

## Guia Rápido

Antena Interna

Teclas de Interface

Ecrã Retro Iluminado  
De 4 níveis de cinzento  
Com 180x240 pixels



Ligação p/Antena Externa

Compartimento das baterias

Porta Externa de  
Alimentação/Dados



## Guia Rápido

### Descrição da Unidade



Retire as baterias do seu GPSMAP 76S se não o utilizar nos próximos meses. Certifique-se de que observa a polaridade correcta aquando da introdução das baterias. Siga as instruções do fabricante das baterias no que diz respeito ao cuidado e manuseamento das baterias.

2



### Instalando as baterias

#### **Instalando as baterias:**

1. Retire a capa do compartimento das baterias rodando o anel metálico no sentido contrário aos ponteiros do relógio e puxando a tampa.
2. Verifique a polaridade das baterias segundo o diagrama inserido no compartimento e instale as baterias inserindo o fim da bateria em direcção à mola em primeiro lugar.
3. Reinstale a capa do compartimento das baterias invertendo o passo 1.



## Guia Rápido

### Instalando a Pega

**Para instalar a pega:**

1. Coloque o laço da pega através da abertura na traseira do GPSMAP 76S.
2. Puxe o resto da pega através do laço e aperte com força.

## Guia Rápido

### Teclas de Interface




**IN** - A tecla Zoom **IN** ajusta a escala do mapa para indicar uma menor área com mais detalhe.

**OUT** - A tecla Zoom **OUT** ajusta a escala do mapa para indicar uma maior área com menos detalhe.

**NAV/MOB** - A tecla **NAV/MOB** é usada para iniciar ou parar a navegação. Se a tecla **NAV/MOB** for premida durante alguns momentos, o GPS guarda a localização actual ( um ponto de homem-ao-mar ) e dá-lhe a oportunidade de iniciar imediatamente a navegação para esse ponto.

**PAGE** - Esta tecla selecciona as cinco páginas principais sequencialmente. A tecla **PAGE** finalizará uma operação em curso e voltará para a página principal.

 - A tecla **POWER** é utilizada para ligar e desligar a unidade. Para desligar a unidade prima a tecla **POWER** durante alguns segundos. Esta tecla é também se visualizar para indicar a janela de ajustamentos para os ajustes de contraste e de retro iluminação. Para activar estes ajustes, com a unidade ligada, prima e solte a tecla **POWER**.

**MENU** - Esta tecla mostra um menu de opções disponíveis para a página actual. Se premida por duas vezes, o Menu Principal será visualizado.

**QUIT** - Esta tecla faz com que passe pelas cinco páginas principais mas de maneira inversa. A tecla **QUIT** acabará uma operação em curso e visualizará a página anterior.

**ENTER** - A tecla **ENTER/MARK** é usada para activar um campo de dados ou para confirmar uma selecção. Se a tecla **ENTER/MARK** for premida durante alguns momentos, o GPS 72 guardará a posição actual e mostrará a página de Marcação de Pontos.

**CURSOR** - Esta tecla, localizada no centro do teclado, é utilizada para controlar os movimentos do cursor para a direita/esquerda e para cima/baixo nas páginas visualizadas e durante a introdução de dados.

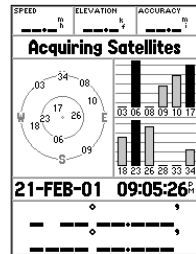
Este exercício dar-lhe-á conhecimentos e a prática necessária de modo a navegar pelas páginas e menus do seu GPSMAP 76S com confiança.

À medida que vamos progredindo através do manual de Operação ser-lhe-á frequentemente pedido para premir uma determinada tecla ou colocar em destaque um campo.. Quando lhe for pedido para premir uma tecla, deverá premir, depois soltar a tecla. Se for necessário premir a tecla durante alguns momentos essa instrução ser-lhe-á dada. A posição dos destaques é controlada pela tecla do **CURSOR**. Quando um campo se encontrar em destaque, uma faixa mais escura envolverá o campo.

