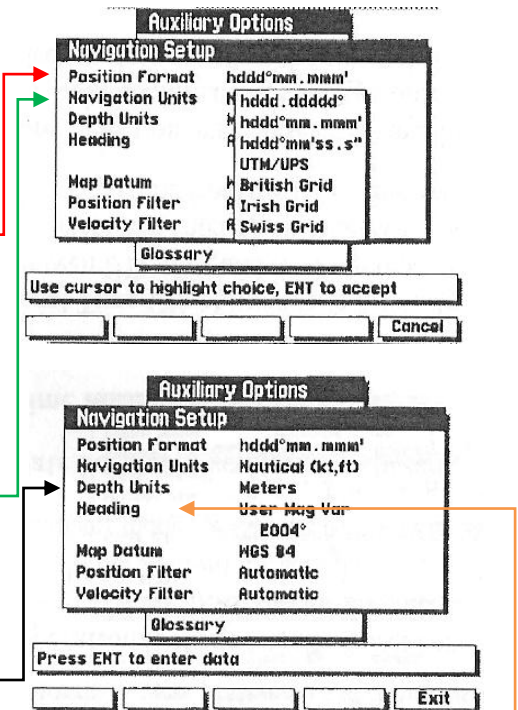
- **Navigation Units (Unités de navigation)** : Sélectionne le format pour les mesures de vitesse et de distances. Vous pouvez choisir entre les formats :

- Nautique.
- Statut.
- Métrique.

- **Depth Units (Unités de Profondeur)** : Sélectionne le format pour l'affichage des contours de profondeur des cartouches de cartes électroniques G-chart™. Les contours de profondeurs peuvent être affichés

- en pieds (feets),
- en mètres (metric),
- en brasses (fathoms).

- **Heading (Cap)** : Vous permet de sélectionner quelle référence est utilisée pour le calcul des informations de cap. Vous pouvez sélectionner :
 - Variation magnétique automatique.
 - Nord Vrai (True North).
 - Variation magnétique entrée par l'utilisateur.



Pour entrer une variation magnétique personnelle :

1. Sélectionnez l'option « *User Mag Var* » et pressez « ENT ».
2. Utilisez le pavé directionnel (⤴) pour placer en surbrillance le champ variation et pressez « ENT ».
3. Entrez la variation désirée et pressez la touche-écran « OK ». Pressez « ENT » après avoir entré le dernier caractère, vous devez aussi confirmer l'entrée par « ENT ».

SECTION 10 Menu auxiliaire :

Configuration de la navigation Et Système de référence des cartes.

Le sous-menu de configuration de la navigation peut également être utilisé pour sélectionner les systèmes de référence des cartes et ajuster la position interne et les filtres de vitesse.

Le système de référence des cartes du GPSMAP est le WDS 84, un système mondial de référence des cartes qui convient pour l'utilisation de la plupart des cartes gouvernementales.

Vous pouvez changer le système de référence des cartes uniquement si les cartes que vous utilisez actuellement spécifient un système de référence différent dans leur légende.

Attention !

L'utilisation d'un système de référence incorrect peut sérieusement affecter l'exactitude de votre unité.

Le système de référence utilisé dans votre GPSMAP doit toujours correspondre au système de référence des cartes que vous utilisez. Si aucun système de référence n'est indiqué sur les cartes que vous utilisez, contactez l'éditeur de ces cartes.

La sélection et la définition d'un système de référence personnalisé n'est recommandé qu'aux navigateurs expérimentés dans les systèmes de références globaux.

Map Datum (système ou données de référence des cartes) (uniquement pour les GPSMAP 210 et 220), fourni une liste des références des cartes utilisées par le Système du GPSMAP.

Pour une liste des données de référence de cartes disponibles pour le GPSMAP, voir appendice « F ». Des données de référence des cartes d'utilisateur sont aussi disponibles pour permettre une entrée de vos propres corrections de système de référence.

Pour définir un système de référence d'utilisateur :

1. Sélectionnez l'option « **USER** » (Utilisateur) dans la liste des données.
2. Entrez les valeurs de référence pour chaque champ. Les valeurs que vous entrez seront basées sur leur différence par rapport au système de référence WGS 84.
3. Placez en surbrillance le champ « **OK** » inscrit à l'écran et pressez « **ENT** » pour confirmer.

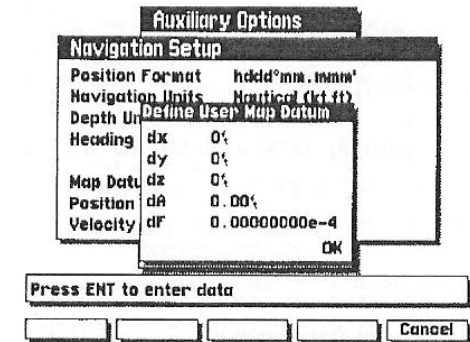
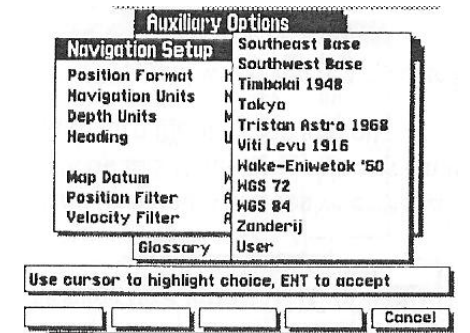
Position Filter and Velocity Filter (Filtre de position et filtre de vitesse), vous permet de sélectionner le temps de réponse du GPSMAP pour changer de piste en vitesse fond.

Quatre réglages sont disponibles :

- Automatic (Automatique).
- Fast (Rapide) : 3 secondes.
- Medium (Moyen) : 20 secondes.
- Slow (Lent) : 120 secondes.

Sélectionner un filtre lent peut-être souhaitable pour les applications lentes avec de fréquents changements de routes (voiliers).

La sélection automatique est vivement recommandée dans les autres cas.

