#### **CARPLOUNGE TACKLE**



Manuel d'instruction Pour : RT 4 V4 Element QHD (Version 2021) Carplounge Pilot V4 (Version 1.3.0) Version : 1.05 05 mai 2021



### TABLE DES MATIÈRES

	E
AVANT-PROPOS	5
DONNÉES TECHNIQUES	6
1.1 Bateau Amorceur Rt4	6
1.2 Télécommande Jamara FX6 pro	6
1.3 Boîtier de Transmission	9 6
1.4 Tablette	0
PRÉPARATIFS "À LA MAISON	0
2.1 Batteries	7
2.2 Boîtier de transmission	7
2.3 La tablette	8
2.4 La télécommande	8
2.4.1 DESCRIPTION DES FONCTIONS DE LA	10
TÉLÉCOMMANDE	10
PRÉPARATIFS "AU BORD DE L'EAU"	11
3.1 Préparation du bateau amorceur	11
3.1.1 Mise en place des batteries	11
3.1.2 Mise en place des antennes	11
3.1.3 Mise en marche du RT4	13
3.2 Préparation du boîtier de transmission 3.2.1	13
Montage sur le trépied	13
3.2.2 Mise en marche du boîtier de transmission	14
3.3 Préparation de la tablette	14
3.3.1 Mise en marche de la tablette	14
3.3.2 Démarrer l'application Carplounge Pilot V4	



UTILISATION DU RT4	16
4.1 L'utilisation rapide uniquement avec la télécommande manuelle	16
4.2 La conduite via la tablette	16
L'APPLICATION CARPLOUNGE PILOT V4	10
5.1 La configuration initiale de l'application Carplounge Pilot V4	10
5.2 Description de l'application Carplounge Pilot V4	18
5.2.1 La fenêtre de démarrage	21
5.2.2 La fenêtre du sondeur et du compas	21
5.2.3 Le sondeur dans la fenêtre principale	22
5.3 Actions rapides	24
5.4 Planificateur de route	21
5.4.1 Créer une route	28
5.4.2 Ajouter une action au waypoint.	29
5.4.3 Supprimer un point de passage	.31
5.4.4 Enregistrer un itinéraire	32
5.4.5 Rappeler un itinéraire enregistré.	32
5.4.6 Abandonner une route	33
5.4.7 Supprimer des routes	33
5.5 Sauvegarde d'une position	34
5.5.1 Création d'un spot	34
5.5.2 Aperçu des points sauvegardés	36
5.5.3 Sauvegarder la position de tablette/bateau	37
5.6 Option carte	37
5.6.1 Centrer la position de la tablette sur la carte	38
5.6.2 Modifier la vue de la carte	38
5.6.3 Marqueur de position	39
5.6.4 Inclinaison de la carte en vue.	39
5.6.4 Superpositions	40
5.6.4.1 Importer des superpositions	41
5.7 Outils cartographiques (cartographie)	42
5.7.1 Enregistrement des données de profondeur Sans raster	42



5.7.2 Enregistrement de données de	43
profondeur avec raster	44
5.7.3 Suppression d'un raster	45
5.8 Les pages de menu	45
5.8.1 Menu général	46
5.8.2 Pavé tactile	47
5.8.3 Pilote automatique	48
5.8.4 Version INFO	
MISES À JOUR	48



### AVANT-PROPOS

Le RT4 V4 Element est le dernier bateau de Carplounge Tackle !

Il est le résultat d'une coopération exclusive entre Raymarine et Carplounge Tackle. et établit une nouvelle norme dans le domaine des bateaux amorceurs Jusqu'à présent, les échosondeurs installés dans les bateaux amorceurs étaient toujours désavantagés par rapport aux échosondeurs câblés en raison de la transmission des données par radio, mais c'est précisément pour cette raison que l'objectif ici était de remédier à ça.

La série Raymarine Element offre ici exactement la résolution de ce problème. La transmission de toutes les informations nécessaires du transducteur HV-100 sur de longues distances pour ensuite laisser le traitement final de ces données sur la tablette. De cette façon, l'hypervision, le sidescan, le downscan et le chirp peuvent être affichés sans aucune modification de l'image. Le chirp peut être affiché sans perte de qualité. À l'avenir, la Realvision 3D sera également mise en œuvre dans l'application interne Carplounge.

#### Félicitations pour votre achat du RT4 Element QHD

Ce manuel doit vous aider à utiliser le bateau amorceur et à éviter les éventuelles erreurs d'utilisations.

afin que vous puissiez profiter de votre bateau pendant longtemps.

