



Gebruiksaanwijzing

Voor: RT 4 V4 Element QHD (Version 2021)

Carplounge Pilot V4 (Version 1.3.0)

Versie: 1.05 05. Mai 2021

Inhoudsopgave

VOORWOORD	5
TECHNISCHE SPECIFICATIES	6
1.1 RT 4 Voerboot	6
1.2 Handzender Jamara FX6 pro	6
1.3 Transmitterbox	6
1.4 Tablet	6
VOORBEREIDINGEN "THUIS"	7
2.1 Accu's	7
2.2 de Transmitterbox	7
2.3 De Tablet	8
2.4 De Handzender	8
2.4.1 Beschrijving Handzender	10
Vorbereidingen aan de waterkant	11
3.1 Vorbereiden van de Voerboot	11
3.1.1 Plaatsen van de Accu's	11
3.1.2 Plaatsen van de Antenne's	11
3.1.3 Inschakelen van de Rt4	13
3.2 Vorbereiden Transmitterbox	13
3.2.1 Bevestigen op het statief	13
3.2.2 Inschakelen van de Transmitterbox	14
3.3 Vorbereiden van de Tablet	14
3.3.1 Inschakelen van de tablet	14
3.3.2 Starten van de Carplounge Pilot V4 App	14

Gebruik van de Rt4 aan de waterkant	16
4.1 Snel gebruik met alleen de handzender	16
4.2 Varen met gebruik van de tablet	18
DE CARPLOUNGE PILOT V4 APP	18
5.1 Eerste ingebruikname Carplounge Pilot App	21
5.2 Beschrijving van de Carplounge Pilot V4 App	21
5.2.1 <i>Het Startvenster</i>	22
5.2.2 <i>Het Echolood & Kompas Venster</i>	24
5.2.3 <i>De Echolood in het Hoofdvenster</i>	27
5.3 Snelle Actie's	28
5.4 Routeplanner	29
5.4.1 <i>Het maken van een Route</i>	30
5.4.2 <i>Een actie aan het Waypoint toevoegen.</i>	31
5.4.3 <i>Verwijderen van Waypoints</i>	32
5.4.4 <i>Opslaan van een Route</i>	32
5.4.5 <i>Openen van een opgeslagen Route</i>	33
5.4.6 <i>Verwijderen van een Route</i>	33
5.4.7 <i>Permanent Verwijderen van opgeslagen Routes</i>	34
5.5 Positie Opslaan	34
5.5.1 <i>Het creëren van een Spot</i>	36
5.5.2 <i>Overzicht van opgeslagen punten</i>	37
5.5.3 <i>Tablet/Boot Positie opslaan</i>	37
5.6 Kaartopties	37
5.6.1 <i>Tablet Position op de Kaart centreren</i>	38
5.6.2 <i>Kaartaanzicht wisselen</i>	38
5.6.3 <i>de Positie-marker</i>	39
5.6.4 <i>Kaartaanzicht hellen/kantelen</i>	39
5.6.4 <i>Overlays</i>	40
5.6.4.1 <i>Importeren van Overlays</i>	41
5.7 Kaartgereedschap(mapping)	42
5.7.1 <i>Opnames van Dieptegegevens zonder Raster</i>	42

<i>5.7.2 Opname dieptegegevens met Raster</i>	43
<i>5.7.3 Wissen van een Raster</i>	44
5.8 De Menupagina's	45
<i>5.8.1 Menu-Algemeen</i>	45
<i>5.8.2 Touchpad</i>	46
<i>5.8.3 Autopilot</i>	47
<i>5.8.4 Versie-INFO</i>	48
UPDATES	48

VOORWOORD

De RT4 V4 Element is de nieuwste boot van Carplounge Tackle!
Het is het resultaat van een exclusieve samenwerking tussen Raymarine en Carplounge Tackle en zet een nieuwe standaard op het gebied van voerboden.

Tot nu toe waren het echolood in voerboden altijd in het nadeel ten opzichte van de bedrade echolood vanwege de draadloze datatransmissie, maar juist hiervoor was het de bedoeling een remedie te creëren.

De Raymarine Element serie bood precies datgene wat dit voordeel teniet moest doen. De transmissie van alle noodzakelijke informatie van de HV-100 encoder over lange afstanden om vervolgens de uiteindelijke verwerking van deze gegevens op een tablet te laten plaatsvinden. Op deze manier kunnen hypervision, sidescan, downscan worden weergegeven en kan Chirp worden weergegeven zonder kwaliteitsverlies. In de toekomst zal de 3D Realvision ook gerealiseerd worden in de in-house Carplounge App.

Gefeliciteerd met uw aankoop van een RT4 Element QHD.

Deze handleiding is bedoeld om u te helpen bij de bediening van de voerboot en om mogelijke bedieningsfouten te voorkomen, zodat u lang van uw boot kunt genieten.

In deze beschrijving wordt alleen de door Carplounge geleverde tablet en dus alleen de Android versie van de Autopilot V4 beschreven.

De Android versie van de Autopilot V4, kan afwijken ten opzichte van de IOs versie vooral met betrekking tot het geheugen. .

Tip: **Bewaar a.u.b. de originele piepschuimen verpakking, want mocht een retourzending nodig zijn, dan kan de boot in deze verpakking veilig worden teruggezonden.**

TECHNISCHE GEGEVENS

1.1 RT 4 Voerboot

- Gewicht (zonder batterijen): 6,3 Kg
- Afmetingen (LxBxH): 630x400x240 mm
- Romp: met glasvezel versterkte ABS trimaran
- Voortstuwing: 2 onderhoudsvrije waterstraalaandrijvingen
- Belading: ca. 2,5 liter per voerluik
- Stroomvoorziening: 2 4S LI-ION digitale slimme baitboat batterijen
- 2.4 GHz ontvanger



1.2 Handzender Jamara FX6 pro

- Gewicht (zonder batterijen): 0,39 Kg
- Afmetingen (LxBxH): 174x190x89 mm
- Stroomvoorziening: 4 AA batterijen
- 2,4 GHz zender



1.3 Transmitterbox

- Gewicht: ongeveer 800 gr
- Afmetingen: 215 mm x 150 mm x 46 mm
- Stroomvoorziening (intern): 6,8 Ah ca. 14 uur bedrijfstijd



1.4 Tablet

- Gewicht ca 500 gr
- Beeldscherm diagonaal 11
- Afmeting 253,8 mm x 165,3 mm x 6,3 mm
- Voor meer informatie over de Samsung tablet zie de [Samsung website](#)

VOORBEREIDING "THUIS

Voordat u met de voerboot het water op gaat, moeten de volgende voorbereidingen worden getroffen, zodat u later niet voor onaangename verrassingen komt te staan

2.1 Batterijen

1. De Smart baitboat batterijen moeten volledig opgeladen zijn.
- Dit kan snel direct op de batterij worden gecontroleerd door de knop in te drukken en vervolgens de LED-indicator af te lezen. De lader zal rood oplichten als de batterij wordt opgeladen en groen als de batterij vol is.



2.2 de Transmitterbox

1. De Transmitterbox moet volledig opgeladen zijn.
- Dit kan worden gecontroleerd door de box op de lader aan te sluiten, hier moet de laadindicator (LED) gaan branden.



TIP: De transmitterbox heeft een interne batterij met een werkingsduur van ongeveer 14 uur.

Elke LED is ongeveer 25% (ongeveer 3 uur) batterijcapaciteit. Er klinkt een alarmtoon die steeds intenser wordt als de batterij verder wordt gebruikt. de Transmitterbox schakelt uit om de batterij te beschermen tegen diepontlading wanneer de spanning de ondergrens van 9 volt bereikt.

2. De transmitterbox wordt uitsluitend via de oplaadbus opgeladen. Zodra de lader op de transmitterbox is aangesloten en de LED op de lader rood brandt, word de accu opgeladen; de accu is vol als de LED op de lader groen brandt.



2.3 Das Tablet

1. zet de tablet aan en controleer het oplaadniveau
2. Start de Autopilot App en zoek het water op dat u wilt bezoeken, zodat de kaart wordt gedownload. Hiervoor is een verbinding met het internet nodig. Het laadproces is voltooid zodra u de kaart in beeld ziet

Tip: Indien het kaartmateriaal zijn actualiteit zou verliezen, dit wordt door Google gecontroleerd, en in de App wordt dan geen kaart word weergegeven is het noodzakelijk deze opnieuw te laden.

2.4 De Handzender

1. de handzender dient als tweede bedieningselement in geval van dat de tablet of transmitterbox uitvalt en moet dus ook gebruiksklaar zijn

Opmerking: de handzender kan de hele tijd aan blijven staan - hij neemt alleen de besturing over zodra u een van de joysticks indrukt. Het duurt ongeveer 4 seconden nadat u niets meer op de handzender hebt gedaan totdat de tablet de besturing weer overneemt. U kunt op elk moment de positie op de tablet opslaan. Het bereik van de handzender is ongeveer 300-400 Mtr onder optimale omstandigheden.

1. Plaatsen van batterijen
Om dit te doen, opent u het batterijvak aan de achterkant.



2. plaats hier 4 AA (Mignon) batterijen
(Let op de +/-)



3. zet nu alle schakelaars in stand 1
dan de aan/uit-schuifknop op de
afstandsbediening naar boven.
(gele pijlen)
Daarna klinkt een signaaltoon en een
bericht wordt op het display weergegeven.
Duw nu de linker stuurknuppel eenmaal omlaag
(rode pijlen) en pas als alle schakelaars in stand 1
staan, stopt de signaaltoon.



4. Nu kunt u op het display aflezen hoe vol
de batterijen zijn



2.4.1 BESCHRIJVING VAN DE HANDZENDER

De afstandsbediening heeft een aantal hendels, schakelaars en knoppen, waarvan er slechts enkele gebruikt worden. Deze worden hier beschreven



- Blauw 1 is de aan/uit schakelaar
- Rood 2 is de stuurknuppel, deze wordt gebruikt om de boot naar links, rechts, vooruit en achteruit te sturen.
- Groen 3 is de helderheidsregelaar van de LED's, als je hem helemaal naar links draait zijn de LED's uit.
- Geel 4 is de functiehendel voor de meeste functies.
 - korte beweging naar beneden = het display achter wordt aan/uit gezet (stealthmode)
 - lange tijd naar beneden bewegen = ontkoppeling rechts wordt in werking gesteld
 - kort naar boven bewegen = voorste koplampen "Power-LED's" worden in-/uitgeschakeld
 - lang naar boven bewegen = koppeling links wordt losgelaten
 - lang naar links bewegen = voerklep links gaat open
 - lang naar rechts bewegen = voerklep rechts gaat open
- Zwart 5 is de keuzeschakelaar voor de batterijen. Als de eerste batterij leeg is, kunt u deze schakelaar gebruiken om de reservebatterij te selecteren.

VOORBEREIDINGEN "AAN HET WATER

3.1 Voorbereiden van de voerboot

3.1.1 DE BATTERIJEN PLAATSEN

Om dit te doen, opent u het klepje in het midden van de boot onder de handgreep en plaatst u de twee batterijen in de houder in het batterijvak; sluit vervolgens



het deksel weer goed af, het omringende afdichtband zorgt ervoor dat het waterdicht is.



OPMERKING: het is absoluut noodzakelijk dat 2 voldoende opgeladen batterijen worden gebruikt.

3.1.2 VASTSCHROEVEN VAN DE ANTENNES

de voerboot heeft 2 antennes nodig, één voor de besturing via de "Autopilot" app en de tweede antenne voor het echolood.

- de staafantenne(GPS) voor de autopilot , die met de zilveren voet, wordt bevestigd aan de voorkant van de voerboot



- De "Haaienvin" keramische antenne voor de dieptemeter wordt gewoon aan de achterkant ingestoken.



3.1.3 INSCHAKELEN VAN DE RT4

Nadat de antennes zijn bevestigd, kunt u de voerboot inschakelen met de twee waterdichte drukknoppen.

De voorste (hoofdschakelaar) zet de boot aan en de achterste de dieptemeter.

OPMERKING: Het wordt aanbevolen eerst de boot aan te zetten en dan de transmitterbox, dan de tablet en dan de app te starten

3.2 Voorbereiden van de Transmitterbox

3.2.1 MONTAGE OP HET STATIEF

plaats onder lichte druk de Transmitterbox gewoon in de geleiderail



3.2.2 HET INSCHAKELEN VAN DE TRANSMITTERBOX

Daarvoor moet de drukschakelaar op de bovenkant worden ingedrukt, waarna de LED op de drukschakelaar en de LED's voor de batterijstatus oplichten.



OPMERKING: De transmitterbox moet altijd vrij zicht op de boot hebben.

Hoge luchtvochtigheid, struikgewas en hoogspanningskabels kunnen het bereik aanzienlijk beperken.

Als de transmitterbox langer dan een minuut geen verbinding heeft met de boot en de tablet, gaat hij piepen.

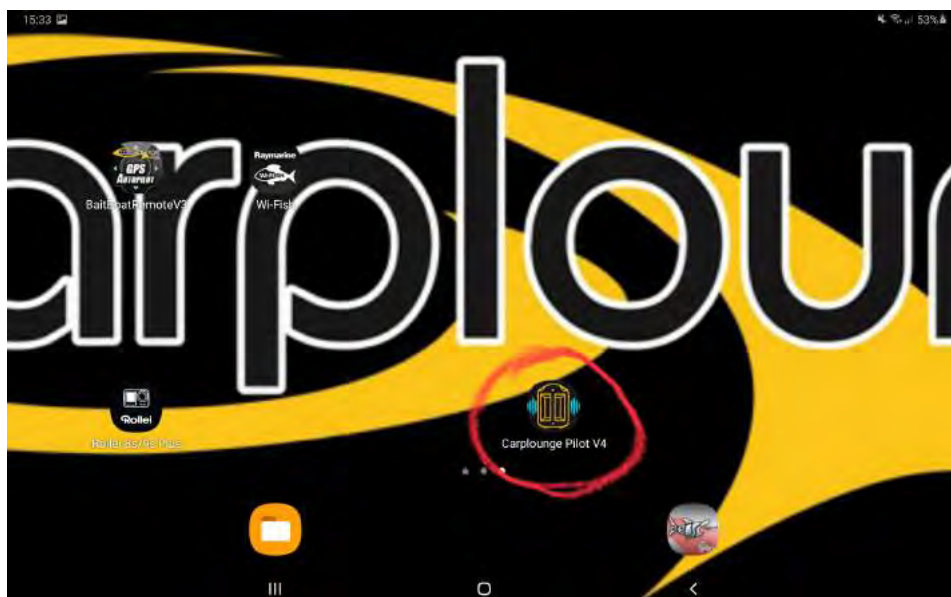
3.3 Voorbereiden van de tablet

3.3.1 DE TABLET INSCHAKELEN

om dit te doen, drukt u op de aan/uit-knop aan de zijkant van de tablet

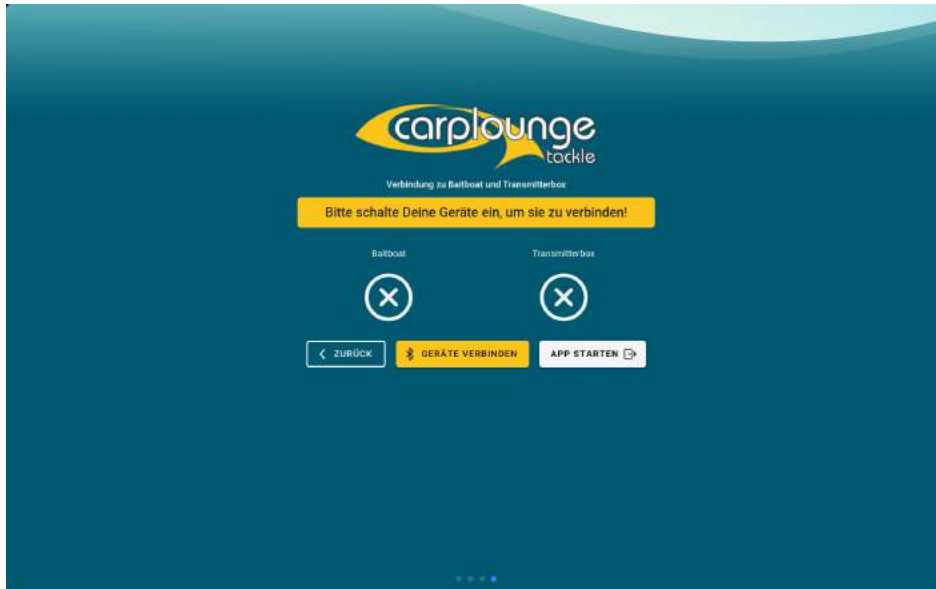
3.3.2 DE CARPLOUNGE PILOT V4 APP OPSTARTEN