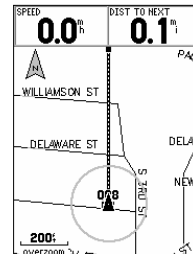
Comecemos por observar as cinco páginas principais. Estas são a Página de Informação GPS, a Página de Mapa, a Página de Ponteiro, a Página de Estrada e a Página de Rota Activa. Poderá passar através destas páginas premindo para isso ou a tecla **PAGE** ou a tecla **QUIT**. Quando o GPSMAP 76S é ligado , a Página de Boas-Vindas será mostrada, seguida pela Página de Aviso. Confirme estas páginas premindo para isso a tecla **PAGE** enquanto estas estão a ser visualizadas. A Página de Informação GPS será agora visualizada.

# Guia Rápido

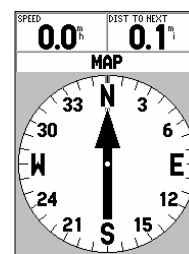
## Imagens das Páginas Principais



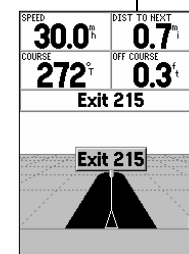
P'G. Informação GPS



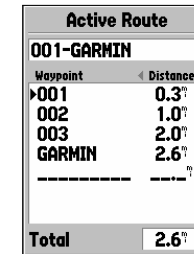
Página do Mapa



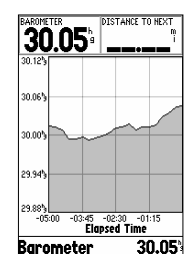
Página da Bússola



Página de Estrada



Pág. Rota Activa



Pág. Altimetro

## Guia Rápido

### Utilizando o Simulador Interno



Campo em Destaque

Enquanto aprende a operação básica do GPSMAP 76S, coloquemos a unidade em Modo de Simulação. O Modo de Simulação é ótimo para praticar com a unidade enquanto estiver dentro de um edifício e os sinais de satélite não se encontrarem disponíveis. Quando o GPSMAP 76S estiver em Modo de Simulação, o receptor GPS é desligado ( isto ajuda a conservar a carga das baterias ) e a unidade não poderá ser usada para navegação actual.



**NOTA:** Não tente navegar usando o Modo de Simulação. Enquanto estiver neste Modo, o receptor GPS encontra-se desligado. Qualquer indicador da intensidade de sinal de satélite visualizado é apenas uma simulação e não indica a intensidade dos sinais de satélites verdadeiros.

### Activando o Modo de Simulação

Prima a tecla **POWER** para ligar a unidade. A Página de Boas-Vindas será visualizada, prima a tecla **PAGE** por duas vezes para ver a Página de Informação de GPS.

### **Colocando o GPSMAP 76S em Modo de Simulação:**

1. Com a Página de Informação do GPS visualizada, prima a tecla **MENU**.
2. Usando a tecla de **CURSOR**, destaque 'Start Simulator' depois prima a tecla **ENTER** para aceitar a selecção.

Quando o Modo de Simulação se encontra activo, a mensagem 'Simulating GPS' será indicada ao longo do topo da Página de Informação de GPS.

As teclas de Interface são a sua ligação com o GPSMAP 76S. Tomemos alguns minutos do nosso tempo e vejamos para que servem algumas das teclas de Interface.

Com a Página de Informação GPS visualizada, prima a tecla **PAGE** várias vezes. De notar que cada vez que prime a tecla **PAGE** a próxima página principal é visualizada. Faça o mesmo com a tecla **QUIT** e verá que a tecla **QUIT** comporta-se da mesma maneira que a tecla **PAGE** excepto no que diz respeito à sequência da visualização das páginas. Prima a tecla **PAGE** até visualizar a Página de Mapa.

Cada página principal tem um Menu de Opções. Este Menu de Opções contém opções de configuração, e/ou funções que se aplicam a essa página.