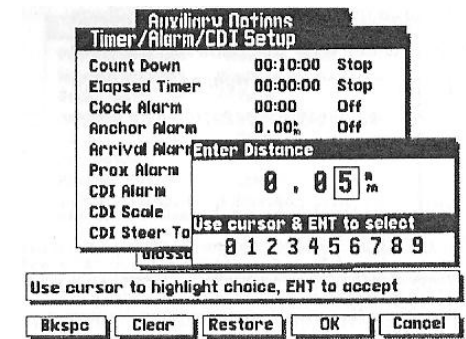
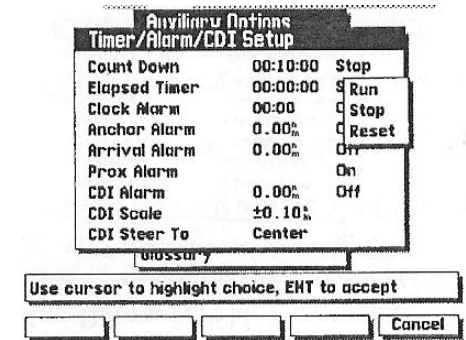


SECTION 10 Menu auxiliaire :

Réglage du timer et des alarmes.

Le timer / alarm / CDI sous-menu de configuration est utilisé pour contrôler les différentes alarmes, les réglages du timer et sélectionner les préférences d'échelle de déviation ou écart de route (CDI).

- ➔ **Count Down (Minuterie)** : Le timer déclenche une alarme lorsqu'une durée (jusqu'à 99 :59 :59) est écoulée. Entrer une durée de temps dans le champ « *Time* » et utilisez le champ de contrôle pour commencer immédiatement le décompte, l'arrêter ou l'annuler.
- ➔ **Elapsed Timer (Temps écoulé)** : Fourni un chronomètre jusqu'à 99 :59 :59. Pour démarrer, stopper ou annuler le chronomètre, Placez en surbrillance le champ de contrôle à la droite de l'affichage du timer et sélectionnez l'option appropriée.
- ➔ **Clock Alarm (Réveil)** : Fourni une alarme pour l'horloge système. Entrez une heure dans le champ « *time* » et enclenchez l'alarme par le menu du champ de contrôle. Souvenez-vous que vous devez entrer une alarme dans le même format (UTC ou heure locale) que celle utilisée par le système.
- ➔ **Anchor Alarm (Alarme de mouillage)** : Sert à vous avertir si votre ancre dérape. Vous permet de spécifier une alarme sonore lorsque vous avez dépassé une distance de dérive spécifiée. Entrez une distance pouvant atteindre 9,9 milles ou kilomètres dans le champ de distance et utilisez le champ contrôle pour allumer ou éteindre l'alarme.
- ➔ **Arrival Alarm (Alarme d'arrivée)** : Vous permet de spécifier une alarme lorsque vous êtes à la distance spécifiée d'un point de destination. Entrez le rayon de distance pour faire sonner l'alarme en utilisant le champ « contrôle » pour activer ou désactiver l'alarme. Si l'alarme est désactivée, elle sonnera toutefois une minute avant d'atteindre le waypoint de destination en fonction de votre route et de votre vitesse.
- ➔ **Prox Alarm (Alarme de proximité)** : Vous permet de sélectionner une alarme pour bipper lorsque vous êtes à une distance spécifiée d'un waypoint de proximité. Utilisez le champ « *contrôle* » pour allumer ou éteindre l'alarme. Les valeurs de rayon et de waypoint de proximité sont entrées par la liste du sous-menu des waypoints de proximité (voir page 55).



SECTION Menu auxiliaire :

Options de configuration de l'écart de route (CDI).

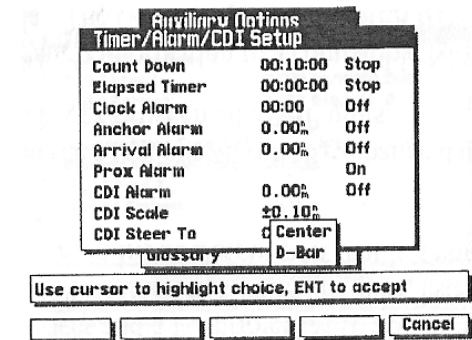
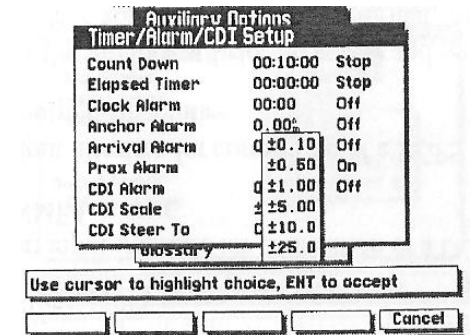
La configuration de l'indicateur d'écart ou de déviation de route du GPSMAP sont aussi contrôlés via le sous-menu « *timer/alarm/CDI* ». Via le sous-menu CDI, vous pouvez contrôler une alarme de déviation de trajectoire, définir l'échelle du CDI et sélectionner un « *CDI Steer To* » de préférence.

- **CDI Alarm (Alarme d'écart de route ou de déviation de route)** : Vous permet de sélectionner une alarme pour bipier lorsque vous déviez de la route désirée d'une distance spécifiée. Entrez une distance dans le champ « *distance* » et utilisez le champ « contrôle » pour activer ou désactiver cette alarme.
- **CDI Scale (Echelle d'écart de route)** : Fourni la liste de 5 échelles de configuration d'écarts de route.
 - ± 0.10
 - ± 0.50
 - ± 1.0
 - ± 5.0
 - ± 10.0

Et 25.0 milles ou kilomètres. L'échelle représente la distance entre le centre de l'échelle à chaque extrémité de l'échelle. Chaque fois que vous déviez de votre route de la valeur de l'échelle de distance, la distance à laquelle vous êtes hors de votre route sera affichée à la place de l'échelle de déviation affichée, avec une flèche indiquant la direction vers laquelle barrer pour revenir sur la route.

- **CDI Steer to (Indicateur d'écart de route, barrer vers)** : vous permet de sélectionner une direction à barrer centrée ou une barre de défilement pour un guidage graphique de direction à barrer.

L'affichage du « *CDI Steer To* » centré affiche votre position sur une ligne verticale sur l'échelle, et votre route désirée au centre de cette échelle. Lorsque vous êtes en dehors de la route en mode D-bar, barrez dans la direction de la D-bar.



