



MobileMapper Field & Office Software



Guía básica de utilización

CONTRATO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL (CLUF) DEL PRODUCTO DE SOFTWARE SPECTRA PRECISION

IMPORTANTE, LEA ESTE CONTRATO ATENTAMENTE. AL INSTALAR O UTILIZAR TOTAL O PARCIALMENTE ESTE SOFTWARE, UD. ACEPTA TODAS LAS CONDICIONES DEL PRESENTE CONTRATO. UD. CONVIENE EN QUE EL PRESENTE CONTRATO ES EJECUTABLE COMO CUALQUIER OTRO ACUERDO POR ESCRITO.

NO UTILICE NI ACCEDA AL SOFTWARE SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON TODAS ESTAS CONDICIONES.

SI PAGÓ UNA LICENCIA PARA EL USO DEL SOFTWARE Y NO ESTÁ DE ACUERDO CON ESTAS CONDICIONES, DEBE DEVOLVER EL SOFTWARE JUNTO CON CUALQUIER HARDWARE EN EL QUE ESTÉ INCLUIDO, SI PROCEDE A CAMBIO DE UN REEMBOLSO INTEGRAL, SIEMPRE Y CUANDO UD. (A) NO UTILICE EL SOFTWARE Y (B) DEVUELVA EL SOFTWARE EN LOS (30) DÍAS POSTERIORES A SU COMPRA INICIAL.

SI UD. DESEA UTILIZAR EL SOFTWARE COMO EMPLEADO, CONTRATISTA O AGENTE DE UNA CORPORACIÓN, ASOCIACIÓN O ENTIDAD SIMILAR, DEBE ESTAR AUTORIZADO A FIRMAR EN NOMBRE DE LA ENTIDAD Y A VINCULARLA JURÍDICAMENTE PARA PODER ACEPTAR LAS CONDICIONES DEL PRESENTE CONTRATO. LAS LICENCIAS CONCEDIDAS EN VIRTUD DEL PRESENTE CONTRATO QUEDAN EXPRESAMENTE CONDICIONADAS A SU ACEPTACIÓN POR PARTE DE DICHO PERSONAL AUTORIZADO.

EN EL CASO DE QUE UD. HAYA FIRMADO CON NOSOTROS ALGÚN OTRO CONTRATO DE LICENCIA POR ESCRITO PARA LA UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE, LAS CONDICIONES DE ESE OTRO CONTRATO PREVALECEERÁN SOBRE CUALQUIER CONDICIÓN LITIGIOSA DEL PRESENTE CONTRATO.

El presente Contrato de Licencia de Usuario Final del producto de software de Spectra Precision (el "**Contrato**") se establece entre Ud. y nosotros (siendo ambos términos definidos más abajo) (**considerándose cada uno de ellos "Parte" y, de forma colectiva, las "Partes"**). El presente Contrato cubre cualquier Software o documento técnico de ayuda proporcionados son el Software ("**Documentación**").

1. Definiciones.

Se entenderá por "**Afiliado**" cualquier entidad que, directa o indirectamente, a través de una o varias entidades, controle, sea controlada por o esté bajo control común con una de las Partes. A efectos de la presente definición, el término "control" aplicado a una entidad significa la posesión directa o indirecta del poder para dirigir o provocar la dirección de la gestión de la entidad, ya sea mediante la propiedad de valores con derecho a voto o por cualquier otro medio.

Se entiende por "**Fecha Efectiva**" la fecha más antigua entre la fecha en que Ud. firma una Hoja de Pedido y la fecha en la que el Software es puesto a su disposición por vez primera.

"**Hoja de Pedido**" cualquier pedido establecido entre nosotros (o un distribuidor o vendedor autorizado de productos Spectra Precision) y Ud., por el cual Ud. recibe el Software. Toda Hoja de Pedido del Software se considerará como parte del presente Contrato. El presente Contrato será vinculante para Ud., tanto si ejecutó una Hoja de Pedido con nosotros como si no. Las Hojas de Pedido no podrán modificar las condiciones del presente Contrato. Únicamente un contrato escrito y firmado por nosotros (y no por un distribuidor o vendedor de productos Spectra Precision) podrá modificar las condiciones del presente Contrato.

"**Software**" el/los producto(s) de software de Spectra Precision proporcionados en relación con el presente Contrato en forma de código objeto (o como se especifique en cualquier Hoja de Pedido relacionada). El "Software" también incluirá la publicación proporcionadas a Ud. o adquiridas por Ud. en virtud de cualquier contrato de asistencia y mantenimiento que Ud. haya establecido con nosotros por separado. Salvo que se especifique lo contrario, el Software y la Documentación se designarán en adelante como "**Software**".

Se entenderá por "**Nuestro**", "**nosotros**" y "**nos**" Trimble Navigation Limited (935 Stewart Drive, Sunnyvale, California 94085,

EE. UU.) y/o sus Afiliados, incluyendo, sin limitaciones, a Trimble Europe B.V. (Meerheide 45, 5521 DZ Eersel, Países Bajos);

"**Proveedor**" nosotros o cualquier distribuidor o vendedor autorizado de productos o servicios Spectra Precision que establezca con Ud. una Hoja de Pedido.

"**Software de Terceros**" cualquier software de terceros que le proporcionemos con arreglo al presente Contrato o a unos términos y condiciones independientes.

Por "**Ud.**" se entiende el cliente (persona o entidad) que haya descargado u obtenido de cualquier otra forma el Software con licencia para su uso como usuario final.

2. Licencia.

2.1. *Concesión de licencia.* Siempre que se cumplan las condiciones del presente Contrato, le proporcionamos una licencia no transferible, no sublicenciable y no exclusiva para utilizar el Software en su forma legible por máquina en cualquier ordenador o sistema operativo para el que esté destinado, pero únicamente (a) para un uso personal efectuado por Ud. en la ubicación especificada en la Hoja de Pedido o en cualquier otra acordada entre nosotros (el "**Emplazamiento**"); (b) de conformidad con la Documentación; y (c) de acuerdo con cualquier otra condición de licencia, cualquier término de suscripción u otras restricciones de usuario, puesto, ordenador o ámbito de uso contempladas en la Hoja de Pedido aplicable o transmitidas de cualquier otra forma por nosotros.

2.2. *Instalación y copias.* Pondremos a su disposición el Software y la Documentación en disco u otro soporte, integrados en un dispositivo, o accesibles para su descarga en formato electrónico. Asimismo, le proporcionaremos contraseñas electrónicas o cualquier otro mecanismo necesario para el disfrute del uso del software con licencia. Todas las licencias tendrán efecto a partir de la Fecha Efectiva (o, en el caso de que sea posterior, la fecha en la que las claves de licencia del Software se pusieron a su disposición por primera vez), y se considerará que la entrega se produjo en dicha fecha. Si estableció su Hoja de Pedido con un distribuidor o un vendedor de productos Spectra Precision, dicho distribuido o vendedor (y no nosotros) será el único responsable de la entrega, y no nos haremos responsables de ningún fallo en la entrega. En el caso de que el Software requiera claves de licencia para que Ud. pueda utilizarlo con licencia, nuestro Proveedor le proporcionará dichas claves.

2.3. *Software previsto para ser instalado en ordenadores.* Se ofrece licencia para el Software como producto individual. Ud. no podrá separar sus componentes para utilizarlos en más de un equipo, salvo que esto se autorice explícitamente en el presente Contrato. Ud. podrá copiar e instalar en sus ordenadores, para uso exclusivo de sus empleados, el número de copias del Software por las que haya pagado el precio de licencia pertinente o para las que haya sido autorizado por escrito por nosotros. Ud. podrá transferir el Software de un ordenador a otro siempre que el ordenador al que se transfiera el Software se encuentre en el Emplazamiento y que el Software se elimine y desinstale por completo del anterior ordenador. En el caso de que Ud. cuente con nuestro permiso para instalar el Software en un servidor de red y transfiera el Software desde el Emplazamiento hasta una nueva ubicación, deberá comunicarnos por escrito el nuevo emplazamiento antes de dicha transferencia. Asimismo, podrá efectuar un número razonable de copias del Software con fines de copia de seguridad y archivo. El presente párrafo 2.3 no se aplica a ningún software integrado en nuestros dispositivos.

2.4. Restricciones de licencia.

2.4.1. Ud. no podrá (y no permitirá a terceros): (a) descompilar, desensamblar o someter de cualquier otra forma el Software a ingeniería inversa, o intentar reconstituir o descubrir cualquier código fuente, idea subyacente, algoritmo, formato de archivo o interfaz de programación del Software por ningún medio (excepto, exclusivamente, en la medida en que la legislación aplicable prohíba o restrinja las restricciones a la ingeniería inversa). En la medida en que la legislación vigente aplicable le permita a Ud. efectuar cualquiera de las actividades arriba mencionadas sin nuestro consentimiento a fin de obtener determinada información sobre el Software con los fines especificados en los respectivos estatutos (p. ej. interoperabilidad), Ud. conviene en

que, antes de ejercer cualquiera de dichos derechos, nos solicitará a nosotros por escrito dicha información, detallando los fines para los que necesita la información. Solo entonces y siempre después de que, de acuerdo con nuestro exclusivo criterio, hayamos rechazado total o parcialmente su solicitud, Ud. podrá ejercer los derechos que le correspondan por ley; (b) distribuir, vender, sublicenciar, alquilar, arrendar o transferir el Software (o cualquier porción del mismo), ni tampoco utilizar el Software (o cualquier porción del mismo) para compartir, alojar o proveer servicios temporalmente, o con fines similares; (c) proporcionar el Software a un tercero con carácter temporal y/o utilizar el Software en beneficio o al servicio de un tercero mediante arrendamiento, préstamo, servicios de procesamiento de datos (p. ej. "honorarios privados") o cualquier otro medio, salvo que Ud. sea un vendedor de productos Spectra Precision en virtud de un contrato escrito separado con nosotros y cuente con nuestra autorización para ello; (d) eliminar cualquier identificación del producto, su propiedad, sus derechos de copia u otras notificaciones contenidas en el Software; (e) intentar burlar o desactivar el mecanismo de clave de seguridad que protege el Software contra su uso no autorizado (excepto, exclusivamente, en la medida en que la legislación aplicable prohíba o restrinja dichas restricciones) y/o cualquier función de control de licencias; o (f) difundir públicamente información o análisis sobre el rendimiento (incluyendo, sin limitaciones, pruebas o análisis de referencia o comparativos) a partir de cualquier fuente relacionada con el Software, ni tampoco revelar a terceros o publicar cualquiera de dichos resultados sin nuestro consentimiento previo por escrito, al considerar toda esta información como confidencial.

2.4.2 En el caso de que Ud. reciba el Software integrado en un dispositivo de hardware, no tendrá licencia para separar el Software del dispositivo de hardware. En el caso de que Ud. reciba el Software sin estar integrado en un dispositivo de hardware, pero con el fin de cargarlo en un dispositivo de hardware especificado por nosotros (como una actualización de firmware), su licencia se limitará a la carga del Software en el dispositivo especificado por nosotros en la Documentación, y no para cualquier otro uso.

2.4.3 Ud. conviene en dedicar todos los esfuerzos razonables a evitar el uso no autorizado y la divulgación del Software.

2.5. **Software de Evaluación.** En virtud de las condiciones del presente Contrato y mientras este esté vigente, podremos, según nuestro criterio, proporcionarle software preliminar, beta u de otro tipo con fines de evaluación ("Software de Evaluación"). Podrá utilizar el Software de Evaluación únicamente con fines de evaluación interna durante (30) días a partir de la recepción del Software de Evaluación (salvo que se acuerde otra cosa por escrito) (el "Periodo de Evaluación"). De no abonar el precio correspondiente por la licencia del Software, el Software de Evaluación se volverá inutilizable y, en cualquier caso, y su derecho a utilizar el Software de Evaluación expirará automáticamente al final del Periodo de Evaluación. El Software de Evaluación está sujeto a todas las restricciones de Software enunciadas en el presente Contrato. Deberá tratar todos los Software de Evaluación como información Confidencial nuestra, por lo que devolverá o destruirá cualquier copia del Software de Evaluación al expirar el Periodo de Evaluación aplicable. Las sugerencias, los informes, las ideas de mejora y demás comentarios de cualquier tipo que Ud. nos haga llegar en relación con el Software de Evaluación serán propiedad exclusiva nuestra, y utilizaremos dicha información relativa a cualquiera de nuestros productos o servicios sin ningún tipo de obligación o restricción basadas en derechos de propiedad intelectual u otros. Ud. conviene en que todo el Software de Evaluación se suministra "TAL Y COMO ESTÁ", y podrá no funcionar correctamente en máquinas o entornos determinados. LAS GARANTÍAS DE LA SECCIÓN 5 NO SE APLICAN AL SOFTWARE DE EVALUACIÓN. NOSOTROS Y NUESTROS PROVEEDORES NOS EXIMIMOS DE CUALQUIER GARANTÍA, EXPRESADA O IMPLÍCITA, RELACIONADA CON EL SOFTWARE DE EVALUACIÓN, INCLUIDAS, ENTRE OTRAS, LA COMERCIABILIDAD, LA ADECUACIÓN A UN PROPÓSITO ESPECÍFICO, EL TÍTULO Y LA NO VIOLACIÓN DE DERECHOS DE TERCEROS.

2.6. **Componentes de servicio basados en Internet.** Algunas características del Software pueden requerir para su funcionamiento la conexión a Internet de manera directa o inalámbrica. Estas características podrían dar lugar a la transferencia de determinados datos a través de dichas conexiones, no necesariamente seguras o encriptadas. Ud. tendrá la responsabilidad exclusiva de suscribir los planes de Internet inalámbrico necesarios con los proveedores de servicio correspondientes. Asimismo, Ud. conviene en que nosotros no somos responsables de la disponibilidad de conexiones a Internet o inalámbricas, ni tampoco de la seguridad o la integridad de los datos transmitidos mediante dichas conexiones.

2.7. **Propiedad.** Sin perjuicio de cualquier disposición en contrario, excepto en lo que se refiera a derechos de licencia limitados citados expresamente, nosotros, nuestros otorgantes y nuestros proveedores tenemos y conservaremos todos los derechos, títulos e intereses (incluidas, sin limitación, todas las patentes, los derechos de autor, las marcas comerciales, los secretos comerciales y otros derechos de propiedad intelectual) dentro de y en relación con el Software y todas las copias, modificaciones y obras derivadas (incluido cualquier cambio que incorpore ideas, comentarios o sugerencias proporcionados por Ud.). Ud. conviene en que recibirá únicamente un derecho de licencia limitado para el Software, y que, independientemente del uso de las palabras "adquisición", "venta" u otros términos similares en el presente Contrato, Ud. no disfrutará de derecho de propiedad alguno en virtud del presente Contrato ni por ninguna otra vía.

2.8. **Copyright.** Todos los títulos, derechos y copyrights dentro de y en relación con el Software (incluidos, sin limitación, las imágenes, las fotografías, las animaciones, los vídeos, los audios, las músicas y los textos incorporados al Software, así como todos los derechos de propiedad intelectual), la Documentación y demás material escrito que lo acompañe, así como cualquier copia del Software, son propiedad nuestra, de nuestros otorgantes y/o de nuestros proveedores. No podrá eliminar, cubrir o alterar ninguna de nuestras notificaciones relativas a patentes, derechos de propiedad o marcas comerciales colocadas sobre, integradas en, o mostradas por el Software o su Documentación, su embalaje o los materiales relacionados.

3. Pago

Salvo en el caso de que proporcionemos acceso a un Software sin cargo alguno, Ud. deberá abonar todos los importes relativos al Software con licencia y a cualquier servicio adquirido mediante el presente Contrato, de acuerdo con lo establecido en la Hoja de Pedido correspondiente. Todos los pagos se efectuarán en la divisa especificada en la factura correspondiente en un plazo de treinta (30) días a partir de la recepción de dicha factura, salvo en el caso de que nuestro Proveedor indique otra cosa por escrito. Excepto cuando así se estipule expresamente en el presente Contrato, no podrá reembolsarse ningún importe una vez abonado. Correrán a cuenta de Ud. todos los impuestos, retenciones, derechos y gravámenes resultantes del pedido (salvo los impuestos basados en los ingresos netos de nuestro Proveedor). Todo pago retrasado estará sujeto a un cargo de servicio equivalente al 1,5% por mes del importe debido o al importe máximo permitido por la ley, aplicándose el menor de ambos.