1. hiervoor hoeft U alleen maar op het Carplounge V4 symbool te tikken

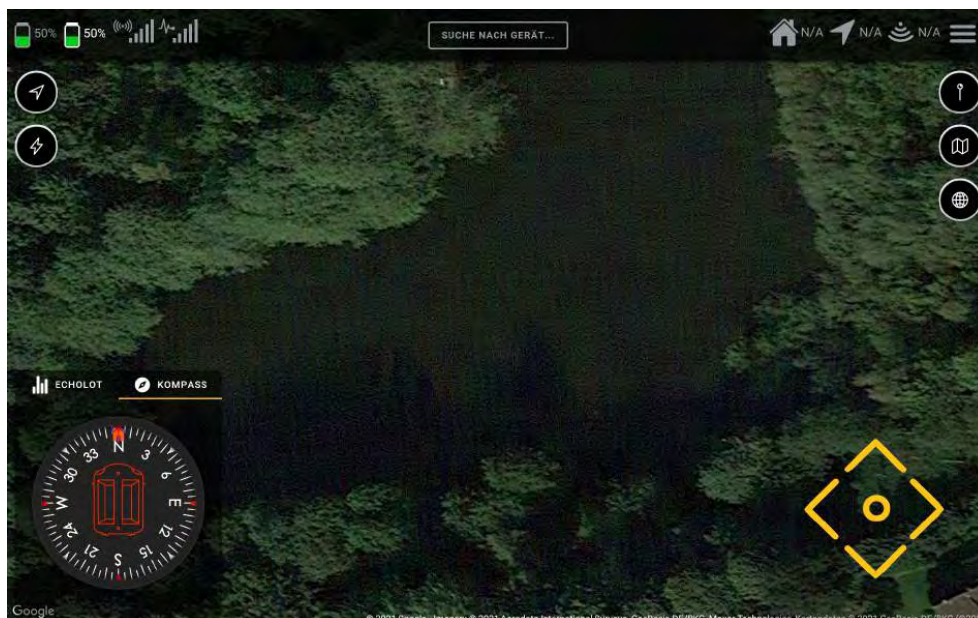


dan opent de app

2. Verbind vervolgens de app met de boot



3. Controleer de batterijstatus en de ontvangst in de linkerbovenhoek.



GEBRUIK VAN DE RT4 IN HET WATER

nu alle eerder genoemde punten, zoals opgeladen accu's, enz. in acht zijn genomen, is de boot eindelijk klaar voor de eerste reis.

De boot is klaar voor gebruik en kan nu te water gelaten worden...

OPMERKING: vanwege de sterke zuigkracht van jetmotoren moet de waterdiepte bij het wegvaren minimaal 30cm zijn

De dieptemeter heeft een waterdiepte van ca. 50 cm nodig om te functioneren!

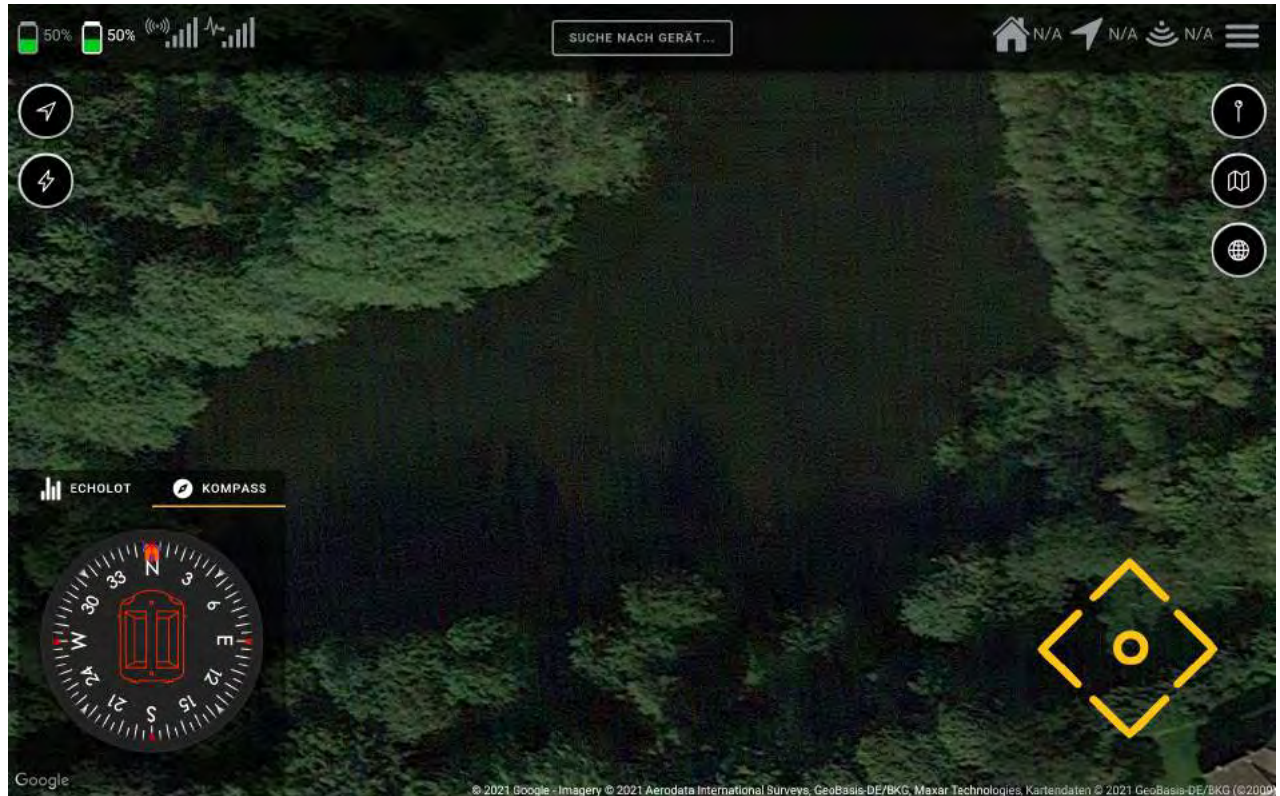
4.1 Snelle bediening alleen met handzender

Hiervoor is het alleen nodig dat de boot is ingeschakeld en in het water ligt. Schakel de handzender in zoals beschreven in hoofdstuk 4, punt 3. en manoeuvreer de boot naar de gewenste positie met de rechter stuurknuppel.
en voer de gewenste acties uit met de linker joystick.

OPMERKING: de handzender kan de hele tijd aan blijven staan, hij neemt alleen de besturing over wanneer u een van de bedieningshendels bedient. Het duurt daarna, nadat u niets meer op de handzender hebt gedaan, ongeveer 4 seconden totdat de tablet de besturing weer overneemt. U kunt op elk moment de positie op de tablet opslaan.

4.2 Het varen via de tablet

Om via de tablet te kunnen varen, moeten de transmitterbox en de boot bedrijfsklaar zijn. Alle onderdelen moeten met elkaar worden verbonden, daarna kan de boot worden bestuurd via de drivepad.

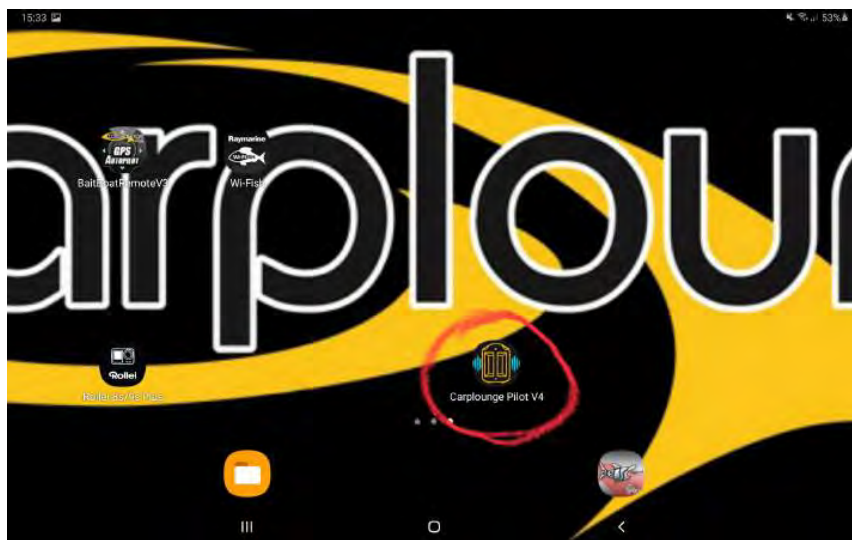


DE CARPLOUNGE PILOT V4 APP

In dit hoofdstuk wordt beschreven hoe u de app instelt en welke functies verborgen zijn achter de afzonderlijke displays en menu-items.

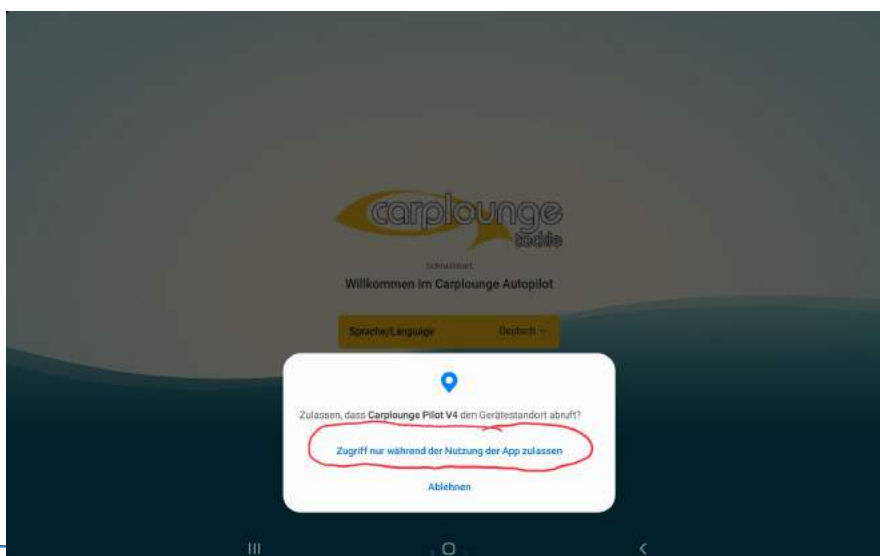
5.1 De eerste installatie van de Carplounge Pilot V4 App

1.1 Als de app per ongeluk is verwijderd of als u de app op een ander Android toestel wilt installeren, kunt u dit doen via de Google Playstore. Na de installatie bevindt het app-pictogram zich op het

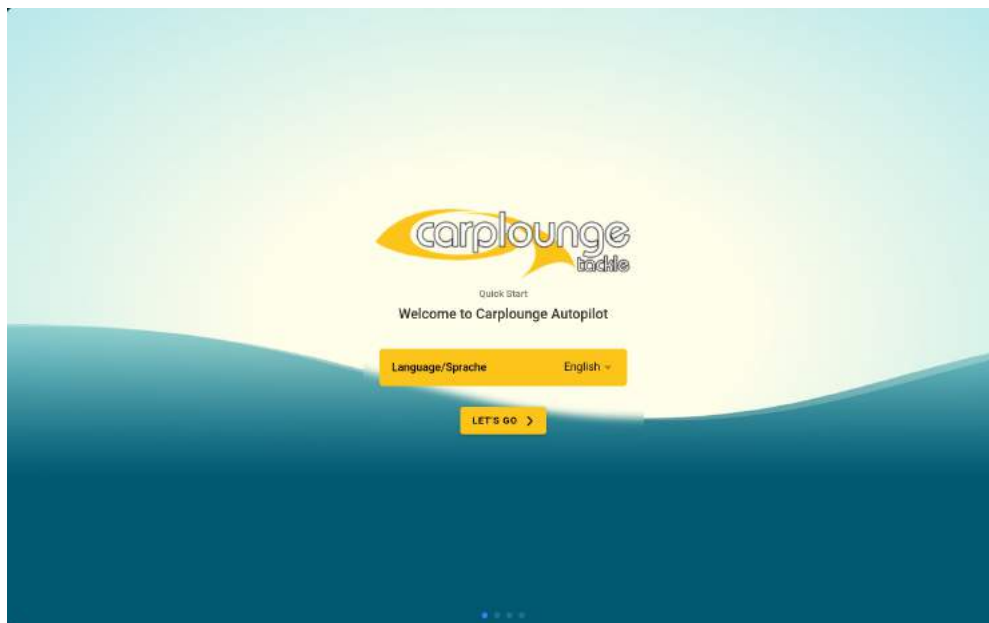


Beeldscherm

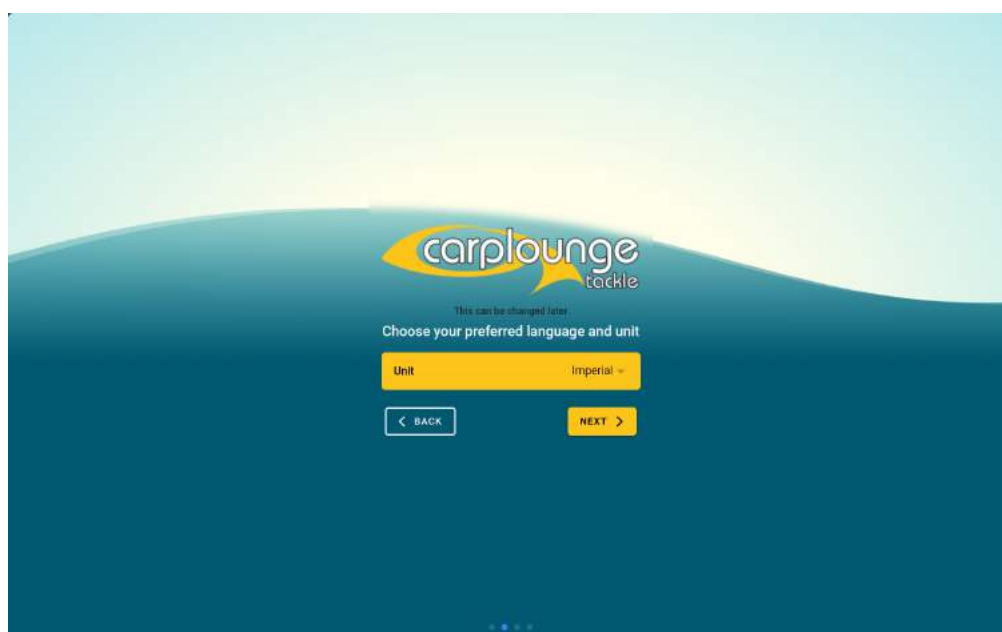
1.2 door op het app icoon te tikken, word de app gestart en moet je het gebruik van de positie toestaan.



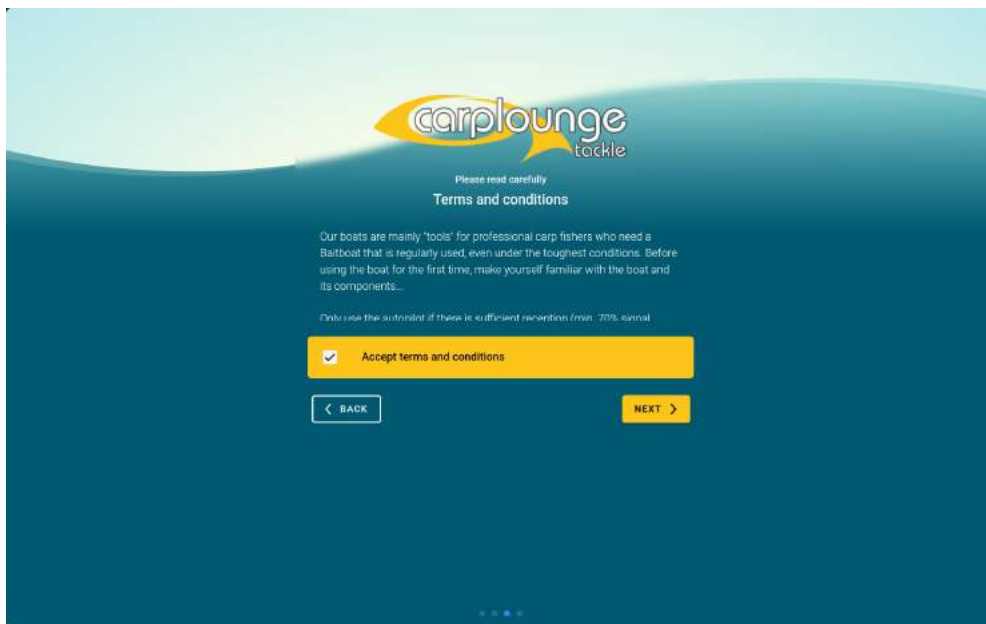
1.3 daarna kun je de taal instellen.