SECTION 10 Menu auxiliaire : Options de l'interface de configuration

Le sous-menu de configuration de l'interface du GPSMAP vous permet de contrôler deux ports de connexion pour y connecter des périphériques électroniques externes et une imprimante.

Le premier port répertorié au haut de la fenêtre de configuration de l'interface, est un port d'entrée et de sortie qui vous permet de spécifier l'un des cinq formats d'interface :

Data Transfert (Transfert de données) : Il s'agit d'une interface exclusive qui vous permet d'échanger des données telles que les waypoints, les itinéraires et les journaux de trajet entre les unités GPSMAP.

No In / NMEA Out (Pas d'entrée / Sortie NMEA): Fournit des informations de navigation à un appareil compatible NMEA, comme un pilote automatique ou un radar. Le GPSMAP est équipé des options de sorties NMEA 0180, 0182, 0183 v 1.5 et 0183 v2.0. Voir l'annexe B pour obtenir des renseignements supplémentaires sur NMEA.

No In / No Out (Pas d'entrée / Pas de sortie) : Désactive les deux ports.

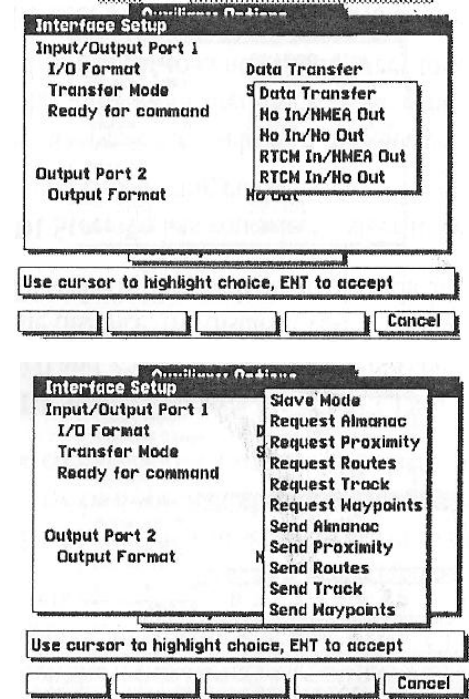
RTCM In / NMEA Out : Fourni une interface d'entrée pour la connexion d'une balise de réception DGPS ainsi qu'une sortie NMEA sélectionnable.

RTCM In / No Out : Fourni une interface d'entrée pour la connexion d'une balise de réception DGPS, mais sans possibilité de sortie.

Pour spécifier un format « *I/O* », placez en surbrillance le champ « *I/O format* », pressez « **ENT** » et sélectionnez une option de la liste du sous-menu. Une fois que vous avez sélectionné le format d'un I/O, vous pouvez spécifier d'autres préférences dans divers domaines dans le champ « *format* » pour les modes de transfert, les formats NMEA, fréquence du récepteur, etc.

Lorsque « **Data Transfer** » est sélectionné, vous avez besoin de spécifier quelles informations requérir ou envoyer vers l'unité à distance par l'intermédiaire du champ « **Transfert Mode** ».

La configuration de l'unité « *slave* » (esclave) vous permet de contrôler tout le transfert de données du GPSMAP connecté ainsi que les autres spécifications des requêtes ou transferts de données spécifiques de l'unité GPSMAP principale.



SECTION 10 Menu auxiliaire.

Configuration NMEA.

Configuration de l'interface de l'imprimante.

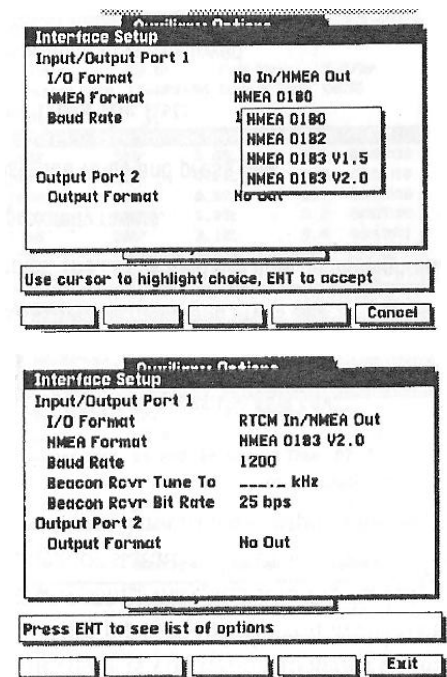
Lorsqu'une sortie NMEA est sélectionnée pour le système GPSMAP, vous pouvez sélectionner une option via le champ « **Format NMEA** ». Pour choisir un format NMEA, placez en surbrillance le champ « **Format NMEA** » et pressez « **ENT** ». Une fois le format sélectionné, Le GPSMAP définit automatiquement la vitesse de transmission correcte pour le format NMEA que vous avez sélectionné.

Si le format I / O est configuré pour accepter les RTCM d'entrée pour connecter un récepteur de balise GPS différentiel, vous devrez spécifier une fréquence dans le champ « **tuning** » (accord) du récepteur de balise et sélectionnez un débit à partir des options de débit du récepteur de balise.

La fréquence par défaut sera 304,0 KHz ou la dernière fréquence DGPS à l'écoute. Le statut DGPS sera affiché sur la page de statut, avec la fréquence, le rapport signal / bruit, la distance de l'émetteur et le statut affiché.

Le GPSMAP possède un second port de sortie, prévu pour connecter une imprimante série RS-232. Une fois cette imprimante connectée, vous pourrez imprimer les données de vitesse et de route fond.

Remarque: La traduction du texte concernant l'installation de l'imprimante citée plus haut n'a pas été faite car cet appareil est indisponible sur le marché du fait de son obsolescence.



SECTION 10 Menu auxiliaire :

Liste des waypoints de proximité.