4. Vigencia del Contrato.

4.1. **Vigencia.** El presente Contrato entrará en vigor a partir de su Fecha Efectiva y expirará en el momento en el que todas las licencias y las suscripciones a servicios englobadas por el presente Contrato expiren de acuerdo con sus propios plazos (la "Vigencia"). Cualquiera de las Partes podrá rescindir el presente Contrato (incluidas todas las Hojas de Pedido relacionadas) siempre y cuando la otra Parte: (a) no logre poner remedio a un incumplimiento material del presente Contrato en los treinta (30) días posteriores a la notificación por escrito de dicho incumplimiento; (b) cese sus operaciones sin que haya un sucesor; o (c) solicite protección por bancarrota, administración judicial, escritura de fideicomiso, acuerdo de mora, convenio con acreedores o cualquier otro procedimiento comparable, o si se inicia alguno de estos procedimientos contra dicha Parte y no se desestima en un plazo de sesenta (60) días. Si Ud. concluyó por separado un contrato escrito con nosotros en lo que respecta al Software y dicho Contrato es rescindido, el presente Contrato

quedará rescindido automáticamente y Ud. ya no tendrá derecho alguno para utilizar el Software. La rescisión no es una reparación exclusiva, y el ejercicio por una de las Partes de cualquier recurso en virtud del presente Contrato se hará sin perjuicio de ningún otro recurso al que pueda pretender en virtud del presente Contrato, por ley o por cualquier otra vía. A efectos de claridad, incluso en el caso de que Ud. haya establecido una Hoja de Pedido con un distribuidor o un vendedor de productos Spectra Precision, nosotros somos un tercero beneficiario de dicha Hoja de Pedido y, como tal, tendremos derecho a rescindir el presente Contrato en virtud de lo dispuesto en la presente Sección 4 (Vigencia del contrato).

En el caso de que hayamos proporcionado acceso a un Software sin cargo alguno, la licencia seguirá siendo efectiva hasta su rescisión en virtud de los subpárrafos (b) y (c) mencionados más arriba; Ud. decidirá rescindir el presente Contrato interrumpiendo todo uso del software y destruyendo o devolviendo todas las copias; o, sin perjuicio de ningún otro derecho, nosotros decidiremos rescindir el presente Contrato con o sin previo aviso en caso de incumplimiento de las condiciones del presente Contrato.

4.2. Rescisión. Cuando expire o se rescinda el presente Contrato, Ud. deberá cesar el uso de cualquier Software y Software de Evaluación, así como destruir todas las copias de los mismos y certificárnoslo por escrito.

4.3. Perduración. El Párrafo 2.4 (Restricciones de licencia), el Párrafo 2.7 (Propiedad), el Párrafo 2.8 (Copyright), la Sección 3 (Pago), la Sección 4 (Vigencia del Contrato), el Párrafo 5.3 (Exención de garantías), la Sección 8 (Limitación de recursos y daños y perjuicios), la Sección 9 (Información confidencial), la Sección 10 (Requisitos de Exportación) y la Sección 11 (Generales) perdurarán más allá de la rescisión o la expiración del presente Contrato.

5. Garantía limitada y exención de garantía.

5.1. Garantía limitada. Le garantizamos que, durante un periodo de noventa (90) días a partir de la Fecha Efectiva (el "Período de Garantía") el Software funcionará de plena conformidad con la Documentación. Dado que el Software es intrínsecamente complejo y podría no estar completamente exento de disconformidades, defectos o errores, le avisamos de que verifique su trabajo. No garantizamos que el Software funcione sin ningún error y de forma ininterrumpida, que responda a sus necesidades y expectativas o que todas las disconformidades se corrijan o puedan ser corregidas, así como tampoco garantizamos los resultados obtenidos mediante el uso del Software. Nuestra única responsabilidad (así como su único recurso) ante cualquier incumplimiento de esta garantía consistirá, según nuestro criterio exclusivo, en dedicar todos los esfuerzos comercialmente razonables a ofrecerle una corrección de errores o una solución provisional que corrija la disconformidad señalada o, en el caso de que determinemos que dichos remedios son impracticables en un plazo razonable, en reembolsar el importe abonado por la licencia del Software. Un Proveedor distinto de nosotros podrá cumplir en nuestro nombre con nuestras obligaciones de garantía en virtud del presente Contrato. Nuestros Proveedores no tendrán ninguna obligación frente a una reclamación de garantía salvo que se les comunique dicha reclamación dentro del Periodo de Garantía.

5.2. Exclusiones. La garantía indicada más arriba no se aplicará: (a) en el caso de que el Software se utilice con hardware o software no especificado en la Documentación; (b) en el caso de que se Ud. o un tercero efectúen modificaciones en el Software; (c) a los defectos del Software originados por un accidente, un abuso o un uso indebido por su parte; (d) al Software proporcionado gratuitamente o con fines de evaluación; (e) a cualquier Software de Terceros; o (f) a cualquier Software obtenido como freeware, por parte nuestra, de nuestro Proveedor o por otras vías.

5.3. Exención de garantías. LA PRESENTE SECCIÓN 5 ES UNA GARANTÍA LIMITADA Y, SALVO CUANDO SE ESTIPULE EXPRESAMENTE LO CONTRARIO EN LA PRESENTE SECCIÓN 5, EL SOFTWARE Y TODOS LOS SERVICIOS SE SUMINISTRAN "TAL Y COMO ESTÁN". NI NOSOTROS NI NUESTROS PROVEEDORES OFRECEMOS GARANTÍAS, CONDICIONES O PRO-

MESAS, EXPRESADAS O IMPLÍCITAS, LEGALES O DE OTRO TIPO, INCLUIDAS, SIN LIMITACIONES, LAS GARANTÍAS DE TÍTULO, COMERCIABILIDAD, ADECUACIÓN A UN PROPÓSITO ESPECÍFICO O NO VIOLACIÓN DE DERECHOS DE TERCEROS. ES POSIBLE QUE GOCE DE OTROS DERECHOS POR LEY. NO OBSTANTE, EN LA MAYOR MEDIDA PERMITIDA POR LA LEGISLACIÓN, LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS EXIGIDAS POR LEY, EN CASO DE EXISTIR, SE LIMITARÁ AL PERIODO DE GARANTÍA. UD. ASUMIRÁ LOS RIESGOS EN LO REFERENTE AL RENDIMIENTO DEL SOFTWARE. POR OTRA PARTE, NO OFRECEMOS GARANTÍA ALGUNA, EXPRESADA O IMPLÍCITA, SOBRE EL SOFTWARE PROPORCIONADO GRATUITAMENTE EN MATERIA DE PRECISIÓN, PERFECCIÓN, PERTINENCIA, RENDIMIENTO O USO, ENTRE OTROS. TODO SOFTWARE PROPORCIONADO POR NOSOTROS SIN CARGO ALGUNO SE SUMINISTRA "TAL CUAL"; EN ESE CASO, SE DECLINA TODA GARANTÍA IMPLÍCITA.

6. Asistencia y mantenimiento.

Proporcionaremos los servicios de asistencia y mantenimiento, en el caso de que existan, como una adquisición por separado por su parte, y así aparecerá especificado en la Hoja de Pedido. El soporte y el mantenimiento se suministrarán de acuerdo con nuestras condiciones de servicio estándar, disponibles previa solicitud. Nuestros Proveedores podrán proporcionar asistencia adicional en virtud de un contrato escrito separado, pero no nos haremos responsables de dicha asistencia salvo que seamos una parte contratante.

7. Servicios profesionales.

Nuestro proveedor indicará el número de personas-días, según proceda, de los servicios profesionales de asesoramiento ("Servicios Profesionales") adquiridos en la Hoja de Pedido y en la descripción del trabajo correspondientes. En el caso de que prestemos Servicios Profesionales, salvo contrato por escrito separado, se hará de acuerdo con nuestras condiciones de servicio estándar, disponibles previa solicitud. Si Ud. estableció su Hoja de Pedido con un Proveedor distinto de nosotros, esa parte (y no nosotros) será la única responsable de prestar Servicios Profesionales, mientras que nosotros, al no ser una parte contratante, no tendremos ninguna responsabilidad sobre dichos servicios.

8. Limitación de recursos y daños y perjuicios.

8.1. NI NOSOTROS NI NUESTROS PROVEEDORES SEREMOS RESPONSABLES DE NINGUNA PÉRDIDA DE USO, PÉRDIDA DE DATOS, FALLO DE SISTEMAS DE SEGURIDAD, INTERRUPTIÓN DE LA ACTIVIDAD O CUALQUIER OTRO DAÑO INDIRECTO, ESPECIAL, CONCOMITANTE O RESULTANTE (INCLUIDA LA PÉRDIDA DE BENEFICIOS), INDEPENDIENTEMENTE DE LA ACCIÓN LEGAL, YA SEA EN UNA ACCIÓN CONTRACTUAL, CULPA EXTRA CONTRACTUAL (INCLUIDA LA NEGLIGENCIA), RESPONSABILIDAD NO CULPOSA O DE CUALQUIER OTRO TIPO, INCLUSO HABIÉNDOSE INFORMADO DE DICHA DAÑOS CON ANTELACIÓN.

8.2. SIN PERJUICIO DE CUALQUIER OTRA DISPOSICIÓN DEL PRESENTE CONTRATO, NUESTRA RESPONSABILIDAD TOTAL Y LA DE NUESTROS PROVEEDORES HACIA UD. EN VIRTUD DEL PRESENTE CONTRATO NO EXCEDERÁ EL IMPORTE REALMENTE PAGADO POR UD. A NOSOTROS EN VIRTUD DEL PRESENTE CONTRATO.

8.3. EL SOFTWARE NO ES TOLERANTE A FALLOS Y NO SE DISEÑA, FABRICA NI PROPONE PARA SU USO EN ACTIVIDADES DE AUXILIO, MÉDICAS, DE EMERGENCIA, CRÍTICAS U OTRAS ACTIVIDADES DE RESPONSABILIDAD NO CULPOSA O PELIGROSAS ("ACTIVIDADES DE ALTO RIESGO"). NOS EXIMIMOS ESPECÍFICAMENTE DE CUALQUIER IDONEIDAD EXPRESADA O IMPLÍCITA PARA ACTIVIDADES DE ALTO RIESGO. UD. ACEPTA Y GARANTIZA QUE NO UTILIZARÁ EL SOFTWARE (NI PERMITIRÁ SU USO) EN ACTIVIDADES DE ALTO RIESGO, Y RECONOCE QUE NO SOMOS RESPONSABLES DEL USO DEL SOFTWARE EN ACTIVIDADES DE ALTO RIESGO. UD. CONVIENE EN INDEMNIZAR CUALQUIER DAÑO, RESPONSABILIDAD U OTRA PÉRDIDA RESULTANTES DE DICHO USO, MANTENIÉNDONOS A NOSOTROS AL MARGEN DE ELLO.

8.4. Las partes convienen en que las limitaciones expresadas en la Sección 8 perdurarán y se aplicarán incluso en caso de falta de finalidad esencial de cualquier recurso limitado mencionado en el presente Contrato.

9. Información confidencial.

Cualquier Software, Documentación o información técnica proporcionados por nosotros (o por nuestros proveedores y agentes) se considerará "Información Confidencial", sin ninguna otra apreciación o designación. Salvo autorización expresa en el presente Contrato, Ud. no utilizará o divulgará ninguna Información Confidencial y mantendrá la máxima discreción al respecto. Sin perjuicio de lo anterior, Ud. conviene en que el Software contiene valiosa información confidencial y secretos comerciales de nuestra propiedad, por lo que, mientras dure la vigencia del presente Contrato y con posterioridad a este, Ud. mantendrá a buen recaudo todo el Software, sin divulgarlo a ningún tercero sin nuestro consentimiento previo por escrito. Ud. conviene en que dicha divulgación de nuestra Información Confidencial nos causaría un daño sustancial que no podría ser indemnizado por el simple pago de daños y perjuicios, así que, ante una divulgación de ese tipo por su parte, tendríamos derecho a un desagravio de equidad adecuado, además de los recursos a los que tengamos derecho por ley.

10. 10.Requisitos de Exportación.

Ud. acepta respetar todas las leyes y reglamentos aplicables de los Estados Unidos de América ("EE. UU.") y de otras las jurisdicciones (nacional, estatal y local) en la medida en que rijan el uso del Software. Además, conviene en que el Software puede estar sujeto a restricciones de exportación por parte del gobierno de los EE. UU. y algún otro gobierno. Ni Ud. ni ningún tercero podrán, directa o indirectamente, sacar o exportar o permitir la exportación o la reexportación de cualquier parte del Software o de cualquier producto directo del mismo: (a) a ningún país (ni a ningún nacional o residente del mismo) sometido a embargo o que apoye al terrorismo; (b) a ninguna persona de la tabla denegaciones del Departamento de Comercio de los EE. UU. o la lista de personas especialmente designadas del Departamento del Tesoro de los EE. UU.; (c) a ningún país al cual la exportación o la reexportación estén restringidas o prohibidas, o para el que el gobierno de los EE. UU. o cualquier agencia del mismo requiera una licencia de exportación o cualquier otra aprobación gubernamental en el momento de la exportación o la reexportación, sin antes obtener dicha licencia o aprobación; o (d) vulnerando cualquier restricción, ley o reglamento sobre exportación o importación por parte de cualquier agencia de los EE. UU. o de otro país, o vulnerando cualquier ley sobre control de la exportación aplicable en el país en el que se obtuvo o se utiliza el Software. Ud. conviene en lo anterior, y garantiza que Ud. no está ubicado en ninguno de dichos países prohibidos, no está bajo su control y no es nacional o residente en ellos ni en ninguna otra parte contemplada en la lista de prohibiciones. Asimismo, el Software está restringido para su uso en el diseño o el desarrollo de armas nucleares, químicas o biológicas, en tecnologías de misiles o en actividades terroristas.

11. Generales.

11.1. Cesión. El presente Contrato vinculará y redundará en beneficio de los sucesores y cesionarios permitidos a cada Parte. Cederemos el presente Contrato a cualquier Afiliado o en el marco de una fusión, reorganización, adquisición u otra transferencia de todos o prácticamente todos nuestros bienes o valores con derecho a voto. Ud. no podrá ceder o transferir, total o parcialmente, el presente Contrato sin nuestro consentimiento escrito. Cualquier intento de transferir o ceder el presente Contrato sin dicho consentimiento escrito se considerará nulo y sin efecto. En caso de obtener dicho consentimiento escrito por nuestra parte, Ud. deberá ceder o transferir de manera definitiva todos sus derechos en virtud del presente Contrato, sin conservar ninguna copia y transfiriendo todo el Software (incluidas todas sus partes, el soporte y los materiales impresos, las actualizaciones y el Presente Contrato), y el destinatario deberá aceptar las condiciones del presente Contrato. Si la porción del Software es una actualización, toda cesión o transferencia deberá incluir también las versiones anteriores del Software.

11.2. Invalidez parcial. En el caso de que alguna de las disposiciones del presente Contrato se considere inválida, ilegal o inaplicable de alguna forma, se interpretará, siempre que sea posible, de manera más restrictiva, si es que una interpretación más restrictiva basta para evitar dicha invalidez, ilegalidad o inaplicabilidad. En el caso de que esto no sea posible, dicha disposición se suprimirá debido a su invalidez, ilegalidad o inaplicabilidad, y las restantes disposiciones del presente Contrato seguirán vigentes. No obstante, si el tribunal tiene autoridad y jurisdicción para ello, añadirá al presente Contrato una disposición similar pensada para suplir en lo posible dicha disposición suprimida de manera legal, válida y aplicable.

11.3. Derecho aplicable; Jurisdicción.

- 11.3.1. Si obtuvo este Software en los EE. UU., el presente Contrato se rige por las leyes del Estado de California (estado en el que se encuentra Trimble Navigation Limited) y de los EE. UU., sin tener en cuenta sus disposiciones en conflicto de derecho, ni la Convención de las Naciones Unidas sobre los Contratos de Compraventa Internacional de Mercaderías ("UNCISG"). En este caso, la jurisdicción para las acciones con respecto al objeto del mismo son el Estado de California y los tribunales federales de los EE. UU. situados en el condado de Santa Clara, California, y ambas Partes se dirigirán a la jurisdicción personal de dichos tribunales.
- 11.3.2. Si obtuvo este Software fuera de los EE. UU., el presente Contrato se rige por las leyes de los Países Bajos (país donde se encuentra Trimble Europe B.V.), salvo por las reglas que rigen los conflictos de derecho y sin tener en cuenta la UNCISG. En este caso, la jurisdicción para las acciones con respecto al objeto del mismo son los tribunales neerlandeses del distrito de Oost-Brabant, Países Bajos, y ambas Partes se dirigirán a las jurisdicción personal de dichos tribunales.

