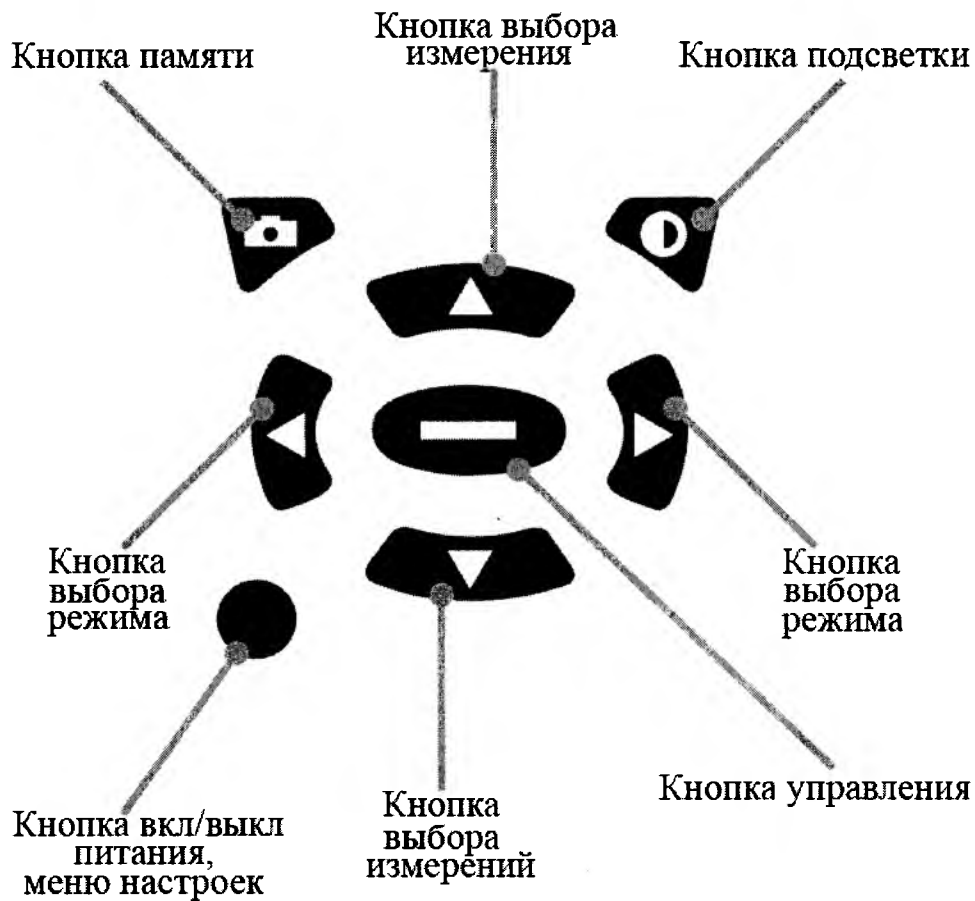


ОСНОВЫ НАВИГАЦИИ

Kestrel имеет семь навигационных кнопок:



СОВЕТЫ:

Калибровка компаса должна быть выполнена для того, чтобы ориентированные характеристики работали в режиме Horus, калибровку компаса можно выполнить только в режиме Weather.

Нажатие ● позволит вам выйти из какого-либо окна.

Подчеркивание баллистического параметра означает, что невозможно выполнить изменение величины в ручном режиме в данном окне либо по причине того, что это расчетная величина, либо определенная сенсорами.

Нажатие и удерживание ● в течение 2 сек. производит отключение питания Kestrel вне зависимости от находящегося в данный момент в работе окна.

Дважды нажмите ◀ в быстрой последовательности для незамедлительного переключения между режимами Weather и Horus.

Любые изменения в информации автоматически сохраняются при выходе из текущего окна. Существуют три исключения из этого правила, когда при выходе появляется окно "асерт" / «Приема»: Оценка Дальности Цели, Оценка Скорости Цели и окно [REDACTED].

НАЧАЛО РАБОТЫ С KESTREL ATRAG BALLISTICS


Три основных группы ввода данных являются оружие, цель и окружающая среда. Решение наводки для Elevation/высоты, Windage/Сопротивления воздуха и Coriolis отражаются на дисплее Главного окна Horus.

1. Информация об оружии

GUN	► Laru308
MV	2550fps
BC	0.470
BW	175gr
BD	0.308in
ZR	100m
BH	2.50in
RT	11.00in
RTd	Right
Click	1/mil
True Drop	
Delete this gun	

2. Цель

TARGET	A
Active	Yes
TR	1000
DoF	000°
Ideg	0°
Icos	1.000°
TS	0mph
TD	L-R
WD	12oc
WS1	5mph
WS2	10mph

Окно указывает количество данных, отображаемое на дисплее. Данные ниже окна указывают на наличие дополнительной информации, доступной путем нажатия .