Dans cette description, nous nous référons uniquement à la tablette fournie par Carplounge et donc seulement à la version Android de l'Autopilot V4, des écarts par rapport à la version IOs sont possibles

notamment en ce qui concerne les chemins de la mémoire.

Remarque: Veuillez conserver l'emballage d'origine en polystyrène, car si un retour s'avère nécessaire, le bateau peut être renvoyé en toute sécurité dans cet emballage.



## DONNÉES TECHNIQUES

#### 1.1 RT4 Futterboot

- - Poids (sans les batteries) : 6,3 Kg
- - Dimensions (LxlxH) : 630x400x240 mm
- - Coque : trimaran en ABS renforcé de fibres de verre
- - Propulsion : 2 moteurs à jet d'eau sans entretien
- - Charge : environ 2,5 litres par trappe
- - Alimentation : 2 batteries 4S LI-ION digital smart baitboat
- - Récepteur 2,4 GHz

# **1.2** Télécommande Jamara FX6 pro

- Poids (sans batteries) : 0,39 Kg
- Dimension (LxlxH) : 174x190x89 mm
- Alimentation : 4 piles AA
- Émetteur de 2,4 GHz

#### **1.3** Boitier de transmission

- Poids : environ 800 gr
- Dimension : 215 mm x 150 mm x 46 mm
- Alimentation (interne) : 6,8 Ah, autonomie d'environ 14 heures.

#### 1.4 Tablette

- Poids environ 500 gr
- Diagonale de l'écran 11
- Dimension 253,8 mm x 165,3 mm x 6,3 mm
- Pour plus d'informations sur la tablette Samsung, consultez le site Web de Samsung.







### PRÉPARATION "À LA MAISON "

Avant d'aller au bord de l'eau avec le bateau, il convient de procéder aux préparatifs suivants afin d'éviter toute mauvaise surprise par la suite.

#### 2.1 Batterie

- 1. les batteries du bateau amorceur Smart doivent être complètement chargées.

Ceci peut être rapidement vérifié directement sur la batterie en appuyant sur le bouton et en lisant ensuite l'affichage à LED. Le chargeur s'allume en rouge lorsque la batterie est en charge et en vert lorsque la batterie est pleine.



#### 2.2 Boîtier de transmission

- 1. le boîtier de transmission doit être complètement chargé.

- Vous pouvez le vérifier en connectant le boîtier au chargeur - le témoin de charge (LED) doit s'allumer.



Remarque : le boîtier émetteur est équipé d'une batterie interne rechargeable qui a une autonomie d'environ 14 heures.. Chaque DEL représente environ 25 % (environ 3 heures) de la capacité de la batterie. Une alarme sonore retentit, qui devient de plus en plus intense si la batterie continue à être utilisée.

le boîtier de transmission s'éteint pour protéger la batterie d'une décharge profonde lorsque la tension atteint la limite inférieure de 9 volts.

 Le boîtier émetteur est rechargé exclusivement par la prise de charge Dès que le chargeur est connecté au boîtier de transmission et que la LED du chargeur est rouge, la batterie est en charge, la batterie est pleine lorsque la LED du chargeur est verte.





#### 2.3 Tablette

- 1. Allumez la tablette et vérifiez l'état de charge
- 2. . lancez l'application Autopilot et appelez le plan d'eau dans l'application que vous voulez visiter pour que la carte soit téléchargée. Cela nécessite une connexion Internet.
- 3. Le processus de chargement est terminé dès que vous voyez la carte apparaître.

#### Remarque: Si le matériel cartographique devait perdre la mémorisation de la carte, ceci est contrôlé par Google, et dans l'App alors aucune carte n'est indiquée, il est nécessaire de la charger à nouveau.

#### 2.4 La télécommande

1. La télécommande sert de solution de secours en cas de problème avec le boitier ou la tablette, il est donc impératif, de la garder à disposition et en état de marche.

Remarque: La télécommande manuelle peut rester allumée en permanence, elle ne prend le contrôle que dès qu'un des leviers de la télécommande est actionné. Il faut environ 4 secondes après que vous n'ayez plus rien fait sur la télécommande manuelle pour que la tablette reprenne le contrôle. Vous pouvez enregistrer la position sur la tablette à tout moment. La portée de la télécommande manuelle est d'environ 300-400 mètres dans des conditions optimales.