11.4. Gastos y costes judiciales. La Parte vencedora en cualquier acción relativa a la aplicación del presente Contrato tendrá derecho a recuperar sus gastos y costes judiciales asociados a dicha acción.

11.5. Notificaciones e informes. Cualquier notificación o informe en virtud del presente Contrato se efectuará por escrito. En nuestro caso, las notificaciones o los informes deberán enviarse a la atención de "General Counsel – Legal Notice – Spectra Precision Products" a "Trimble Navigation Limited, 935 Stewart Drive, Sunnyvale, California 94085, EE. UU.". En su caso, las notificaciones o informes se enviarán a la dirección que Ud. proporcionó al hacer su pedido o a aquella a donde se le envió el Software por primera vez. Las notificaciones y los informes se considerarán entregados: (a) a su recepción, en caso de envío por correo ordinario; (b) a su recepción, en caso de envío por correo estadounidense certificado o registrado (se solicitará acuse de recibo); o (c) tres (3) días laborables después de su envío a través de un servicio internacional de mensajería reputado que exija la firma del recibo, en la dirección de notificación de la Parte. Cada Parte podrá cambiar su dirección de notificación mediante notificación escrita a la otra Parte.

11.6. Modificaciones; Renuncias. Ningún suplemento, cambio o modificación del presente Contrato será vinculante, salvo ejecución por escrito por parte de un representante debidamente autorizado de cada Parte. No se sobreentenderá renuncia ninguna de la conducta o de la omisión de hacer valer o ejercer sus derechos en virtud del presente Contrato, así como ninguna renuncia será efectiva salvo por escrito y firmada por un representante debidamente autorizado en nombre de la Parte que afirme renunciar.

11.7. Prevalencia del Contrato. El presente Contrato es la declaración completa y exclusiva del entendimiento mutuo entre las Partes, y sustituye y anula todo acuerdo o comunicación previos, escritos u orales, referentes al objeto del presente Contrato. Ninguna disposición de ninguna Hoja de Pedido o cualquier otro formulario profesional empleado por Ud. sustituirá las condiciones del presente Contrato, y cualquier documento de ese tipo publicado por una Parte del mismo y relacionada con el presente Contrato tendrá un fin exclusivamente administrativo y no ten-

drá efectos jurídicos. **Sin perjuicio de lo anterior, en el caso de que Ud. haya firmado con nosotros algún otro contrato de licencia por escrito para la utilización del Software, las condiciones de ese otro contrato prevalecerán sobre cualquier condición litigiosa del presente Contrato.**

11.8. Contratistas independientes. Las Partes del presente Contrato son contratistas independientes. No existe relación alguna de asociación, fusión, empleo, franquicia o agencia creada por el presente Contrato entre las Partes. Ninguna Parte tendrá capacidad de obligar a la otra o de contraer obligaciones en nombre de la otra Parte sin el consentimiento escrito previo de la otra Parte.

11.9. Fuerza mayor. Ninguna parte será responsable ante la otra de ningún retraso u omisión en el cumplimiento de una obligación en virtud del presente Contrato (salvo la omisión de los pagos) si dicho retraso u omisión se debe a acontecimientos imprevistos, que se produzcan tras la firma del presente Contrato y que sean ajenas al control razonable de las Partes, como huelgas, bloqueos, guerras, terrorismo, disturbios, desastres naturales o denegación de licencias por el gobernador u otras agencias gubernamentales, en la medida en que un acontecimiento de ese tipo impide a la Parte afectada cumplir con sus obligaciones o retrasa su cumplimiento, y dicha Parte no es capaz de evitar la fuerza mayor o acabar con ella a un coste razonable.

11.10. Usuarios finales gubernamentales. El Software es un software comercial para ordenadores. Si el usuario o el licenciatario del Software es una agencia, un departamento o cualquier otra entidad del gobierno de los EE. UU., el uso, la duplicación, la reproducción, la publicación, la modificación, la divulgación o la transferencia de Software, o de cualquier documentación relacionada de alguna forma con él, incluidos los datos técnicos y los manuales, está restringido por un acuerdo de licencia o por las condiciones del presente Contrato de acuerdo con el Reglamento Federal de Adquisiciones 12.212 para fines civiles y el Suplemento Federal de Regulación de Adquisiciones de Defensa 227.7202 para fines militares. El Software se desarrolló completamente con fondos privados. Se prohíbe cualquier otra utilización.

11.11. Software de Terceros. En el caso de que así se indique en la Documentación, el Software puede contener o suministrarse con Software de Terceros (incluido software al que Ud. podrá acceder en forma de código de fuente). Este Software de Terceros no tiene licencia en virtud del presente Contrato, sino de acuerdo con las condiciones indicadas en la Documentación y/ o en las condiciones del Software de Terceros ("**Licencia de Terceros**"). Excepción hecha de lo que se indique en la Licencia de Terceros, ni nosotros ni nuestros Proveedores ofrecemos garantía alguna en relación con ningún Software de Terceros, y ni nosotros ni nuestros Proveedores podemos asumir responsabilidad alguna ante Ud. por dicho Software de Terceros.

11.12. Idioma oficial. El idioma oficial del presente Contrato es el inglés. A efectos de interpretación, o en caso de conflicto entre el inglés y las versiones del presente Contrato en cualquier otro idioma, será la versión en inglés la que prevalezca.

11.13. Reserva de derechos. Nos reservamos todos los derechos no otorgados expresamente por el presente Contrato.

En el caso de que exista en cualquier momento un contrato establecido entre Ud. y nosotros en relación con el Software, las condiciones de dicho contrato sustituirán a las condiciones del presente Contrato en su integridad. De este modo, si Ud. establece un contrato escrito separado con nosotros en relación con el Software, dicho contrato (y no este) será quien rija su uso del Software; asimismo, si dicho contrato es rescindido, Ud. no tendrá derecho a utilizar el Software en virtud de las condiciones del presente Contrato tras la rescisión. Sin perjuicio de lo anterior, las condiciones preimpresas de su Hoja de Pedido no sustituirán al presente Contrato.

Índice

Introducción a MobileMapper Field y MobileMapper Office.....	1
Instalación de MobileMapper Field	3
Procedimiento de instalación	3
Primeros pasos con MobileMapper Field	5
Iniciar MobileMapper Field	5
Descripción de la ventana principal de MobileMapper Field	5
Arrastrar el mapa en la pantalla	8
Definir parámetros generales.....	8
Minimizar la ventana de MobileMapper Field.....	10
Salir de MobileMapper Field	10
Crear un nuevo trabajo.....	11
Durante su primera sesión de MobileMapper Field	11
Usos posteriores de MobileMapper Field	13
Abrir un trabajo existente	13
Ver las propiedades del trabajo abierto.....	13
Uso de plantillas para crear nuevos trabajos	14
Crear nuevas capas.....	16
Introducción	16
Adjuntar capas a un trabajo Map.....	16
Añadir capas a un trabajo DXF	19
Propiedades de la capa	20
Capas especiales generadas por detectores de cables.....	24
Mostrar/ocultar entidades en la pantalla de mapa	25
Añadir capas existentes a un trabajo Map	26
Añadir mapas de fondo	27
Georreferenciación de un archivo de imagen.....	29
Más acerca de los mapas de fondo	29
Registro de nuevas entidades	31
Introducción	31
Requisitos previos.....	32
Registro de una entidad puntual	33
Registrar una entidad lineal o poligonal	35
Introducir valores para atributos.....	37
Uso de la función Pausar/Reanudar	39
Registro doble	39
Más acerca del registro de entidades	40
Repetir atributos.....	40
Eliminar entidades.....	41
Revisar entidades.....	42
Volver a una entidad	42
Edición de una entidad	43
Función Buscar entidad	43
Registro de datos GPX	44
Explicación del registro de datos GPX en MobileMapper Field ..	44

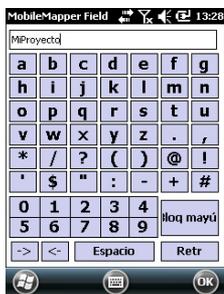
Activación del registro de datos GPX.....	45
Desactivación del registro de datos GPX.....	45
Funciones de carga/descarga	46
Sistemas de coordenadas	47
Escoger un sistema de coordenadas.....	47
Definir un sistema de usuario.....	48
Ver las propiedades del sistema de coordenadas utilizado en un trabajo.....	48
Opción de posprocesado y MobileMapper Office	49
Desbloqueo de la opción de posprocesado en el receptor	49
Registro de datos brutos.....	49
Instalación del software MobileMapper Office.....	51
Posprocesado con el software MobileMapper Office.....	52
Control de calidad en el posprocesado	57
Función de exportación	58
Función Reproyectar	60
Más acerca de MobileMapper Office	60
Instalación de Geoids	65
Brújula-e y dispositivo externo	67
Habilitar/Deshabilitar la brújula-e.....	67
Calibración de la brújula electrónica.....	67
Recomendaciones para la calibración de la brújula-e.....	68
Brújula-e y brújula GPS.....	68
Interconexión entre MobileMapper Field y un detector de cables (dispositivo externo).....	69

Introducción a MobileMapper Field y MobileMapper Office

MobileMapper Field y MobileMapper Office son dos programas informáticos complementarios diseñados para aplicaciones móviles SIG de uso general.

MobileMapper Field es el programa de campo que se ejecuta en Microsoft Windows Mobile o Windows Embedded Handheld. MobileMapper Field le permite:

- Registre entidades sobre el terreno e introduzca sus atributos
- Vuelva a visitar las entidades y actualice sus atributos
- Defina nuevas categorías de entidades (es decir, capas) y asigne tantos tipos de atributos como sean necesarios para futuros proyectos.
- Puede visualizar mapas de fondo para ayudarle a detectar más fácilmente las entidades sobre el terreno.
- Recoja datos brutos en el fondo para mejorar la precisión de las posiciones recogidas en la oficina. Para ello hay que adquirir la opción de Posprocesado para MobileMapper Field, así como el uso exclusivo de MobileMapper Office para procesar luego sus datos de campo.



MobileMapper Field integra un gran teclado virtual que facilita la entrada de datos en campo. Al activarse, este teclado aparece automáticamente en pantalla cada vez que se toca un campo de datos editable por el usuario.

El teclado de MobileMapper Field es una buena alternativa al teclado en pantalla más pequeño del sistema operativo Microsoft. No obstante, puede desactivarse si el teclado virtual más pequeño de Microsoft resulta más útil en la aplicación práctica.

MobileMapper Field es compatible con la brújula-e integrada. Véase *Brújula-e y dispositivo externo en la página 67*.

MobileMapper Office está pensado para el trabajo de oficina, en coordinación con MobileMapper Field. MobileMapper Office le permite:

- Puede ver los datos recogidos sobre el terreno como trabajos Map de una forma más práctica que en el campo.
- Busque automáticamente los datos brutos de referencia correspondientes a sus datos brutos de campo y descárguelos a su ordenador.
- Posprocese los datos de referencia y los datos brutos de campo para determinar posiciones más precisas para todas sus entidades.

- Realizar pruebas de calidad en el posprocesado
- Mostrar mapas de fondo
- Crear nuevas categorías de capas para futuros proyectos
- Ver sus entidades en Google Earth
- Exportar datos a formatos estándar (csv, kml, gpx).
- Convertir proyectos existentes para obtener los resultados en distintos sistemas de coordenadas.

Instalación de MobileMapper Field

Esta sección describe cómo instalar MobileMapper Field empleando un ordenador de oficina.

Si utiliza Windows XP (o una versión anterior del SO) en su ordenador, primero tendrá que instalar Microsoft Active Sync en el ordenador.

Si utiliza Windows Vista o Windows 7, en principio no es necesario instalar ningún programa adicional en el ordenador. No obstante, si la instalación del programa MobileMapper Field falla, primero tendrá que instalar el Centro de dispositivos de Windows Mobile y luego reanudar la instalación de MobileMapper Field.

Puede descargar las versiones más recientes de ActiveSync y el Centro de dispositivos en <http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=14> (para Windows Mobile Device Center) y <http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=15> (para ActiveSync).

Si está actualizando MobileMapper Field a una versión superior, Spectra Precision le recomienda que primero desinstale la versión anterior de MobileMapper Field del receptor, seleccionando **Inicio, Configuración, Sistema, Quitar programas**.

Procedimiento de instalación

- Para **MobileMapper 120**:
 - Coloque el receptor en la estación de acoplamiento
 - Conecte la estación de acoplamiento a su ordenador de oficina mediante el cable USB proporcionado.
- Para **MobileMapper 20**: Conecte el receptor a su ordenador de oficina mediante el cable USB proporcionado.
- Encienda el receptor
- **MobileMapper 120**: Para evitar que el registro sufra daños durante la instalación, todos los procesos en ejecución y servicios en segundo plano, incluyendo el servicio GNSS, deben detenerse primero. Para detener el servicio GNSS, ejecute GNSS Toolbox, haga clic en **Apagar GNSS** y puntee el botón **Sí**.
- En el mensaje de correo electrónico que recibió con la prueba de compra de MobileMapper Field (el número "POPN" indica el número de la prueba de compra), haga clic en el enlace. Accederá a una página del sitio web de

Spectra Precision que ofrece instrucciones para completar la instalación de MobileMapper Field.

- Haga clic en el enlace que aparece en dicha página. Al hacer esto se descargará el instalador. A continuación se iniciará automáticamente el Asistente de instalación de MobileMapper Field. Durante esta secuencia se instalan los tres módulos de software: TTS Base, Required Data y MobileMapper Field.

Cuando los tres módulos se hayan instalado correctamente, pulse **OK** en el receptor.

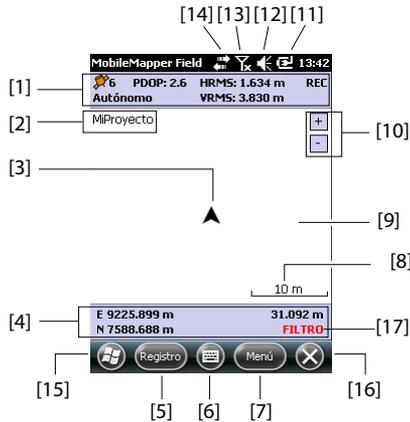
- A continuación se instalará el programa de utilidad *Option Manager*.
- Después se abrirá un cuadro de diálogo de bienvenida: Haga clic en **Siguiente>**.
- Introduzca el número POPN suministrado en el mensaje de correo electrónico.
- Haga clic en **Siguiente>** y, a continuación, haga clic dos veces en **Finalizar**. La instalación ha finalizado. MobileMapper Field ya está listo para su uso.

Primeros pasos con MobileMapper Field

Iniciar MobileMapper Field

Puntee en **MobileMapper Field** la pantalla Inicio. A continuación se describe la ventana principal de MobileMapper Field.

Descripción de la ventana principal de MobileMapper Field



- **[1]:** De izquierda a derecha, por columna (estas líneas de información no aparecerán hasta que el receptor pueda determinar su propia posición):

- **Columna 1:**

Número de satélites utilizados actualmente en el cálculo de la posición.

Estado de cálculo de la posición; véase la tabla siguiente.

Estado	Modo de funcionamiento	Receptores
DGPS	GPS diferencial convencional que usa correcciones de una baliza o una base.	MobileMapper 100 o 120, ProMark 100 o 120, ProMark 200 o 220
SDGPS	SBAS diferencial	Todo: MobileMapper 6, MobileMapper 10, MobileMapper 100 o 120, ProMark 100 o 120, ProMark 200 o 220
FLOAT (FLOTANTE)	RTK, precisión inferior a un pie	MobileMapper 100 o 120, ProMark 100 o 120, ProMark 200 o 220
FIXED (FIJO)	RTK, precisión centimétrica	MobileMapper 100 o 120, ProMark 100 o 120, ProMark 200 o 220

Si se activa la opción **Habilitar orientación de voz** (véase la ficha **Menú, Opciones, Voz**), se emitirá un mensaje vocal cuando haya disponible una solución de posición, así como cada vez que cambie el estado de la posición.