3. Окружающая среда

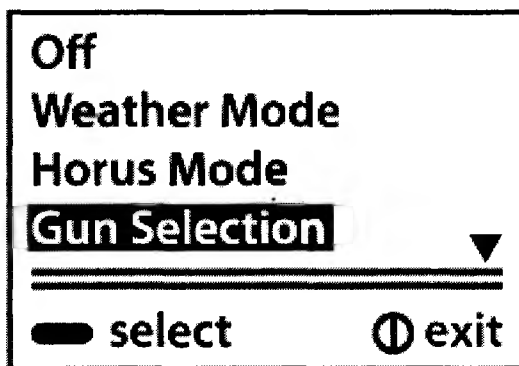
ENVIRONMENT	
Auto	No
Lat	42°F
Temp	75°F
SP	29.48inHg
RH	50%
Dalt	1729ft
Coriol	Yes
Wdir	Onetgt


Эти три основные группы данных устанавливают точное разрешение для стрельбы. Первый шаг заключается в выборе оружия.

ВЫБОР ОРУЖИЯ




Окно выбора оружия позволит вам выбрать предварительно сконфигурированное оружие или настроить свое собственное. Вы можете создать и сохранить до 9 созданных пользователем оружий. Созданное пользователем оружие определяется как оружие, в котором было изменено одно или несколько значений параметра Нового Оружия или выбранного из списка сконфигурированного оружия (библиотеки). Если Новое Оружие изменено, его имя незамедлительно изменится на UserGunX (где X- номер для обеспечения уникальности имени). Если оружие, выбранное из библиотеки (чье имя заканчивается на букву) изменено, в конце появится число для создания уникального имени. Если оружие, выбранное из библиотеки (чье имя заканчивается на число) изменено, в конце появится буква для создания уникального имени.

- Включите прибор. Из Главного окна Horus нажмите  для доступа в Главное Меню Настроек.
- Нажмите  для выбора "Gun Selection"/Выбор Оружия.



Нажмите  для входа в окно Gun Selection /выбор оружия. Тут можно выбрать предварительно сконфигурированное оружие или настроить свое собственное.

Выбор Предварительно Сконфигурированное Оружие:

- Нажмите  или  для прокрутки различных оружий.
- Нажмите , чтобы включить или выключить выбранное вами оружие. "On" означает, что оружие доступно для выбора в режиме Horus. "Off" означает, что оружие не доступно для выбора. Например, установка нескольких оружий на "On" позволит вам быстро переключать конфигурации оружия, не возвращаясь в Main Setup Menu/ Главное Меню Настроек.

Gun select	11
▶Laru308	On
▶User Gun2	On
▶User Gun	Off
▶300WinMag2	Off

- Когда желаемое оружие подчеркнуто нажмите  для входа в окно Gun Information/Информация об Оружии.




Для Настройки Оружия:

Вы можете настроить и дать имя вашему оружию в окне выбора оружия.




- Воспользуйтесь  для выбора New Gun/Новое Оружие и нажмите .




Gun select	11
▶ MaruGun308	On
▶ AR15a	On
▶ 300WinMag1	Off
▶ New Gun	Off

Данный шаг переместит вас в окно информации об оружии, где можно настроить все параметры оружия. Нажмите up/вверх или down/вниз, чтобы выделить параметры оружия.

- Воспользуйтесь  и  для настройки каждого значения.
- Чтобы дать имя вашему оружию, прокрутите вверх, чтобы выделить "Gun" и нажмите .

GUN	New Gun
MV	2900fps
BC	0.533
BW	190gr
BD	0.308in

- Вы увидите, как появится курсор под первой буквой New Gun/Новое Оружие. Воспользуйтесь  и  для прокрутки между алфавита и числами от 0 до 9 и некоторыми символами. Нажатие  вводит пробел между знаками. Можно выбрать между заглавными и строчными буквами.

- Как только вы выбрали нужную букву, воспользуйтесь  для перемещения курсора к следующему интервалу в наименовании оружия. Продолжайте до тех пор, пока имя оружия не окажется полным.
- По окончании ввода имени оружия нажмите  для сохранения. (Оружие также автоматически сохраняется при выходе из окна.)
- Нажмите , чтобы выйти из текущего окна.




Библиотека Оружия



Kestrel позволяет внести до 50 оружий в библиотеку. В библиотеке несколько оружий предварительно запрограммированы в каждом Kestrel, но это можно изменить путем создания новой библиотеки оружия на компьютере при помощи программного обеспечения Horus Gun Library, и загрузки новой библиотеки оружия в Kestrel (либо через соединение Bluetooth, либо проводной интерфейс Kestrel). Загрузка новой библиотеки оружия автоматически переписывает предыдущие оружие библиотеки в Kestrel (но не любое созданное пользователем оружие).