1. Pour ce faire, ouvrez le compartiment à piles situé à l'arrière de l'appareil.



 2. il est équipé de 4 piles AA (Mignon) ( (+/- indication).

3. Mettez maintenant tous les interrupteurs en position 1 puis faites glisser l'interrupteur de la télécommande vers le haut. (flèches jaunes)

Ensuite, un signal sonore retentit et un message s'affiche à l'écran. Maintenant, poussez le manche gauche vers le bas une fois (flèches rouges) et si tous le interrupteurs sont en position 1, le signal sonore s'arrête.

4. jVous pouvez maintenant voir sur l'écran à quel niveau les piles sont chargées.







#### **2.4.1** DESCRIPTION DES FONCTIONS DE LA TELECOMMANDE

La télécommande portative comporte des joysticks, des interrupteurs et des boutons, mais seuls certains d'entre eux ont des fonctions et celles-ci sont décrites ici.



- Bleu 1 est l'interrupteur marche/arrêt
  Le rouge 2 est le joystick de commande, elle permet de diriger le bateau à gauche, à droite, en avant et en arrière.
- Le vert 3 est le contrôle de la luminosité des LEDs, si vous le tournez vers l'extrême gauche, les LEDs sont éteintes.
- Le jaune 4 est le levier de fonction pour la plupart des fonctions.
- mouvement bref vers le bas = l'affichage à l'arrière est activé/désactivé (stealthmode)
- mouvement vers le bas pendant un long moment = le largue ligne à droite est déclenché
- mouvement bref vers le haut = allumage/extinction des phares avant "Power-LED".
- mouvement prolongé vers le haut = le largue ligne de gauche est relâché

- induvement prolonge vers le naut le largue lighe de gauche est relache
  mouvement prolongé vers la gauche = la trappe de gauche s'ouvre
  mouvement prolongé vers la droite = la trappe de droite
  Le noir 5 est l'interrupteur de sélection des batteries. Si la première batterie est vide, vous pouvez utiliser ce commutateur pour sélectionner la batterie de secours.



### PREPARATION "AU BORD DE L'EAU"

#### **3.1** Préparation du bateau

**3.1.1** Mise en place des batteries Pour ce faire, ouvrez le couvercle situé au milieu du bateau, sous la poignée,

et insérez les deux batteries dans le support situé dans le compartiment des

batteries, puis remettez le couvercle en place





Refermez correctement le couvercle, le ruban d'étanchéité qui l'entoure garantit son étanchéité.



Remarque: il est impératif d'utiliser 2 batteries complétements chargées

#### 3.1.2 Mise en place des antennes



Le bateau a besoin de 2 antennes, une pour le contrôle via l'application "Autopilot" et la seconde antenne pour l'échosondeur.

- l'antenne tige pour le pilote automatique, celle avec la base argentée, est fixée à l'avant de l'avion.



- L'antenne en céramique "aile de requin" pour le sondeur est simplement branchée à l'arrière.





#### **3.1.3**Mise en marche du RT4

Une fois les antennes fixées, vous pouvez allumer le bateau à l'aide des deux interrupteurs étanches.

L'interrupteur avant (interrupteur principal) allume le bateau et l'interrupteur arrière allume le sondeur.

REMARQUE : il est recommandé de commencer par le démarrage du bateau, puis le boîtier émetteur, puis la tablette et enfin l'application.

#### 3.2 Préparation du boîtier de transmission

#### 3.2.1 Montage sur le trepied

il suffit d'insérer le boîtier émetteur dans le rail de guidage en exerçant une légère pression





#### 3.2.2 Mise en marche du boîtier de transmission

Pour ce faire, il faut appuyer sur le bouton-poussoir situé sur le dessus, puis le voyant du bouton-poussoir et les voyants d'état de la batterie s'allument.



REMARQUE : Le boîtier de transmission doit toujours avoir une vue dégagée du bateau. Une forte humidité, des buissons et des lignes électriques peuvent réduire considérablement la portée. Si le boîtier émetteur n'est pas connecté au bateau et à la tablette pendant plus d'une minute, il émet un signal sonore.

#### 3.3 Préparation de la tablette

#### **3.3.1** MISE EN MARCHE DE LA TABLETTE

pour ce faire, appuyez sur le bouton d'alimentation sur le côté de la tablette

#### **3.3.2** DEMARRER L'APPLICATION CARPLOUNGE PILOT V4



1. Pour cela, il suffit de cliquer sur le symbole Carplounge V4.



#### puis l'application s'ouvre

2. puis connectez l'application au bateau



3. Vérifiez l'état de la batterie et la réception dans le coin supérieur gauche.





### UTILISATION DU RT4

Maintenant que tous les points mentionnés jusqu'à présent, tels que les batteries chargées, etc., ont été pris en compte, le premier trajet peut enfin commencer.