– **Columna 2:**

Valor actual de PDOP

Antigüedad de las correcciones en todos los modos diferenciales

– **Columna 3:** Valores actuales de HRMS y VRMS

– **Columna 4:** “REC” si la opción de registro de datos brutos está desbloqueada y activa

- **[2]:** Nombre del trabajo actualmente abierto.
- **[3]:** Este símbolo indica su posición en cada momento. La flecha apunta en la última dirección en que se ha movido.
- **[4]:** Posición 3D actual del receptor (no se muestran coordenadas si el receptor no ha determinado aún su posición).
- **[5]:** Botón Registro. Utilice este botón para registrar entidades. El botón aparece sombreado hasta que se calcula la posición GPS y se agrega una capa al trabajo abierto. Para acceder a la función de Registro, puede utilizar el botón Registro en pantalla o la tecla contextual “-” izquierda del teclado.
- **[6]:** Botón empleado para mostrar u ocultar el teclado Microsoft.
- **[7]** Botón Menú. Da acceso al menú de función de MobileMapper Field. Para mostrar u ocultar el menú de función, puede utilizar el botón Menú en pantalla o la tecla contextual “-” derecha del teclado.

Opción de menú	Función
Pausa	Utilice esta opción para pausar el registro de entidad actual.
Bits de parada	Utilice esta opción para detener el registro de la entidad actual.
Capas...	Utilice esta opción para agregar, modificar o quitar capas.
Buscar...	Utilice esta opción para buscar una entidad registrada anteriormente en el trabajo abierto.
Ir a...	Utilice esta opción para que el receptor le guíe hasta el objetivo seleccionado (un nombre de entidad o cualquier coordenada).

Opción de menú	Función
Inicializar...	Permite acceder a dos funciones de inicialización RTK (Sobre la marcha, Desde punto conocido). Solo puede usarse cuando el receptor puede operar en RTK.
Acercar	Aumenta la escala de la vista de mapa en un paso.
Alejar	Disminuye la escala de la vista de mapa en un paso.
Trabajo	Da acceso a las funciones relacionadas con trabajo: Nuevo, Abrir (y Propiedades si ya hay abierto un trabajo).
Opciones	Le permite acceder a las opciones siguientes: Unidades, Antena, Registro, Mapa, Ver, Brújula-e, Filtro y Dispositivos externos.
Estado	Le permite acceder a las opciones siguientes: Unidades, Antena, Registro, Mapa, Ver, Brújula-e, Filtro, Dispositivos externos, Voz y Teclado
Acerca de	Muestra la versión instalada de MobileMapper Field.
Salir	Sale de MobileMapper Field.

- **[8]:** Ajuste actual de zoom. Se indica el valor de la escala, basado en la unidad seleccionada en cada momento.
- **[9]:** Área que muestra un mapa del emplazamiento de trabajo (pantalla de mapa). Si puntea cualquier lugar de esta área, regresará a las coordenadas horizontales del punto tocado (expresadas en el sistema de coordenadas utilizado en el trabajo). Puntee **OK** para cerrar la ventana que muestra las coordenadas.
- **[10]:** Botones Acercar/alejar
- **[11]:** Estado de la batería
- **[12]:** Ajuste del volumen
- **[13]:** Estado de teléfono
- **[14]:** Estado de conectividad.
- **[15]:** Botón Microsoft Windows. Se utiliza para cambiar entre la pantalla de inicio de Microsoft y la aplicación MobileMapper Field cuando MobileMapper Field se está ejecutando.
- **[16]:** Minimiza la ventana de MobileMapper Field, por lo que queda la pantalla de inicio de Microsoft. Puntee el icono de MobileMapper Field () en el extremo inferior de la ventana para regresar a MobileMapper Field.
- **[17]:** La advertencia "FILTRO" aparece en caracteres rojos siempre que el PDOP actual es mayor que el valor máximo permitido. El valor de PDOP máximo puede ajustarse en la ficha **Menú>Opciones, Filtro**. Cuando aparece "FILTRO", no es posible recopilar datos (el botón **Registro** aparece en gris). Si el PDOP es anómalamente

alto, normalmente se debe al uso de un número de satélites demasiado bajo.

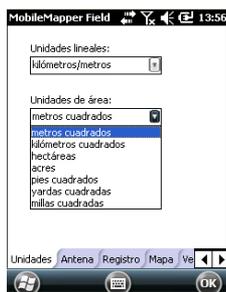
Arrastrar el mapa en la pantalla

Utilice uno de los dos métodos siguientes.

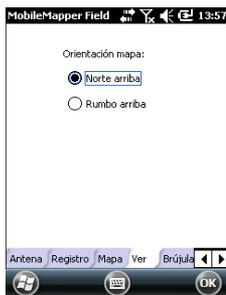
- En el caso de receptores con tecla ESC, púlsela para volver a colocar en el centro del mapa la flecha que representa su posición actual. Después de esta acción, se actualiza toda la pantalla para reflejar el desplazamiento del mapa.
- Arrastre el lápiz en la dirección deseada.

Como algunos receptores no tienen tecla ESC (p. ej. MobileMapper 10), se ha implementado una rutina para volver a situar su posición actual en el centro de la pantalla si transcurren 15 segundos de inactividad en la pantalla de mapa.

Definir parámetros generales



1. Puntee **Menú>Opciones....** Aparecerá una nueva pantalla en la que podrá elegir las unidades de medida:
 - **Unidades lineales:** Escoja entre kilómetros/metros o millas/pies o millas/pies EE.UU..
 - **Unidades de área:** Escoja entre metros cuadrados, kilómetros cuadrados, hectáreas, acres, pies cuadrados, yardas cuadradas o millas cuadradas.
 - **Formatos angulares:** Los ángulos pueden expresarse en grados o fracciones de grado (con 8 decimales), o bien en grados, minutos, segundos y fracciones de segundo (con 5 decimales).
2. Puntee la ficha **Antena** e introduzca la distancia vertical que mantendrá entre la parte superior del receptor (donde se encuentra la antena GPS) y el suelo durante la ejecución del trabajo. Este valor tiene que ver con su propio tamaño, ya que será usted quien sujete el receptor durante el trabajo. Introduzca el valor de distancia de acuerdo con la unidad lineal seleccionada. Este ajuste solo tiene sentido para trabajos 3D. Puede obviarse para trabajos 2D.



3. En la parte inferior de la pantalla, puntee la ficha **Ver**. Aparecerá una nueva pantalla donde puede orientar el mapa:
 - **Norte arriba:** La orientación del mapa está fijada. La parte superior de la pantalla de mapa indicará siempre la dirección del Norte.
 - **Rumbo arriba:** La orientación del mapa irá cambiando mientras camina. El mapa irá rotando de forma que su dirección quede siempre orientada hacia arriba en la pantalla de mapa. Esta opción no se puede utilizar si se muestra un mapa de fondo georreferenciados.
4. Puntee la ficha **Filtro** e introduzca el valor PDOP máximo permitido. Cuando el PDOP excede este valor (predeterminado: 100), no se puede capturar ninguna entidad. Una buena geometría de satélites suele dar valores de PDOP inferiores a 5.
5. En la parte inferior de la pantalla, navegue por la lista de fichas de la derecha hasta que aparezca **Teclado**. Use esta ficha para activar o desactivar el teclado grande en pantalla. El teclado grande solo está disponible para su uso dentro de la aplicación MobileMapper Field. Solo el teclado más pequeño de Microsoft puede utilizarse al trabajar desde el interior del sistema operativo.
6. Para los mapas de fondo (ficha **Mapa**), véase *Añadir mapas de fondo en la página 27*.
7. Puntee **OK** para validar todas sus opciones.

Minimizar la ventana de MobileMapper Field



Puntee  en la esquina superior derecha de la pantalla de mapa.

Para volver a abrir la ventana de MobileMapper Field, puntee “MobileMapper Field” en la pantalla Inicio o bien el icono del mundo en la parte inferior de la pantalla Inicio.

Si se minimiza la ventana de MobileMapper Field no afectará al funcionamiento del software. El receptor seguirá recopilando de forma segura datos brutos o entidades aunque la ventana está minimizada.

Salir de MobileMapper Field

Seleccione la opción **Menú>Salir** para abandonar el programa.

Atención! Si puntea  en la esquina superior de la pantalla solo se minimizará la ventana de MobileMapper Field, y no saldrá completamente del programa.

Crear un nuevo trabajo

Durante su primera sesión de MobileMapper Field



Después de introducir el código de activación, MobileMapper Field mostrará la pantalla de mapa.

Como es la primera vez que se utiliza el software, no hay ningún trabajo abierto en MobileMapper Field. Siga las instrucciones que aparecen más abajo para crear uno:

1. Puntee **Menú>Trabajo>Nuevo...**

2. Introduzca los siguientes parámetros:

- **Nombre:** Escriba un nombre para el trabajo usando el teclado virtual de Microsoft o el gran teclado de MobileMapper, si estuviera activado.
- **Ubicación:** Escoja el soporte de almacenamiento donde desea guardar el archivo de trabajo. Puede escoger entre “Memoria principal” (memoria residente) o “Tarjeta de almacenamiento” (si hay una tarjeta SD o micro SD introducida en el receptor). MobileMapper 100 o 120 dispone de una tercera opción (situada físicamente en la memoria residente y denominada “Disco de almacenamiento”).
- **Carpeta:** Escoja una carpeta donde guardar el archivo de trabajo que está creando.

La opción **Ninguno** puede ser la carpeta “Mis documentos” en la memoria principal, la carpeta raíz de la tarjeta de almacenamiento o, únicamente en el caso de MobileMapper 100 o 120, la carpeta “Disco de almacenamiento” de la memoria principal. Cualquier otra opción disponible en el menú desplegable solo puede ser una subcarpeta del directorio “Mis documentos” de la memoria principal, de la carpeta raíz de la tarjeta de almacenamiento o, únicamente en el caso de MobileMapper 100 o 120, de la carpeta “Disco de almacenamiento” en la memoria principal.

Si desea utilizar una subcarpeta para guardar los archivos de trabajo, puntee **Crear nueva carpeta**. Sólo puede crear subcarpetas en el directorio “Mis documentos”, en la tarjeta de almacenamiento o en la carpeta “Disco de almacenamiento”.

NOTA: “Disco de almacenamiento” tiene una capacidad de almacenamiento mayor que “Mis documentos” (ubicada en la memoria principal).

- **Tipo:** Para el formato de archivo del trabajo, elija entre “archivo Map (*.map)”, el formato nativo de

MobileMapper Field y “archivo DXF (*.dxf)”, que es un formato estándar para archivos vectoriales.

Un trabajo *.map no es más que un archivo de texto “contenedor” con la definición del sistema de coordenadas utilizado y los nombres de archivo de todas las capas que forman parte del trabajo (las capas se almacenan en archivos distintos, véase a continuación).

Las entidades que registre durante el trabajo se guardarán en los archivos de capas correspondientes.

Cada capa se compone de los siguientes cinco archivos: <nombre_de_capa>.prj,

<nombre_de_capa>.shp, <nombre_de_capa>.shx,
<nombre_de_capa>.dbf, <nombre_de_capa>.drw,

Por el contrario, un trabajo DXF está formado por los siguientes archivos:

Un archivo dxf: el archivo del trabajo propiamente dicho. Cada nueva entidad registrada se guardará en dicho archivo, independientemente de la capa de la que proceda.

Un archivo <nombre_de_trabajo>.prj: contiene la descripción del sistema de coordenadas utilizado en el trabajo.

Un archivo <nombre_de_trabajo>.dfs: enumera los nombres de las capas asociadas al trabajo, así como los atributos definidos en ellas.

Archivos

<nombre_de_trabajo>_<nombre_de_capa>.drw (uno o varios): cada uno de estos archivos drw contiene la definición completa de una capa (representación visual y atributos).

Tanto los trabajos Map como Dxf pueden utilizar también archivos *.mnd y *.mnu. Se trata de archivos auxiliares que contienen atributos obligatorios (*.mnd) y cadenas de menú para atributos de tipo menú (*.mnu).

3. Puntee **Guardar** para crear el archivo del trabajo. Lo que aparecerá en pantalla depende del formato (.map o .dxf) elegido para el trabajo. Consulte los detalles en *Crear nuevas capas en la página 16*.

Una vez haya terminado de incorporar capas a su trabajo y haya definido un sistema de coordenadas para el

trabajo, verá el nombre del trabajo en la esquina superior izquierda de la pantalla Mapa.

Usos posteriores de MobileMapper Field

La próxima vez que ejecute MobileMapper Field, el programa abrirá el trabajo abierto en la sesión anterior.

Si dicho trabajo ya no está presente en el receptor, aparecerá un mensaje avisándole de que el programa no ha podido abrir el trabajo. En ese caso, tendrá que crear un nuevo trabajo (véase también *Uso de plantillas para crear nuevos trabajos en la página 14*) o abrir uno existente.

Abrir un trabajo existente

- Puntee **Menú>Trabajo>Abrir...** De forma predeterminada, MobileMapper Field examina todas las carpetas en busca de todos los trabajos *.map almacenados en el receptor. A continuación se abre una nueva ventana indicando todos esos trabajos.

Para enumerar todos los trabajos DXF almacenados en el receptor, seleccione la extensión DXF en la lista desplegable **Tipo**.

Observe que MobileMapper Field también admite el formato de base de datos AXF de ESRI para datos SIG. Una vez haya descargado uno de estos archivos en su receptor, podrá abrirlo con MobileMapper Field y añadir o modificar entidades de la misma forma en que lo haría con un trabajo MAP o DXF abierto. No obstante, no podrá crear un nuevo archivo AXF con MobileMapper Field. Tampoco es posible añadir o eliminar capas de un trabajo AXF.

Para enumerar todos los trabajos AXF almacenados en el receptor, seleccione la extensión AXF en la lista desplegable **Tipo**.

- Una vez localizado el trabajo que desee abrir, puntee su nombre en la lista. Al hacerlo, se abrirá el trabajo y accederá a la pantalla de mapa, donde podrá ver las entidades ya registradas en las distintas capas.

Ver las propiedades del trabajo abierto

- Puntee **Menú>Trabajo>Propiedades**. MobileMapper Field mostrará una ventana con dos fichas. La primera ficha ofrece el nombre del archivo, el tipo y la ubicación (carpeta). La segunda muestra las propiedades (proyección y datum) del sistema de coordenadas utilizado en el trabajo.
- Puntee **OK** (o pulse ESC en MobileMapper 100/120 o MobileMapper 6) para volver a la pantalla Mapa.

Uso de plantillas para crear nuevos trabajos

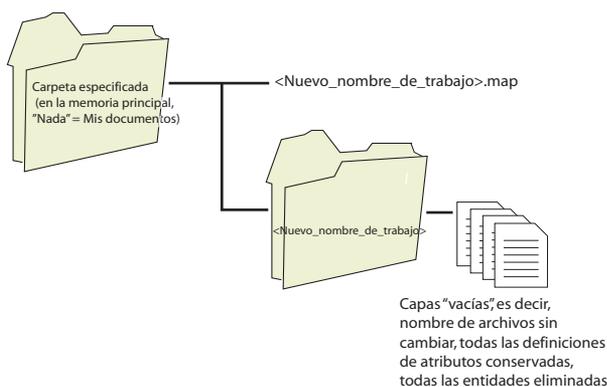
Al crear un nuevo trabajo en un determinado formato (MAP o DXF) mientras hay abierto un trabajo con el mismo formato, una vez que le haya dado un nombre al nuevo trabajo y haya especificado su carpeta de almacenamiento, MobileMapper le pedirá que utilice el trabajo abierto como plantilla para el nuevo trabajo. ¿Qué sucede si elige "Sí"?

- En caso de un trabajo MAP:

MobileMapper Field creará una carpeta "`<nuevo_nombre_de_trabajo>`" en la carpeta especificada donde se copiarán todas las capas del trabajo utilizado como plantilla.

Las capas copiadas se vaciarán (es decir, se borrarán sus características), de forma que podrá empezar a recopilar nuevas entidades desde cero utilizando estas capas, que ahora formarán parte integrante del nuevo trabajo.

Recuerde que cada una de las capas copiadas mantendrá exactamente el mismo nombre y los mismos atributos que la capa de la que procede. (véase también el siguiente diagrama):



- En caso de un trabajo DXF: MobileMapper Field duplicará todos los archivos relevantes al trabajo en la carpeta especificada y vaciará el archivo DXF creado (ninguna entidad más en este trabajo). Si el nuevo trabajo DXF se creó en la misma carpeta, solo se creará un nuevo archivo DXF vacío, ya que, en tal caso, el trabajo original y el duplicado podrán compartir sin problemas los demás archivos.

Si no desea utilizar el trabajo abierto como carpeta, elija “No”. En tal caso, tendrá que definir manualmente el sistema de coordenadas utilizado, así como cada una de las capas que formarán parte del trabajo (nuevas o ya existentes para trabajos Map y nuevas obligatoriamente para trabajos DXF).