ОКНО ИНФОРМАЦИИ ОБ ОРУЖИИ



Как только вы выбрали оружие, вы готовы ввести, или изменить все соответствующие параметры, имеющие отношение к настройке вашего оружия. Эти параметры включают начальную скорость пули, баллистический коэффициент, вес пули, диаметр пули, начальная дальность, наводимая высота, угол кручения/изгиба ружья, направление изгиба ружья, вид регулировки (клик).



- В окне Gun Information/Информация об Оружии нажмите up/вверх или down/вниз для выделения параметров оружия.

- Воспользуйтесь  и  для настройки значения.
- Нажмите  для входа в окно выделенного параметра. Тут также можно выполнить настройку значений параметра, а также единиц измерения. (Например, метры в секунду перевести в футы в секунду.)

- На экране Gun Information/ Информация об Оружии у вас также есть возможность удалить оружие, выделив "Delete this Gun"/ «Удалить это Оружие» и нажав .
 - Нажмите  для выхода в окно Main Horus, как только все значения правильны.
- См. ниже для более детальной информации по Muzzle Velocity/Начальной Скорости пули и Ballistic Coefficient/Баллистический Коэффициент.

Muzzle Velocity/Начальная Скорость Пули

- Воспользуйтесь  и  для выделения "MV".
- Нажмите  для входа в окно MV.

- Воспользуйтесь  и  для настройки значения.

Примечания по Muzzle Velocity/Начальная Скорость Пули

- Когда пуля достигает околосвукового диапазона, слева от показателя начальной скорости пули появится маленькая точка (рисунок 1).
- Когда пуля достигает дозвукового диапазона, слева от показателя начальной скорости пули появится более крупная по размерам точка (рисунок 2).

GUN	▶ Laru308
MV	•1360fps
BC	0.470
BW	175gr
BD	0.308in

Рисунок 1



GUN	▶ Laru308
MV	•1103fps
BC	0.470
BW	175gr
BD	0.308in

Рисунок 2

- В случаях, когда пуля является сверхзвуковой, нет никаких точек знаков рядом с показателем начальной скорости пули.


MV-Temp Table /Таблица НС-Температуры

Позволяет выполнить ввод и поддерживать таблицы начальных скоростей на основе температуры. Если выполняется один ввод в таблицу, начальная скорость применяется при всех температурах (это означает, что

в данном случае значение фиксируется и не может быть изменено при помощи  и  в окне информации об оружии). Если выполняется два или более вводов в таблицу, Kestrel применяет линейную интерполяцию и температурный датчик для определения соответствующей начальной скорости. (Примечание: данное значение способно изменяться при условии изменения температуры и выходе и повторном входе в окно информации об оружии; как только выполнен ввод значения начальной скорости для какой-то определенной температуры, вы не сможете создать другое значение начальной скорости для такой же температуры.)

- Для доступа в MV-Temp таблицу прокрутите до появления MV (Muzzle Velocity/Начальная Скорость) для ее выделения и нажмите , затем воспользуйтесь  для прокрутки до появления MV-Temp и нажмите  для входа.

Muzzle velocity	
MV	2900fps
feet per sec	
MV-Temp	

Для входа в экран Table Item/Пункт таблицы нажмите  в то время как будет выделено "New entry"/ «Новая запись».









- Воспользуйтесь  или  для перемещения до появления "Temp" и "MV". Воспользуйтесь  и  для настройки каждого значения.

Table item	
Temp	10°F
MV	2900fps
Clear	




Чтобы удалить Пункт Таблицы, прокрутите вниз до Clear/Удалить и нажмите .
 • Нажмите  для выхода и возврата к окну информации об оружии.

BC-Dist Table / Таблица БК-расстояния





Позволяет выполнить ввод и поддерживать таблицы баллистических коэффициентов на основе расстояния. Если выполняется один ввод в таблицу, баллистический коэффициент применяется при всех расстояниях (это


означает, что в данном случае значение фиксируется и не может быть изменено при помощи  и  в окне информации об оружии). Если выполняется два или более вводов в таблицу, Kestrel применяет линейную интерполяцию и дальность цели для определения соответствующего баллистического коэффициента.





(Примечания: данное значение способно изменяться при условии изменения дальности цели; как только выполнен ввод значения баллистического коэффициента для какого-то определенного расстояния, вы не сможете создать другое значение баллистического коэффициента для такого же расстояния.)

• Для доступа в BC-Dist таблицу прокрутите до появления BC (Баллистический Коэффициент) для его выделения и нажмите , затем воспользуйтесь  для прокрутки до появления BC-Dist и нажмите  для входа.