Le bateau est prêt à fonctionner et peut maintenant être mis à l'eau.....

REMARQUE : en raison de la forte aspiration des propulseurs à jet, la profondeur de l'eau ne doit pas être inférieure à 30 cm!

Le sondeur a besoin d'une profondeur minimum d'eau d'environ 50 cm pour fonctionner !

#### 4.1 Utilisation rapide uniquement avec la télécommande

Pour cela, il suffit que le bateau soit allumé et dans l'eau. dans l'eau. Allumez la télécommande manuelle comme décrit au chapitre 3 et 4. et manœuvrez le bateau dans la position souhaitée avec le joystick droit.

Et effectuez les actions souhaitées avec le joystick de gauche.

REMARQUE : La télécommande peut rester allumée en permanence et ne prendra pas le contrôle tant que vous n'aurez pas actionné l'un des leviers de commande. Il faut environ 4 secondes après que vous ayez cessé d'utiliser la télécommande portative pour que la tablette reprenne le contrôle. Vous pouvez enregistrer la position sur la tablette à tout moment.

#### 4.2 La Conduite via la tablette



Pour pouvoir conduire via la tablette, le boîtier émetteur et le bateau doivent être prêts à fonctionner. Tous les composants doivent être connectés les uns aux autres, puis le bateau peut être piloté via le drivepad.





### L'APPLICATION AUTOPILOT CARPLOUNGE V4

iCe chapitre décrit comment configurer l'application et quelles fonctions sont cachées derrière les différents affichages et éléments du menu.∩

#### 5.1 La configuration initiale de l'application Carplounge Pilot V4

1.1 Si l'application a été accidentellement supprimée ou si vous souhaitez l'installer sur un autre appareil Android, vous pouvez le faire via le Google Playstore. Après l'installation, l'icône de l'application se trouvera dans le dossier de l'utilisateur.



Ecran

1.2 en appuyant sur le symbole de l'application, l'application démarre et vous devez autoriser la validation pour l'utilisation de la position.





1.3 puis il faut choisir la langue



1.4 vient ensuite la sélection des unités

carplounge
This can be changed later Choose your preferred language and unit
C BACK



1.5 Accepter les conditions générales

Please read carefully Terms and conditions	
Our boats are mainly 'tools' for professional carp fishers who need a Baitboat that is regularly used, even under the toughest conditions. Before using the boat for the first time, make yourself familiar with the boat and its components	
Only use the automate in sufficient recention (min. 70% signal	
Compared and conditions	
K BACK	

1.6 Maintenant l'application est prête à se connecter au bateau, allumez le boîtier émetteur et le bateau puis les éléments se connectent les uns aux autres.

Connect to Baitboat and Transmitterbox Please switch on your devices to connect them	
Barboat Transmitterbox	



#### 5.2 Description de l'application Carplounge Pilot V4

#### **5.2.1** LA FENÊTRE DE DÉMARRAGE

Si vous avez configuré l'application pour la première fois après une nouvelle installation, vous obtiendrez une description de toutes les commandes dans la fenêtre de démarrage. Au cours de cette instruction, nous examinerons en détail les différentes commandes Les fonctions activées sont reconnaissables aux boutons par le fait que ceux-ci sont de couleur noire.

<b>□</b> 50% <b>□</b> 50% <sup>((·.)</sup> ,     <sup>∧</sup> ,	CONNECTION ERROR		N/A 🕈 N/A 🌡 N/A 🛎 N/A 🚍
Route planner	A star at 8	/	Save position $\longrightarrow$
	Battery level	Distance to tablet 🛛 🎢	
	Signal strength	Distance to waypoint 🔰	Map options $\longrightarrow$
To The State of the		Water temperature	Mapping tools $\longrightarrow$
		Current depth 🛎	
Set of the		Settings 🗮	
Echo & compass			
ECHOLOT Ø KOMPASS		ıs ⊘	Drivepad I and a second
	ď		
A			
			$\langle \circ \rangle$
	1		
	NK.		