Introducción

Crear una capa consiste en definir un perfil específico de propiedades que le gustaría registrar en el campo. El proceso de creación de capas será distinto si elige el formato “MAP” o “DXF” para el trabajo:

- Formato MAP: cada capa se encuentra en un archivo individual. El formato de capa puede ser “SHP”, “MIF” o “CSV”.
 - Una capa SHP solo puede contener un tipo de entidad. Al crear una nueva capa, primero debe indicar si se creó para albergar entidades puntuales 2D/3D, lineales 2D/3D o poligonales 2D/3D.
 - Una capa MIF puede contener cualquier tipo de entidad (puntual, lineal o poligonal).
 - Una capa CSV solo puede admitir entidades puntuales.
- Formato DXF: Cada capa está formada por un archivo drw creado en la misma carpeta que el archivo de trabajo DXF. Una capa asociada a un trabajo DXF puede contener cualquier tipo de entidad (puntual, lineal o poligonal).

Adjuntar capas a un trabajo Map



Hay dos situaciones en las que se puede crear una nueva capa para adjuntarla a un trabajo Map:

- Con un trabajo abierto en la sesión actual de MobileMapper Field, debe puntear **Menú>Trabajo>Nuevo...** para crear un nuevo trabajo *.map, para el que el programa le pedirá que añada nuevas capas, creándolas nuevas o bien seleccionando las existentes.
- Con un trabajo abierto en la sesión actual de MobileMapper Field, debe puntear **Menú>Capas...**, y luego en el botón **Agregar**.

En la pantalla con el botón **Crear una nueva capa**, haga lo siguiente:

1. Puntee el botón **Crear una nueva capa**.
2. Introduzca los siguientes parámetros:
 - **Nombre:** Introduzca un nombre para la capa mediante el teclado virtual (máx. 10 caracteres). El nombre de la capa debería indicar el tipo de entidades que

recogerá en la misma (p. ej. puntos, líneas, áreas, etc.).

- **Carpeta:** Seleccione la carpeta donde desea guardar la capa que está creando. Esta elección debería tomarse en conjunción con la del soporte de almacenamiento (véase **Ubicación**).



La opción **Ninguno** puede ser la carpeta “Mis documentos” o la carpeta “Disco de almacenamiento” en la memoria principal o la carpeta raíz de la tarjeta de almacenamiento. Las demás opciones disponibles en el menú desplegable serán una subcarpeta del directorio “Mis documentos” o la carpeta “Disco de almacenamiento” de la memoria principal, o de la carpeta raíz de la tarjeta de almacenamiento.

Se recomienda guardar todos las capas trabajo en el mismo medio de almacenamiento y la misma carpeta que el trabajo abierto, de forma que todos los archivos creados para el trabajo se encuentren en la misma ubicación.

Si desea utilizar una carpeta especial para guardar las capas, primero debe crearla mediante el Explorador de archivos. Solo puede crear nuevas carpetas en el directorio “Mis documentos”, en la carpeta “Disco de almacenamiento” o en la tarjeta de almacenamiento.

- **Tipo:** Elija el tipo y/o formato de la capa que desee crear:
 Capa SHP: Según su elección, la capa tendrá puntos 2D/3D, líneas 2D/3D o polígonos 2D/3D.
 Capa MIF (puede albergar cualquier tipo de entidad).
 Capa CSV (solo entidades puntuales).
- **Ubicación:** Escoja el soporte de almacenamiento donde desea guardar la capa. Puede escoger entre “Memoria principal” (memoria residente) o “Tarjeta de almacenamiento” (si hay una tarjeta SD o micro SD introducida en el receptor). MobileMapper 100 o 120 dispone de una tercera opción (situada físicamente en la memoria residente y denominada “Disco de almacenamiento”).



3. Puntee el botón **Guardar** para continuar. Si está definiendo la segunda capa o las siguientes, vaya directamente al paso 5. Si está definiendo la primera capa del trabajo abierto, el programa le pedirá que primero defina un sistema de coordenadas para el trabajo:

- Primer campo: Escoja el país en que trabaja. También puede seleccionar un sistema internacional, como UTM o el Sistema geodésico mundial.
- Segundo campo: El número de opciones disponibles en este campo depende del país seleccionado. Seleccione el datum adecuado para su trabajo. Véase también *Sistemas de coordenadas en la página 47*.
- Tercer campo: El número de opciones disponibles en este campo depende del país seleccionado. Seleccione una proyección adecuada para su trabajo. Seleccione la Latitud/Longitud para ninguna proyección.
- Cuarto campo: Escoja un datum vertical donde expresar la coordenada Z.
 “Elipsoide” (no se usa ningún geoide) y “EGM84” (modelo de geoide de tierra global) son las dos opciones predeterminadas. Pueden aparecer otros geoides en este campo después de haberlos descargado al receptor desde Internet.

4. Puntee **OK**.

5. El programa le pedirá que defina las propiedades de la capa. La tabla siguiente resume las distintas propiedades que deber definir para la capa, en función de su tipo.

Propiedades	Punto 2D o 3D	Línea 2D o 3D	Polígono 2D o 3D	Capa Mif	Capa Csv
Símbolo	•			•	•
Color		•	•	•	
Estilo		•		•	
Rellenar			•	•	
Atributos	•	•	•	•	•
Etiqueta	•	•	•	•	•
Escala	•	•	•	•	•

Para obtener más información acerca de las propiedades de las capas y cómo definir los atributos, véase *Propiedades de la capa en la página 20*.



Añadir capas a un trabajo DXF

6. Puntee **OK** cuando haya completado las propiedades de la capa. A continuación, un mensaje pregunta si desea añadir una nueva capa.

¡Atención! Después de puntear **OK**, aún podrá cambiar la definición de una capa utilizando el botón **Modificar**. Puede añadir nuevos atributos y modificar atributos numéricos o de texto, pero no es posible eliminar atributos existentes. Si necesita eliminar atributos de una capa, la única forma de hacerlo es eliminar la capa y volver a crearla de cero.

7. Añada las capas que sean necesarias utilizando el procedimiento anterior. Puede crear hasta 60 capas distintas en un solo trabajo

El procedimiento es muy similar al de adjuntar una capa a un trabajo Map. Entre las similitudes, en primer lugar está la necesidad de definir un sistema de coordenadas para el trabajo y, en segundo lugar, la disponibilidad de las mismas opciones de visualización y atributos de las entidades que registrará a través de una determinada capa (véase *Añadir capas existentes a un trabajo Map en la página 26* para más información).

Sin embargo, a diferencia de los trabajos Map, los trabajos DXF no pueden utilizar o reutilizar capas externas al trabajo. En los trabajos DXF solo se puede crear una o varias capas dentro del trabajo, nada más definir el sistema de coordenadas. Otra diferencia es la ausencia de una geometría de entidad asumida en una capa, por lo que a través de la capa se puede registrar todo tipo de entidades, ya sean puntuales, lineales o poligonales.

Propiedades de la capa

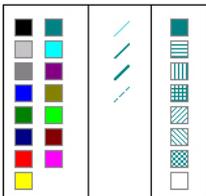
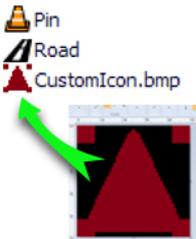
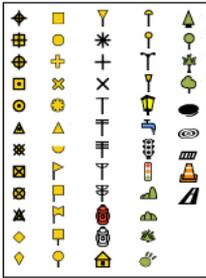
Símbolo

Hay disponibles cincuenta y siete símbolos distintos para representar una entidad puntual en la pantalla de mapa. También puede crear sus propios símbolos (iconos) en formato bmp e importarlos con el botón **Añadir** de la pestaña **Símbolo**. Solo podrá eliminar los símbolos que haya añadido usted: seleccione el símbolo personalizado que desee eliminar y púntee el botón **Quitar**. Los 57 símbolos predeterminados NO SE PUEDEN eliminar.

Es posible crear símbolos personalizados con un editor de imágenes básico, como Microsoft Paint. Cada símbolo debe crearse en un marco de 16 x 16 píxeles de tamaño si su móvil utiliza una pantalla de 320 x 240 píxeles, o de 32 x 32 píxeles si su pantalla es de 640 x 480 píxeles.

Para conseguir un símbolo con fondo transparente, debe utilizar el color negro como fondo en el editor de imágenes (véase el ejemplo).

NOTA: El conjunto de símbolos existentes es común a todos los trabajos almacenados en el colector de datos.



Color

Hay disponibles quince colores distintos para representar una entidad lineal o el contorno de una entidad poligonal en la pantalla de mapa.

Estilo

El estilo de la línea (fina, media, gruesa o discontinua) se emplea para representar una entidad lineal en la pantalla de mapa.

Rellenar

En la pantalla de mapa se emplean unos ocho patrones distintos para rellenar el área cubierta por una entidad poligonal.

Atributos

Los atributos son una parte importante de una capa, ya que están diseñados para contener información específica (aparte de la posición) que desee recoger para cada entidad.

El número de atributos que puede crear en una capa está limitado a 50.



Cada atributo se define mediante un nombre (10 caracteres máx.) y un tipo.

Si lo desea, puede hacer que un atributo sea un parámetro “obligatorio” para describir cualquier entidad registrada en la capa. Así, el operador no podrá completar el registro de la entidad hasta haber definido adecuadamente el atributo obligatorio. Cualquier tipo de atributo puede convertirse en obligatorio.

Hay nueve tipos de atributos distintos, como se resume a continuación.

Tipo de atributo	Denominación	Información adicional necesaria
Texto	Introducir un comentario, etc.	Número máximo de caracteres.
Menú	Escoger una opción (elemento de menú) que se adecue al atributo para la entidad visitada.	Todos los elementos de menú posibles para este atributo.
Submenú	Escoger una opción (elemento de submenú) que se adecue al atributo para la entidad visitada, en relación con la elección hecha en el menú superior. Véase a continuación.	Todas las opciones de submenú definidas para cada elemento en el menú superior.
Imagen	Adjuntar una imagen tomada con la cámara integrada a la entidad visitada.	-
Voz	Grabación de un comentario de voz	-
De tipo numérico	Introducir un número.	Número máx. de dígitos y posiciones decimales.
Fecha	Introducir la fecha de registro actual (mm/dd/aa).	-
Tiempo	Introducir la hora de registro actual (hh:mm:ss)	
Sí/No	Seleccionar “Sí” o “No” en respuesta a la afirmación propuesta por el nombre del atributo para la entidad visitada.	-

Atributo de submenú: Un submenú es parecido a un menú, pero con las siguientes diferencias:

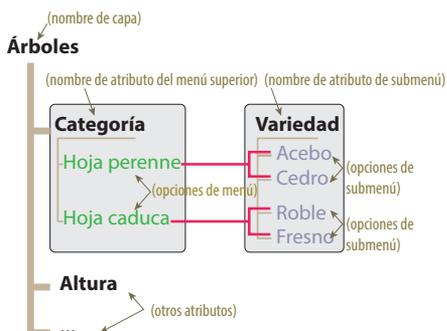
- Un atributo de submenú solo puede crearse tras crearse un atributo de menú, con el que tendrá que estar relacionado.

Para crear un submenú, solo tiene que iniciar la creación de un nuevo atributo de menú nada más crear un atributo de menú (el menú superior). Aparecerá el mensaje “¿Crear submenú?”. Si elige “Sí”, se le pedirá que cree un atributo de submenú.

- En un submenú es necesario crear subopciones para cada una de las opciones definidas en el menú superior.

Ejemplo: En una capa llamada “Árboles”, puede crear un atributo de menú llamado “Categoría”, en el que las opciones disponibles serán “Hoja perenne” y “Hoja caduca”.

A continuación, cree un atributo de submenú llamado “Variedad”. Al definirse como submenú, MobileMapper Field le pedirá que cree subopciones para cada una de las opciones de menú de “Categoría”. Por ejemplo, puede crear “Acebo” y “Cedro” como subopciones de “Hoja perenne”, y “Roble” y “Fresno” como subopciones de “Hoja caduca”.



De esta forma, el operador de campo solo podrá elegir entre “Acebo” y “Cedro” si la categoría de un árbol visitado es “Hoja perenne”, o entre “Roble” y “Fresno” si la categoría de árbol es “Hoja caduca”.

NOTA: Para obtener la mejor calidad de grabación de voz, véase *Guía básica de utilización de la plataforma portátil para MobileMapper 120, ProMark 120 y ProMark 220, Configuración de voz*. No es necesario realizar ajustes específicos para MobileMapper 10 (la calidad de grabación de voz es buena por defecto).

Se muestran algunos atributos útiles con nombres preestablecidos para cada tipo de capa (véase la tabla a continuación). Es decisión suya si desea crearlos o no.

Nombre del atributo	Atributo Tipo	Capa puntual	Capa lineal	Capa poligonal	Capa MapInfo
Imagen Imagen 1 Imagen 2 Imagen 3 Imagen 4***	Imagen	•	•	•	•
Sonido	Voz	•	•	•	•
Satélites	Texto	•			•
PDOP	Texto	•			•
Estado	Texto	•			•
HRMS*	Texto	•			•
VRMS**	Texto	•			•
Longitud	De tipo numérico		•		
Perímetro	De tipo numérico			•	
Área	De tipo numérico			•	

*: HRMS significa error horizontal estimado.

** : VRMS significa error vertical estimado

***: Estos cinco nombres de atributo preajustados permiten asociar una o varias imágenes (hasta 5) a una entidad que visitemos en campo.

Al contrario de los atributos introducidos manualmente (atributos “definidos por el usuario”), estos útiles atributos con nombres predefinidos son agregados automáticamente por MobileMapper Field (atributos definidos por software) una vez registrada la entidad.

Por ejemplo, el uso de “Satélites”, “PDOP”, “Estado”, “HRMS” y “VRMS” permite al programa asignar automáticamente el valor actual de cada uno de estos atributos a un punto que se esté registrando. “Estado” hace referencia al modo de cálculo de la posición utilizado en ese momento.

El uso de la “Longitud” permite al programa asignar automáticamente la longitud de una línea como uno de sus atributos. La longitud de la línea se calcula al avanzar por la misma. El resultado del cálculo no aparece hasta que pare de registrar la línea, al revisar todos sus atributos. Lo mismo sucede con los atributos “Perímetro” y “Área” de un polígono.

Añadir atributos a una capa:

- En la ficha **Atributos** de la ventana de propiedades de la capa, púntee el botón **Agregar....**
- Introduzca un nombre para el atributo mediante el teclado virtual.
- Seleccione un tipo para este atributo.
- Si este atributo va a ser obligatorio para describir las entidades registradas, active “Obligatorio”.
- Si procede, configure el parámetro o parámetros adicionales.
- Púntee el botón **Agregar**. Volverá a la ficha **Atributos**, donde podrá ver el atributo que acaba de crear.
- Repita los cuatro pasos anteriores hasta haber creado todos los atributos.

Etiqueta

Este ajuste se utiliza para seleccionar la capa que desea ver en la pantalla de mapa, junto a las entidades recopiladas a través de dicha capa. La etiqueta solo puede ser uno de los valores de atributo pertenecientes a la entidad. Si elige “Ninguna” no se mostrará ninguna etiqueta.

Escala

Esta opción se utiliza para mostrar u ocultar la capa en la pantalla de mapa, en función del valor de escala empleado. La propiedad de escala de la capa funciona como un umbral, que oculta la capa si el valor de la escala en la pantalla de mapa es inferior a dicho umbral.

Ocultar esta capa si la escala es inferior a:



Capas especiales generadas por detectores de cables

Si utiliza un detector de cables conectado a MobileMapper Field, tenga en cuenta que todas las funciones registradas se guardarán en una capa nueva (este archivo será creado automáticamente por MobileMapper Field):

- Con un detector de cables *vLocPro* o *RD8000*, la nueva capa se nombrará con la extensión: “<nombre_del_trabajo>_loc.shp”.

NOTA: Para cada sesión de trabajo que realice con el detector de cables y con la misma tarea abierta en MobileMapper Field, tenga en cuenta que todas las características nuevas seguirán almacenándose en el mismo archivo “<nombre_del_trabajo>_loc.shp”.

- Con un detector de cables *3M Dynatel 1420*, el nombre de la capa nueva se controlará en el detector de cables, a través de la función **Editing Marker Data** (Edición de datos del marcador) > **Data Description** (Descripción de datos) del

menú **Locator** (Detector). El nombre de la capa utilizará la extensión “<Descripción>.shp” (p. ej., “path.shp”. Si no se ha introducido ninguna descripción, el nombre del archivo será “Marker.shp”).

