

12B De Adventurer 2800 van Memory-Map

De Adventurer 2800 heeft andere mogelijkheden en een heel andere menustructuur dan de besproken gps'en. Daarom is het praktischer dit apparaat in een apart hoofdstuk te behandelen. Lees de hoofdstukken 1 tot en met 8 door. Voor de toepassing van de daar beschreven handelingen en navigaties ga je steeds naar de corresponderende paragrafen in dit hoofdstuk.

12B.1 | De voorbereidingen

Het toestel heeft twee knoppen, één aan elke zijkant; de overige bediening gaat via het touchscreen.

Links zit de *batterijchakelaar*, aan de rechterkant vind je de *Aan/uit*-knop. Schuif de batterijchakelaar omhoog en houd de *Aan/uit*-knop enkele seconden omhoog. De gps gaat aan en toont het (*hoofd*-)Menu. Schuif je de *Aan/uit*-knop naar beneden, dan is het touchscreen vergrendeld; schuif hem omhoog en het scherm is vrij.

Tik op het icoon *Setting*. Je komt in het menu *Setting* (Instelling). Tik op *Language* en kies *Dutch*. Sommige namen en aanwijzingen zullen nu in het Nederlands verschijnen, maar andere blijven in het Engels. Verlaat in dit menu elk scherm via het kruisje rechtsboven. Je ziet in dit instellingenscherf je batterijindicator. Je interne, niet verwisselbare accu heeft een gemiddelde levensduur van acht uur. Gebruik je veel licht of is het koud, dan is dat veel minder. Je kunt de *Energiespaarstand* activeren en kiezen na hoeveel tijd je wilt dat het toestel uitgaat, of dat het steeds aan blijft. Reactiveren gebeurt met de *Aan/uit*-knop; het apparaat keert direct terug naar het laatste scherm, maar moet wel weer de satellieten zoeken natuurlijk. Een minder drastische energiebesparing levert de instelling van de verlichtingstijd (*Backlight off time*) op. Het licht gaat weer aan als je het scherm aanraakt. Bedenk: accu leeg is einde navigatie!

Het *Volume* van het geluid kun je instellen en de schermgeluidjes kun je uitzetten met *Touch Tone Off*.

In dit menu vind je ook de *Aanraakkalibratie*. Daarbij zul je zeker de bijgeleverde *stylus* met zijn dunne puntje moeten gebruiken, net als voor de meeste andere tikken.

We kijken nu eerst naar de iconen om bij andere belangrijke instellingen te kunnen komen. Tik op *Kaart*. Je ziet drie kleine iconen:





: *Menu*, opent meer menuopties in een volgend scherm










: *gps-bepaling*, centreert je huidige positie op de kaart, die meeschuift met je beweging





: *Ga naar merk*, opent de lijst met dichtstbijzijnde waypoints (= merken)


Onderin zie je  en  om in en uit te zoomen op de kaart.



Tik op  en je ziet de volgende iconen:

-  : *Menu*, om weer terug te gaan naar de vorige kaart- en menupagina
-  : *Instellingen & Oplegvelopties*, opent een pull down menu voor bewerkingen
-  : *Kaartenlijst*, opent de lijst met geladen kaarten om daartussen te kunnen switchen
-  : *Afsluiten*, beëindigt elk programma en voert je terug naar het hoofdmenu
-  : *Info*, toont de gps-status
-  : *Merk toevoegen*, laat je een wpt op de kaart toevoegen
-  : *Gegevensweergave*, toont de coördinaten van kaartpunten waarop je tikt

Via  > *Settings* > *Units* stel je de eenheden in; zet *Units* op *Metric* en *Position* op *Degrees*. Je ziet dat de keus bij *Position* beperkt is. De mogelijkheid om *Dutch Grid* (Ned RD Grid) in te stellen ontbreekt helaas. Daardoor is samenwerken met papieren Nederlandse topografische kaarten erg lastig.

Via  > *Settings* > *Localiz* stel je tijd en datum in; zet in Nederland de Time zone op 2 en *Date format* op *D/M/Y*.

Via  > *Settings* > *Pos Dat* vink je aan welke gegevens je wilt zien als je je huidige positiebepaling wilt bekijken.

Bekijken hoeveel satellieten je ontvangt gaat via  *gps* > *Satellites*. De gegevens van je huidige positie lees je uit via  *gps* > *Position*. Je kunt beide schermen tegelijk laten zien. Dergelijke schermen kun je via de rechter benedenhoek kleiner en groter maken.