#### **5.2.2** LA FENÊTRE DE L'ÉCHOSONDEUR ET DU COMPAS

Pour voir l'image du sondeur, vous devez le connecter avant de pouvoir l'utiliser. Pour ce faire, appuyez sur "Connect Echosounder" dans la fenêtre du sondeur et le système recherchera le sondeur, dès qu'il aura été trouvé, il devra être sélectionné.



Si cette action a abouti, l'image de l'échosondeur apparaît dans la fenêtre de l'échosondeur.





dans la fenêtre, vous pouvez choisir d'afficher l'image du sondeur ainsi que le compas. , vous pouvez aussi réduire la fenêtre en appuyant sur le symbole 1



ou si vous voulez que l'image soit la fenêtre principale, appuyez sur le symbole 2.





#### **5.2.3** L'ÉCHOSONDEUR DANS LA FENÊTRE PRINCIPALE

pour effectuer des réglages, l'image de l'échosondeur doit se trouver dans la fenêtre principale si c'est le cas, la barre de contrôle se trouve à gauche de l'écran



La vitesse de défilement est augmentée en faisant glisser l'image avec deux doigts.





En appuyant sur le champ le plus haut, vous ouvrez la fonction de pause et la fonction de capture d'écran. Les photos réalisées sont stockées dans le dossier Pictures/Download (où une autorisation d'accès est éventuellement nécessaire).



En appuyant sur le "symbole de l'œil", vous accédez à la sélection des vues,

Vous pouvez ici choisir entre les différentes images de l'échosondeur (Chirp/Downscan/

Sidescan).

Dans l'image 50/50, l'image chirp et l'image downscan sont combinées.



Le "symbole du pinceau" vous permet d'accéder au réglage des couleurs. Les lignes de profondeur peuvent être affichées/cachées ici et l'échelle de profondeur maximale est définie ici.



Grâce à l'"icône de l'aiguille" (coin supérieur droit), vous pouvez directement enregistrer la position du bateau ou de la tablette. Si vous reconnaissez un point intéressant dans l'échosondeur ou même un poisson, vous pouvez enregistrer ce point de cette manière.





Sauvegarde rapide

En dessous se trouve le bouton permettant d'accéder aux actions rapides. (voir à ce sujet le point 5.3)



#### **5.3** Actions rapides

Pour pouvoir exécuter des actions avec le bateau, il existe le panneau de contrôle Quickaction. Lorsque vous l'ouvrez pour la première fois, une courte description s'affiche, que vous pouvez désactiver si vous n'en avez plus besoin.





Il est possible d'afficher la barre de contrôle de toutes les fonctions dans la zone supérieure de la fenêtre principale.

Pour ce faire, il suffit d'appuyer sur le panneau de commande "Toutes les fonctions".



les 4 champs d'action rapide arrière peuvent être assignés librement en appuyant sur les boutons et en les maintenant enfoncés.



#### **5.4** Planificateur de route



Dans le Planificateur, tout ce qui concerne l'itinéraire est défini.



#### **5.4.1**CRÉER UNE ROUTE

Pour ce faire, vous devez appuyer sur le panneau de commande "Créer un itinéraire",

vous pouvez définir les points sur la carte dans la fenêtre principale, que le bateau approchera ensuite selon la numérotation dès que vous commencerez la route.





#### **5.4.2** AJOUTER UNE ACTION AU WAYPOINT.

Pour que le bateau puisse effectuer une action à un point de passage, l'action doit d'abord être assignée au waypoint. Pour cela on tape une fois brièvement sur le waypoint et apparaît alors dans la partie supérieure de la fenêtre la "sélection du waypoint".

parce que vous pouvez aussi créer tous les points de passage d'abord et ensuite attribuer les "Actions".



Lorsque vous avez sélectionné le waypoint, vous pouvez attribuer l'action souhaitée via le "menu Actions" qui apparaît en bas de l'écran. Si une action a été assignée à un point, un point rouge est affiché.





#### **5.4.3** SUPPRESSION DE POINTS DE PASSAGE

Par le biais de la sélection des points de passage, vous pouvez supprimer les points de passage créés par erreur.

Sélectionnez le point de passage souhaité et appuyez sur "Supprimer".



ensuite, vous devez confirmer la suppression du point de passage avant qu'il ne soit réellement supprimé.





#### 5.4.4 RAPPEL D'UN ITINÉRAIRE SAUVEGARDÉ

Après avoir créé un itinéraire, vous pouvez également l'enregistrer afin de l'avoir à disposition pour une utilisation ultérieure.