NOTA: Siempre y cuando siga usando la misma descripción, las características registradas se guardarán siempre en el mismo archivo con independencia de la tarea que se haya abierto.

Cuando hay un detector de cables conectado a MobileMapper Field, los atributos de cada característica registrada serán los siguientes:

- Mediciones realizadas por el detector de cables y hora del registro (específica para el modelo de detector de cables utilizado)
- Atributos proporcionados por MobileMapper Field:
 - Coordenadas de la posición actual
 - Fecha y hora actuales
- Atributos optativos que puede definir si lo considera necesario:
 - Comentario (atributo de texto)
 - Imagen (atributo de imagen).

Mostrar/ocultar entidades en la pantalla de mapa

- Puntee en **Menú>Capas...**
- Active o anule la casilla de verificación situada antes del nombre de cada capa para mostrar u ocultar, respectivamente, la capa en la pantalla de mapa. Mostrar una capa significa mostrar todas las entidades registradas en la misma.

Añadir capas existentes a un trabajo Map



- Abra el trabajo en el que quiera añadir capas utilizando **Menú>Trabajo>Abrir...**
- Puntee en **Menú>Capas**. Se abrirá una nueva ventana con una lista con todas las capas asociadas al mapa.
- Puntee el botón **Agregar...**
- Puntee en el botón **Seleccionar una capa existente**
- Puntee el campo **Tipo** y seleccione “.shp”, “.csv” o “.mif”. MobileMapper Field examina todas las carpetas en busca de todas las capas de ese tipo almacenadas en el receptor.
- Seleccione el archivo que desea agregar al trabajo como capa. Al hacerlo, se abrirá una nueva ventana con las opciones de visualización, los atributos y la escala definidos para este archivo.
- Puntee **OK**. Volverá a la pantalla donde aparecen todas las capas asociadas al trabajo, incluida la nueva capa que acaba de seleccionar.
- Puntee **OK** para volver a la pantalla de mapa. La nueva capa ya está disponible para registrar entidades.

NOTA 1: Si añade una capa existente a un nuevo trabajo como la primera del mismo, el sistema de coordenadas de la capa se convertirá definitivamente en el sistema de coordenadas asociado al nuevo trabajo.

NOTA 2: Si intenta agregar una capa que es incompatible con el sistema de coordenadas empleado por el trabajo, aparecerá un mensaje de advertencia. No obstante, puede omitir el mensaje y pedir a MobileMapper Field que agregue la capa. En tal caso, debe tener en cuenta que la capa contendrá información de posición basada en sistemas de coordenadas distintos. Le corresponderá a usted identificar qué sistema de coordenadas se utiliza en la descripción de cada entidad.

NOTA 3: Los archivos SHP “Type_M” creados con equipos o software de terceros pueden añadirse en forma de capa a un trabajo Map. Puede recopilar datos utilizando esta capa, pero no podrá acceder al campo “M” específico de ese tipo de capa.

Añadir mapas de fondo

Los mapas de fondo se pueden visualizar en la pantalla de mapa para facilitar la localización de las diferentes entidades que pueden encontrar en el área de trabajo. Se admiten dos tipos de mapas de fondo:

- Mapas de fondo en formato vectorial (archivos SHP u OSM)
- Mapas de fondo en formato ráster (archivos bmp, gif, tif, jpg o jp2)

Para poder utilizarse en MobileMapper Field, un mapa de fondo debe estar correctamente georreferenciado.

Los archivos SHP y OSM están georreferenciados “naturalmente” debido a su propia esencia. (Para crear un archivo OSM, visite <http://www.openstreetmap.org/>, siga la instrucciones para extraer la parte del mapa que necesite para su trabajo y descárguelo en su receptor).

En los mapas ráster, la georreferenciación se puede haber hecho antes con una herramienta de otra marca o puede hacerse utilizando una de los dos procedimientos que se muestran a continuación, una vez definido como mapa de fondo en MobileMapper Field:

1. Conoce las coordenadas de los puntos de referencia empleados para georreferenciar la imagen. Tendrá que puntear sucesivamente cada uno de esos puntos sobre el mapa. Tendrá que introducir las coordenadas de cada punto.
2. Debe ir al campo y colocarse sucesivamente en cada uno de los puntos de referencia empleados para georreferenciar la imagen. (Debe escoger puntos de referencia que se puedan identificar fácilmente tanto en el mapa como sobre el terreno.) Tendrá que puntear sucesivamente cada uno de esos puntos sobre el mapa. Cada vez, el receptor rellenará automáticamente los campos correspondientes en la pantalla, con las coordenadas calculadas de la ubicación en cada momento.

MobileMapper Field puede aceptar varios mapas de fondo, cada de ellos con un área geográfica distinta. Todas las entidades registradas aparecerán siempre sobre el mapa de fondo.

- Puntee **Menú>Opciones** y la ficha **Mapa**.
- Puntee el botón **Agregar...**



- Puntee el campo **Tipo** y seleccione el formato del archivo que contiene el mapa de fondo:
 - SHP (archivo de forma)
 - Open Street Map (osm)
 - Bitmap (bmp)
 - GIF (gif)
 - GeoTIFF (tif)
 - JPEG (jpg)
 - JPEG2000 (jp2)

MobileMapper Field examina todas las carpetas en busca de todos los archivos de imagen almacenados en el receptor que coincidan con la selección actual de **Tipo**.

- Seleccione el nombre del archivo de imagen que desee añadir. De esta forma agregará automáticamente el archivo a la lista de mapas de fondo. Un mensaje le avisará si intenta agregar un mapa de fondo ya georreferenciado que utiliza un sistema de coordenadas distinto del utilizado en el trabajo abierto.

Por el contrario, si agrega un mapa de fondo en formato OSM no recibirá ningún mensaje de advertencia: aunque originalmente estuviera en WGS84, el archivo OSM se transformará para coincidir siempre con el sistema de coordenadas del trabajo abierto.

Al igual que con las capas, cada uno de los mapas de fondo agregados puede mostrarse u ocultarse en la pantalla de mapa. Ajuste adecuadamente cada una de las casillas de verificación situadas delante de los nombres de los mapas de fondo (vacía = oculto, marcada = mostrado).

- Puntee **OK** para volver a la pantalla de mapa. Observe que la pantalla de mapa mostrará el mapa o mapas de fondo solo una vez que el receptor pueda calcular una posición. Recuerde que quizá tenga que pulsar el botón ESC (MobileMapper 100 o 120) para que la pantalla de mapa pueda mostrar la ubicación de la primera entidad registrada.

Georreferenciación de un archivo de imagen



Nuevo punto de referencia	
ID	PR1
X	9226.85032674
Y	7588.09373601
Altitud	26.478
<input type="button" value="Agregar"/> <input type="button" value="Cancelar"/>	

Georreferenciar un archivo de imagen significa definir al menos tres puntos de referencia que indiquen la posición de la imagen en el espacio.

Definir un punto de referencia significa introducir sus coordenadas precisas X-Y-Z o Lat-Lon-Altura, dependiendo del sistema de coordenadas utilizado en el trabajo abierto.

Cuanto mayor sea el número de puntos de referencia definidos, los puntos sobre la imagen completa estarán distribuidos de manera más uniforme y la georreferenciación de la imagen será mejor.

Para georreferenciar una imagen, haga lo siguiente tras añadirla a la lista de mapas de fondo disponibles:

- Seleccione el nombre del mapa de fondo en la lista.
- Puntee el botón **Modificar**.
- Busque el punto de la imagen cuyas coordenadas se conocen. Ajuste el zoom y, si es necesario, arrastre el lápiz sobre la imagen.
- Puntee la ubicación del punto e introduzca su identificador y sus coordenadas. Si se encuentra en la ubicación en cuestión y el receptor ofrece una posición GPS válida, no es preciso que introduzca ninguna coordenada. El receptor lo hará por usted.
- Puntee **Agregar** para introducir y completar la definición de este punto.
- Repita los tres pasos anteriores hasta haber definido todos los puntos de referencia. Cada punto del mapa se representa mediante un círculo rojo. Si esto sucede, siempre puede borrar un punto erróneo punteando dos veces en él y punteando el botón **Quitar**.
- Pulse **OK** para finalizar el proceso de georreferenciación. De esta forma regresará a la pantalla que muestra la lista de los mapas de fondo.

Más acerca de los mapas de fondo

- El mapa de fondo se mostrará si está geográficamente próxima a la posición GPS calculada y el zoom está debidamente ajustado.
- Para mapas de fondo grandes, es posible que tenga que ampliar la imagen varias veces antes de poder ver los detalles del mapa de fondo.
- Si no se georreferencia adecuadamente un mapa de fondo, dicho mapa nunca aparecerá en la pantalla de

mapa y todos los puntos de referencia creados incorrectamente en el mapa de fondo se borrarán. Inténtelo de nuevo, esta vez con la ubicación de punto y coordenadas correctas.

- **Recomendamos encarecidamente guardar el archivo de imagen original utilizado para crear el mapa de fondo en la misma carpeta que el archivo de trabajo que lo utiliza. Si se observa esta regla se simplificará el procedimiento de descarga.**
- Al georreferenciar una imagen, el archivo de imagen original no se modifica, y se crean tres nuevos archivos:

Archivos creados	Denominación
<nombre archivo imagen>.prj	Sistema de coordenadas empleado
<nombre archivo imagen>.xxw	Datos auxiliares. "xx" en la extensión se refiere a las dos primeras letras de la extensión del archivo de imagen original (p. ej. "JP" para un archivo jpg)
<nombre archivo imagen>.<extensión archivo imagen>.ref.txt	Coordenadas de los puntos de referencia y sistema de coordenadas empleado.

Si el archivo de imagen original está en formato TIF, es posible que no se cree alguno de esos tres archivos.

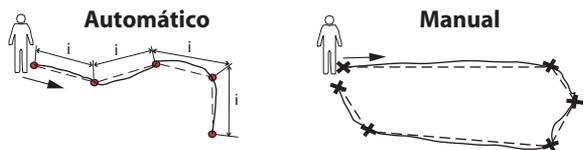
Introducción

Por cada nueva entidad registrada en campo, MobileMapper Field permite establecer los siguientes parámetros justo antes de empezar a registrar la entidad:

- En la ficha **Capa**, puede elegir:
 - El nombre de la capa correspondiente a la entidad que desea registrar (en la lista de capas encontradas en el trabajo).
 - En el caso de capas MIF y para las incluidas en un trabajo DXF, la geometría de la entidad (. puntual, lineal o poligonal). Este campo está predefinido para capas CSV (solo puntual) y para capas SHP.
- En la ficha **Configuración**, puede ajustar:
 - El tiempo de promediado de posiciones al final del cual se registrarán las coordenadas de una entidad puntual. Cuanto mayor sea el tiempo de promediado, mayor será la precisión obtenida con cada punto. Esto implica quedarse parado sobre el punto durante el tiempo de promediado.
 - El modo de registro de vértices automático o manual para una entidad lineal o poligonal:

En el modo **Automático**, el receptor automáticamente capta la posición de cada punto (●) a medida que camina por la entidad. La velocidad de registro i está predefinida y representa el tiempo transcurrido o la distancia recorrida.

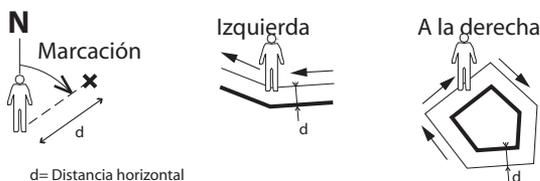
En el modo **Manual**, debe pararse en cada uno de los vértices (✕) para que el receptor calcule en cada uno una posición promediada a lo largo de n segundos.



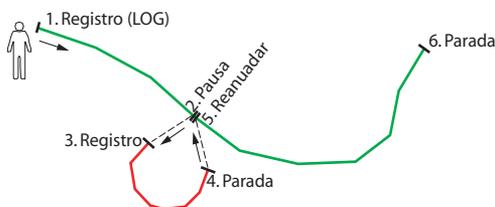
Las líneas continuas indican el trayecto efectivamente recorrido.
Las líneas punteadas indican las entidades registradas.

- En la ficha **Desplaz.**, puede ajustar:
 - El rumbo, la distancia horizontal y el desplazamiento vertical si desea desplazar una entidad puntual.

- La dirección (izquierda o derecha), la distancia horizontal y el desplazamiento vertical si desea desplazar una entidad lineal o poligonal.



MobileMapper Field también permite registrar dos entidades que transcurren en paralelo (“doble registro”). Esto puede hacerse mediante el uso apropiado de las funciones de Pausa/Reanudar/Parada. El doble registro es útil para reducir tanto el tiempo invertido en registrar entidades como la distancia recorrida en campo.



MobileMapper Field permite borrar una entidad registrada directamente en la pantalla de mapa que muestra la ubicación de dicha entidad.

Requisitos previos



- El receptor está encendido y se está ejecutando MobileMapper Field.
- Se utiliza un trabajo Map que contiene tres capas SHP: una capa puntual llamada “Puntos”, una capa lineal llamada “Líneas” y una capa poligonal llamada “Áreas”. Todas las capas están configuradas para verse en la pantalla de mapa.
- Las unidades empleadas han sido configurados para cumplir sus requisitos.
- El estado de recepción es bueno (número de satélites > 6, PDOP < 3). Especialmente en el caso de MobileMapper 6 y MobileMapper 10, la precisión de posición óptima se consigue en tiempo real tras esperar unos cinco minutos

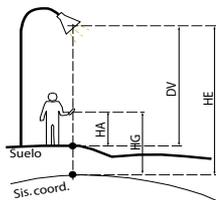
de buen estado de recepción. A continuación podrá empezar a recopilar su primera entidad.

Registro de una entidad puntual

- Permanezca cerca del punto que desea registrar.
- Puntee **Registro** (o pulse la tecla “-” más abajo). Aparecerá un menú enumerando todas las capas del trabajo.
- Puntee el nombre de la capa puntual (“Puntos” en nuestro ejemplo).
- Puntee la ficha **Configuración** y compruebe o cambie el tiempo de promediado expresado en segundos. Como de forma predeterminada se sugiere el último tiempo de promediado elegido, quizá no sea necesario ver esta ficha cada vez que registre una nueva entidad puntual.
- Para registrar el punto con un desplazamiento, puntee la ficha **Desplaz.** e introduzca los siguientes parámetros (si no desea un desplazamiento, simplemente compruebe que la distancia horizontal y el desplazamiento vertical son 0 en esta ficha y continúe con el siguiente paso):



d= Distancia horizontal



$$HE = HG - HA + DV$$

Dónde:

HE: altura de la entidad expresada en el sistema de coordenadas utilizado (calculada)

HG: altura de GNSS (medida)

HA: altura de la antena por encima del suelo (definida por el usuario)

DV: altura de la entidad por encima del suelo (desviación vertical, definida por el usuario)

- **Marcación:** Este campo se rellena automáticamente desde la brújula GPS, desde la brújula-e si dicha opción está activada en **Menú> Opciones>Brújula-e** en el momento de acceder a la ficha **Desplaz.**, o desde el telémetro si hubiera uno (véase a continuación).

Si se emplea la brújula-e, para tomar una medida válida, procure sostener el receptor horizontalmente en la dirección de la entidad puntual antes de empezar a registrarla.

Si no se utiliza la brújula-e ni un telémetro, la brújula GPS puede ofrecer este valor predeterminado. Para tomar una medida válida, procure caminar de forma constante en la dirección de la entidad puntual antes de empezar a registrarla.

- Campo **Distancia horizontal:** Distancia a la entidad puntual.

Si se utiliza un telémetro, puntee el botón **Leer telémetro** una vez que dicho instrumento pueda ofrecer mediciones válidas. Con esta acción se rellenarán automáticamente los campos **Marcación** y **Distancia horizontal**.

Si no se utiliza un telémetro, escriba una estimación de la distancia horizontal directamente en el campo utilizando el teclado. Cuanto mejor estime la distancia, mejor será la posición recogida.

- **Desplazamiento vertical:** desviación de altura a partir de la ubicación física desde la entidad hasta el suelo, positive si está por encima del suelo y, de lo contrario, negativa (véase la ilustración).



- Puntee **Aceptar**. MobileMapper Field comienza a promediar inmediatamente desde la posición del punto, según se indica en la barra de progreso situada en la parte inferior de la pantalla. La pantalla también ofrece un informe detallado del estado actual del GPS a medida que se promedia la posición del punto (coordenadas de la posición calculada, número de satélites utilizados, valor de PDOP, modo de cálculo, antigüedad de las correcciones en caso aplicable, HRMS y VRMS). No olvide mantener inmóvil el receptor durante el tiempo de promediado.