Ballistic coeff	
BC	0.533
BC-Dist	

• Воспользуйтесь  и  для перемещения к любому существующему параметру. Воспользуйтесь  и  для настройки каждой величины.

• Чтобы добавить новую запись выделите "New Entry"/ «Новая Запись» и нажмите .

• Воспользуйтесь  и  для прокрутки до появления "Dist" и "BC". Воспользуйтесь  и  для настройки каждого значения.

• Для удаления Пункта Таблицы прокрутите вниз до появления Clear и нажмите .


• Нажмите  для выхода и возврата к окну информации об оружии.

Table item	
Dist	0m
BC	0
Clear	




ОКНО ЦЕЛИ/TARGET SCREEN:

Вы можете настроить до пяти целей месторасположения, расстояния, направления, отклонения и ветра.




В окне Main Horus воспользуйтесь  или  для выделения "Tgt" и нажмите  для входа в окно цели.

TARGET		A
Active		Yes
TR		998m
DoF		000°
Ideg		0°









Воспользуйтесь up/вверх и down/вниз для выделения параметра.

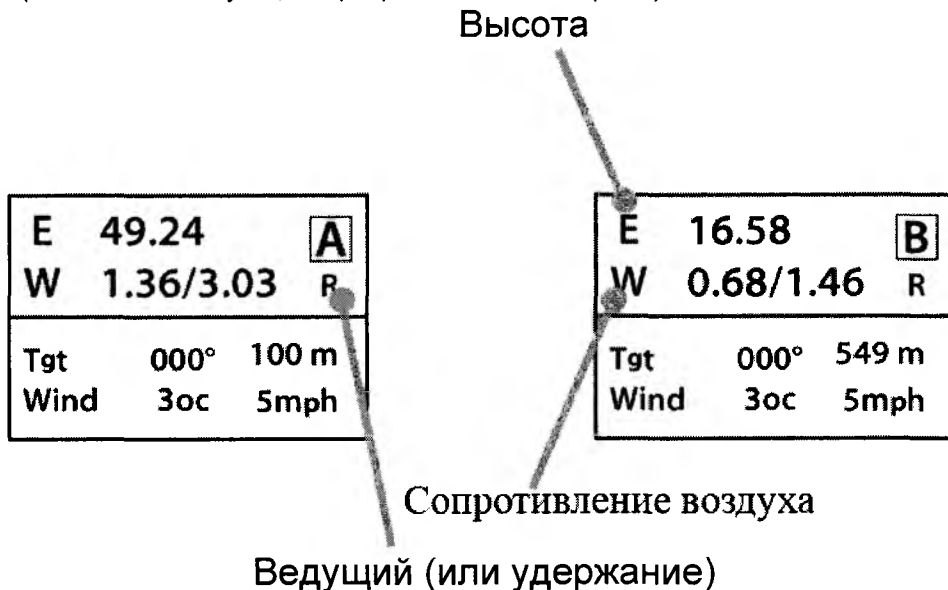
- Воспользуйтесь  и  для настройки значений для каждого параметра.
- Нажмите  для входа в окно выделенного параметра. Тут можно выполнить корректировку значений параметров, а также единиц измерения. (Например, ярды в метры.)

Несколько целей

- Можно создать до пяти целей (A-E) при помощи , пока не будет выделен "Target" / Цель, затем нажмите  или , чтобы переместиться к следующей цели. После замены цели возможно изменение параметров путем повторения перечисленных выше шагов.


Active/Активный

- Статус "Active"/Активный для Цели A по умолчанию укажет на "Yes", т.к. у Kestrel все время должна быть хотя бы одна активная цель.
- Для активирования цели в окне Target/Цель воспользуйтесь  или  для выделения "Active" и воспользуйтесь  или  для переключения в позицию "Yes." Чтобы отключить активную функцию цели, воспользуйтесь  или  для переключения в позицию "No".
- Установка статуса цели "Active" /Активный в положение "Yes" позволит вам оценить разрешение выстрела для данной цели в окне Main Horus.
- При активном состоянии нескольких целей можно воспользоваться  или  для переключения между всеми активными целями (и их соответствующими разрешениями выстрела) в окне Main Horus.



*Цель A является текущей активной целью.
Цель B является текущей активной целью.*

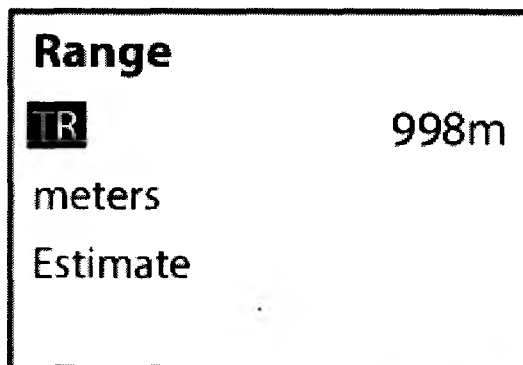
Дальность цели





- Воспользуйтесь  или  для выделения "TR".
- Воспользуйтесь  и  для настройки значения.