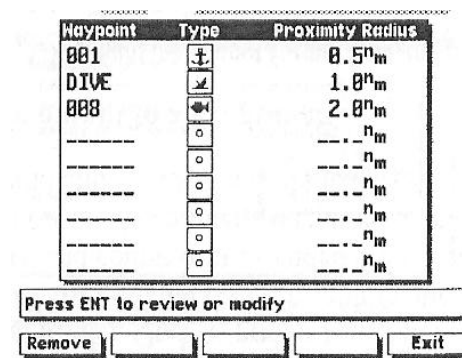
Le sous-menu suivant listé dans le menu auxiliaire du GPSMAP est la liste des waypoints de proximité. Le liste des waypoints de proximité vous permet de définir un cercle d'alarme autour d'une position du waypoint stockée et peut être utilisée pour vous aider à éviter les récifs, des rochers ou les eaux restreintes. Jusqu'à neuf waypoints peuvent figurer sur la liste, avec un rayon d'alarme maximal de 99,9 milles nautiques, milles de statut ou en kilomètres. L'alarme du sous-menu de configuration. « *Timer / CDI* » est activée ou désactivée par l'alarme le.

Pour entrer un waypoint de proximité :

1. Placez en surbrillance le champ « *Proximity Waypoint* » et pressez « **ENT** ».
2. Pressez à nouveau « **ENT** » pour commencer l'entrée du Waypoint.
3. Pressez la touche-écran « **SCAN** ».
4. Utilisez le pavé directionnel (⊕) pour sélectionner le waypoint désiré et pressez « **ENT** ».
5. Pressez à nouveau « **ENT** » pour confirmer le « **OK** » écrit à l'écran. Le champ « *Radius* » (Rayon) est maintenant en surbrillance.
6. Pressez « **ENT** » pour commencer l'entrée du rayon de proximité.
7. Utilisez le pavé directionnel pour entrer une valeur de distance et pressez « **ENT** ».

Pour enlever un waypoint de proximité de la liste :

1. Utilisez le pavé directionnel (⊕) pour placer en surbrillance la waypoint à supprimer.
2. Pressez la touche-écran « **REMOVE** ».



Si une alarme de cercle de proximité se chevauche avec une alarme de cercle existante, un avertissement de chevauchement de proximité sera affiché. Tant que les chevauchements existent, l'avertissement sera affiché chaque fois que le GPSMAP sera allumé. Si vous entrez dans un cercle d'alarme de chevauchement, le GPSMAP vous informera seulement sur le waypoint de proximité le plus proche.

SECTION 10 Menu auxiliaire.

Mode planification d'itinéraires.

Le système GPSMAP dispose d'une fenêtre de planification d'itinéraire qui va calculer et afficher la trajectoire désirée et la distance aux points de cheminement de route (waypoints), ainsi que le total du carburant nécessaire et le temps estimé en route (ETE).

Pour utiliser le mode de planification d'itinéraires :

1. Placez en surbrillance l'option « **Route Trip Planning** » (planification d'itinéraire) de la fenêtre options auxiliaires et pressez « **ENT** ».
2. Utilisez les touches-écran « **PREV RTE** » et « **NEXT RTE** » pour sélectionner une route.
3. Placez en surbrillance le champ « **SPEED** » et introduisez une vitesse pour votre excursion.
4. Placez en surbrillance le champ « **Fuel Flow** » (débit de carburant) et introduisez une unité de débit par heure.
5. Placez en surbrillance le champ « **Depart Date** » et introduisez une date.
6. Placez en surbrillance le champ « **Depart Time** » et introduisez une date de départ.

Route Planning				
Route	1			
Speed	10.0%	Fuel Flow	2.0/hr	
Depart Date	14-APR-94	Depart Time	06:35	
Start At 001				
End At	Dsrd Trk	Distance	Fuel Rqrd	ETE
002	089°	0.09%	0.0	00:00:33
003	358°	0.21%	0.0	00:01:15
004	306°	0.69%	0.1	00:04:09
005	320°	1.26%	0.3	00:07:34
006	266°	2.12%	0.4	00:12:41

Press ENT to do leg planning

Prev Rte | Next Rte | | | Exit

Route Planning			
Point-to-Point Planning			
Depart From	007	Arrive At	008
Speed	10.0%	Fuel Flow	2.0/hr
Depart Date	14-APR-94	Depart Time	07:15
At Destination:			
Dsrd Trk	243°	ETA	07:24
Distance	1.40%	Arrival Date	14-APR-94
Fuel Rqrd	0.3	Sunrise	11:07
ETE	00:08:24	Sunset	23:49
008	243°	8.13%	1.0 00:08:48

Press ENT to review or modify

| | | | Exit

Le waypoint de début de route est indiqué sous le champ « **Depart Date** » (Date de départ), avec une liste des waypoints d'itinéraire en-dessous. La distance, le carburant requis et le temps de parcours estimé (ETE) affichés sont les valeurs totales du waypoint de départ pour chaque waypoint de la liste, avec le chemin souhaité représentant la route entre deux waypoints.

Au départ de la liste des waypoints d'itinéraire, vous pouvez utiliser le pavé directionnel pour dérouler du début à la fin l'entièreté de la liste et revoir les étapes individuelles de chaque itinéraire en plaçant en surbrillance le waypoint d destination et en pressant la touche « **ENT** ».

La fenêtre de planification d'itinéraire point par point vous permet de revoir les étapes pour les distances, quantités de carburant requises et les temps de parcours estimés.

L'heure estimée d'arrivée (ETA), avec l'heure du lever et du coucher de soleil à votre destination sont également affichés.

Vous pouvez aussi utiliser la fenêtre de planification d'étape pour effectuer d'autres calculs de vitesse, de temps de parcours et de consommation de carburant.

Pour retourner à la page principale de planification d'itinéraires, pressez la touche-écran « **EXIT** ».

SECTION 10 Menu auxiliaire : Mode de planification point par point

La fonction planification point par point vous permet de calculer les distances d'excursion, consommation de carburant, ETA et ETE entre n'importe quelle paire de waypoints ou de votre position actuelle et un waypoint stocké.

Le mode planification peut aussi fournir les données de lever et de coucher de soleil de votre destination à une date spécifiée.