En general, hay dos métodos para completar la secuencia de registro de puntos en este momento:

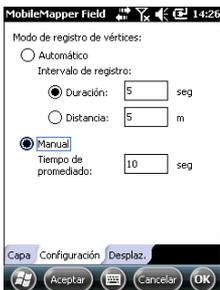
1. Puede esperar a que transcurra el tiempo de promediado y, a continuación, introducir el valor de cada atributo (primer método). Véase también *Introducir valores para atributos en la página 37*
2. También puede empezar a introducir los valores de los atributos en el momento en que MobileMapper Field comience a promediar la posición del punto (segundo método). Este es el método más rápido, especialmente si el tiempo de promediado es de 10 segundos o más, o si hay un gran número de atributos definidos por el usuario para el punto. Para usar este método, solo tiene que puntear el botón **Atributos** en la barra inferior y, a continuación, introducir el valor de cada atributo. Cuando haya terminado de introducir los valores de atributo, dependiendo del tiempo de promediado solicitado y cuánto se tardó en ajustar los valores de atributo, MobileMapper Field regresará a la pantalla **Promediando...** (si tardó en introducir los valores de atributo menos que el tiempo de promediado predefinido) o abrirá directamente la lista de atributos (si tardó en introducir los valores de atributo más que el tiempo de promediado predefinido).

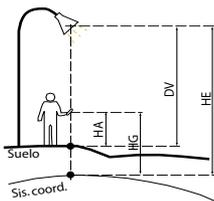
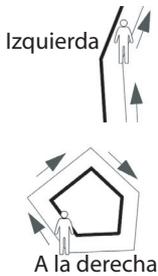
NOTA: Mientras se promedia la posición del punto, también podrá acortar el tiempo de promediado punteando el botón **Detener** situado en la barra inferior. A continuación tendrá que confirmar esta solicitud punteando **Sí**.

- Una vez transcurrido el tiempo de promediado (y cuando haya introducido todos los valores de atributo si hay seguido el segundo método), MobileMapper Field mostrará la lista completa de atributos asignados al punto, primero los atributos definidos por el usuario y, a continuación, los atributos definidos por software, si los hubiera. La posición promediada del punto siempre aparece al final de la lista (esta posición puede considerarse un atributo incondicional definido por software). Si ha utilizado el primer método, ahora debe introducir el valor de cada atributo “manual” (véase *Introducir valores para atributos en la página 37*).
NOTA: El modo de cálculo de posición “Autónomo” aparecerá como “RAW” en la lista de propiedades.
- Puntee **OK** para volver a la pantalla de mapa, que ahora muestra la ubicación del punto según la representación definida en las propiedades de la capa.
NOTA: Si ciertos atributos son obligatorios y no los ha ajustado antes de puntear **OK**, MobileMapper Field primero le pedirá que los ajuste en su orden de aparición en la lista de atributos antes de volver a la pantalla de mapa.

Registrar una entidad lineal o poligonal

- Permanezca al principio de la línea o del polígono que desea registrar.
- Puntee **Registro** (o pulse la tecla “-” más abajo). Aparecerá un menú enumerando todas las capas del trabajo.
- Puntee el nombre de la capa deseada (“Líneas” o “Áreas” en nuestro ejemplo).
- Puntee la ficha **Configuración** y compruebe o cambie el modo de registro de vértices. Como de forma predeterminada se sugiere el último modo elegido, quizá no sea necesario ver esta ficha cada vez que registre una nueva entidad lineal o poligonal. Escoja una de las siguientes opciones:
 - **Automático:** Si selecciona esta opción, el receptor registrará automáticamente puntos de registro a lo largo de la línea o polígono a intervalos regulares de tiempo o distancia. Introduzca el valor deseado para este intervalo, ya sea en segundos o metros.
 - **Manual:** Si elige la opción indica que solo desea registrar los vértices de la línea o polígono, y no los puntos distribuidos regularmente a lo largo de la entidad. Introduzca el tiempo de promediado de





$$HE = HG - HA + DV$$

Dónde:

HE: altura de la entidad expresada en el sistema de coordenadas utilizado (calculada)

HG: altura de GNSS (medida)

HA: altura de la antena por encima del suelo (definida por el usuario)

DV: altura de la entidad por encima del suelo (desviación vertical, definida por el usuario)

posiciones, en segundos, que desee invertir en cada vértice.

- Para registrar la línea o polígono con un desplazamiento, puntee la ficha **Desplaz.** (si no, omita este paso) e introduzca los siguientes parámetros (si no desea un desplazamiento, simplemente compruebe que la distancia horizontal y el desplazamiento vertical son 0 en esta ficha y continúe con el siguiente paso).

- **Dirección:** Este parámetro indica al programa si la entidad real está a su izquierda o a su derecha.
- Campo **Distancia horizontal:** Distancia horizontal perpendicular a la entidad lineal o poligonal.

Si se utiliza un telémetro para medir esta distancia, puntee el botón **Leer telémetro** una vez que dicho instrumento haya obtenido una medición válida. De esta forma, el campo se rellenará automáticamente.

Si no se utiliza un telémetro, escriba una estimación de la distancia horizontal directamente en el campo utilizando el teclado. Cuanto mejor estime la distancia, mejor serán las posiciones recogidas.

- **Desplazamiento vertical:** desviación de altura a partir de la ubicación física desde la entidad hasta el suelo, positivo si está por encima del suelo y, de lo contrario, negativo (véase la ilustración).

- Puntee **OK**. MobileMapper Field comienza a registrar la entidad inmediatamente.
Si ha seleccionado el modo de vértice automático, comience a caminar por la entidad. Verá entonces que, a medida que avanza, se traza una línea en la pantalla.
Si ha seleccionado el modo de vértice manual, el receptor asumirá que se encuentra sobre el primer vértice y registrará este vértice de acuerdo con el tiempo de promediado escogido. A continuación tendrá que caminar hasta el siguiente vértice y seleccionar **Menú>Reanudar** para registrar la posición del segundo vértice, etc.
- Cuando llegue al final de la entidad, puntee **Menú** y seleccione **Parada**. MobileMapper Field pasará automáticamente a la lista de atributos.
- Defina los distintos atributos de la línea o del polígono (véase *Introducir valores para atributos en la página 37*).
NOTA: Al igual que las entidades puntuales, puede introducir los valores de los atributos de una línea o polígono no solo al final de la secuencia de registro de entidades, sino también en cualquier momento a lo largo

de la línea o polígono. Esto puede hacerse punteando el botón **Atributos** de la barra inferior.

- Puntee **OK** para volver a la pantalla de mapa, que ahora muestra la ubicación y la forma de la entidad según la representación definida en las propiedades de la capa. NOTA: Si ciertos atributos son obligatorios y no los ha ajustado antes de puntear **OK**, MobileMapper Field primero le pedirá que los ajuste en su orden de aparición en la lista de atributos antes de volver a la pantalla de mapa.

Introducir valores para atributos

En función del tipo del atributo, tendrá que hacer lo siguiente:

- Para un atributo de texto, introduzca el texto por medio del teclado virtual y luego puntee **OK**.
- Para un atributo numérico, introduzca el número por medio del teclado virtual y luego puntee **OK**.
- Para un atributo de imagen, aparecerá el menú siguiente:

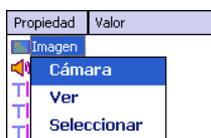


- **Cámara:** Ejecuta la utilidad de cámara para que pueda tomar una foto. Para obtener más información sobre cómo utilizar la cámara, consulte *Guía básica de utilización de la plataforma portátil para MobileMapper 120, ProMark 120 y ProMark 220*, *Uso de la cámara, Guía de puesta en marcha para la plataforma portátil MobileMapper 10* o *Guía de puesta en marcha para la plataforma portátil MobileMapper 6*.

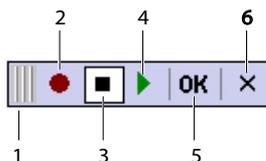
NOTA: Los atributos de imagen se guardan en forma de archivos JPG en la misma carpeta que la capa a la que pertenecen. La convención de nomenclatura de archivos empleada es *Img#.wav*, donde # es el número de imagen (1, 2, 3, etc.). El número de imagen se asigna en orden cronológico, sin referencia a ningún archivo.

- **Ver:** Le permite ver la imagen asignada al atributo.

- **Seleccionar:** Le permite ver una presentación de diapositivas de todas las fotos tomadas, para poder escoger la que desea asignar al atributo.
 - **Quitar:** Le permite desconectar el archivo JPG seleccionado del atributo de imagen. Al hacerlo, no se elimina la imagen propiamente dicha, que además sigue presente en la presentación de diapositivas.
- Para un atributo de voz, aparecerá el menú siguiente:



- **Grabar:** Abre la barra del grabador, desde donde puede iniciar y detener la grabación de un mensaje de voz como atributo de la entidad actual.



- 1: Arrastra la barra del grabador.
 - 2: Inicia la grabación de voz.
 - 3: Pausa la grabación de voz.
 - 4: Reproduce la grabación de voz.
 - 5: Detiene la grabación de voz.
 - 6: Cierra la barra del grabador
- **Reproducir:** A efectos de comprobación, seleccione esta función para reproducir el mensaje de voz que acaba de grabar (equivalente al botón “4” de la barra del grabador).
 - **Quitar:** Seleccione esta función para eliminar el mensaje de voz existente. Utilizará esta función cuando desee grabar un nuevo mensaje de voz para la entidad actual.

NOTA: Los atributos de voz se guardan como archivos WAV en la misma carpeta que la capa a la que pertenecen. La

convención de nomenclatura de archivos empleada es *Sonido#.wav*, donde # es el número de grabación (1, 2, 3, etc.). El número de grabación se asigna en orden cronológico, sin referencia a ningún otro archivo.

- Para un atributo de “Sí/No”, la opción predeterminada es “No”. Puntee el nombre de atributo para cambiar la opción, y luego puntee **OK**.
- Para un atributo de fecha, se asigna automáticamente la fecha actual (atributo definido por software). Para cambiar la fecha, puntee el atributo de Fecha y seleccione la nueva fecha en el calendario que aparece, y luego puntee **OK**.
- MobileMapper Field asigna automáticamente el resto de atributos definidos por software.

Uso de la función Pausar/Reanudar

Al registrar una línea o polígono, es posible que quiera pausar el registro debido a una causa externa o a que desee iniciar el registro de una segunda entidad (entidad de registro doble) (véase *Registro doble en la página 39*). Siga las instrucciones a continuación.

- Puntee **Menú>Pausa** para pausar el registro de datos.
- Más adelante, cuando esté listo para proseguir con el registro de datos, vuelva al lugar donde dejó la línea o el polígono y puntee **Menú>Reanudar** para continuar con el registro de datos, a medida que se desplaza por la entidad.

Registro doble

Al registrar una línea o polígono, es posible que quiera registrar otra entidad encontrada por el camino, ya sea un punto, línea o polígono. Siga las instrucciones a continuación.

- Pulse **Menú>Pausa** para pausar el registro de datos de la entidad en curso.
- Desplácese hasta la siguiente entidad similar que desea registrar.
- Puntee **Registro**, seleccione la capa de la segunda entidad, realice los ajustes necesarios y registre la entidad como haría normalmente.
- Puntee **Menú>Parada** cuando haya terminado de registrar la segunda entidad.
- Regrese a donde dejó la primera entidad.
- Puntee **Menú>Reanudar** para seguir registrando la primera entidad.

Más acerca del registro de entidades

- Puntee **Menú>Parada** cuando haya terminado de registrar la primera entidad.
- El número de entidades puntuales que se pueden registrar en una sesión solo está limitado por la capacidad de memoria del medio de almacenamiento empleado.
- Se pueden registrar hasta 10.000 puntos en una única línea o polígono.
- Al registrar una línea o un polígono largos, MobileMapper Field guarda los datos automáticamente en un archivo temporal cada 10 minutos de registro de datos.
Si se produce un corte eléctrico mientras registra una línea o polígono, la entidad se guardará automáticamente antes. Como las entidades lineales y poligonales se guardan automáticamente cada 10 minutos de registro, si se produce un corte de corriente inesperado y ha estado registrando una de estas entidades durante los últimos 15 minutos, lo más probable es que solo se guarden los primeros 10 minutos de la entidad. Si eso sucede, haga lo siguiente:
 - Inserte una pila nueva o conecte el receptor a una fuente de alimentación externa.
 - Vuelva a encender el receptor e inicie MobileMapper Field. El último trabajo abierto volverá a abrirse.
 - Salir de MobileMapper Field. A partir de este momento, el archivo del trabajo podrá descargarse en el ordenador con la última entidad (línea o polígono) totalmente restaurada.
- Si MobileMapper Field no puede guardar la entidad porque no queda suficiente memoria libre, puede eliminar los archivos que sean necesarios y volver a intentarlo. Si esto sucede, siga las instrucciones descritas a continuación.
 - Minimizar MobileMapper Field
 - Ejecute el Explorador de archivos
 - Elimine los archivos innecesarios
 - Vuelva a MobileMapper Field y detenga el registro de la entidad. La entidad se guardará normalmente si se ha liberado suficiente espacio en memoria.

Repetir atributos

La función **Repetir atributos** hace que el receptor duplique automáticamente los atributos de la última entidad registrada en la siguiente entidad (los atributos obligatorios, si los

hubiera, también se duplicarán). No obstante, esto solo será posible si la siguiente entidad que se vaya a registrar es del mismo tipo que la entidad recién registrada.

Siga las instrucciones que se muestran a continuación para utilizar la función **Repetir atributos**:

- Vaya a una entidad, regístrela e introduzca todos sus atributos como haría normalmente.
- Vaya a la siguiente entidad. Tras puntear **Registro** y asegurarse de que ha seleccionado el tipo de entidad, la opción **Repetir atributos** aparecerá en la parte inferior de la pantalla.
- Habilite la opción y puntee **OK** para empezar a recopilar los datos de entidad. Cuando el receptor haya terminado de recopilar datos, la pantalla mostrará la posición y los atributos de la entidad. Observe que todos los atributos son exactamente los mismos que los de la entidad anterior, que es precisamente lo que quería.
- Puntee **OK** para completar la recopilación de la entidad y continúe con la siguiente.

La función **Repetir atributos** agilizará su trabajo cuando registre una serie de entidades similares con los mismos atributos. Por ejemplo, la función resulta útil si recopila una serie de árboles de la misma variedad, la misma edad, el mismo estado de salud, etc.).

¡Atención! La función de repetición no se aplica estrictamente a los atributos de Fecha y hora. De hecho, el atributo de Fecha y hora “repetido” se ajustará automáticamente a los valores de fecha y hora actuales y no a los valores de fecha y hora asignados a la entidad anterior.

Eliminar entidades



Por un motivo u otro, es posible que quiera eliminar una entidad, ya sea puntual, lineal o poligonal. Es posible hacerlo desde la pantalla de mapa que muestra la ubicación de la entidad:

- Ajuste la vista en la pantalla de mapa con las funciones de zoom y arrastre para poder ver la ubicación de la entidad.
- Puntee la entidad. Se abrirá una nueva ventana con las propiedades de la entidad.
- Puntee el botón **Borrar** que aparece en la barra inferior. La entidad se eliminará de la capa correspondiente, mediante confirmación previa, y su ubicación desaparecerá de la pantalla de mapa.

Volver a una entidad

Español



- Puntee **Menú>Ir a....** El receptor permite regresar a la entidad según uno de los dos métodos siguientes:
 1. **Introducir coordenadas objetivo:** Elija esta opción si desea regresar a una entidad puntual cuyas coordenadas conoce (latitud/longitud o Este/Norte (X/ Y) según el sistema de coordenadas utilizado en el archivo Map). Una vez introducidas las dos coordenadas, puntee **OK**. Esto le llevará de nuevo a la pantalla de mapa.
 2. **Seleccionar destino de la lista:** Elija esta opción si desea regresar a una entidad almacenada en el mapa abierto. En primer lugar, debe seleccionar la capa a la que pertenece la entidad. Utilice el menú desplegable **Ir a** para realizar esta elección. Como consecuencia, aparece en pantalla una lista de todas las entidades contenidas en la capa en cuestión. Las entidades se listan desde la más cercana a la más lejana de su ubicación actual. Seleccione la deseada punteando su nombre. Con esto regresará directamente a la pantalla de mapa.