**Para visualizar o Menu de Opções da Página de Mapa:**

1. Prima a tecla **MENU**.

**Seleccionando um item no Menu de Opções:**

1. Usando a tecla de **CURSOR**, destaque 'Setup Map'.
2. Prima **ENTER**.

Muitos dos Menus de Opções e de Configuração no GPSMAP 76S estão ordenados num esquema de tabulações. Use a tecla de **CURSOR** para a esquerda/direita para se deslocar de tabulação em tabulação.

Veremos as opções em profundidade na Secção de Referência deste manual. Por agora prima ou a tecla **PAGE** ou a tecla **QUIT**. Note que qualquer uma destas teclas pára a função presente e retorna para a página principal. Isto é bom à medida que vai aprendendo a operar com a unidade. Se achar que se encontra perdido, ou se deu início a uma função que não queria activar, prima simplesmente a tecla **PAGE** ou a tecla **QUIT**.

## Guia Rápido

### Utilizando as Teclas de Interface



**Teclas de Interface**

## Guia Rápido

### Introduzindo Dados

Campo do Símbolo                      Campo do Nome

Mark Waypoint	
▪	006
12-MAR-02 10:16	
Location	
N 38°51.334'	
W094°47.944'	
Elevation	Depth
1086'	-----'
<input checked="" type="checkbox"/> Show Name on Maps	
Delete	Map
Goto	OK

Página de Marcação de Pontos

Irão surgir muitos momentos em que necessitará de introduzir dados. Um exemplo disto é o dar o nome a um ponto. A tecla de **CURSOR** é utilizada para navegar através de itens de menu e para introdução de dados.

Combinemos agora um par de lições. Iremos criar um novo ponto, introduzir o nome, e atribuir um símbolo a este ponto.

O termo 'Ponto' poderá ser novo para si. Verá que este termo será utilizado ao longo deste manual com muita frequência quando se falar de navegação. Um Ponto é uma posição guardada na memória da unidade. Os Pontos são utilizados para a navegação directa ou para construir uma Rota.

Criando ou 'Marcando' um ponto com o GPSMAP 76S é fácil. A unidade terá de ser ligada e receber pelo menos três satélites ( ou simular a navegação ) para marcar um Ponto.

#### Marcando um Ponto:

1. Prima durante alguns momentos a tecla **ENTER/MARK**.

Quando premir na tecla **ENTER/MARK**, o GPSMAP 76S captura a posição actual e visualiza-a na Página de Marcação de Pontos. Notará que a unidade atribuiu um quadrado como o símbolo por defeito e um número como o nome por defeito. O botão 'OK' está em destaque, e premindo a tecla **ENTER/MARK** será guardado o novo ponto usando as configurações atribuídas por defeito para o símbolo e para o nome, mas mudemo-los para algo mais significativo.

#### Alterando o símbolo:

1. Usando a tecla de **CURSOR**, destaque o Campo dos Símbolos, depois prima **ENTER**.
2. Usando a tecla de **CURSOR**, destaque o símbolo de 'Miradouro' , e depois prima **ENTER**.

### Alterando o nome:

1. Prima a tecla de **CURSOR** à direita para destacar o Campo dos Nomes e depois prima a tecla **ENTER**.
2. Prima a tecla de **CURSOR** para a esquerda para limpar o campo.
3. Prima a tecla de **CURSOR** para cima, passe pela lista dos caracteres alfanuméricos até que a letra 'C' seja seleccionada.
4. Prima a tecla de **CURSOR** à direita para se deslocar para o próximo espaço
5. Prima a tecla de **CURSOR** para baixo, passe pela lista de caracteres alfanuméricos até que a letra 'R' seja seleccionada.

Deverá começar a sentir-se mais à vontade com a unidade. Continue a introdução de letras até que a palavra 'CREEK' esteja completa.

5. Com a letra 'K' em destaque, prima a tecla **ENTER** para aceitar o nome.

Quando tiver terminado a renomeação do ponto será necessário guardá-lo na memória da unidade.