Оценка Дальности Цели / Target Range Estimator



Данная функция позволяет выполнить оценку дальности объекта на основе размера, изображения и рассчитанного расстояния.

- При выделенном "TR" нажмите  для входа в окно Range/Дальность.



- Воспользуйтесь  для выделения "Estimate" / Оценка и нажмите  для ввода экрана Range Estimate/Оценка Дальности.
- Воспользуйтесь  или  для выделения параметра.





Воспользуйтесь  и  для настройки значений для каждого параметра.

- По окончании настройки всех параметров нажмите  для выхода.
- Появится экран "Ассерпт" /Принять, переключите на позицию "Yes", если вы хотите принять значения. Воспользуйтесь  для выбора выделенного параметра.




Направление и Скорость Ветра

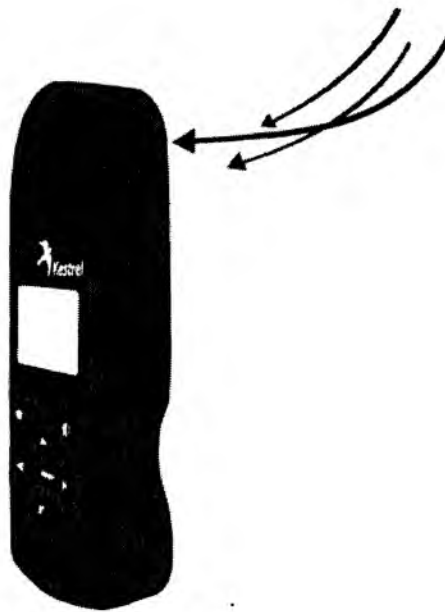
Существуют два вида измерения скорости ветра в окне цели (WS1 и WS2) для минимальной и максимальной скорости ветра, а также направление ветра (WD). У вас есть возможность вручную отрегулировать значения скорости и направления ветра или использовать функцию захвата для автоматического получения показаний.

Ручной Режим

- Воспользуйтесь  или  для выделения "WD", "WS1" или "WS2".
- Воспользуйтесь  и  для настройки значений для каждого параметра.

Режим Capture / Захвата

- В окне Target/Цель нажмите  для входа либо в окно "WD", "WS1", либо "WS2".
- Нажмите  для входа в режим capture / захвата.
- Разверните обратную сторону Kestrel непосредственно к ветру и нажмите  для активации и отключения режима capture/ захвата.







- Собранные данные в режиме capture/ захвата автоматически отрегулируют значения "WD", "WS1" и "WS2" в окне Target/Цель.

***Примечание: Значение WS1 никогда не превышает значение WS2. Значение WS2 автоматически регулируется для обеспечения правдивости.**





Направление выстрела

Направление выстрела (DoF) является абсолютной системой отчета от истинного севера. Данное значение является направлением, на которое указывает ствол оружия, с учетом значений на компасе. Направление Выстрела может быть настроено в ручном режиме или получено при помощи функции "capture" / захвата.



Ручной Режим

- Воспользуйтесь  или  для выделения " DoF "/Направление выстрела.
- Воспользуйтесь  и  для настройки значения.





Режим Capture/ видеоввод изображения на экране/сбор данных/запись

- При выделенном "DoF"/Направление выстрела нажмите  для входа в окно "DoF"/Направление выстрела.
- Воспользуйтесь  для перемещения до появления "Capture"/Захват на экране.
- Нажмите  для входа в режим capture / захват на экране.
- Разверните обратную сторону Kestrel непосредственно к цели и нажмите .
- Собранные данные в режиме capture/захвата автоматически отрегулируют значение DoF в окне Target/Цель.

Угол наклона


Угол наклона – это угол между целью и горизонтом, как видит стрелок. Данная переменная выражена в окне Target/Цель как "ldeg" или "lcos", где ldeg выражается в градусах, а lcos выражается в косинуса угла. Данные значения могут быть настроены в ручном режиме путем выделения одного из них, и при помощи  и  изменения значений. Изменение одного значения автоматически влечет за собой изменение другого соответствующим образом.

Скорость Цели

- Воспользуйтесь  или  для выделения "TS".
- Воспользуйтесь  и  для настройки значения.

Оценка Скорости Цели

Данная функция выполняет оценку скорости объекта на основе расстояния, движения и времени.

- При выделенном "TS" нажмите  для входа в окно Speed of Motion/Скорости Движения.