Pour utiliser le mode de planification point par point :

1. Placez en surbrillance l'option « *Point to Point* » (Point par Point) et pressez « ENT ».
2. Entrez un waypoint de départ et d'arrivée dans les champs appropriés. Une fois la fenêtre « *Waypoint* » affichée, utilisez la touche-écran pour sélectionner rapidement le waypoint désiré dans la liste (si vous appliquez un waypoint de départ ou d'arrivée blanc, votre position GPS actuelle peut servir pour planifier les calculs).
3. Entrez une vitesse et une consommation horaire dans les champs appropriés.
4. Entrez les dates et heures de départ de votre excursion.

Une fois que vous avez entré votre vitesse ainsi que les valeurs de carburant de date et d'heure, les informations de votre excursion sont calculées et affichées dans le bas de la fenêtre.

Les fonctions de planification du GPSMAP peuvent également inclure une fenêtre de planification de lever et de coucher de soleil séparée pour fournir l'heure de lever et de coucher de soleil à chaque waypoint.

Pour utiliser la fonction lever / coucher de soleil :

1. Placez en surbrillance l'option « *Sunrise/Sunset Planing* » (planification du lever et du coucher de soleil) et pressez « ENT ».
2. Entrez le waypoint dans le champ « *Location* » (Emplacement) et utilisez la touche-écran pour sélectionner rapidement le waypoint désiré dans la liste (si vous laissez le champ « *Waypoint* » libre, votre position GPS actuelle peut-être utilisée).
3. Entrez la date pour laquelle vous voulez obtenir les informations de lever et de coucher de soleil dans le champ date. La date par défaut est toujours la date courante.

Auxiliary Options
Point-to-Point Planning

Depart From	FUEL	Arrive At	007
Speed	10.0%	Fuel Flow	2.0/hr
Depart Date	14-APR-94	Depart Time	05:01

At Destination:

Dsrdr Trk	295°	ETA	05:37
Distance	6.14%	Arrival Date	14-APR-94
Fuel Rqrd	1.2	Sunrise	11:07
ETE	00:36:48	Sunset	23:49

Glossary

ENT to select waypt, blank plans current position

Remove [] [] [] Exit

Auxiliary Options
System Setup
Navigation Setup
Sunrise/Sunset

Location	001
Date	14-APR-95
Sunrise	11:07
Sunset	23:48

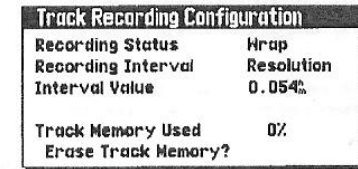
Track Recording
User Data Card
Glossary

ENT to select waypt, blank plans current position

Remove [] [] [] Exit

SECTION 10 Menu auxiliaire : Configuration des enregistrements des traces.

Le sous-menu d'enregistrement des traces vous permet de spécifier si vous voulez enregistrer ou non un « track plot » (un enregistrement électronique de votre trajectoire) et de définir comment l'enregistrer. Il peut également montrer un indicateur de la mémoire utilisée et une fonction pour effacer la mémoire des chemins enregistrés.



Track Recording Configuration	
Recording Status	Wrap
Recording Interval	Resolution
Interval Value	0.054%
Track Memory Used	0%
Erase Track Memory?	

Recording Status : (Conditions d'enregistrement) vous permettent de sélectionner une des trois options d'enregistrement :

- **Off** : Aucun plot de trace de trajectoire n'est enregistré.
- **Fill** : Un plot de trace de trajectoire peut-être enregistré jusqu'à ce que la mémoire soit remplie.
- **Wrap** : Un plot de trace de trajectoire peut être enregistré continuellement, en fonction de la mémoire disponible (remplacer les anciennes données par les neuves).

Recording Value : (Intervalle d'enregistrement) définit la fréquence à laquelle les plots de traces de trajectoire doivent être enregistrés.

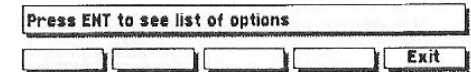
- **Time** : Enregistre les plots de trace de trajectoire basés sur une distance définie par l'utilisateur.
- **Distance** : Enregistre les plots de trace de trajectoire basés sur un intervalle de temps défini par l'utilisateur.
- **Résolution** : Enregistre les plots de trace basés sur la variation de votre route fond. Ce paramètre est hautement recommandé pour une meilleure efficacité d'utilisation de la mémoire des traces. La valeur de distance entrée est l'erreur maximum autorisée à partir de votre route vraie avant l'enregistrement du point de trace.

Interval Value : (Valeur d'intervalle) Vous permet de sélectionner la valeur de distance ou d'intervalle pour enregistrer la piste.

Erase Track Memory : (Effacer la mémoire de piste) Vous permet d'effacer tous les plots de position de piste de la mémoire système et démarre un nouveau plot de piste.

Pour effacer la mémoire :

1. Placez en surbrillance le champ « **Erase Track Memory** » et pressez « **ENT** ».
2. Déplacez le champ en surbrillance vers le « **Yes** » écrit à l'écran et pressez « **ENT** ».



Le champ «Track Memory Used » (mémoire de trace utilisée) affiche le pourcentage de mémoire utilisée à l'instant.si vous avez presque 100% de capacité, vous pouvez sauver tous les plots de trace existants dans une carte de stockage optionnelle et télécharger à une date ultérieure. Voir page 59 pour plus d'information sur l'utilisation des cartes de données.

SECTION 10 : Menu auxiliaire

Cartes de données programmables.

Les cartes de données programmables GARMIN® vous permettent de sauver et de restaurer tous les plots de trace, waypoints et itinéraires utilisés par votre système GPSMAP dans une carte mémoire programmable. Le système GPSMAP stocke toutes ces données dans sa mémoire interne, les cartes de données sont un moyen pratique pour sauvegarder et transférer vos données de navigation ou pour faire place à des informations supplémentaires sur votre système.