### Para guardar um Ponto:

1. Usando a tecla de **CURSOR**, destaque o botão 'OK' e depois prima a tecla **ENTER**.


Estes são os mesmos passos que usou aquando da introdução dos nomes e alterar números e seleccionar opções em todos os campos do GPSMAP 76S.

### Aqui vão um par de dicas:

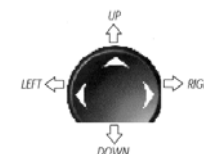
1. Se premir durante alguns momentos a tecla de **CURSOR** enquanto estiver a passar pela lista alfanumérica, esta passará mais depressa.
2. Pode passar pela lista de alfanuméricos em ambas as direcções.
3. Não prima a tecla **ENTER** até ter terminado a introdução dos dados. Lembre-se de usar a tecla de **CURSOR** para se deslocar para o próximo lugar em vazio.

## Guia Rápido

### Introduzindo Dados

Mark Waypoint	
	CREE_____
12-MAR-02 10:16	
Location	
N 38°51.334'	
W094°47.944'	
Elevation	Depth
1086'	_____'
<input checked="" type="checkbox"/> Show Name on Maps	
Delete	Map
Goto	OK

### Introduzindo um nome



### Direcções da Tecla de Cursor

# Guia Rápido

## Navegação Básica

Azimute e Distância do Ponteiro à sua localização GPS actual



Ponteiro do Mapa

Deverá possuir agora conhecimentos suficientes para navegar através das páginas principais, Menus de Opções e introduzir dados no seu GPSPMAP 76S. Vamos agora aprender a navegar.

A utilização principal dum GPS é a de ser capaz de navegar para uma posição conhecida. Iremos agora criar outro Ponto na Página de Mapa usando um método diferente, o Ponteiro do Mapa.

Prima a tecla **PAGE** até ter visualizada a Página de Mapa. Prima a tecla **IN** várias vezes até que a escala do Zoom no canto inferior esquerdo leia 800 pés. A posição de GPS actual é indicada pelo triângulo no centro do mapa.

### Para visualizar o Ponteiro do Mapa:

1. Prima a tecla de **CURSOR** em qualquer direcção.

Usando a tecla de **CURSOR** pode deslocar o ponteiro à volta do mapa. À medida que se desloca ao longo do mapa, a direcção e distância a partir do Ponteiro do Mapa para a posição presente do GPS é visualizada no topo do mapa.

### Para marcar um ponto usando o Ponteiro do Mapa:

1. Com o Ponteiro do Mapa numa localização cerca de 1 milha a partir da sua posição actual, e não sobre uma estrada ou num dispositivo do mapa, prima a tecla **ENTER**. Se o Ponteiro de Mapa estiver colocado sobre um item do mapa, uma etiqueta será visualizada descrevendo esse item.

A localização do Ponteiro do Mapa será gravada e uma Página de Novo Ponto será visualizada. Altere o nome do ponto para MAP 1, e guarde o ponto na memória destacando o botão 'OK' depois premindo a tecla **ENTER**. Prima a tecla **QUIT** para esconder o Ponteiro do Mapa e centrar o mapa na posição actual do GPS.

Agora que temos um destino, a navegação para este ponto está apenas a um passo

### Seguindo para um Ponto:

1. Prima a tecla **NAV**.
2. Destaque 'Go To Point' e depois prima **ENTER**.
3. Destaque 'Waypoints' e depois prima a tecla **ENTER**.
4. Destaque 'MAP 1' depois prima a tecla **ENTER**.
5. Destaque o botão 'Goto' e depois prima **ENTER**.

O GPSMAP 76S encontra-se agora a navegar para o ponto MAP 1.