Speed of motion

TS




0mph

miles per hour

Estimate

- Воспользуйтесь  для выделения "Estimate"/Оценка и нажмите  для входа в окно Speed Estimate/Оценка Скорости.
- Воспользуйтесь  или  для выделения параметра.
- Воспользуйтесь  и  для настройки значений для каждого параметра.
- По окончании настройки всех параметров нажмите  для выхода.
- Появится экран "Ассерт"/Принять, переключите в позицию "Yes", если вы хотите принять значения. Воспользуйтесь  для выбора выделенной опции.



Направление Цели

- Воспользуйтесь  для выделения "TD".
- Воспользуйтесь  и  для настройки "L-R" (слева направо) или "R-L" (справа налево).

Для получения информации о "True Drop" 





ОКНО ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ /ENVIRONMENT:

Экран Environment /Окружающей среды содержит все атмосферные параметры, такие как температура, давление и относительная влажность. Настройка параметра "Auto" на "Yes" автоматически выполнит импорт данных от сенсора Kestrel на экран Environment/Окружающая среда. Параметр "Auto" также


может быть установлен в Ручной режим, когда он выделен при помощи  или . В этом режиме можно выполнить корректировку температуры (Temp), давления (SP) и относительной влажности вручную.

ENVIRONMENT



Auto	No
Lat	42° N
Temp	75° F
SP	29.48inHg

- Воспользуйтесь  или  для выделения параметра.
 - Воспользуйтесь  и  для настройки значений для каждого параметра.
- Coriolis по умолчанию указывает на "Yes" если вы вручную не изменили на "No". Настройке на "Yes" означает, что coriolis учитывается для баллистических разрешений. Плотность высоты автоматически настраивается в соответствии с корректировкой соответствующих параметров окружающей среды. Данный параметр не может быть изменен в ручном режиме, т.к. он является расчетной величиной.
- *Примечание: station pressure ("SP") /давление в месте нахождения– это показатель давления, не выверенный для уровня моря. Иногда его по ошибке называют барометрическим давлением в баллистическом программном обеспечении. Барометрическое давление – это показатель давления, выверенный с поправкой на уровень моря. При стрельбе необходимо station pressure ("SP") /давление в месте нахождения. Station pressure ("SP") /давление в месте нахождения можно измерять при помощи Kestrel путем установки относительной высоты на ноль в окне Barometric Pressure/Барометрическое Давление в режиме Weather mode/погодных условий.**

ЭКРАН RANGE CARD/СХЕМЫ ДАЛЬНОСТИ

Экран Range Card/Схемы Дальности отражает подробную информацию о баллистическом разрешении при различных расстояниях, относящихся к выбранной в данный момент цели и оружию. Экран отражает три столбца, включающих Range/Дальность (в левом столбце) и две другие переменные величины. Другие переменные, которые могут быть выведены на дисплей, - это баллистические разрешения на основе "Wnd1"; "Wnd2"; "Lead"; "Elev"; или дополнительная информация о характеристиках полета пули, таких как остаточная скорость ("RemV"); остаточная энергия ("RemE"); время полета ("ToF"); и максимальная ордината, или высота над линией видимости цели ("MaxO").  представлен образец Схемы Диапазонов.

- Воспользуйтесь  или  для перемещения к какому либо диапазону.


- Воспользуйтесь  и  для перемещения и просмотра между всеми доступными параметрами.



RANGE CARD A		
Rng	Elev	Wnd1
300	5.50	L0.13
400	9.42	L0.19
500	14.06	L0.27

RANGE CARD A		
Rng	Lead	RemV
300	0.00	1991
400	0.00	1823
500	0.00	1666

Пример колонка "Rng" остается неизменной, в то время как 2 других колонки могут быть изменены.

Увеличение дальности

- Воспользуйтесь , находясь в режиме Схемы Дальности, для входа в окно Range Settings /Настройки дальности.

- Воспользуйтесь  и  для настройки шага разрешения по дальности на требуемое значение. Можно выполнить настройку шагов разрешения в единицах измерения 10, 20, 25, 50 или 100 (ярды или метры).

- Нажмите  для выхода из окна "Range Increment"/Шаг Разрешения по дальности.

Примечание: Схема Дальности отражает на дисплее диапазон значений до 4000 ярдов, или ближайший эквивалент в метрах, в зависимости от шага разрешения по дальности.

Остаточная скорость



- Слева от значения начальной скорости появится маленькая точка, что означает, что пуля находится в области околосвукового диапазона.

- Слева от значения начальной скорости появится более крупная точка, что означает, что пуля находится в области дозвукового диапазона.


RANGE CARD A		
Rng	RemV	RemE
800	•1272	629
900	•1177	538
1000	•1101	471


ОКНО БАЛЛИСТИКИ

Окно баллистики отражает полную информацию о баллистическом разрешении выстрела, имеющую отношение к выбранной в данный момент цели и оружию. Единственным параметром, значение которого

может быть изменено в данном окне, это "Range"/Дальность (это выполняется при помощи  и  для настройки значения).