Pour ce faire, appuyez sur le bouton "Enregistrer" et donnez un nom à l'itinéraire. puis confirmez et l'itinéraire est enregistré.



#### 5.4.5 RAPPEL D'UN ITINÉRAIRE SAUVEGARDÉ

Si un itinéraire enregistré est disponible, le panneau de commande "Ouvrir un itinéraire enregistré" est disponible. Cliquez dessus et la fenêtre de sélection apparaît dans laquelle les itinéraires enregistrés sont listés. Sélectionnez et confirmez l'itinéraire, puis l'itinéraire enregistré incluant les actions est chargé.





#### **5.4.6** ABANDONNER UNE ROUTE

Une distinction est faite entre la suppression et le rejet d'une route. Lorsque l'on rejette un itinéraire , s'il a été enregistré, le fichier enregistré est conservé.

Pour abandonner un itinéraire, il suffit de désélectionner "Créer un itinéraire" dans le panneau de commande.



#### **5.4.7** LA SUPPRESSION DE ROUTES

Contrairement à l'abandon d'itinéraires, la suppression d'itinéraires supprime également l'itinéraire sauvegardé ainsi que les informations.

Avec cette action l'itinéraire sauvegardé est également supprimé et n'est donc plus disponible. Pour ce faire, allez dans le menu "Itinéraires enregistrés", puis sélectionnez "Supprimer l'itinéraire" dans le champ déroulant.

"Supprimer l'itinéraire"





#### 5.5 Sauvegarder la position

Dans le menu positions des points, tout tourne autour de la création de spots, car les spots peuvent être créés non pas seulement via la fenêtre de l'échosondeur.



#### 5.5.1 CRÉATION D'UN SPOT

La méthode la plus rapide pour créer un spot est simplement d'appuyer avec votre doigt sur l'emplacement souhaité un peu plus longtemps et apparaît alors un champ de saisie et le clavier pour donner un nom au spot, ici vous pouvez prendre votre temps parce que la position est déjà stockée même si le bateau continue. Entrez le nom et confirmez et la place est déjà créée.

50%	50% (())	11.41				CONNE	ECTION ERROR		1	N/A 1	N/A J	16°C 🛎 20.0ft	=
<ul> <li>(7)</li> <li>(8)</li> <li>(9)</li> <li>(9)</li></ul>					Save r Please	new coordina	te the new point				P		× R
								CANCEL OF					
	3				65		Tø				®		k
	1	2 *	3		4	5 *	6	7 *	8	9	0	Del	
	Q	W	E	R	т	Z	U	1	0	Р	Ü	$\overline{\mathbf{x}}$	
	A	S	D	F	G	н	J	К	L	Ö	Ä	Öffnen	
	Ŷ		Y	x	С	V	В	N	м,	1.	?	Ŷ	
	Ctrl	!#1					Deutsch				٥	D	
				10			0			~		1001	



La précision de la position du bateau est d'environ 30 cm et celle de la tablette d'environ 2 mtr.

Dans cette vue, il est également possible de supprimer un point ou de déplacer le bateau vers ce point en appuyant sur le symbole du point et en le maintenant enfoncé.

Symbole du point :



NOTE : la positions du bateau peuvent également être mémorisées lors de la conduite à l'aide de la télécommande.



#### 5.5.2 APERÇU DES POINTS SAUVEGARDER

Dans cet élément de menu, les points mémorisés sont affichés.



Il est possible d'ajouter des points (dans le coin inférieur droit) ainsi que de supprimer des points existants, de les afficher sur la carte, de les modifier et de s'y rendre avec le bateau.





#### **5.5.3** SAUVEGARDER LA POSITION DE LA TABLETTE/DU BATEAU

dLa sauvegarde de la position du bateau et de la tablette étant similaires, les

deux sont décrits ici de manière synthétique.

Il suffit d'appuyer sur le symbole souhaité et de lui donner le nom souhaité dans la fenêtre contextuelle.



#### **5.6** Option carte

Dans cette section, tout est traité, de l'intégration des superpositions à la génération de cartes, en passant par les différentes vues de la carte, les premiers points étant presque évidents.





sind.

#### **5.6.1** CENTRER LA POSITION DE LA TABLETTE SUR LA CARTE

Pour centrer la position de la tablette sur la carte, il suffit d'appuyer sur le

premier bouton et la carte se déplace sur la position de la tablette.