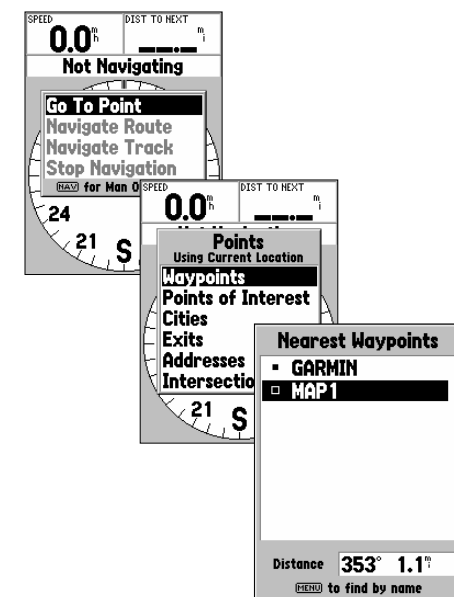
Para um GPS navegar é necessário que se encontra em movimento. Afortunadamente poderá simular essa movimentação no GPSMAP 76S. Prima a tecla **PAGE** até que a Página de Ponteiro seja visualizada. No topo da Página de Ponteiro existem dois campos de dados, 'Speed' e 'Bearing'. Para simular o movimento, prima a tecla de **CURSOR** para cima uma vez. Com esta acção definirá uma velocidade de movimentação de 10 milhas por hora. Se continuar a premir ou segurar a tecla de **CURSOR**, a velocidade aumentará com intervalos de 10 mph. Para o nosso propósito, 10 mph é óptimo.

Na Página de Bússola é visualizado um Ponteiro e um Anel cardinal. O ponteiro apontará sempre na direcção do seu destino (Azimute) enquanto que o Anel Cardinal reflecte a direcção de deslocação (Trajecto). Abreviando, quando se dirigir directamente na direcção do seu destino o Ponteiro apontará na direcção do topo do ecrã, alinhado com a linha vertical do Anel Cardinal. Quando já não se encontrar a movimentar-se em direcção ao seu destino, o Ponteiro afastar-se-á do topo do ecrã para apontar em direcção ao seu destino. Para se colocar em direcção ao seu destino novamente, vire até que o Ponteiro se realinhe com a linha vertical do Anel Cardinal e apontado em direcção ao topo do ecrã.

O simulador deixá-lo-á alterar o Trajecto de modo a poder observar o que se irá passar. Prima a tecla de **CURSOR** para a direita até que o seu Trajecto tenha mudado cerca de 40°. Simulará assim uma mudança de direcção para a direita. O ponteiro deverá agora estar apontado para a esquerda do ecrã indicando que necessita de virar para a esquerda de modo a se dirigir em direcção ao ponto de destino. Isto é exactamente o que acontecerá durante a navegação verdadeira.

## Guia Rápido

### Navegação Básica



Seleccionando um Ponto para navegação

## Guia Rápido

### Inicializando o GPSMAP 76S



Desligando o Simulador

Prima a tecla de **CURSOR** para a esquerda até que o Ponteiro esteja alinhado com a linha vertical no Anel da Bússola. Encontra-se agora em direcção ao Ponto de Destino.

Agora que passou pela operação básica da unidade utilizando o simulador, é tempo de efectuar uma navegação real!

#### Para desligar o simulador:

1. Com a Página de Informação GPS visualizada, prima a tecla **MENU**.
2. Seleccione 'Stop Simulator' e depois prima a tecla **ENTER**.

#### Inicializando o receptor GPS

Antes que o GPSMAP 76S possa ser usado para navegação, o receptor tem de ser inicializado. Este processo é automático e leva apenas poucos minutos.

Leve a unidade para o exterior onde tenha uma vista desobstruída do céu e ligue-o. A unidade procurará por sinais de satélites e começará a recolher, e armazenar informação necessária para se tornar operacional. Este processo não levará mais do que cinco minutos. Quando a unidade se encontrar operacional, a mensagem '3D GPS Location' será visualizada na Página de Informação GPS.

Se por alguma razão a unidade for incapaz de recolher a informação de satélite necessária, uma página de opções será visualizada. Seleccione 'New Location' depois 'Automatic' e deixe que a unidade continue a inicialização. Esta selecção forçará a unidade a procurar satélites. Poderá levar mais algum tempo para a unidade se tornar operacional utilizando este método.