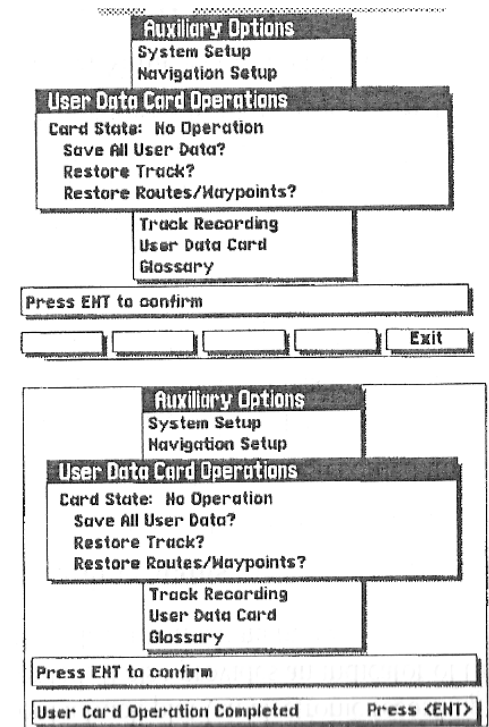
Les cartes de données sont utilisées pour trois fonctions :

- Lorsque vous sauvez toutes les données utilisateur : (waypoints, itinéraires et journaux de traces), dans une carte de données, toutes les informations stockées sur la carte sont effacées.
- Lorsque vous restaurez les données d'une carte vers le GPSMAP, tous les journaux de données sont effacés ou écrasés. Vos préférences d'enregistrement seront aussi placées sur la position «*arrêt*».
- Lorsque vous restaurez les données d'itinéraires et de waypoints au départ d'une carte vers votre GPSMAP, tous les waypoints et les itinéraires seront effacés ou écrasés.

Pour sauver ou restaurer les informations :

1. Insérez la carte dans le logement de carte. Le champ « *State Card* » se change de « *No Data Card Inserted* » (pas de carte de donnée insérée) en « *No Operation* » (pas d'opération) quand la carte est insérée correctement.
2. Placez en surbrillance la fonction de la carte que vous voulez utiliser et pressez « **ENT** ».
3. Utilisez « **ENT** » pour placer en surbrillance le « *YES* » écrit dans la fenêtre d'avertissement.
4. Pressez « **ENT** » pour accepter l'avertissement et commencer le transfert des données.

Le statut en cours du transfert de données peut-être consulté dans le champ d'état de la carte et un message indique lorsque le transfert est complet.



SECTION 10 : Menu auxiliaire

Glossaire des messages à l'écran.

La dernière liste du menu options auxiliaires est celle du glossaire. Le glossaire du GPSMAP affiché à l'écran contient les informations basiques sur les termes de navigation en général ainsi que sur les abréviations utiles pour l'utilisation de votre unité.

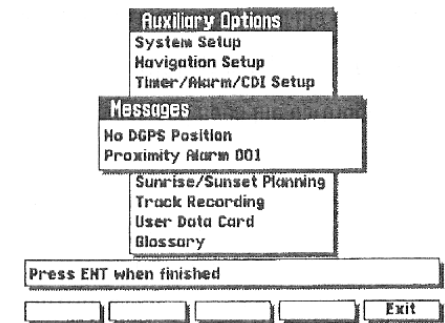
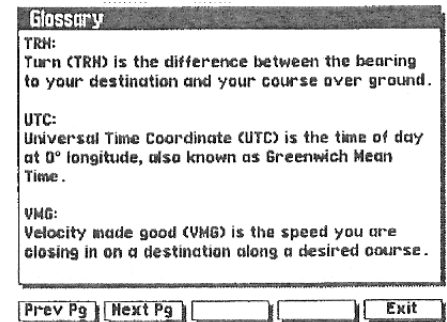
Pour consulter le glossaire à l'écran :

1. Placez en surbrillance l'option « **Glossary** » (Glossaire) et pressez « **ENT** ».
2. Utilisez les touches-écran « **PREV PG** » et « **NEXT PG** » pour faire défiler la liste du glossaire.

La fenêtre « **Auxiliary Options** » (Options Auxiliaires) est aussi utiliser pour accéder aux messages courants de votre unité. Il y a deux types de messages utilisés par le système GPSMAP : Les messages temporaires (Par exemple l'approche d'un waypoint) et les messages d'état (par exemple : pas de position DGPS). Tous les messages sont initialement indiqués par une alerte clignotante à l'écran et un son si spécifié. Après qu'un message temporaire ait été accepté, il est effacé de l'écran. Les messages d'état restent affichés tant que les conditions qui ont engendré leur apparition à l'écran n'ont pas été résolues.

Pour voir les messages :

1. Dans la fenêtre « **Auxiliary Options** » (Options Auxiliaires), pressez la touche-écran « **MESSAGE** ».
2. Pour retourner à la fenêtre initiale, pressez « **ENT** ».



SECTION 11 : Cartouches G-Chart™

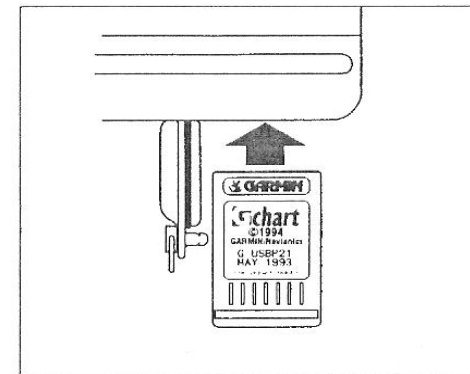
Insérer et enlever les cartouches.

Le GPSMAP GARMIN® utilise la cartographie numérique G-Chart™ pour afficher les cartes nautiques à l'écran.

Les cartouches G-Chart™ sont installées dans un logement situé en dessous à droite de l'unité, elles peuvent être installées ou enlevées à n'importe quel moment, que l'unité soit allumée ou éteinte.

Pour installer une cartouche :

1. Tournez le loquet d'un quart de tour dans le sens horlogique et ouvrez le couvercle.
2. Insérez la carte (étiquette de face et logo au dessus) dans le logement.
3. Utilisez le pouce pour pousser fermement la cartouche en place, jusqu'à ce que celle-ci soit bien au fond de l'unité. Si votre GPSMAP est allumé, une tonalité de confirmation sonnera lorsque la cartouche aura été correctement installée et acceptée.
4. Fermez le couvercle et tournez le loquet d'un quart de tour dans le sens anti-horlogique pour sécuriser la fermeture. Le couvercle est scellé par un joint d'étanchéité pour placer votre cartouche à l'abri de l'humidité.