#### **5.6.2** CHANGER LA VUE DE LA CARTE

Dans Google, vous pouvez utiliser le globe-symbole pour afficher la carte en deux vues différentes, standard et satellite. les deux vues de la carte doivent avoir été sauvegardées à l'avance, sinon vous devez disposer d'un accès internet pour les charger.





#### **5.6.3** LE MARQUEUR DE POSITION



pour masquer/afficher le marqueur de position, appuyez sur le bouton du milieu

#### **5.6.4** INCLINAISON DE LA CARTE EN VUE

Pour incliner la carte afin de mieux voir les structures de la superposition, vous devez sélectionner la fonction "inclinaison".

puis faites glisser la carte de haut en bas avec deux doigts en même temps.



#### **5.6.4 SUPERPOSITIONS**

Avec cette fonction, vous pouvez afficher les cartes de profondeur sur la carte googlee. Dès que vous appuyez sur le bouton de superposition, la fenêtre de sélection des superpositions apparaît, dans laquelle vous sélectionnez la superposition souhaitée, puis la confirmez.



Puis la superposition souhaitée s'affiche avec les informations disponibles.





Si on sélectionne les données de profondeur enregistrées, on accède au menu de génération de cartes de profondeur où les données de profondeur sont évaluées. Vous pouvez y affecter les types de cartes, la qualité des détails et les couleurs de profondeur.



#### **5.6.4.1** IMPORTATION DE SUPERPOSITIONS

Pour importer des superpositions, celles-ci doivent être insérées uniquement dans le format de fichier approprié

(KML) dans le dossier de téléchargement de la tablette, puis ils seront disponibles dans la fenêtre de sélection des superpositions. Les captures d'écran, les journaux de cartographie, etc. sont également stockés dans ce dossier.

06:35 🖬 🛎			4.74.719.8
Eigene Dateien			a 🗉 📍
······································	In	remerSpeicher > Download	
360Cam_APP_Log	6	WifishApp apk Del 11 Jon 10 10 20	9.61400
360Cam_SDK_Log		Test 1234_2021-05-01_06-31-14.json	
Android		testi (son Jääsi (suis	1 KM AAM
> DOM		<ul> <li>test joon</li> <li>20.94 Ph32</li> </ul>	10 <u>7</u> 71810
S 🖿 DJI		Suedsee kml 29 97 20 52	-8/// P.K
Creative Cloud		Steinsee kml 20 07 21/07 10/52	1 100 2.0
LazyList	1	StauseeOberdigsheim kml 25.07/2020/09/53	
corolc Locus		Sonar-Screenshol_2021-04-24_20-18-05.png 24.04 72.rre	
Movies		ND Tackle Light_v4 1_apkpure.com apk	

#### 5.7 Outils cartographiques (cartographie)

La création de cartes de profondeur est probablement l'une des choses les plus utiles dans le domaine de la pêche. La connaissance de la structure d'un plan d'eau permet aussi régulièrement de réussir sa pêche. Cette section décrit comment utiliser le RT4 pour collecter les données nécessaires à la création d'une carte de profondeur.



#### 5.7.1 ENREGISTREMENT DES DONNÉES DE PROFONDEUR SANS RASTER

vous pouvez enregistrer les données de profondeur à l'aide du bouton "Record route". Cette fonction est utilisée si vous souhaitez enregistrer les données sans avoir créé de grille, entrez le nom et confirmez, puis le bouton d'enregistrement commence à clignoter, ce qui indique que l'enregistrement est en cours. Il sera stocké dans le dossier (voir 5.6.4.1) Downloads.





#### 5.7.2 ENREGISTREMENT DES DONNÉES DE PROFONDEUR AVEC RASTER

Pour ce faire, sélectionnez l'action "Créer automatiquement une grille", si vous appuyez ici, il vous sera demandé de définir la zone à mesurer.



La fenêtre de création du raster. Ici, vous pouvez sélectionner les paramètres de la grille (alignement / espacement de la grille) puis confirmer et la grille est créée.





Si vous démarrer l'itinéraire avec le bateau, l'enregistrement commence automatiquement dès que le premier point est atteint et se termine lorsque le dernier point est atteint.

est atteint.

#### **5.7.3** SUPPRESSION D'UNE GRILLE

Pour supprimer une grille créée, il suffit d'appuyer sur l'icône "poubelle" et elle sera supprimée. Si le bateau est actuellement en mouvement, il sera interrompu.