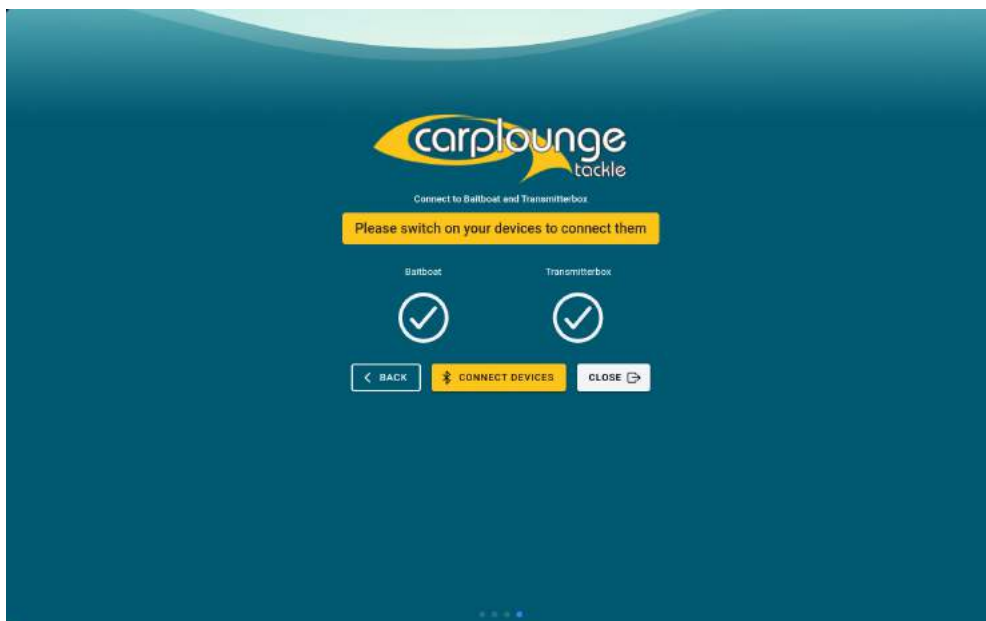
1.4 volgt dan de keuze van de maatvoering



1.5 accepteer nu de algeme voorwaarden en condities



1.6 nu is de app klaar om verbinding te maken met de boot, transmitterbox en boot inschakelen, en dan klik je op connect devices om alles met elkaar te verbinden

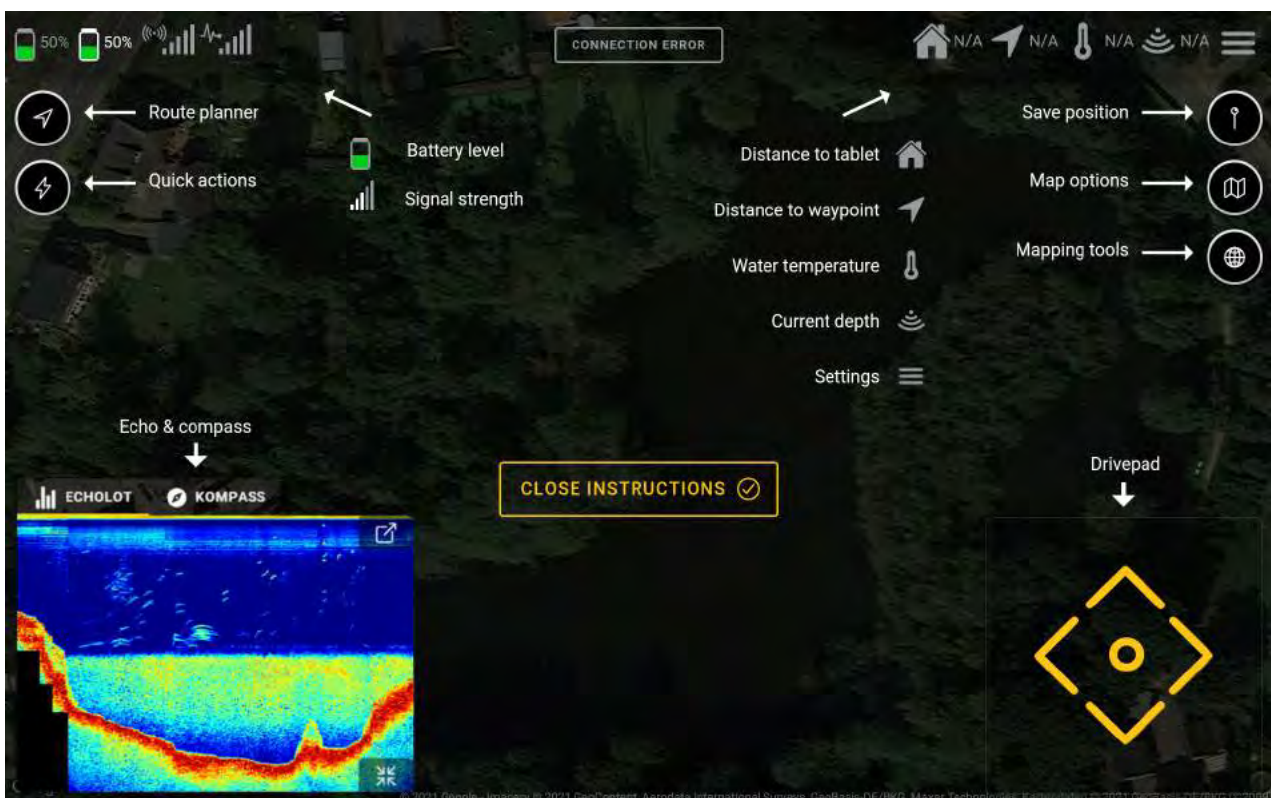


5.2 Beschrijving van de Carplounge Pilot V4 App

5.2.1 HET STARTVENSTER

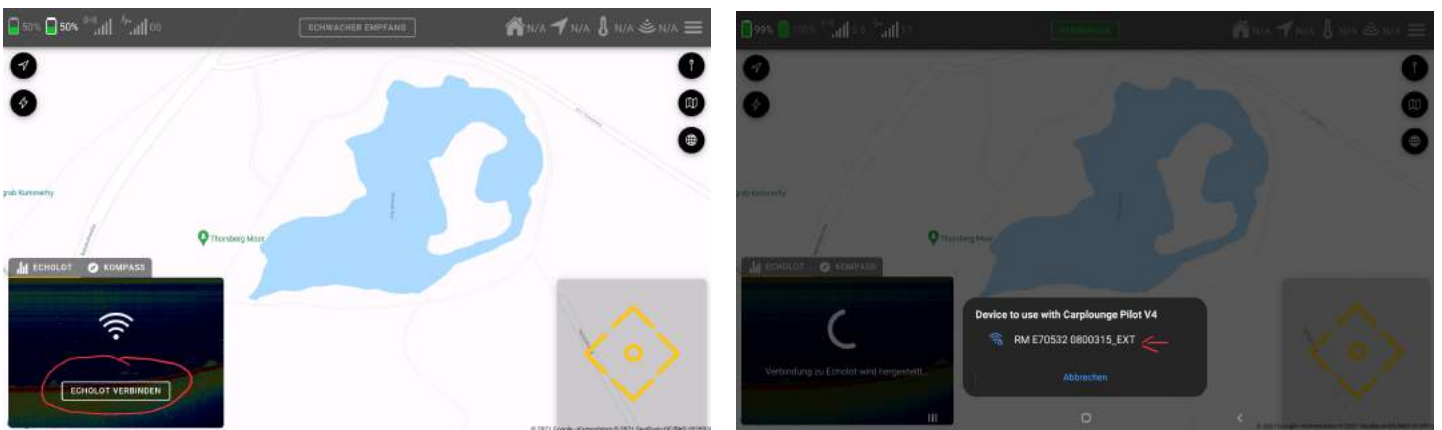
Als u de app na een nieuwe installatie voor de eerste keer hebt ingesteld, krijgt u in het startvenster een beschrijving van alle bedieningselementen.

In de loop van deze instructie gaan we in detail in op elk afzonderlijk bedieningselement. Geactiveerde functies zijn te herkennen aan het feit dat die knoppen op dat moment zwart gekleurd zijn

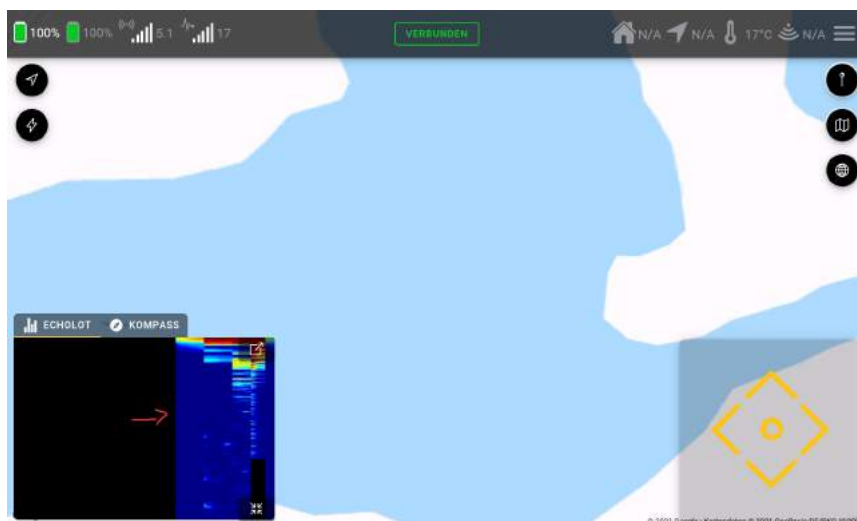


5.2.2 HET VENSTER VAN DE ECHOSOUNDER EN HET KOMPAS

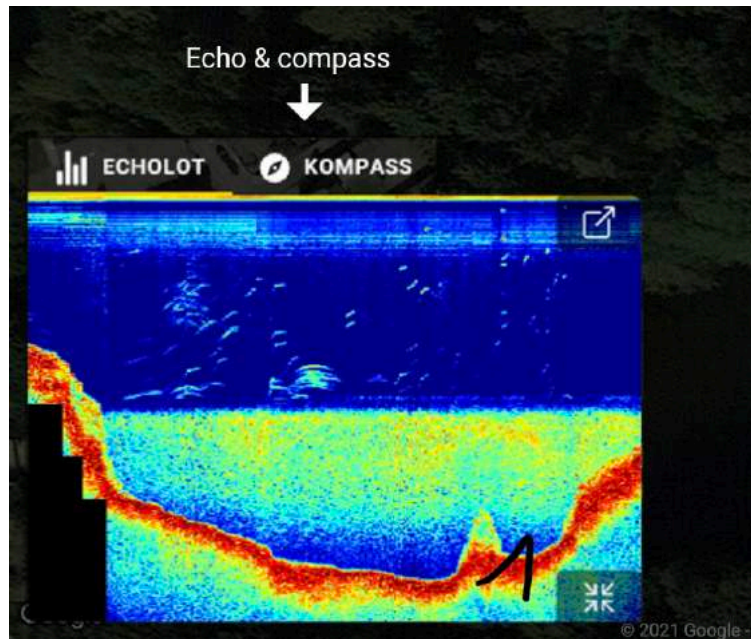
om het beeld van de echosounder te zien moet je hem verbinden voor je hem gebruikt
Druk hiervoor in het echoloodvenster op "echolood verbinden", het systeem zoekt dan naar de echolood, zodra deze gevonden is, moet deze vervolgens geselecteerd worden.



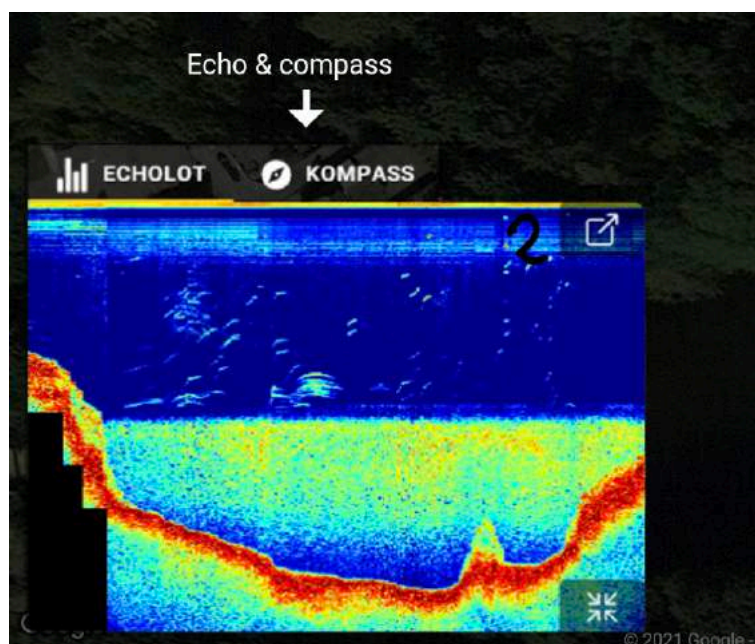
Indien deze actie succesvol was, verschijnt het beeld van de echolood in het echoloodvenster.



in het venster kunt u kiezen om zowel het beeld van de dieptemeter als het kompas weer te geven. Bovendien kunt u het venster verkleinen door op het symbool 1 te klikken

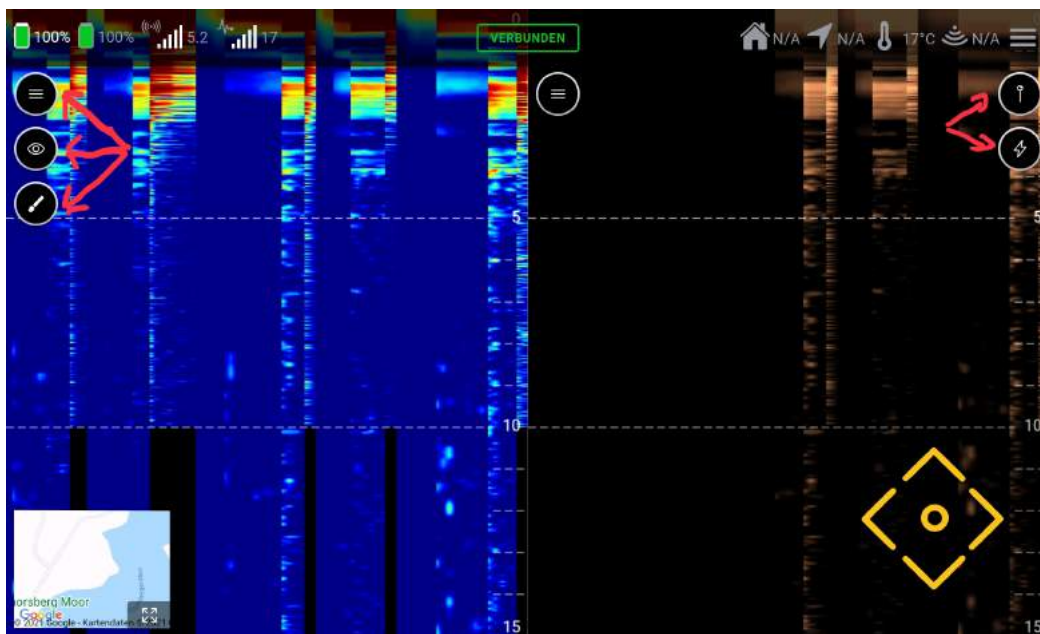


of wanneer u het echobeeld als hoofdvenster wil hebben, klik dan op het symbool 2



5.2.3 HET ECHOLOOD IN HET HOOFDVENSTER

Om aanpassingen te kunnen maken, moet het beeld van de echolood in het hoofdvenster staan. Indien dit het geval is, bevindt de controlebalk zich aan de linkerkant van het scherm