Si vous insérez une cartouche G-Chart™ et que le message « cartridge format not recognizes » (Format de cartouche non reconnu) apparaît, essayez d'enlever et de réinsérer la cartouche. Si la cartouche n'est toujours pas reconnue, contactez votre revendeur pour obtenir de l'assistance. Les cartouches ne sont pas imperméables et ne doivent pas être exposées à l'humidité ou à des charges d'électricité statique excessives.

Pour enlever une cartouche G-Chart™ :

1. Tournez le loquet d'un quart de tour dans le sens horlogique et ouvrez le couvercle.
2. Saisissez la carte par la rainure du bas et tirez fermement pour l'enlever.
3. Si votre GPSMAP est allumé, un son de confirmation vous averti que votre cartouche est enlevée.

SECTION 11 : Cartouches G-Chart™ :

Echelles des cartes / Affichage de l'aperçu des cartes.

Une fois qu'une cartouche G-Chart™ a été insérée, l'aperçu de la couverture des cartes de la cartouche apparaît automatiquement à l'écran. Gardez à l'esprit que l'écran ne défile pas automatiquement à la zone de la carte ou ne zoome pas à un niveau où vous pouvez voir la couverture décrite. Si vous ne voyez pas immédiatement les aperçus, faites défiler le curseur vers la large zone géographique couverte par la carte et effectuez un zoom en dehors vers une autre échelle de carte. Vous pouvez devoir appuyer sur la touche « MAPS » pour afficher les aperçus.

La grande case d'aperçus qui apparaît est la carte principale, qui sert de zone de couverture limite de la cartouche entière. La petite case d'aperçus à l'intérieur de la case principale est la sous-carte, laquelle procure d'autres couvertures détaillées dans la zone indiquée.

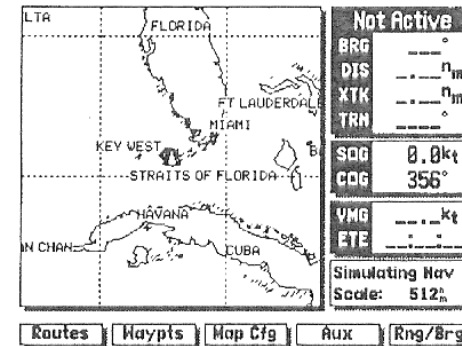
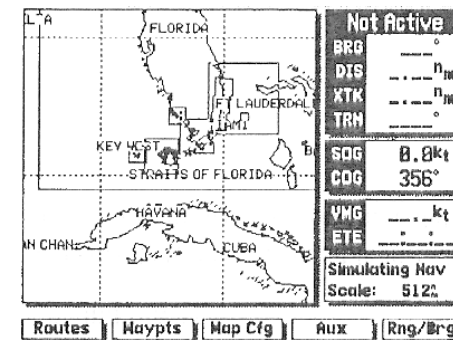
Pour voir la carte détaillée, déplacez le curseur dans la sous-carte et utilisez la touche « CTR » pour zoomer dans des échelles plus petites.

Chaque fois que vous effectuez un zoom-delà de la portée utile de la carte électronique actuelle, le champ de gamme de zoom affiche « Ovr Zm » (Over Zoom) ou « No Map » (pas de carte). Ces avertissements indiquent que Bien que vous pouvez encore avoir la cartographie, vous devez être extrêmement prudent en utilisant les données. Voir page 22 pour plus d'informations sur les modes « Overzoom et No Map.

Lorsqu'une G-Chart™ est installée, le GPSMAP utilise automatiquement la meilleure carte possible pour l'affichage. Si vous entrez et sortez de plusieurs sous-cartes différentes, le système affiche automatiquement la carte appropriée pour la zone où vous êtes. Lorsque vous quittez la zone couverte par la carte principale d'une cartouche, le GPSMAP retourne à la base de données de 64 milles nautiques intégrée si elle est disponible à l'échelle actuelle. Une fois que vous avez inséré une cartouche, la couverture des aperçus décrits peut être désactivée pour garder l'écran sous la forme la plus épurée possible.

Pour fermer l'aperçu des cartes :

1. Pressez la touche « MAPS ».



Appendices :

Messages

Le Système GPSMAP utilise un champ de messages affichés à l'écran pour vous alerter d'une information importante. Chaque fois qu'un message apparait, pressez « ENT » pour confirmer le message.

Il y a deux types de messages, les messages temporaires et les messages d'état. Les messages temporaires sont effacés de la page après consultation, tandis que les messages d'état restent affichés tant que les conditions qui ont engendré leur apparition à l'écran n'ont pas été résolues.

- **Alarm Clock (Alarme d'horloge) :** L'alarme de l'horloge à sonné.
- **Anchor Drag Alarm (Alarme de dérive de mouillage) :** Vous avez dérivé au-delà de la gamme de distance spécifiée.
- **Approaching (Approche) :** Il vous reste moins d'une minute avant de parvenir à un waypoint de votre itinéraire à votre vitesse fond actuelle.
- **Arrival At (Arrivé à) :** Vous êtes arrivé au waypoint de destination.
- **Can't Change Active Waypoint (Ne pas changer le waypoint actif) :** Vous avez essayé de changer le « *Active To* » ou « *Active from* » waypoint. Effacez l'itinéraire actif ou GOTO avant vos modifications.
- **Card Format Not Recognized (Format de cartouche inconnu) :** La cartouche que vous avez inséré n'est pas lisible par le système et est peut-être endommagée. Réinsérez la cartouche pour être certain qu'elle a été correctement installée. Si la cartouche est une cartouche programmée par l'utilisateur, vous devez essayer de reformater la cartouche au moyen de la fenêtre « *User Data Card* » et sélectionnez l'option « *Save All* » (Sauvez tout). Voir page 60.
- **CDI Alarm (Alarme de l'indicateur de déviation de course) :** Vous avez dépassé la distance hors route spécifiée dans la configuration du CDI.
- **Database Memory Failed (La base de donnée en mémoire est hors service) :** La base de données interne 64 n.m. est endommagée ou la cartouche utilisateur a fait défaut durant une opération de sauvegarde. Contactez un service autorisé pour réparer.
- **Data Card Cheksum Failure (Échec de Contrôle de la Carte de Données) :** Les informations contenues dans la carte que vous avez insérée sont corrompues ou endommagées. Essayer de reformater la cartouche au moyen de la fenêtre « *User Data Card* » et sélectionnez l'option « *Save All* » (Sauvez tout). Voir page 60.