### Calibrando a Bússola Electrónica

Após ter inicializado o receptor GPS a Bússola Electrónica necessita ser calibrada. Prima a tecla **PAGE** até que a Página de Bússola seja visualizada.

Aquando da calibração da bússola o GPSPMAP 76S deverá encontrar-se nivelado. Durante o processo de calibração deverá rodar lentamente a unidade durante duas voltas completas. Aparecerá uma mensagem no ecrã informando-o se está rodando muito depressa, muito devagar ou na velocidade correcta. Se o processo de calibração falhar, deverá reiniciar o processo .

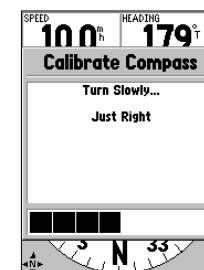
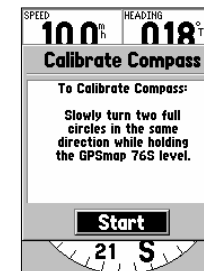
#### Calibrando a Bússola:

1. Prima a tecla MENU para visualizar as opções.
2. Destaque 'Calibrate Compass' e prima **ENTER**.
3. Com 'Start' em destaque, prima **ENTER** para iniciar a calibração.
4. Rode lentamente a unidade sobre si duas voltas de circulo completas na mesma direcção enquanto segura a unidade nivelada.

Quando o processo de calibração terminar a unidade indicará se a calibração foi efectuada com sucesso ou não. Se a calibração falhou, prima **ENTER** para iniciar novo processo de calibração. Se o processo foi bem sucedido, prima ENTER para voltar à Página de Bússola.

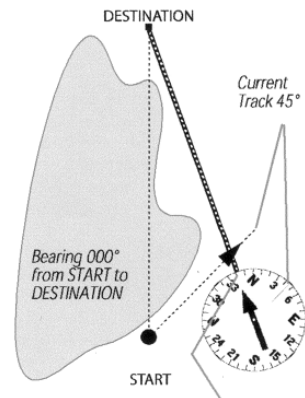
## Guia Rápido

### Calibrando a Bússola



## Guia Rápido

### Navegação Básica



Azimute 340° a partir da sua posição ao DESTINO.

O GPSMAP 76S indica uma linha recta, rumo de navegação directo ao seu destino. Como nem sempre é possível seguir uma linha recta desde o início ao fim, o Ponteiro apontará sempre em direcção ao seu destino e o Anel cardinal mostrará o seu trajecto actual.

( Continua na próxima página )

14

### Iniciando a Navegação

Com a unidade ligada e com a indicação de '3D GPS Location' na página de Informação GPS, marque um ponto na sua posição actual. Atribua o nome 'HOME' ao ponto, atribua-lhe o símbolo 'Residence' e grave o ponto na memória.

Comece a caminhar segurando o GPSMAP 76S na sua frente com o topo da unidade apontando em direcção ao céu. À medida que se desloca, verá que a unidade irá deixando um rasto no mapa indicando onde esteve. Caminhe pelo menos durante dois minutos numa dada direcção e depois faça uma viragem para a esquerda ou para a direita. Continue a caminhar nesta nova direcção aproximadamente por mais dois minutos.

Iniciemos agora a caminhada de volta. Lembre-se de que o GPSMAP 76S fornece-lhe uma linha de navegação directa. Nem sempre será possível navegar usando a rota mais directa, mas não se preocupe, o GPSMAP 76S actualiza continuamente o seu Trajecto e Azimute, apontando sempre na direcção da rota mais curta para o seu destino.

#### Para iniciar a navegação:

1. Prima a tecla **NAV**.
2. Seleccione 'Go To Point' depois prima a tecla **ENTER**.
3. Seleccione 'Waypoints' depois prima a tecla **ENTER**.
4. Seleccione 'HOME' depois prima a tecla **ENTER**.
5. Com o botão 'OK' em destaque, prima **ENTER**.