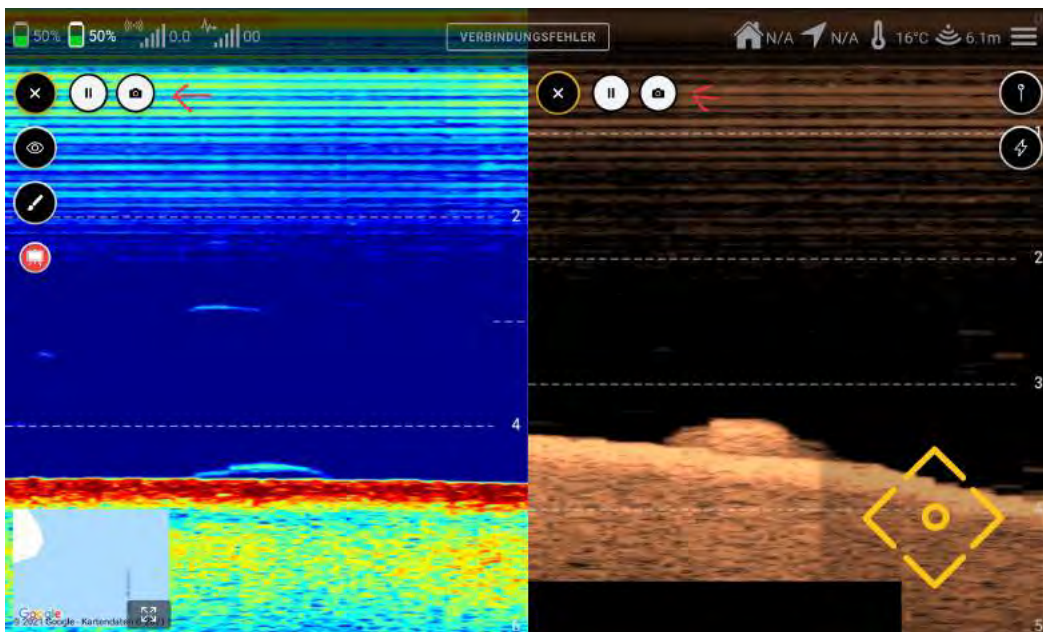


De scrollsnelheid wordt verhoogd door het beeld met twee vingers te verslepen

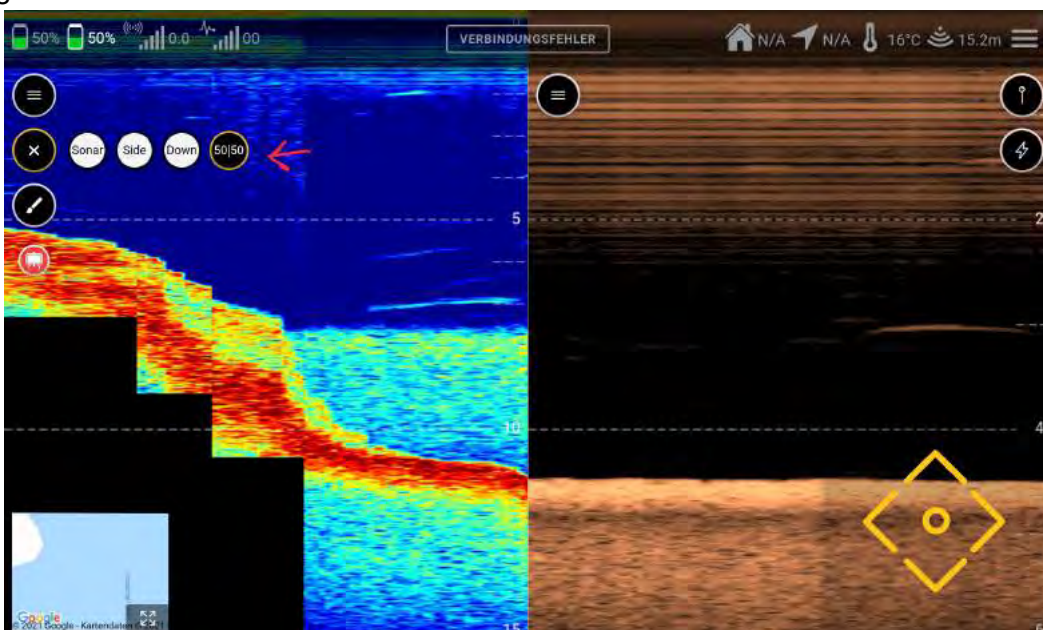


zoom in

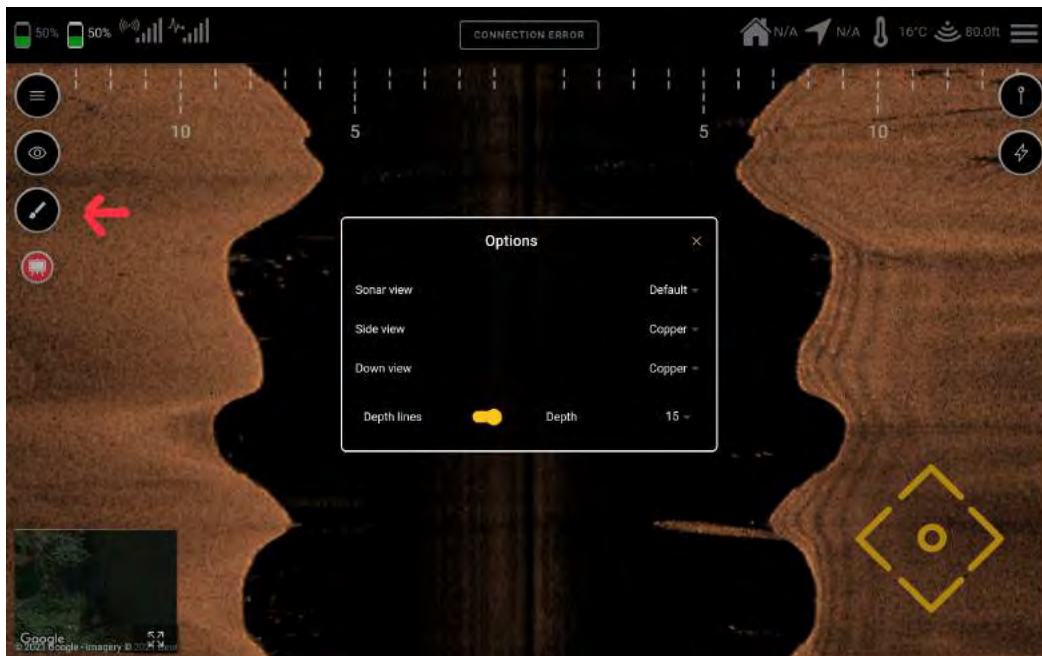
Als u in het bovenste veld drukt, worden de pauzefunctie en de screenshotfunctie geopend. Gemaakte foto's worden opgeslagen in de map Afbeeldingen/Download (hier is eventueel een toegangsvrijgave nodig).



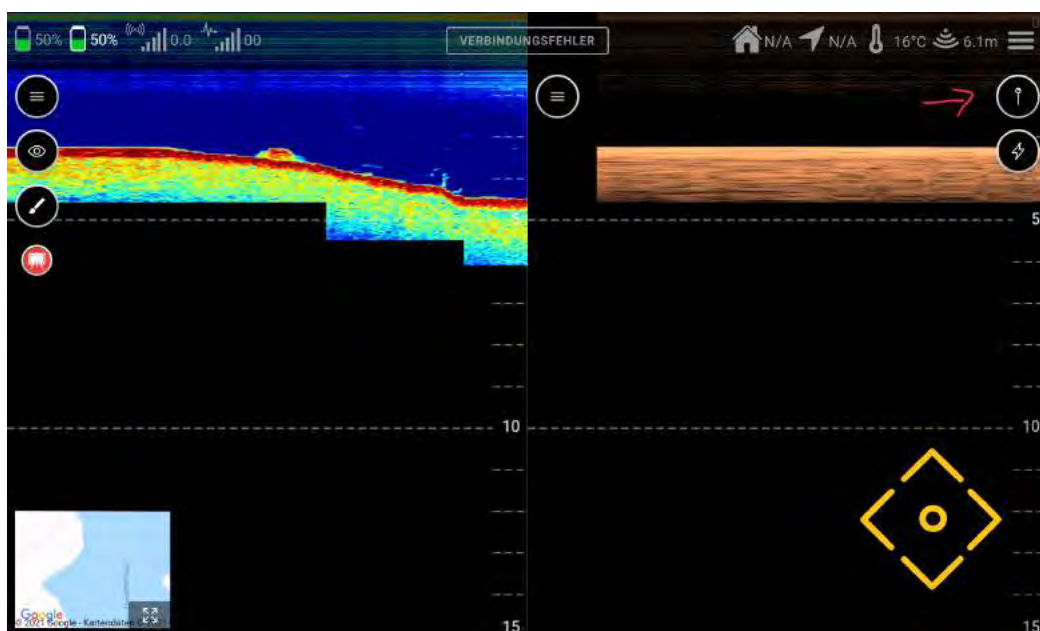
Door op het "oogsymbool" te drukken komt u bij de selectie van de weergaven, hier kunt u kiezen tussen de verschillende echoloodbeelden (Chirp/Downscan/Sidescan). kiezen. In het 50/50 beeld worden het chirp- en het downscanbeeld samen getoond.



Via het "penseel symbol" komt u bij de instelling voor het inkleuren. De dieptelijnen kunnen hier worden getoond/verborgen en de maximale diepteweergave wordt hier ingesteld.

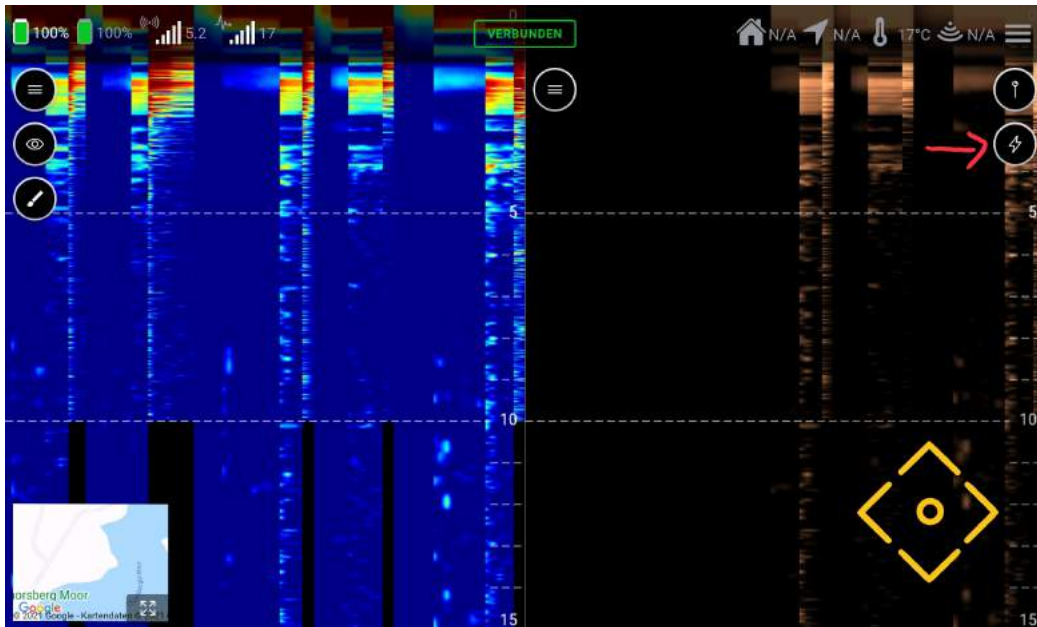


Met behulp van het "naald-icoon" (rechter bovenhoek) kunt u direct de positie van de voerboot of tablet opslaan. Als u een interessante plek op de echolood of zelfs een vis herkent, kunt u deze plek op deze manier opslaan.



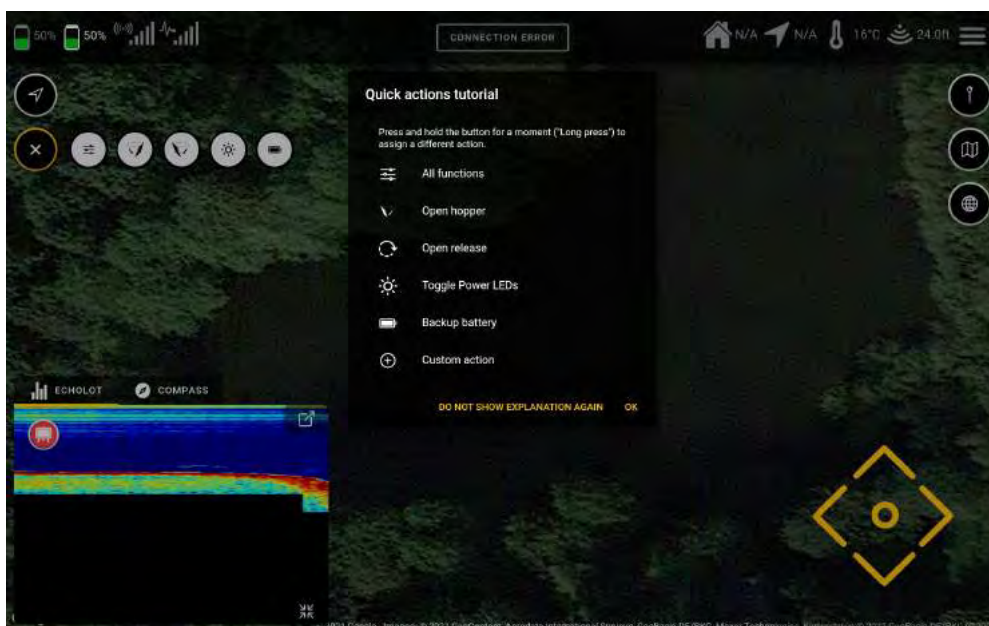
Snel opslaan

Daaronder is de knop voor toegang tot de snelle acties. (zie hiervoor 5.3)



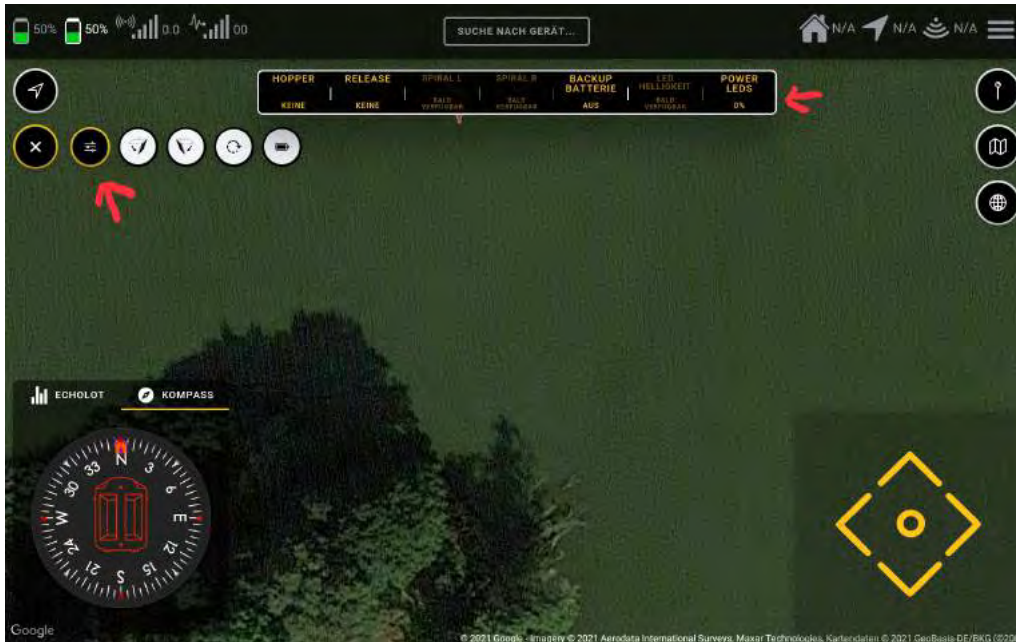
5.3 Snelle Acties

om acties uit te kunnen voeren met de voerboot is er het Quickaction bedieningspaneel. Wanneer u het voor de eerste keer opent, wordt een korte beschrijving weergegeven die u kunt uitschakelen als u die niet meer nodig hebt.