- Воспользуйтесь  или  для перемещению к какому-либо отдельному параметру.





- Воспользуйтесь , чтобы войти в окно параметра для получения дополнительной информации о нем или изменить единицы измерения.

- Воспользуйтесь  для возврата к окну Баллистики.

Примечание: около каждого разрешения появится R или L, что указывает на сторону цели, куда следует целиться.

В идеальном случае стрелки идут в поле, наверняка зная, как будут себя вести выбранное ими сочетание оружия и амуниции, что рассчитанное баллистическое разрешение всегда будет верным, и правильно направленный выстрел всегда попадет в цель. В реальном мире баллистические данные зачастую несовершенны, и даже хорошо направленный выстрел часто не попадает.




Наилучшим способом справиться с этим – это дать возможность баллистическим параметрам быть настроенным на отражение действительности. При правильном выполнении, общая точность может быть значительным образом увеличена. Horus Kestrel содержит в себе окно Drop Truing/ для поддержки этой важной функции.

- По окончании настройки всех параметров нажмите ● для выхода.
- В окне Gun воспользуйтесь  для выделения пункта "True drop"/
- Нажмите  для ввода экрана Drop truing/ подтверждение попадания.
- В экране Drop Truing/ воспользуйтесь  или  для выделения параметра, который вы хотите изменить.
- Параметры, которые могут быть скорректированы, - "BC" (баллистический коэффициент), "MV" (начальная скорость) или "Range"/Дальность.
- Данная настройка выполняется таким образом, что рассчитанная корректировка высоты соответствовала действительности.

ОПЕРАТИВНЫЕ КЛАВИШИ: НАПРАВЛЕНИЕ ВЫСТРЕЛА И СКОРОСТЬ ВЕТРА




Оперативные клавиши Направление выстрела (DoF) и Скорость Ветра (WS1 и WS2) позволят вам быстро и с легкостью изменить значения этих параметров в окне Main Horus без ввода экрана Target/Цель. Данная характеристика снижает количество нажатия кнопок и время путем незамедлительного ввода этих значений из одного экрана- Main Horus.

Оперативная клавиша Направление выстрела/Direction of Fire

- Нажатие  при выделенном Tgt выполнит ввод режима настройки DoF.
- Заглавие Tgt изменится  для указания на режим настройки.
- Направление непрерывно будет обновляться на линии мишени.
- Нажатие  снова выполнит ввод действительного направления, как DoF.
- Заглавие Tgt выполнит возврат в его обычное состояние.

Примечание: Если компас не прошел калибровку, высвечивается новый экран, предупреждающий вас, что ввод не будет осуществляться до тех пор, пока компас не пройдет калибровку.

Оперативная Клавиша Скорость Ветра/Wind Speed

- Нажатие  при выделенном Wind выполнит ввод режима настройки Wind.
- Заглавие Wind изменится  для указания на режим настройки.
- Средняя расчетная величина 5-секундного движения для сопротивления воздуха и скорости ветра непрерывно обновляется на линии ветра.
- Средняя расчетная величина 5-секундного движения для разрешения ветра постоянно обновляется.
- Нажатие  снова выполнит ввод действительной скорости ветра.
- Заглавие Wind выполнит возврат в его обычное состояние.
- Строка Wind покажет введенные индексы направления и скорости ветра.

Примечание: Если компас не прошел калибровку, высвечивается новый экран, предупреждающий вас, что ввод не будет осуществляться до тех пор, пока компас не пройдет калибровку.

ГЛОССАРИЙ ТЕРМИНОВ

Active gun/Активное оружие: При активации оружия быстро демонстрируются баллистические разрешения для данного оружия, относящиеся ко всем активным целям. Баллистические разрешения для не активированного оружия не демонстрируются.

Aiming/Ballistic solution/Прицеливание/баллистическое разрешение: Состоит из корректировки по линии горизонта, высоты над уровнем моря (и в случае с движущейся мишенью, опережение) для выбранных активных оружий и целей, а также других расчетных значений, таких как скорость полета пули и энергия. На главном экране Horus демонстрируются только высота и сопротивление воздуха. В экранах Range Card/Схема Дальности и Ballistic Info/баллистическая Информация имеется подробная информация о баллистическом разрешении выстрела.

Subsonic/Дозвуковая: Скорость, при которой пуля движется медленнее, чем скорость звука. Скорости пули в данном ряду будут отражены с большой точкой слева от значения.