Se a Página de Bússola não estiver sendo visualizada, prima a tecla **PAGE** ou **QUIT** para visualizar essa página.

Com a unidade nivelada, o Ponteiro aponta em direcção ao seu destino. O anel exterior da bússola mostrará a sua direcção de deslocamento. Inicie a caminhada, e verifique que à medida que se desloca o Ponteiro e a Bússola também se deslocam, mostrando sempre a direcção de percurso e o caminho mais curto para o seu destino. Assim que estiver pronto, guine na direcção indicada pelo Ponteiro até que este se encontre alinhado com a marca vertical no Anel da Bússola e pare.

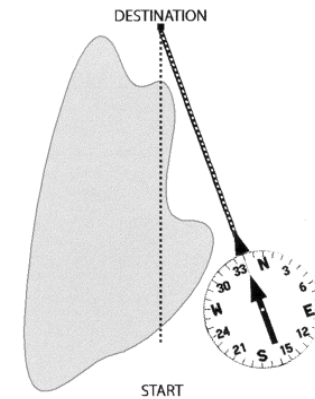
Se mantiver um passo estável, o GPSMAP 76S, por defeito, utiliza a função de bússola para a navegação. Se no entanto preferir, o GPSMAP 76S pode utilizar também o receptor GPS em vez da bússola. Para desligar a função de bússola, prima a tecla **PAGE** durante breves momentos. Uma mensagem de 'Compass Turned Off' será visualizada, prima **ENTER** para aceitar a mensagem. A unidade encontra-se agora a utilizar o receptor GPS para a navegação. Existem algumas diferenças fundamentais aquando da utilização do receptor GPS.

Quando utilizar o receptor GPS para a navegação, a unidade tem de estar em movimento para providenciar dados precisos. Enquanto estiver parado o ponteiro e a bússola poderão dar valores incorrectas. Segure na unidade e mantenha-a numa posição vertical. Após alguns passos, o Ponteiro apontará novamente em direcção ao seu destino e o Anel de Bússola indicará a sua direcção de percurso. À medida que continua o seu percurso, e se aproxima do destino, o ponto 'HOME', uma mensagem aparecerá no ecrã, alertando-o para o facto de estar a chegar ao destino. Para reactivar a bússola, prima durante breves momentos a tecla **PAGE**.

Parabéns, pois por agora deverá possuir conhecimentos suficientes acerca do seu GPSMAP 76S que lhe permitam iniciar a navegação sozinho. Navegue com precaução: lembre-se de que apesar do seu GPSMAP 76S ser muito fiável, deverá sempre ter um meio de navegação de recurso.

## Guia Rápido

### Navegação Básica



Quando estiver pronto a virar em direcção ao seu destino, siga o Ponteiro até que este aponte na direcção do topo do ecrã, alinhado com a linha do Anel Cardinal. Quando o Ponteiro e a linha estiverem alinhados, o seu Trajecto e Azimute serão iguais e encontra-se a aproado em direcção ao seu destino. Quando estiver próximo do seu destino, uma mensagem 'Arriving at Destination' será visualizada.



© Copyright 2002 GARMIN Ltd. ou as suas subsidiárias

GARMIN ( Europe ) Ltd.  
Unit 5, The Quadrangle, Abbey Park Industrial Estate, Romsey  
Hampshire SO51 9AQ  
United Kingdom  
[www.garmin.com](http://www.garmin.com)

SATSIGNAL, Equipamentos de Comunicações e de Navegação, Lda  
Estrada do Outeiro de Polima Lote 10-1D Abóboda  
2785-521 S.Domingos de Rana  
Tel: 214 447 460  
Fax:214 447 469  
e-mail: [comercial-satsignal@iol.pt](mailto:comercial-satsignal@iol.pt)  
[www.garmin.pt](http://www.garmin.pt) ( em construção )



# GPSMAP 76S

*Navegador Cartográfico*



guia  
de  
referência  
rápida