#### 5.8 Les pages du menu

Pour effectuer des réglages tels que la marche à gauche/droite des moteurs ou la vitesse de fonctionnement, etc., il existe des pages de menu où l'on peut effectuer ces réglages. En cliquant sur le "symbole de menu" dans le coin supérieur droit, vous pouvez accéder à la



#### **5.8.1** MENU-GENERAL

Dans cette fenêtre de menu, l'affichage des états peuvent être modifiés et la configuration initiale peut être relancée.





#### **5.8.2** PAVE TACTILE

Dans ce menu, vous réglez le touchpad (pavé de commande). Les positions marquées d'un 1 sont utilisées pour régler la commande du moteur. Si votre bateau se déplace vers la droite au lieu de la gauche ou vers l'arrière au lieu de l'avant, vous pouvez le modifier ici en inversant les paramètres.

50% 50% <sup>(0.0)</sup>	0	DNNECTION ERROR	▲N/A ┩N/A & N/A きN/A ×
GENERAL	Battery level TOUCHPAD	Settings Distance to table AUTOPILOT	Save position $\longrightarrow$ (1)
// General Invert left Invert right		Water temperatur	$\begin{array}{c} & & \\ & & \\ \\ e & \\ h & \\ & \\ s & \\ \end{array} \end{array} \xrightarrow{\prime} \left( \begin{array}{c} \\ \\ \\ \end{array} \right) \right)$
Swap left/right Echo & compass Enlarge on use	ciest		Drivepad
Throttle	/ *	01 078 01	10%

le réglage marqué par 2 fait que le pavé "Touchpad" dans la fenêtre principale s'agrandit lorsqu'on l'effleure.

GENERAL     TOUCHPAD     AUTOPILOT     VERSION INFO       // General     Water temperature     Mapping tools       Invert left     Current depth     Current depth       Swap left/right     Settings     Drivepad       Enlarge on use     CLose Hetseuro tronts     Drivepad       Throttle     Corrent depth     Corrent depth	Route planner	Battery level	Settings	
// General Water temperature Mapping tools invert left Current depth Swap left/right Echo & compass Enlarge on use Ct cop: Interface Ct cop: Interface Company Control Ct cop: Interface Ct cop:	GENERAL	TOUCHPAD	AUTOPILOT	VERSION INFO
nvert left Current depth in Settings in Se	/ General			
weret right Settings	ivert left		Current depth	
wap left/right Echo & compass nlarge on use Concernation of Co	nvert right		Cattinne	
Inlarge on use     Image: Close Information 2     Drivepad       Intering     0       Intering     0       Intering     0       Intering     0       Intering     0       Intering     0	wap left/right		Settings	
Vital  Current Control	inlarge on use		-12	
teering 0	Vtail	CL	OSE INSTRUCTIONS	+
hrottle	teering		0.64	10
05	hrottle		0.78	
			0%	



Les paramètres marqués de 3 sont des paramètres permettant de régler la sensibilité de la direction (barre supérieure) et la vitesse maximale (barre inférieure).



#### 5.8.3 AUTOPILOT

Ce menu est utilisé pour définir (A) ce que le bateau doit faire lorsqu'une tâche est terminée ou que le signal de réception est perdu. En outre, ici (B), on fixe la vitesse avec laquelle chaque trajet en pilote automatique est lancé. Cependant, cela peut aussi être ajusté pendant le voyage.





#### 5.8.4 VERSIONS-INFO

Cette fenêtre affiche la version du logiciel.

50% <b>50%</b> (***), <b>111</b> /*,111		CONNECTION ERROR	]	N/A 🕈 N/A 🌡 N/A 🛎 N/A 🗙
		Settings		
GENERAL	TOUCHPAD	A	UTOPILOT	VERSION INFO
Autopilot		-1		
Peripherals				
Electronic control unitmpass		-1		
		LOSE INSTRINATION		
Transmitterbox radio channel		n/a		
App Version		Carploun	ge Pilot V4 - v1.3.0 (10300)	(0)

### MISES À JOUR

il convient de vérifier régulièrement s'il existe des mises à jour de l'application, parce que non seulement l'application est mise à jour mais aussi le matériel est mis à jour régulièrement. Cela se fait soit en regardant dans le Playstore, soit en ouvrant l'application Carplounge Pilot V4.

Un accès à internet (Playstore) est nécessaire pour télécharger la mise à jour.

Le processus de mise à jour de l'application se fait alors automatiquement.

Pour la mise à jour du matériel, internet n'est pas nécessaire, seulement le bateau doit être connecté au boîtier émetteur et la tablette puis la mise à jour est effectuée.