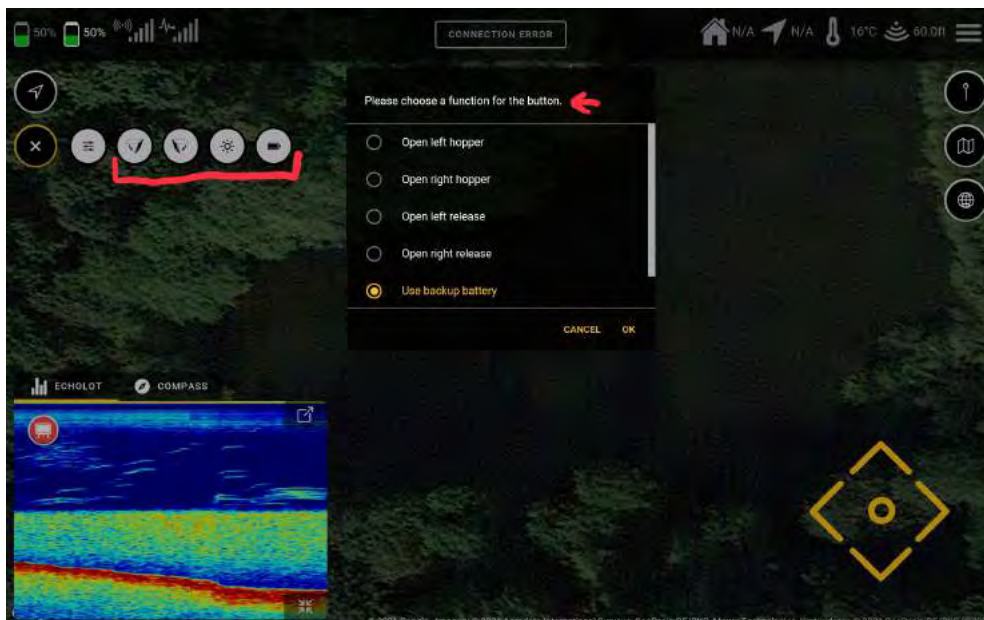


Het is mogelijk om de controlebalk voor alle functies in het bovenste gedeelte van het hoofdvenster weer te geven.

Om dit te doen, hoeft u alleen maar op het bedieningspaneel "Alle functies" te drukken.

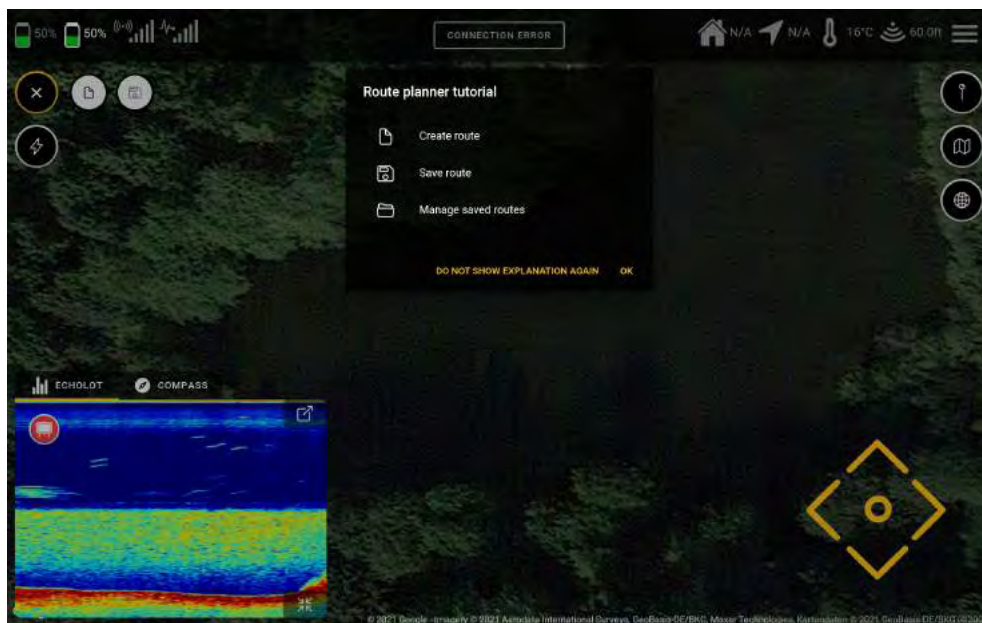


de achterste 4 quickaction-velden kunnen vrij worden toegewezen door ze ingedrukt te houden



5.4 Routeplanner

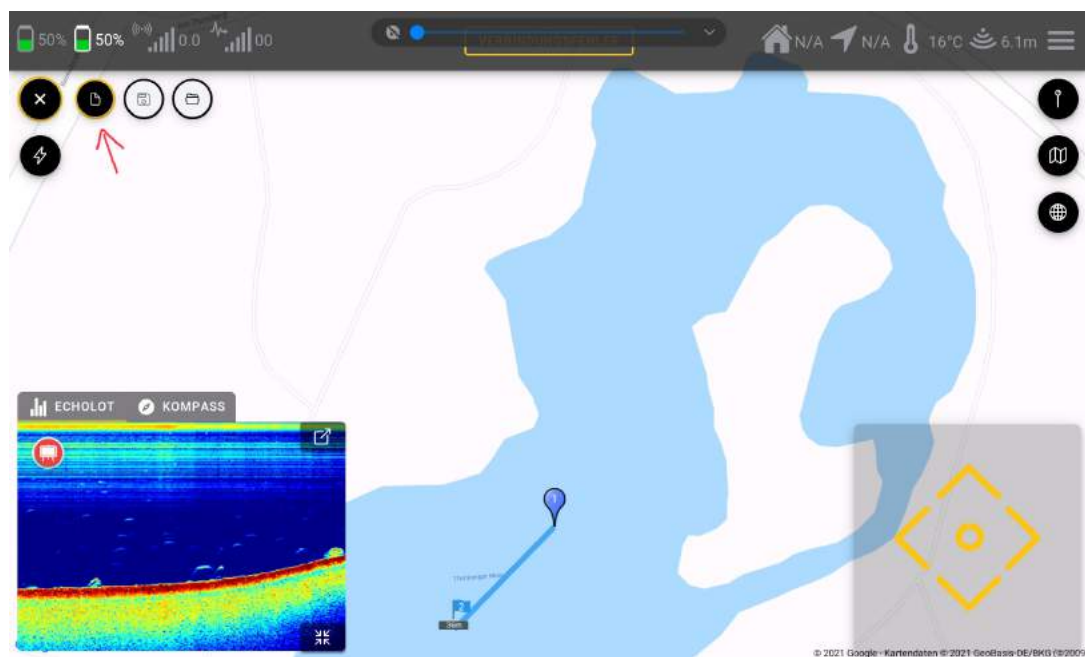
in de routeplanner kan alles ingesteld worden wat met een route te maken heeft.



5.4.1 EEN ROUTE CREËREN

om dit te doen, drukt u op het bedieningspaneel "Creëer Route" daarna

kunt u in het hoofdvenster de punten op de kaart instellen, die de boot dan volgens de nummering zal aanvaren zodra u de route start.



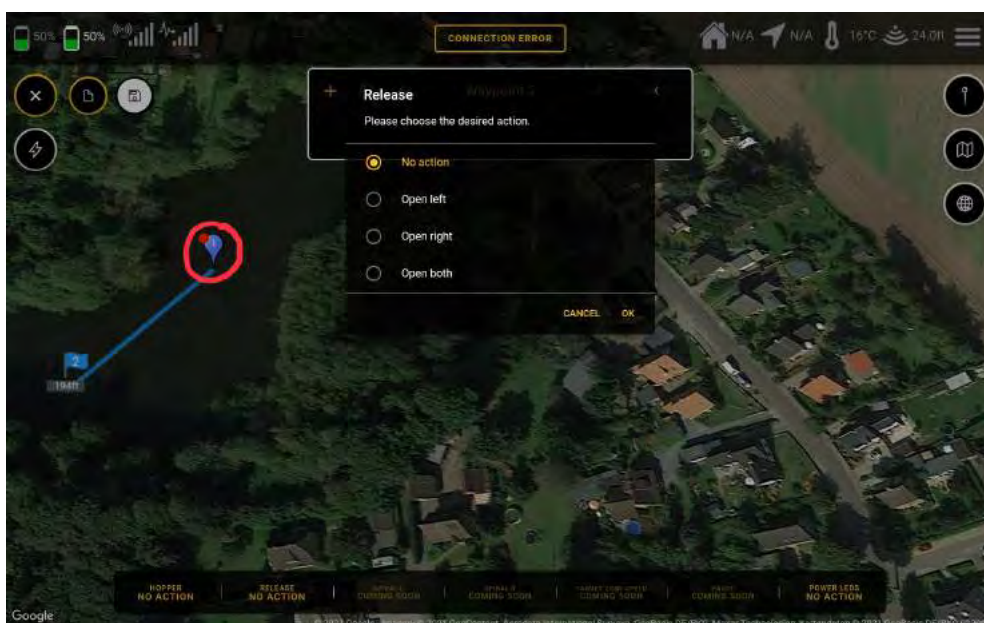
5.4.2 EEN ACTIE AAN HET WAYPOINT TOEVOEGEN.

Om de voerboot een actie op een waypoint te laten uitvoeren, moet de actie eerst aan het waypoint worden toegewezen. Hiervoor tikt men eenmaal kort op het waypoint en dan verschijnt in het bovenste venstergedeelte de "waypoint selectie".

je kunt ook eerst alle waypoints maken en dan de "Acties" toewijzen.



Wanneer u het waypoint hebt geselecteerd, kunt u de gewenste actie toewijzen via het "menu Acties" dat onderaan het scherm verschijnt. Als er een actie is toegewezen aan een plek, wordt er een rode stip weergegeven.

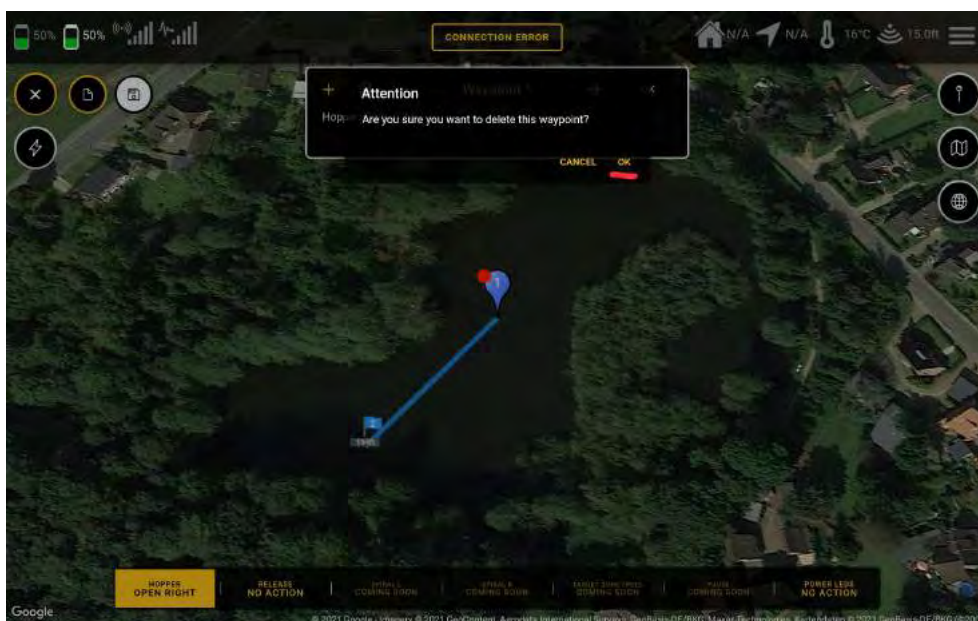


5.4.3 WAYPOINTS WISSEN

Via de waypointselectie kunt u foutief gemaakte waypoints wissen. Selecteer het gewenste waypoint en druk op "Delete".



daarna moet je het wissen van het waypoint bevestigen voordat het echt gewist wordt



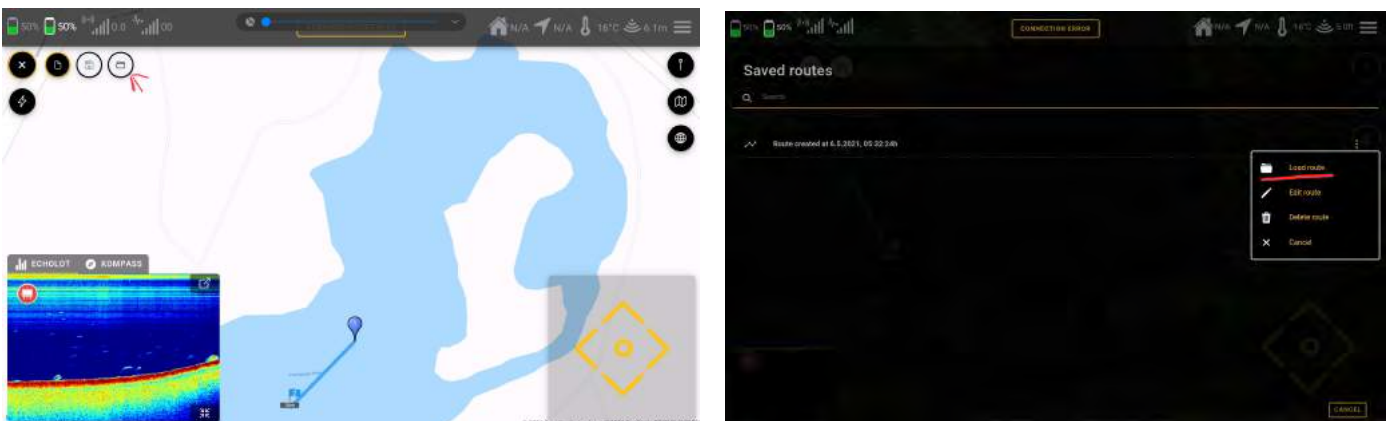
5.4.4 EEN ROUTE OPSLAAN

nadat een route is gemaakt, kunt u deze ook opslaan om hem beschikbaar te hebben voor later gebruik. Druk hiervoor op het veld "Opslaan", waarna de route een naam moet krijgen. bevestig dit en de route wordt opgeslagen



5.4.5 EEN OPGESLAGEN ROUTE OPROEPEN

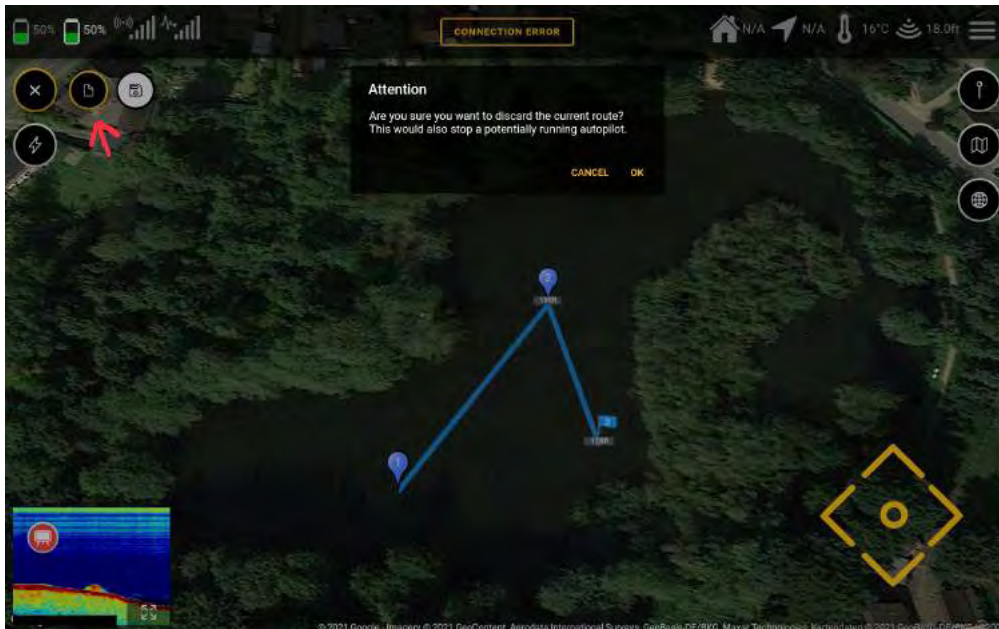
Als er een opgeslagen route beschikbaar is, is het configuratiescherm "Opgeslagen route openen" beschikbaar. Tik er eenmaal op en het selectievenster verschijnt waarin de opgeslagen routes worden opgesomd. Selecteer en bevestig de route, waarna de opgeslagen route inclusief de acties wordt geladen.



5.4.6 EEN ROUTE ANNULEREN

Er wordt een onderscheid gemaakt tussen het wissen en verwijderen van een route. Wanneer een Route wordt weggegooid, blijft het opgeslagen bestand behouden.

Om een route te verwijderen, deselecteert u gewoon "Route creëren" in het configuratiescherm.