Target/Цель: Цель характеризуются своим направлением, дальностью, углом наклона, и подходящим ветром; у движущегося объекта имеется свое направление и скорость движения. Мишени идентифицируются единичной буквой: могут быть отражены до пяти, обозначаемые буквами от А до Е. Важно отметить, что ветер ведет себя по особенному по отношению к мишени – каждая активная мишень имеет свои собственные требования к ветру.

Transonic/Околозвуковая: Скорость, при которой движение пули снижается до скорости звука. Это также наблюдается как граница между дозвуковой и околозвуковой скоростями. Скорости пули в данном ряду будут отражены с маленькой точкой слева от значения.

ССЫЛКИ БАЛЛИСТИКИ И ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

Target Screen- Окно цели

Active – сообщает об активности данного объекта в данный момент

TR – дальность цели

DoF – направление выстрела (относительно к действительному северу)

Ideg – угол наклона (отрицательный означает, что цель ниже стрелка)

Icos – косинус уклона (косинус угла уклона)

TS – скорость цели

TD – направление движения цели

WD – действительное направление ветра (направление от куда дует ветер, относительно DoF)

WS1 – типичная скорость ветра в данный момент

WS2 – максимальная скорость ветра в данный момент

Окно оружия

MV – начальная скорость пули

BC – баллистический коэффициент пули

BW – вес пули

BD – диаметр пули

ZR – нулевой уровень

BH – высота нарезки

RT – коэффициент изгиба нарезки (расстояние, за которое пуля достигает 360 градусного вращения)

RTd – направление изгиба нарезки (вправо = по часовой стрелке от ракурса стрелка)

Click – определяет угловую величину в зрительным фиксированиям

Environment Screen/Окно Окружающей среды

Auto/авто – контролирует автоматическое получение значений для температуры, барометрического давления, относительной влажности (из функций измерений погодных условий Kestrel) или их настройку пользователем в ручном режиме.

Lat – позволяет пользователю определить широту (север или юг экватора), которая будет использована при расчете корректировок Coriolis.

Temp – температура

SP – давление в месте нахождения (действительное давление в месте расположения оружия)

RH – относительная влажность

Dalt – высота в атмосфере высокой плотности (рассчитывается из давления, температуры и относительной влажности)

Coriol – контролирует включение корректировок Coriolis в баллистические расчеты.

Wind – контролирует управление направлением ветра в ручном или автоматическом режимах.

Range Card Screen/Экран Схемы Ориентиров

Elev – корректировка вертикальной проекции высоты

Wndg – корректировка вертикальной проекции сопротивления воздуха на основе WS1 (см. выше окно Target/Цель)

Wdg2 – корректировка вертикальной проекции сопротивления воздуха на основе WS2 (см. выше окно Target/Цель)

Lead – корректировка вертикальной проекции попадания (для движущегося объекта)

RemV – предел измерения скорости полета пули

RemE – предел измерения энергии пули

ToF – время полета пули

MaxO – максимальная ордината пули (высота над линией прямой видимости к мишени)

Ballistics Data Screen/Окно баллистических данных

Range – расстояние, для которого рассчитывается баллистическое разрешение выстрела

Elev – корректировка высоты

Wndg – корректировка сопротивления воздуха (на основе WS1)

Wdg2 – корректировка сопротивления воздуха (на основе WS2)

Lead – корректировка опережения, на основе указанного движения объекта

vCori – вертикальная корректировка Coriolis

hCori – горизонтальная корректировка Coriolis

Drift – корректировка сдвига пули

RemV – остаточная скорость

RemE – остаточная энергия

ToF – время полета

MaxO – максимальная ордината (наивысшая точка достижения пуль в полете)

Drop – суммарное расстояние попадания

Rtrns – расстояние, когда переход на околозвуковую скорость начинается при **Rt 75%** – расстояние, при котором пуля проходит 75% через околозвуковой диапазон

Rsubs – расстояние, при котором скорость пули становится дозвуковой

Range Estimation Screen/Окно Оценки Дальности

Target – размер объекта, на основе которого базируется оценивание

Image – видимый размер объекта, как это кажется при телескопической наводке

Range – рассчитанное расстояние на основе размеров объекта и образа

Speed Estimation Screen /Окно Оценки Скорости

Range – расстояние, при котором выполняется оценка скорости

Mvmt – кажущееся движение объекта, как это кажется при телескопической наводке

Time – время (в секундах), в течение которого был проведен замер движения

Speed – вычисленная скорость на основе расстояния, движения и времени

True Drop Screen/

Range – дальность, при котором выполняется пробный выстрел

Drop – корректировка высоты, рассчитанная для заданного расстояния

BC – баллистический коэффициент, используемый в расчете действительной высоты

MV – начальная скорость, используемая в расчете действительной высоты

Sight Adjustments/ корректировки поля зрения

TMOA – действительная минута угла

MIL – миллионные доли (Морская пехота США)