- **Degraded Accuracy (Précision dégradée) :** La précision du GPSMAP est dégradée au-delà de 500 mètres, situation due à une position de satellite pauvre ou à une mauvaise qualité des données. Vous pouvez contrôler d'autres sources de navigation afin de vérifier la position indiquée.
- **Display ROM Failed (La mémoire ROM d'affichage est en échec) :** La mémoire ROM de la carte graphique est en échec et l'unité n'est plus opérationnelle. Ramenez votre unité dans un centre GARMIN® autorisé pour réparation.
- **Max Calibration Is 5000 mt (16400 ft) (La Calibration Maximum est à 5000 mètres (16400 pieds)) :** Vous excédez la possibilité de calibration maximum.
- **Memory Battery Low (La Batterie mémoire est faible) :** La batterie interne qui stocke les waypoints, itinéraires et « track plots » doit-être remplacée. Apportez votre unité dans un centre GARMIN® autorisé pour réparation.
- **No DGPS Position (Pas de position DGPS) :** Il n'y a pas assez de données reçues pour calculer une position DGPS.
- **No RTCM Input (Pas d'entrée RTCM) :** L'antenne du récepteur n'est pas connectée correctement ou le taux de transfert ne correspond pas. Voir la section 10 pour sélectionner le taux de transfert DGPS.
- **Oscillator Needs Adjustment (l'Oscillateur demande à être ajusté) :** Le GPSMAP a détecté une déviation excessive dans son oscillateur interne laquelle peut entraîner un trop temps d'acquisition trop long. Apportez votre unité dans un centre GARMIN® autorisé pour ajustage.
- **Poor GPS Coverage (Couverture GPS faible) :** Le GPS ne peut pas acquérir le nombre de satellites nécessaire au calcul de la position.
- **Power Down and re-init (Puissance Faible et Réinitialisation):** Le GPSMAP ne peut calculer la position à cause de conditions satellites anormales. Éteignez l'unité et vérifiez la dernière position montrée par d'autres moyens.
- **Proximity Alarm (Alarme de Proximité) :** Vous entrez dans le rayon spécifié pour un waypoint de proximité indiqué.
- **Proximity Overlap (chevauchement de proximité) :** L'alarme du rayon spécifié chevauche la zone spécifiée pour un autre waypoint de proximité.
- **RAM Failed (Échec de la mémoire RAM) :** La mémoire RAM est en échec et l'unité est inopératiionnelle. Apportez votre unité dans un centre GARMIN® autorisé pour réparation.
- **ROM Failed (Échec de la mémoire ROM) :** La mémoire ROM est en échec et l'unité est inopératiionnelle. Apportez votre unité dans un centre GARMIN® autorisé pour réparation.

- **Received invalid Waypoint (Reçu un waypoint invalide)** : Le waypoint reçu durant le transfert a un identifiant invalide.
- **Receiver Failed (Échec de réception)** : Une défaillance de matériel de réception a été détectée. Si ce message persiste, n'utilisez pas l'unité et contactez un centre GARMIN® autorisé pour réparation.
- **Route is Full (L'itinéraire est plein)** : Vous avez atteint le maximum de 50 waypoints pour cet itinéraire.
- **Route Waypoint Deleted (Un Waypoint d'itinéraire supprimé)** : Le waypoint introduit n'existe pas dans la base de données et a été supprimé de l'itinéraire.
- **RTCM Input Failed (Échec d'entrée d'RTCM)** : Les données DGPS reçues sont perdues. Vous ne recevez plus le signal de la balise.
- **Searching the sky (Recherche de ciel)** : Le GPSMAP est en recherche de ciel pour les données d'almanach ou votre unité est en mode AutoLocate™.
- **Stored data lost (Les données stockées sont perdues)** : Tous les waypoints, itinéraires et almanachs sont perdus, à cause d'un échec de la batterie interne.
- **Timer Expired (Minuterie expirée)** : Le décompte de temps est terminé.
- **Track Memory Full (La mémoire de traces est pleine)** : La mémoire de traces est pleine et aucun autre plot de trace ne peut être enregistré jusqu'à ce que la mémoire ait été effacée ou sélectionnée en mode « *Wrap* » (voir page 59).
- **Transfert completed (Transfert terminé)** : Le récepteur a terminé de transférer ou de charger les informations avec l'accessoire connecté.
- **User Card Operation Complete (Opérations de la cartouche de données terminées)** : Le transfert de données de la carte est terminé.
- **Waypoint Exists (Waypoint existant)** : Le nom de waypoint introduit existe dans la dans la mémoire.
- **Waypoint memory Full (La mémoire des waypoints est pleine)** : Vous avez utilisé tous les 500 waypoints du système.

SECTION G :

Glossaire.

- **Almanac Data** : Informations de la constellation des satellites (y compris la localisation et l'état des satellites) sont transmises à votre récepteur de tous les satellites GPS. Les données de l'almanach peuvent être acquises avant que la navigation GPS puisse commencer.
- **Bearing (Cap)** : La direction du compas de votre position vers votre destination.
- **Course Over Ground (COG) (Route Fond)** : Direction ou mouvement relatif par rapport au fond.
- **Crosstrack Error (XTK)** : La distance hors de la route désirée dans les deux sens.
- **Desired Track (DTK)** : Le cap compas entre les waypoints « *From* » et « *To* ».
- **Differential GPS (DGPS)** : Une extension du système GPS qui utilise des balises basées à terre pour transmettre les corrections de position aux récepteurs GPS.
- **Estimated Time Of Arrival (Heure d'arrivée estimée)** : L'heure et la date estimée de votre arrivée.
- **Estimated Time Enroute (ETE) Temps restant estimé** : Le temps restant de votre position actuelle à votre destination.
- **Grid (Grille)** : Système de projection de coordonnées.
- **Ground Speed (Vitesse Sol)** : La vitesse à laquelle vous vous déplacez par rapport à une position à terre.