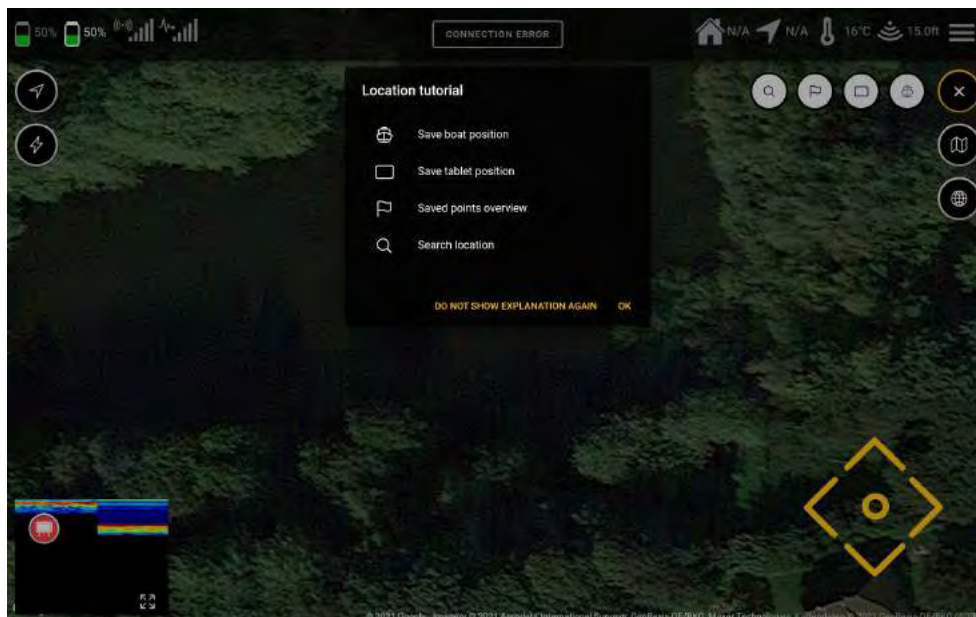
5.4.7 WISSEN VAN ROUTES

In tegenstelling tot het verwijderen van routes, wordt bij wissen van routes de opgeslagen route ook echt gewist en is dan niet meer beschikbaar. Ga hiervoor naar het menu "Opgeslagen routes" en selecteer vervolgens "Delete Route"



5.5 Positie opslaan

In het menu puntposities draait alles om het maken van spots, want spots kunnen niet alleen via het echoloodvenster worden gemaakt.

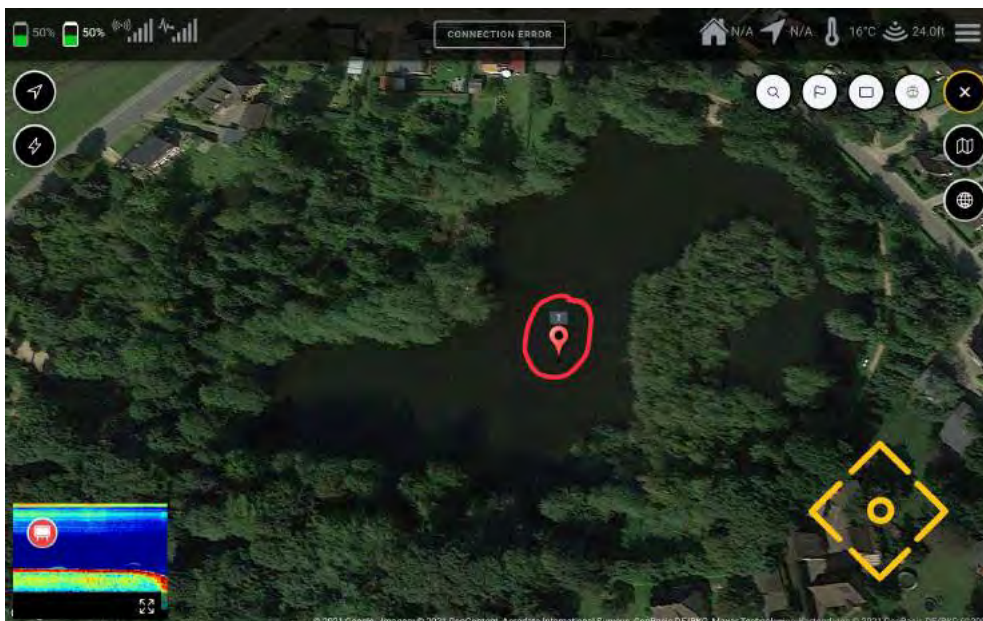


5.5.1 EEN SPOT CREËREN

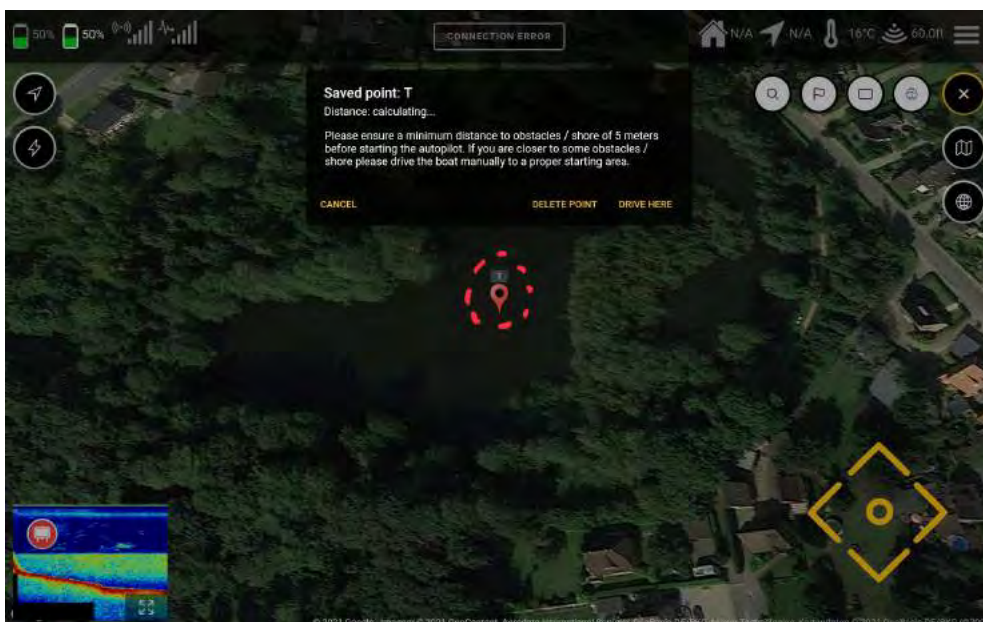
de snelste methode om een spot aan te maken is gewoon met je vinger iets langer op de gewenste plaats te drukken en dan verschijnt een invoerveld en het toetsenbord om de spot een naam te geven, hier kun je de tijd nemen want de positie is al opgeslagen zelfs als de boot verder vaart. Voer naam in en bevestig en de spot is al aangemaakt.



hier de gecreëerde plek. De nauwkeurigheid van de positie van de boot is ongeveer 30 cm en die van de tablet ongeveer 2 mtr



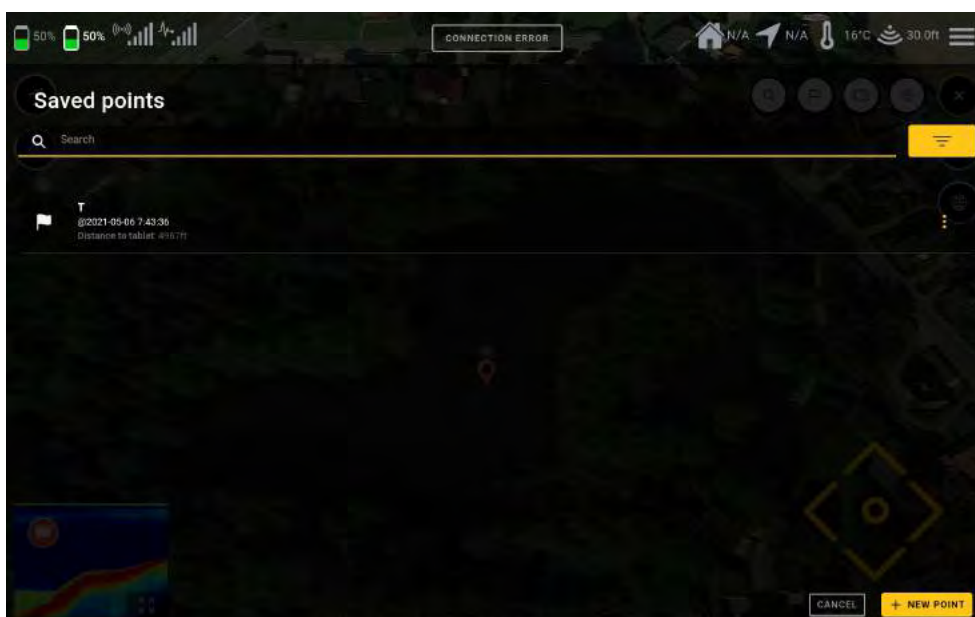
In deze weergave is het ook mogelijk een spot te wissen of de boot naar de spot te verplaatsen door het spot-symbool langer ingedrukt te houden.



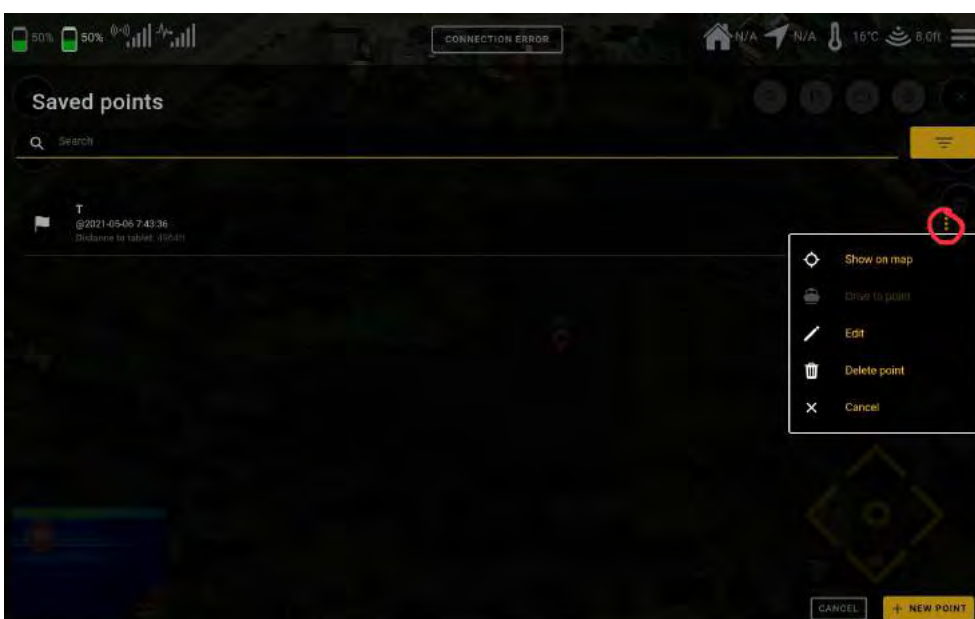
OPMERKING: zelfs tijdens het gebruik van de handzender, kunnen de posities van de boot worden opgeslagen.

5.5.2 OVERZICHT VAN DE OPGESLAGEN PUNTEN

in dit menu worden de opgeslagen punten getoond.



punten kunnen worden toegevoegd (rechter benedenhoek) en bestaande punten kunnen worden gewist, op de kaart worden getoond, bewerkt en met de boot er naartoe worden genavigeerd.



5.5.3 TABLET/BOOT POSITIE OPSLAAN

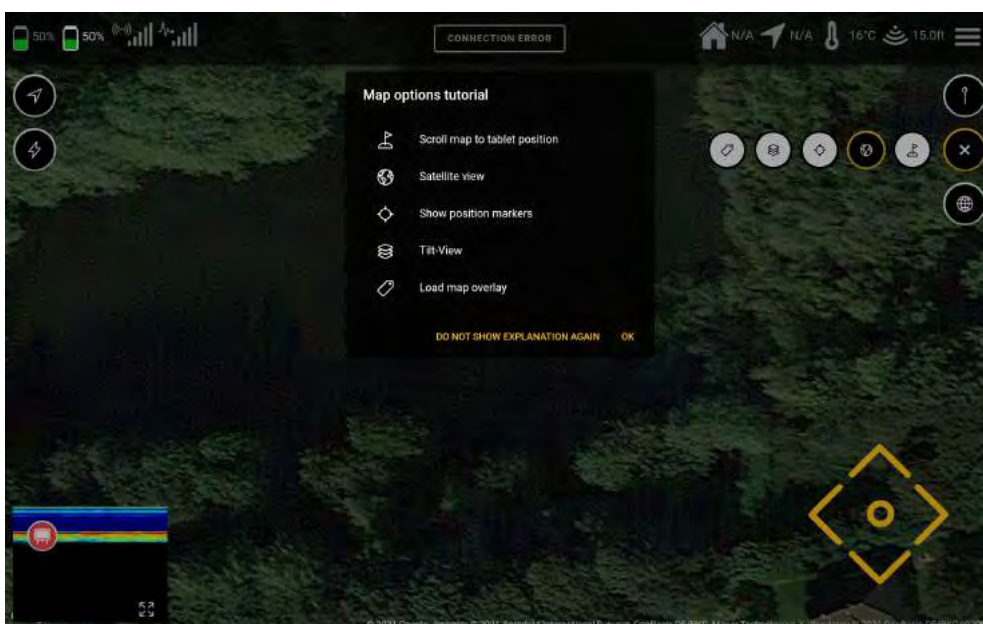
Aangezien de opslag van de tablet positie en de boot positie hetzelfde gaat, worden beide hier samengevat beschreven.

Druk gewoon op het gewenste symbool en geef de plek de gewenste naam in het pop-up venster.



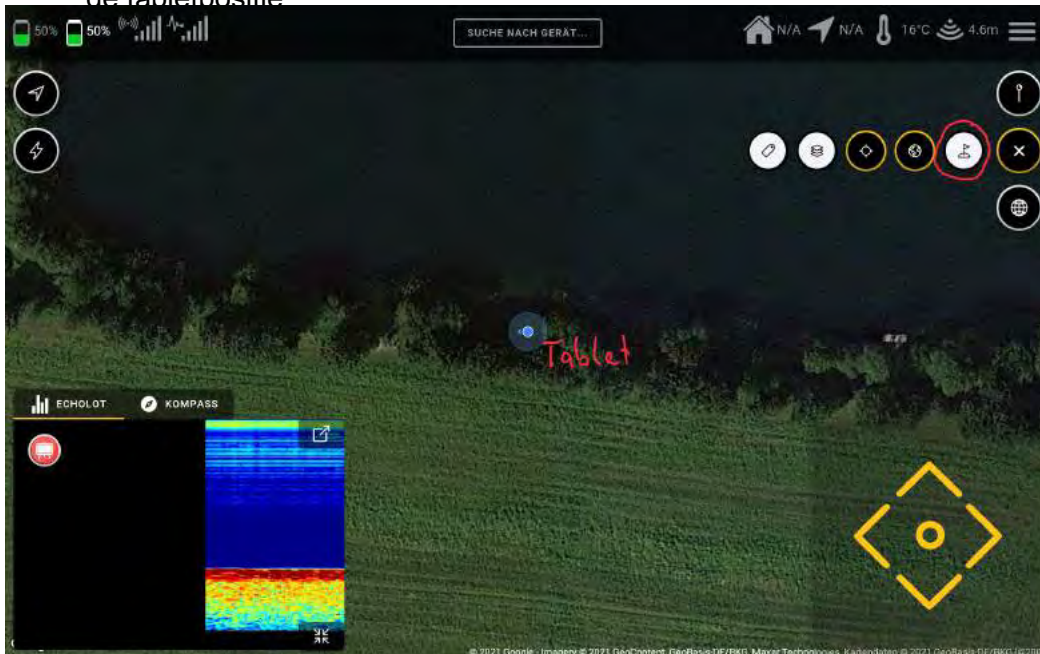
5.6 Kaartopties

In dit uitgebreide hoofdstuk wordt alles behandeld betreffende de integratie van overlays, het genereren van kaarten tot en met de verschillende kaartweergaven, waarbij de eerste punten bijna voor zichzelf spreken.