12B.2 | Heen en weer


De Adventurer 2800 bevat bij aflevering de kaart van Nederland. Die kun je niet uitzetten om met een leeg kaartscherm te oefenen. Je moet bedacht zijn op twee eigenschappen van de Adventurer.



1. je kunt **niet** *Koers boven* instellen, dus je kaartscherm is **altijd** *Noord boven* georiënteerd. Welke kant je op **gaat**, wordt aangegeven door de dunne rode pijl aan je positiebepaling; welke kant je op **moet** wanneer je navigeert, zie je aan de dikke pijl in het *Richting*-vak dat verschijnt als je naar een wpt (Mark) navigeert.




2. Bij uitzoomen van het 2 km- naar het 5 km-niveau schakelt je topokaart over op de wegenkaart. Bij inzoomen kom je tot een 200 m-niveau.

Je vertrekpunt markeren als waypoint en terugnavigeren:

Markeren gaat via *gps*  > *Mark Position*. Je ziet een rood vlaggetje op de kaart verschijnen. Let wel: zonder naam.

Een tweede – simpeler maar iets minder nauwkeurige – methode is:



tik op  en dan op  waarna je met de stylus precies midden in het rondje van je positiecursor prikt. Daar staat je vlaggetje meteen! Niet goed? Je kunt iedere laatste handeling die niet naar je zin is ongedaan maken via  > *Overlay* > *Undo*.

Vanaf enige afstand terugnavigeren naar dit wpt gaat als volgt: je drukt met je stylus op (het onderste puntje van de vlaggenstok van) je wpt en je kiest *Goto Mark*; zie je die optie niet, dan ben je in het kaartmenuscherm gekomen en moet je opnieuw en preciezer op het wpt

drukken.

Er verschijnen twee velden. Het ene geeft met een dikke pijl de richting aan waarin je je moet bewegen om je doel te bereiken. Wanneer je wpt een naam heeft, verschijnt die als veldnaam. Het tweede veld geeft een aantal gegevens over je navigatie, zoals de afstand, de koers en de benodigde tijd (zie ook hoofdstuk 6, Tripcomputer).



Omdat een kompaspagina in dit apparaat ontbreekt, kun je alleen op deze wijze navigeren.

Je bent niet met een peilinglijn aan je bestemming verbonden. Je moet puur op de Mark-pijl navigeren.


12B.3 | Een wpt aanpassen



De Adventurer geeft een wpt niet zelf een naam. Het lijkt dus handig direct na het opslaan die naam alsnog te geven. De procedure is makkelijk. Je drukt met je stylus op het (onderste puntje van de vlaggenstok van) je wpt en je kiest *Properties*. In het wpt-scherm (*Mark Properties*) kun je rechtsonder met de toets *Kbd* (Keyboard) een toetsenbord openen. Typ een naam in het vink *Label* als je die naam op de kaart wilt zien. Het standaardstooltje is een rood vlaggetje. Wil je dit veranderen, dan kan dat hier. Maak steeds via aan- of uitvinken van *Default* de keuze of je nieuwe symbool het standaard symbool moet zijn of niet. Andere aanpassingen doe je ook via dit scherm.

Een wpt wissen gaat via  > *Overlay* > *List* > selecteer het wpt > *Delete*.

Met het begrip *Overlay* of *Oplegvel* wordt een laag bedoeld die als het ware op de kaart komt te liggen en veranderbaar is. In zo'n laag plaats je je wpt's, routes en tracks. Onder het naamscherm *Overlays* zie je een veld met *Mark/WP*; dat veld kun je openen om de andere *Oplegvellen* te bereiken.

12B.4 | Wpt's aaneenrijgen tot een route

Heb je al wpt's in je *Oplegvel* staan, dan kun je die aaneenrijgen tot een nieuwe route via  > *Overlay* > *List* > *Routes* > *New Route*. Je lijst met alle wpt's verschijnt. Selecteer een wpt en tik op *Add to Route*; herhaal dit tot de route klaar is. Je ziet de route niet groeien; je kunt het resultaat bekijken in het oplegvel *Routes*. Vink *Visible* aan als je de route op de kaart wilt zien en ga naar *Edit* om je route een naam te geven en om een kleur te kiezen.

Je kunt ook een route maken via  > *Overlay* > *Create* > *Route*. Wanneer je nu met de stylus herhaaldelijk op de kaart tikt, ontstaat er een route. Je kunt de kaart niet verschuiven! Elke schermaanraking is een routepunt. Kies dus eerst het goede zoomniveau. Eindig met  en ga weer terug naar de kaart. Daar staat je route.