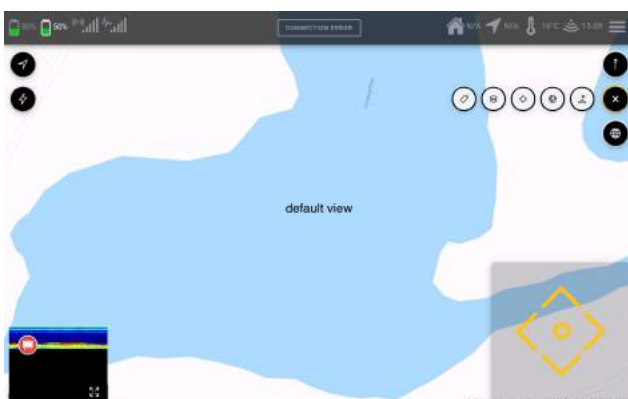
5.6.1 TABLET IN HET MIDDELPUNT VAN DE KAART PLAATSEN

om de positie van het tablet op de kaart te centreren hoeft u alleen maar op de eerste knop te drukken en de kaart wordt verplaatst naar de tabletnositie



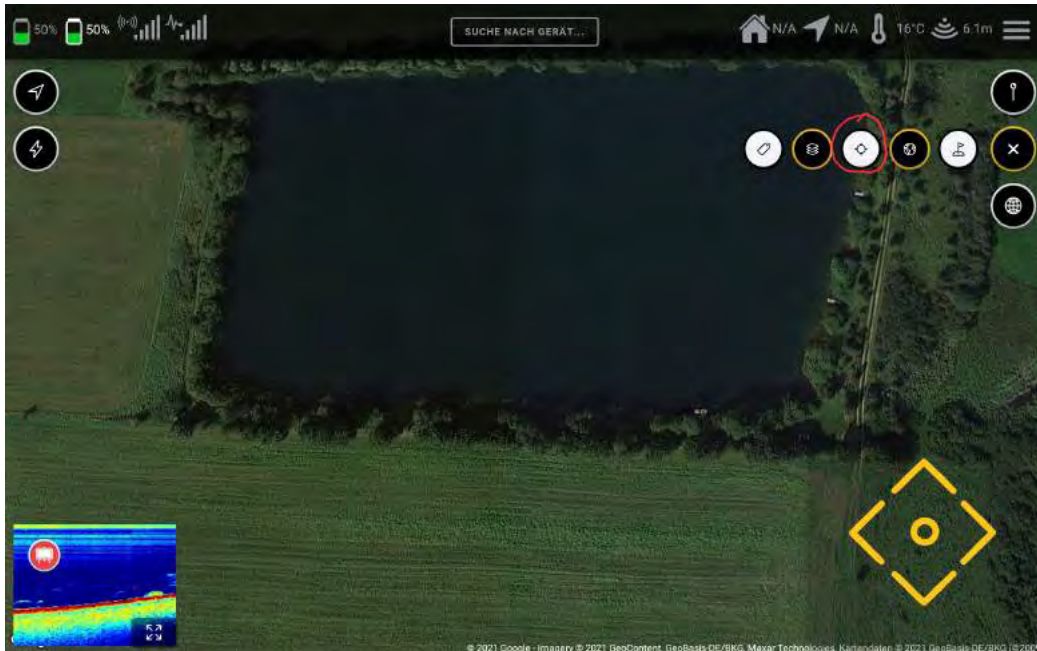
5.6.2 KAARTWEERGAVE WIJZIGEN

in Google kunt u het wereldbol-sybol gebruiken om de kaart in twee verschillende weergaven weer te geven, standaard en satelliet. Beide kaartweergaven moeten van tevoren zijn opgeslagen, anders hebt u internettoegang nodig om ze te laden.



5.6.3 DE POSITIEMARKERING

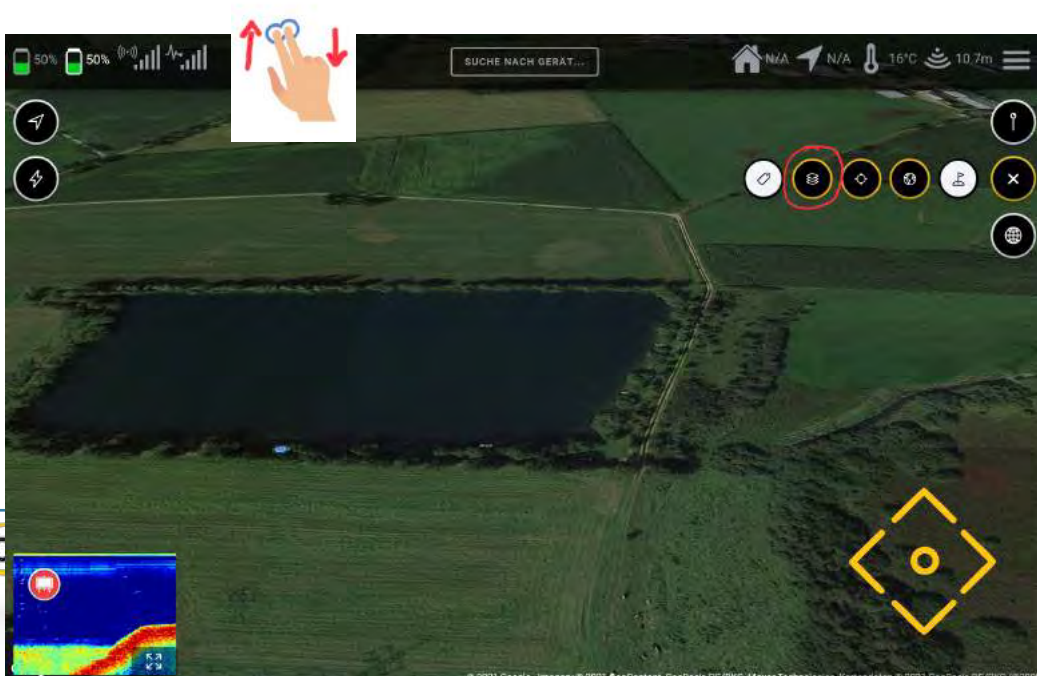
om de positiemarkering te verbergen/tonen druk op de middelste knop



5.6.4 DE KAART IN BEELD KANTELEN/HEVELEN

Om de kaart te kantelen zodat structuren van de overlay beter te zien zijn, moet u de functie "kantelen" selecteren.

en sleep de kaart dan met twee vingers tegelijk omhoog en omlaag.

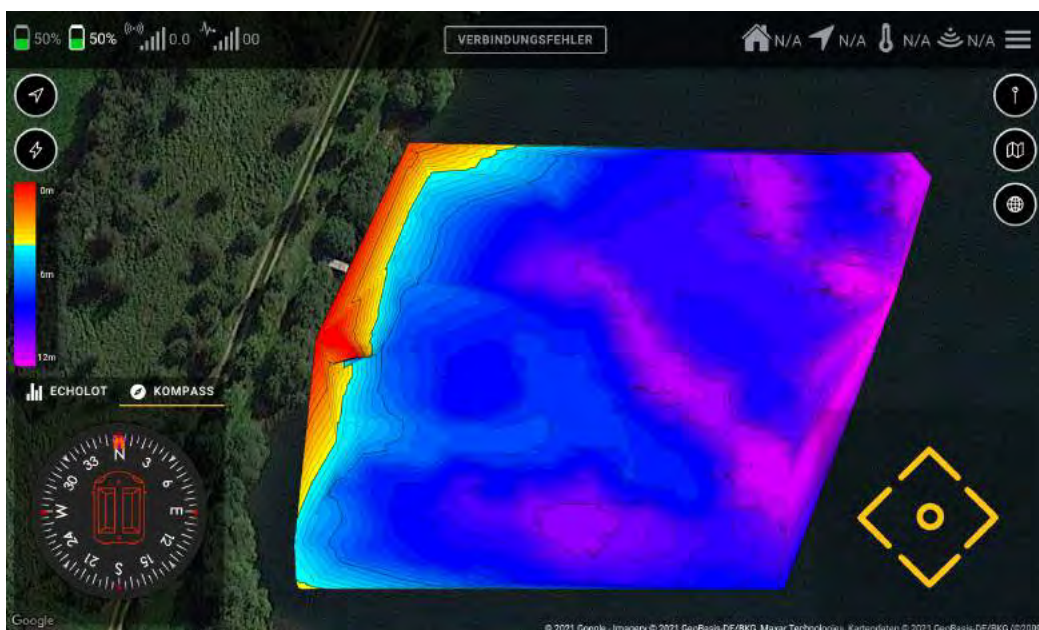


5.6.4 OVERLAYS

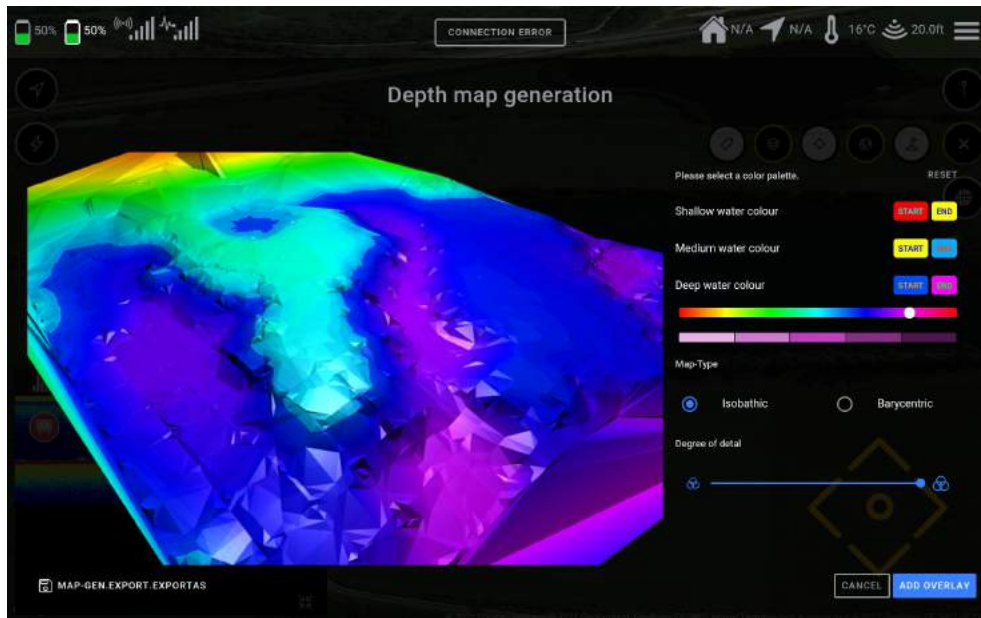
met deze functie kunt u de dieptekaarten weergeven op de gegoogelde kaart. Zodra u op de overlay-toets drukt, verschijnt het selectievenster voor de gedetecteerde overlays, waarin u vervolgens de gewenste overlay selecteert en vervolgens bevestigt.



dan verschijnt de gewenste overlay met de beschikbare informatie.

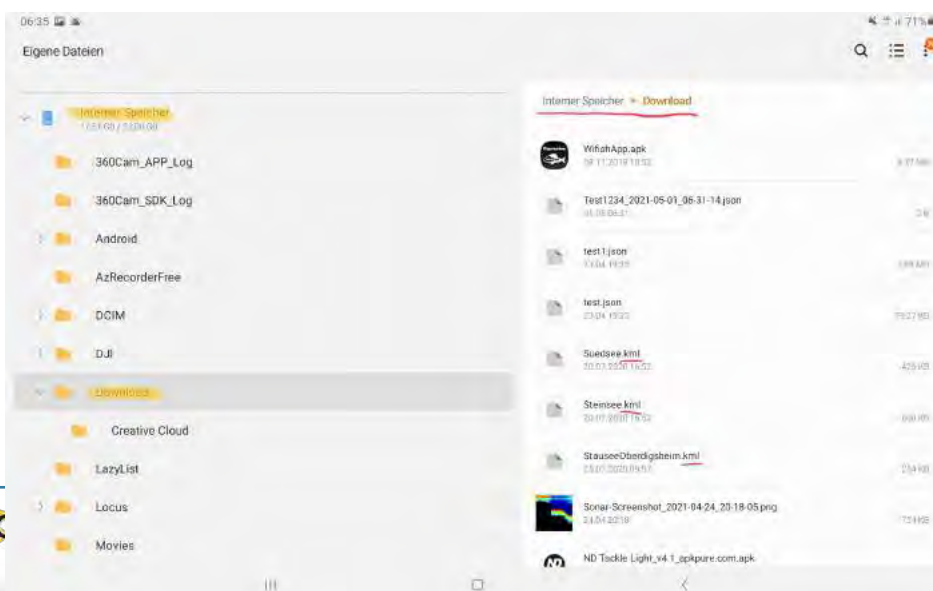


Als men de opgenomen dieptegegevens selecteert, komt men in het menu Dieptekaart genereren, waar de dieptegegevens worden geëvalueerd. Hier kunt u de kaarttypen, detailkwaliteit en dieptekleuren toewijzen.



5.6.4.1 OVERLAYS IMPORTEREN

om overlays te importeren, moeten ze worden ingevoegd in de download map op de tablet in het juiste bestandsformaat (KML), en dan zullen ze beschikbaar zijn in het overlay selectie venster. De screenshots, mapping logs etc. worden ook in deze map opgeslagen.



5.7 Kaartgereedschappen (mapping)

Het maken van dieptekaarten is waarschijnlijk een van de nuttigste dingen in de visserij. Kennis van de structuur van een waterlichaam leidt ook regelmatig tot succesvolle vangsten. Dit hoofdstuk beschrijft hoe u de RT4 kunt gebruiken om de gegevens te verzamelen die nodig zijn om een dieptekaart te maken.



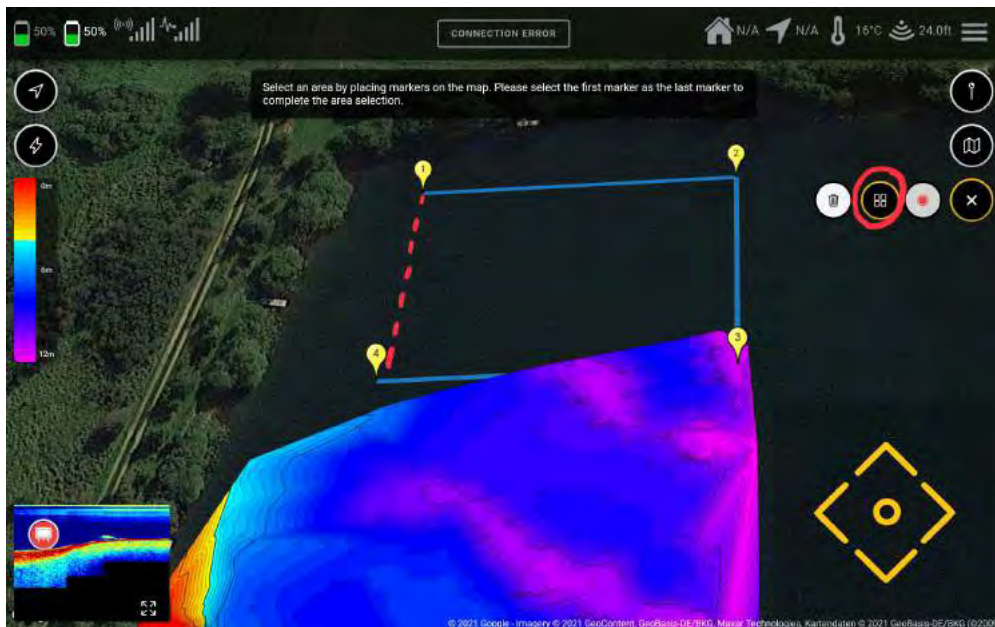
5.7.1 DIEPTEGEGEVENS REGISTREREN ZONDER RASTER

u kunt de dieptegegevens opnemen via de knop "Record route". Dit wordt gebruikt als u de gegevens wilt opnemen zonder een raster te hebben gemaakt, voer de naam in en bevestig dit, waarna de opnameknop begint te knipperen om aan te geven dat de opname loopt. Deze opname zal worden opgeslagen in de map (zie 5.6.4.1) Downloads.

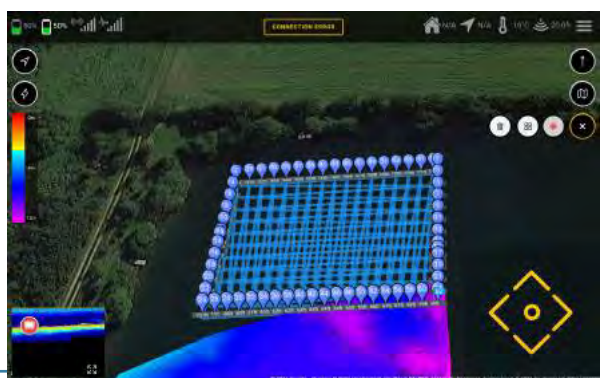
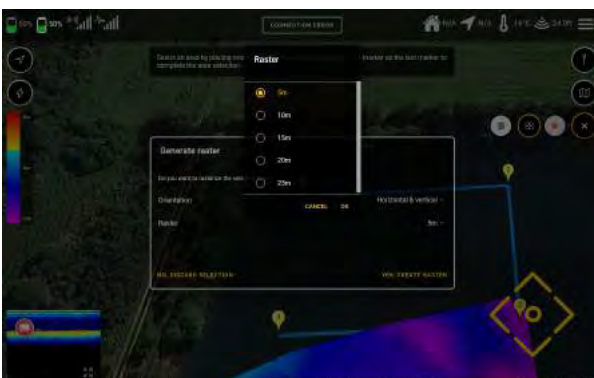
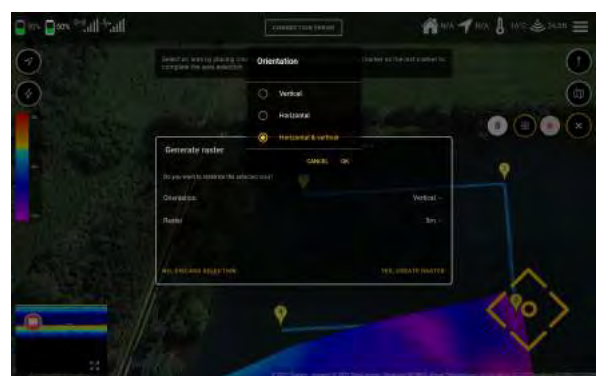


5.7.2 DIEPTEGEGEVENS OPNEMEN MET BEHULP VAN EEN RASTER

om dit te doen, selecteer de actie "Automatisch een raster maken", als u hier op drukt wordt u gevraagd het te meten gebied te definiëren



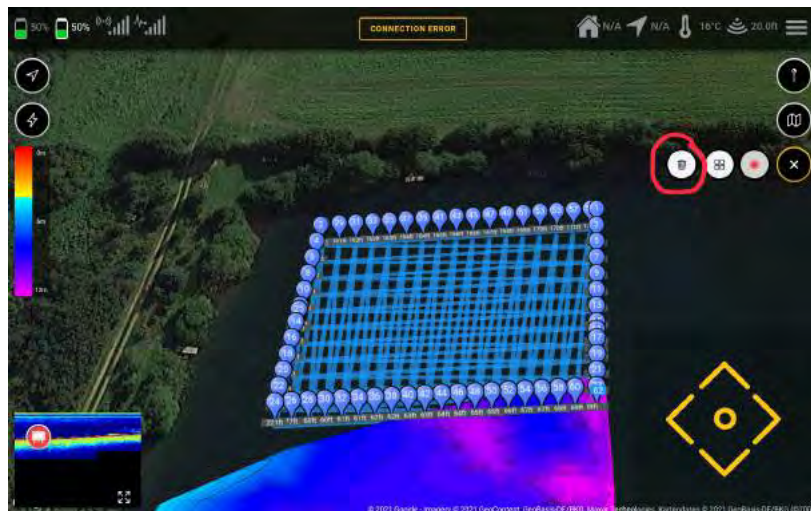
Tap een paar punten op de kaart en sluit de grid door als laatste weer punt 1 te kiezen, hierna komt men weer in het venster voor het maken van het raster. Hier kunt u de parameters voor het raster kiezen (uitlijning / rasterafstand), vervolgens bevestigen en het raster wordt aangemaakt



als u nu de boot laat varen, begint de opname automatisch zodra het eerste punt is bereikt en eindigt wanneer het laatste punt is bereikt.

5.7.3 EEN RASTER VERWIJDEREN

Om een gemaakt raster te verwijderen, drukt u op het "vuilnisbak" icoon en het zal worden verwijderd. Als de boot op dat moment in beweging is, zal het varen worden gestopt.



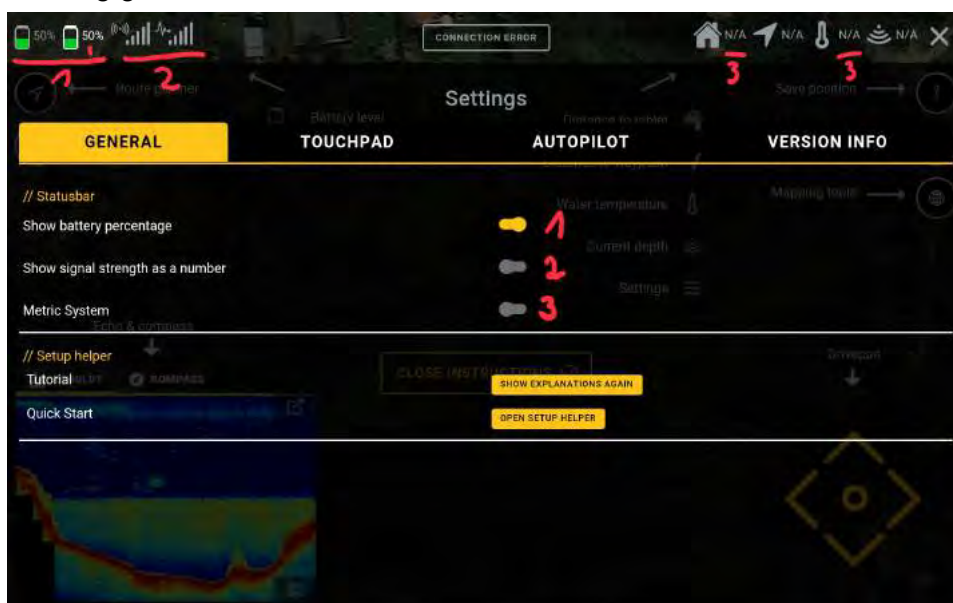
5.8 De menupagina's

om instellingen te veranderen zoals links/rechts draaien van de motoren of vaarsnelheid enz. zijn er menupagina's waar dit kan gedaan worden via het "menu symbool". In de rechter bovenhoek kan je de selectie bereiken



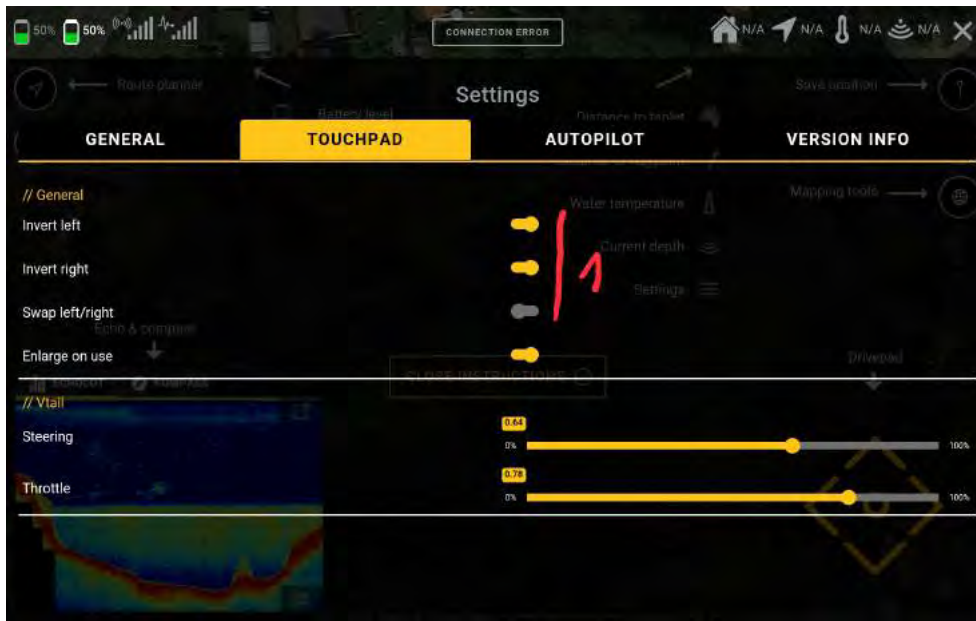
5.8.1 MENU-ALGEMEEN

in dit menuvenster kunnen de displaysettings en waarden worden gewijzigd en kan de oorspronkelijke instellingen hier opnieuw worden terug gezet.

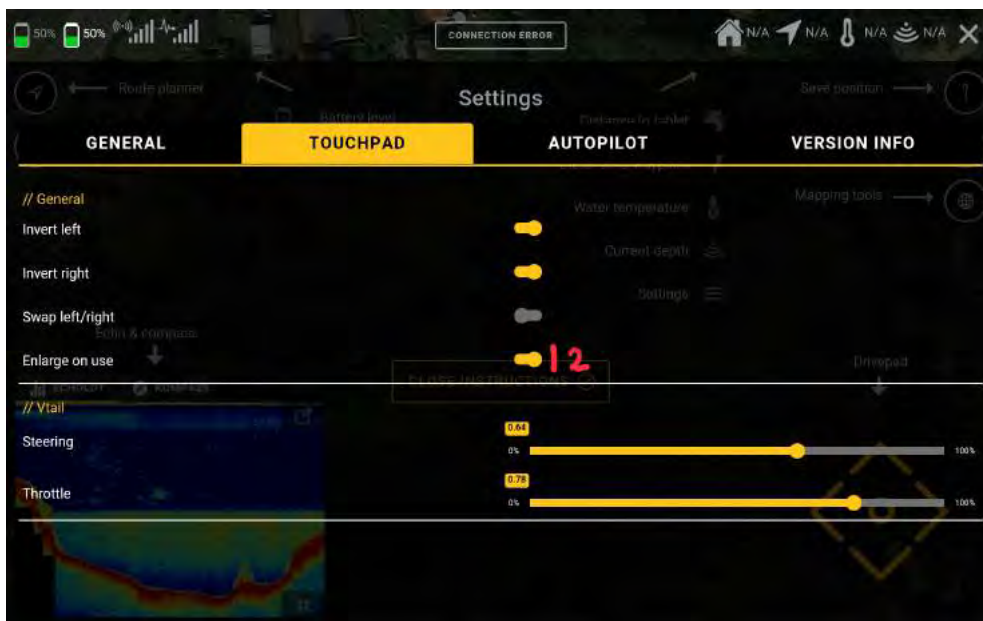


5.8.2 TOUCHPAD

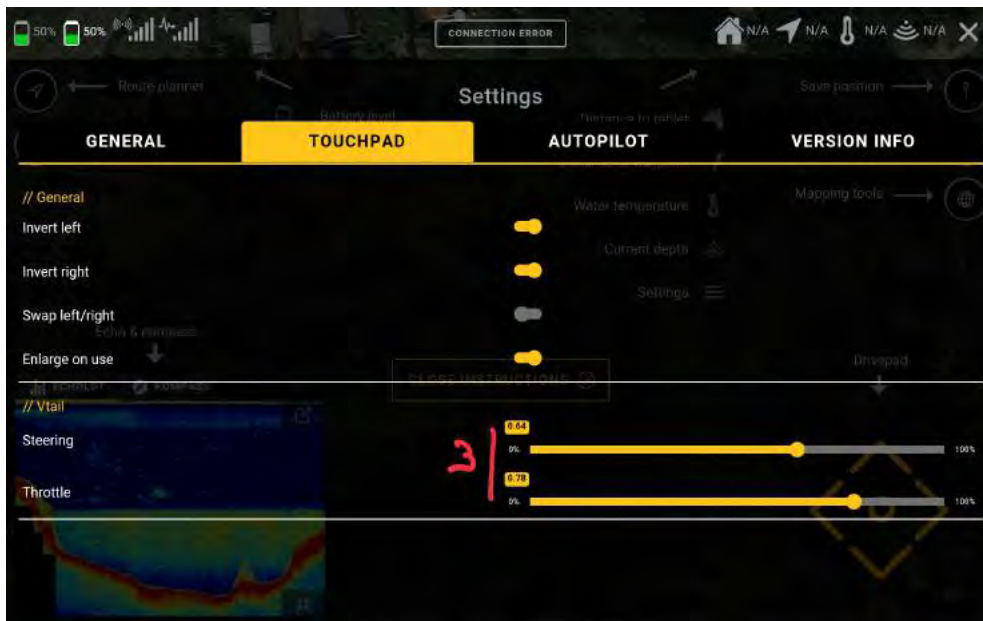
In dit menuvenster stelt u in waarop het touchpad (bedieningspad) invloed heeft. De met 1 gemarkeerde posities worden gebruikt om de motorbesturing in te stellen. Als uw boot naar rechts beweegt in plaats van naar links of naar achteren in plaats van naar voren, kunt u dit hier veranderen door de instellingen om te keren.



de met 2 gemarkeerde instelling zorgt ervoor dat het bedieningspaneel "Touchpad" in het hoofdvenster groter wordt wanneer erop wordt getikt.

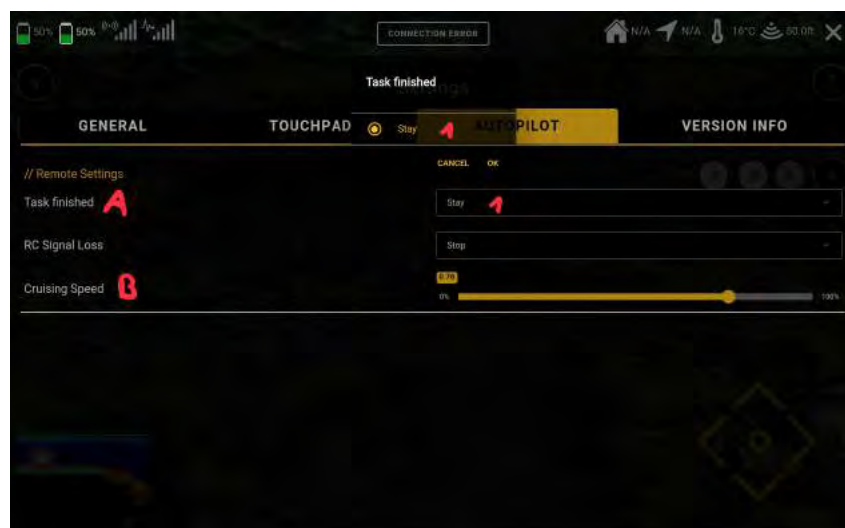


De met 3 gemarkeerde instellingen zijn instellingen waarmee u de gevoeligheid van de besturing (bovenste balk) en de maximumsnelheid (onderste balk) kunt instellen.



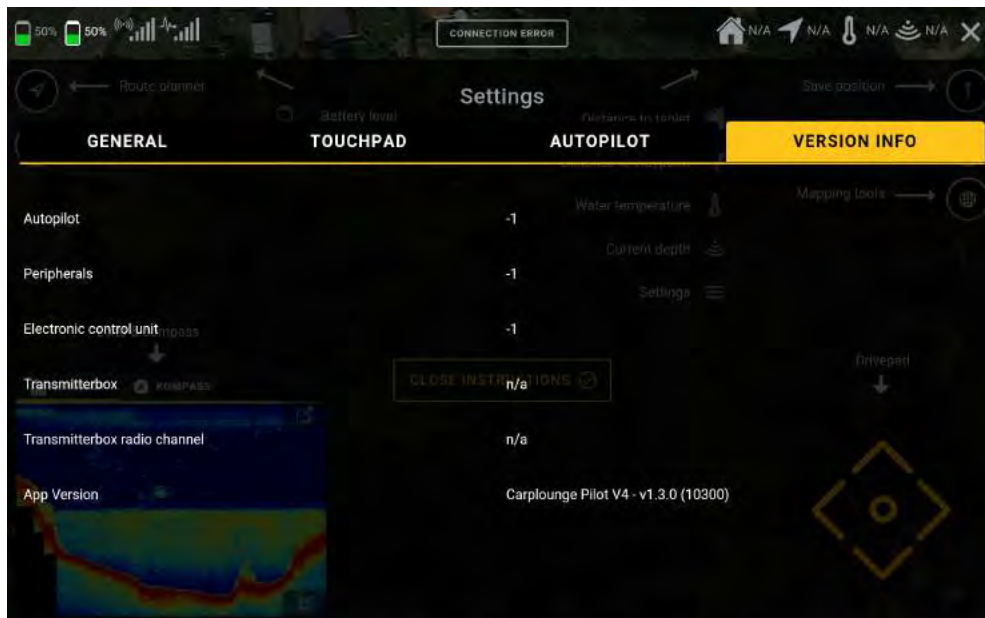
5.8.3 AUTOPILOT

Dit menu wordt gebruikt om in te stellen (A) wat de voerboot moet doen wanneer een taak voltooid is of het ontvangstsignaal verloren is gegaan. Bovendien wordt hier (B) de snelheid ingesteld waarmee elke autopilotvaart wordt gestart. Dit kan echter ook tijdens de vaart nog worden aangepast.



5.8.4 VERSIE-INFO

Dit venster toont de software status van de afzonderlijke componenten.



UPDATES

er moet regelmatig worden gecontroleerd of er updates voor de app zijn omdat niet alleen de app updates krijgt maar ook de hardware regelmatig wordt bijgewerkt. Dit kan door in de Playstore te kijken of door de Carplounge Pilot V4 app te openen.

Om de update te laden, is toegang tot het internet (Playstore) vereist. Het updateproces van de app gebeurt dan automatisch.

Voor de update van de hardware is geen internet nodig, alleen de boot moet worden verbonden met de zenderbox en de tablet, waarna de update wordt uitgevoerd.