Niet tevreden? Met je stylus kun je ieder wpt verslepen. En door op een routedeel tussen twee wpt's te drukken, open je een menu waarin je *Insert WP* kunt kiezen; dat doe je door een willekeurig punt van een routedeel te verslepen.

Een route navigeren: druk op een punt in de route en kies in het pop-upmenu *Follow Route*. De twee navigatieschermen komen tevoorschijn en je kunt op pad. Beëindig de navigatie door de schermen weg te klikken.

Zoals je ziet, kun je in het pop-upmenu de route omkeren via *Reverse*. Experimenteer zelf met de andere keuzes.

12B.5 | Tracklog en tracks


De Adventurer neemt altijd je tracklog op. Het beheren daarvan gaat in het scherm *Track Properties*, dat je bereikt door op een trackpunt te drukken en in het pop-upmenu *Properties* te kiezen; je komt er ook via *Overlay > List > Tracks > Edit*.

Eén scherm eerder kun je bepalen of je een track wilt zien, verwijderen of wijzigen. De laatste track in de lijst is steeds je 'active log', het spoor dat wordt opgenomen. Het is ook de enige track waarbij in de *Track Properties* een vinkje bij *Active* staat. Je kunt een schone tracklog beginnen door bij de active log dat vinkje uit te zetten (en, zo ligt voor de hand, de track óf een naam te geven óf te wissen). Er wordt direct – als je ontvangst hebt tenminste – een nieuwe tracklog actief. Als dit 'af' is aan het eind van je tocht, zet dan het vinkje uit en geef de track een naam: zo is deze bewaard. Er is geen beperking voor het aantal trackpunten.

Een plezierige mogelijkheid in de Adventurer is dat je tracks kunt tekenen, net als routes, maar nu via *Overlay > Create > Track*. Tracks van anderen inladen kan ook.

Maar **trackbacken** kan **niet!** Dat betekent dus dat je óf een route moet maken bij een track om de track te kunnen volgen, óf je moet de track volgen door te proberen je positiecursor keurig op het dunne tracklijntje te houden.

12B.6 | Tripcomputer

Een Tripcomputer kent de Adventurer niet. Een beperkt aantal tripgegevens of navigatiegegevens kun je zichtbaar maken in het gegevensscherm dat verschijnt als je een navigatie start. Via  > *Settings > Nav Data* kun je die beperkte keuze instellen.

12B.7 | Een tocht downloaden en gebruiken


De Adventurer werkt samen met het bijgeleverde softwareprogramma Memory-Map European Edition. Gps en software werken samen met mmo-bestanden (memory map overlay), maar gpx-bestanden kun je ook in de software inladen en dan overbrengen naar je Adventurer als mmo-bestand.

Een bestand importeren in Memory-Map op je pc doe je via *Oplegvel > Importeren*; kies bij *Bestandstypen gpx* en ga naar de juiste map. Selecteer het gpx-bestand en klik op *Openen*.

Tip: Sommige sites leveren een gpx-bestand dat M-M niet goed leest. Is dat het geval, open het gpx-bestand dan met EasyGps (zie hoofdstuk 16.6) en sla het direct onder een andere naam weer op. Haal dit binnen in M-M. Nu werkt het wel.

Het is overigens verstandig elke keer eerst via *Oplegvel > Alles verwijderen* je M-M scherm leeg te maken, zodat je alleen met je huidige tocht werkt.

Heb je de gegevens binnen, dan kun je ze via *Oplegvel > Alles exporteren* opslaan als mmo-bestand onder een door jou gekozen naam in de map *Userdata* op de micro-SD-kaart in je Adventurer. Je herkent die SD-kaart in Verkenner aan het feit dat er verschillende Memory-Map-mappen op staan. Deze methode is handiger dan wat in de handleiding staat, omdat je nu alle gegevens in één keer exporteert in plaats van route, track en alle waypoints apart.

In je Adventurer bereik je de gegevens via  > *Overlay > Open > [bestandsnaam]*. De tocht verschijnt op je scherm en je kunt hem navigeren op de inmiddels bekende wijze.

12B.8 | Variëren en improviseren tijdens een tocht

Alle variaties die je maar wenst zijn in de Adventurer makkelijk uit te voeren, omdat je eenvoudig wpt's, routes en tracks kunt aanbrengen, zoals je hierboven hebt gezien.

12B.9 | Instellingen en opties

De meest belangrijke en interessante opties en instellingen zijn hierboven besproken. De andere kun je zelf uitpluizen. Meer over routeerbare kaarten en bijbehorende applicaties en over andere topografische kaarten lees je op www.memory-map.co.uk. Voor Europa is er overigens voorlopig maar een beperkt aantal kaarten beschikbaar.