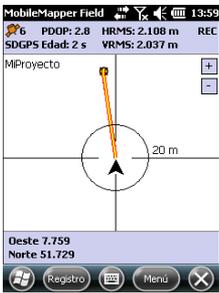
Independientemente del método utilizado, ahora podrá ver en la pantalla de mapa un segmento amarillo/rojo conectando su posición actual a la entidad.

Para una línea o un polígono, MobileMapper Field trazará un segmento entre su posición actual y el punto de la línea o el polígono más cercano a usted.

En la barra inferior, puede ver la distancia y el rumbo hasta la entidad.

- Desplácese en la dirección indicada en pantalla hasta llegar a la entidad.

Si la orientación de voz está activada (véase la ficha **Menú > Opciones, Voz**), a intervalos regulares se emitirán mensajes vocales indicando la distancia a la entidad, así como instrucciones para girar a la derecha/izquierda.



Edición de una entidad

Cuando la pantalla de mapa muestre la entidad que desea editar y sepa qué modificaciones hay que introducir en sus atributos, haga lo siguiente.

- Puntee el símbolo de la entidad.
- Si ve una línea naranja gruesa alrededor de la entidad, suelte el lápiz. El programa mostrará entonces la lista de atributos que pertenecen a la entidad.
- Edite los atributos que precisen cambios y puntee **OK**. En caso de una entidad de punto, también puede actualizar su posición punteando el botón **Actualizar** en la barra inferior. Antes de puntear este botón, asegúrese de estar exactamente sobre este punto, ya que pondrá en marcha una nueva secuencia de promediado de posición para la posición actual del receptor.

Función Buscar entidad

MobileMapper Field le permite buscar una entidad concreta registrada en un mapa. MobileMapper Field le pedirá que indique la capa a la que pertenece y, opcionalmente, el valor conocido de uno o más de sus atributos. Como consecuencia, MobileMapper Field mostrará una lista de todas las entidades que cumplen sus requisitos.

- Puntee **Menú>Buscar...** MobileMapper Field muestra una de las capas presentes en el mapa, así como los nombres de los distintos atributos asociados a dicha capa.
- En el campo **Buscar**, seleccione el tipo de capa de la entidad que esté buscando.
- Opcionalmente, puede puntear cada uno de los atributos para los que desea definir un criterio de búsqueda concreto, e introducirlo.
- Para iniciar la búsqueda, puntee el botón **Buscar**. MobileMapper Field mostrará una lista de todas las entidades del mapa que cumplen los requisitos. Seleccione la entidad deseada de esta lista y observe dónde se encuentra dicha entidad en la pantalla de mapa. Por otra parte, seleccionando **Menú>Ir a...**, MobileMapper Field le ofrecerá la opción de navegar hasta esta entidad.



Explicación del registro de datos GPX en MobileMapper Field

MobileMapper Field permite guardar en un archivo GPX todas las posiciones instantáneas calculadas por el receptor. He aquí algunos puntos clave que le ayudarán a entender cómo funciona la función de registro de datos GPX en su receptor:

- En el momento en que la grabación de datos GPX queda activada, cada posición calculada se guarda de forma incondicional en un archivo “gpx.gpx” almacenado en *\\Mis documentos\Ashtech*. La velocidad de registro es de 1 segundo. Cada posición se guarda como un waypoint distintivo, independientemente de si la posición forma parte de la entidad punto, línea o polígono que esté capturando en ese momento.
- Mientras los datos GPX se están registrando, todas las posiciones instantáneas se guardan como waypoints pertenecientes al mismo segmento de trazado.
- La grabación de datos GPX puede verse interrumpida al desactivarse intencionadamente la función durante una sesión de trabajo o al salir de MobileMapper Field. Si vuelve a activar la función durante la misma sesión de trabajo o si reinicia MobileMapper con esta función activada, las siguientes posiciones calculadas por el receptor se guardarán como waypoints pertenecientes a un nuevo segmento de trazado.
- El archivo gpx.gpx es un archivo concatenado sin fin. Debe transferirse al ordenador de oficina siempre que sea necesario. Si se inicia un nuevo archivo GPX, el archivo actual deberá eliminarse.
- La captura de datos GPX es independiente del trabajo. Si cambia de trabajo durante una sesión, esto no afectará a la función de registro.

- A continuación se muestra un ejemplo de archivo GPX.

```

1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <gpx version="1.1"
3   creator="MFfield - ashstech.com"
4   xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
5   xsi:schemaLocation="http://www.topografix.com/GPX/1/1 http://www.topografix.com/GPX/1/1/gpx.xsd"
6   >
7   <trk>
8     <trkseg>
9       <trkpt lat="47.29896885" lon="-1.50903992">
10        <ele>87.590</ele>
11        <time>2012-08-27T07:21:42Z</time>
12      </trkpt>
13      <trkpt lat="47.29896888" lon="-1.50903988">
14        <ele>87.590</ele>
15        <time>2012-08-27T07:21:43Z</time>
16      </trkpt>
17      <trkpt lat="47.29896893" lon="-1.50903997">
18        <ele>87.589</ele>
19        <time>2012-08-27T07:21:44Z</time>
20      </trkpt>
21      <trkpt lat="47.29896897" lon="-1.50903990">
22        <ele>87.590</ele>
23      </trkpt>
24    </trkseg>
  
```

Las coordenadas siempre se expresan en longitud, latitud y altitud, independientemente del sistema de coordenadas utilizado en el trabajo abierto. Por cada posición también se muestra la hora del cálculo.

Activación del registro de datos GPX

- Vaya a la ficha **Menú>Opciones, Registro:**
- Active la opción **Registrar GPX** y puntee **OK**. El registro de datos GPX comenzará de inmediato.

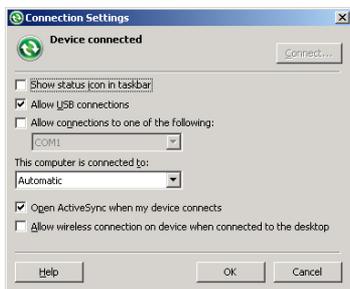
Desactivación del registro de datos GPX

- Vaya a ficha **Menú>Opciones, Registro:**
- Desactive la opción **Registrar GPX** y puntee **OK**. El registro de datos GPX se detiene de inmediato.

Funciones de carga/descarga

A través del cable de datos USB proporcionado con el receptor, puede intercambiar datos entre el receptor y su ordenador de oficina.

Si tiene Windows 7 o Windows Vista en su ordenador, no hace falta ningún ajuste específico. Con Windows XP (o anteriores), aplique los ajustes siguientes en ActiveSync para conectar automáticamente al encenderse el receptor:



Utilice el procedimiento siguiente para copiar archivos de una unidad a otra:

- MobileMapper 100 o 120:
 - Coloque el receptor en la estación de acoplamiento
 - Conecte la estación de acoplamiento a su ordenador de oficina mediante el cable USB proporcionado.
- MobileMapper 10:
 - Conecte el receptor a su ordenador de oficina mediante el cable USB.
- Encienda el receptor
- Espere hasta que la conexión esté activa.
- En función del SO que utilice su ordenador, haga lo siguiente:
 - (Vista) En la ventana autoejecutable que se abrirá, escoja la opción de explorar el dispositivo móvil.
 - (Windows XP o anterior) En la ventana de ActiveSync, haga clic en **Explorar**.
- En cualquiera de estas ventanas, puede copiar cualquier archivo desde el receptor a cualquier carpeta de su ordenador de oficina, o ala inversa, por medio de las funciones habituales de copiar, pegar y examinar.

Escoger un sistema de coordenadas



Al crear un nuevo trabajo DXF o al crear una capa como primera capa en un nuevo trabajo *.map, MobileMapper Field le pedirá que defina un sistema de coordenadas.

Debe seguir este orden:

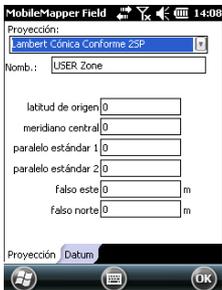
1. Escoja el sistema geodésico mundial o el país en que realice sus operaciones de campo.
2. En el siguiente campo, escoja el datum utilizado.
3. En el siguiente campo, escoja la proyección utilizada.
4. Escoja el datum vertical en el último campo. Puede escoger entre diversas opciones predeterminadas:
 - **Elipsoide:** Los distintos valores de altitud o altura se determinan sencillamente con respecto al elipsoide seleccionado (segundo campo más arriba).
 - **EGM84:** Los distintos valores de altitud o altura se siguen determinando inicialmente con respecto al elipsoide seleccionado, pero se aplica una corrección a ese valor. La corrección se lee desde el geoide EGM84 (Earth Geoid Model 1984, un modelo de geoide global) y es específica de la posición horizontal calculada.

Se pueden descargar otros modelos de geoide al receptor desde nuestro sitio web. Una vez descargados, se ofrecen como opciones posibles en el campo **Datum vertical**.

El botón **Propiedades...**, en la parte inferior de la pantalla, le permite ver las propiedades del datum y la proyección seleccionados.

El botón **Nuevo...**, en la parte inferior de la pantalla, le permite crear un sistema de usuario (datum + proyección).

Definir un sistema de usuario



- Puntee el botón **Nuevo**.
- Seleccione el tipo de proyección que desee utilizar en el sistema de coordenadas. Según su elección, tendrá que indicar cierto número de parámetros.

Recuerde que cada vez que crea una nueva proyección y tenga que indicar la latitud y la longitud de origen o el meridiano central, éstos deben expresarse en grados con ocho dígitos decimales (ddd.ddddddd). Por otro lado, los falsos Estes y los falsos Nortes siempre deben expresarse en metros, aun cuando se haya seleccionado una unidad distinta en el campo **Unid.** de la misma pantalla.

- Una vez nombrados y definidos la proyección y el datum nuevos, puntee **OK** para guardar el nuevo sistema y escójalos como el sistema utilizados en el trabajo actual. De esta forma regresará a la pantalla de selección de sistemas de coordenadas, en el que ahora podrá ver cómo se ha definido el nuevo sistema de coordenadas USUARIO (los nuevos nombres de la proyección y el datum aparecerán en el segundo y el tercer campo respectivamente).

Ver las propiedades del sistema de coordenadas utilizado en un trabajo

- Puntee **Menú>Trabajo>Propiedades**.
- Puntee la ficha **Sistema de coordenadas....** Ahora, la pantalla muestra las opciones no editables del sistema de coordenadas empleado en el mapa. Puntee el botón **Propiedades** para leer los detalles del datum y la proyección utilizados en el sistema de coordenadas.

Desbloqueo de la opción de posprocesado en el receptor

Esto se consigue al introducir el número POPN que recibió por correo electrónico tras comprar la opción.

- En el mensaje que contiene el POPN, haga clic en el enlace proporcionado. Accederá a una página del sitio web de Spectra Precision en la que se le pedirá que desbloquee la opción de posprocesado de su receptor.
- Conecte por USB a su ordenador el receptor de mano y enciéndalo. Espere hasta que la conexión esté activa.
- Vuelva al ordenador y haga clic en el enlace proporcionado en la página web. De esta forma se instalará/iniciará el programa de utilidad Option Manager.
- Haga clic en **Siguiente**.
- Introduzca el número POPN suministrado en el mensaje de correo electrónico.
- Haga clic en **Siguiente**> y, a continuación, haga clic dos veces en **Finalizar**. La opción de posprocesado ahora está desbloqueada y lista para su uso.

Registro de datos brutos

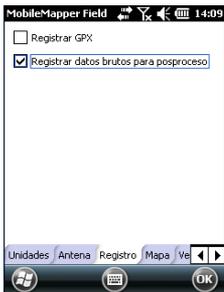
He aquí algunos puntos clave que le ayudarán a entender cómo funciona la función de registro de datos brutos en su receptor.

- Se crea un archivo de datos brutos por trabajo. Este se guarda en la misma carpeta que el archivo de trabajo.
- Con la opción **Registrar datos brutos para posproceso** activada, el registro de datos brutos empezará automáticamente cuando se reciban suficientes satélites (>3). El registro de datos brutos es efectivo cuando aparece "REC" en la barra de estado de MobileMapper Field (véase *Primeros pasos con MobileMapper Field en la página 5*).

AVISO. Se recomienda esperar aproximadamente 1 minuto desde el momento en que se reciben al menos 4 satélites y el PDOP es inferior a 3 antes de empezar a registrar la primera entidad. (No necesita estar parado durante el tiempo de espera). La cantidad de datos brutos adicionales se utilizará en MobileMapper Office para asegurar el posproceso de sus entidades.

- Los archivos de datos brutos del **MobileMapper 100** o **120** se denominan de la siguiente manera:

`xnnnsyy.ddd`



Dónde:

Parámetros	Descripción
x	"A" para archivos A (archivos de coordenadas Auxiliares) o "G" para archivos G (archivos de datos brutos ATOM)
nnnn	Los cuatro últimos dígitos del número de serie del receptor
s	Número de sesión (A, B, C... X). Se incrementa cada vez que se crea una nueva sesión de trabajo el mismo día.
aa	Los dos últimos dígitos del año ("08" para 2008)
ddd	Número de día en el año (1-366)

NOTA: El archivo de coordenadas auxiliares creado durante una sesión de trabajo utiliza la misma convención de nomenclatura. Solo el prefijo es distinto ("A" en lugar de "G").

- los archivos de datos brutos de **MobileMapper 10** y **MobileMapper 6** se denominan de la siguiente manera:
nnnnyymmddss.grw

Dónde:

Parámetros	Descripción
nnnn	Los cuatro últimos dígitos del número de serie del receptor
aa	Los dos últimos dígitos del año ("08" para 2008)
mm	Número del mes en curso (1-12)
dd	Número del día (1-31)
ss	Número de sesión, empezando en 00. Puede tener más dígitos si es preciso.
grw	Extensión de archivo

NOTA: El archivo de coordenadas creado durante una sesión de trabajo utiliza la misma convención de nomenclatura. Solo la extensión es diferente ("crw" en lugar de "grw").

- Durante la recogida de datos brutos, incluso si no está registrando entidades, solo moviéndose de una entidad a otra, recuerde que debe mantener el receptor a un ángulo de 45° por encima de la horizontal.

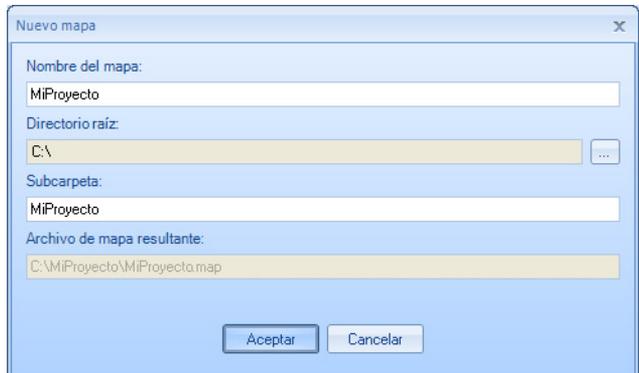
- Nunca ponga el receptor en modo de suspensión mientras recoge datos brutos (la recogida de datos terminaría). Si desea ahorrar batería mientras recopila datos, puede desactivar la iluminación posterior de la pantalla. No obstante, si también está utilizando la brújula-e mientras recoge datos brutos, recuerde que no debe cambiar el ajuste de iluminación posterior. Debe ser el mismo que se ajustó la última vez que se calibró la brújula-e.
- Recoja siempre los datos brutos durante al menos 10 minutos, incluyendo aquellos proyectos en los que la recogida de entidades SIG pueda terminarse antes. Recuerde que cuantos más datos brutos recoja para un proyecto, mejores resultados ofrecerá el posprocesado.
- Si regresa a la ficha **Menú>Opciones, Registro** tras haber comenzado el registro de datos brutos, podrá leer el nombre y la ruta del archivo de datos brutos que se está creando. Esta información aparece bajo la opción **Registrar datos brutos para posproceso**.
- Si la memoria está baja durante la recopilación de datos brutos, aparecerá un mensaje de advertencia.

Instalación del software MobileMapper Office

- Descargue el archivo de instalación desde el sitio web de Spectra Precision y ejecute este programa en la computadora. Espere hasta que aparezca la pantalla de bienvenida.
- Es posible que el programa de instalación quiera instalar una o varias aplicaciones de Microsoft en el ordenador. De ser así, acepte. Serían:
 - Microsoft .NET Framework 2.0
 - Bibliotecas de ejecución de Microsoft Visual C++
 - Microsoft Windows Installer 3.1
- El programa de instalación instalará luego MobileMapper Office.
- Al final de la instalación, haga clic en **Finalizar** para salir del programa de instalación. MobileMapper Office se iniciará automáticamente.

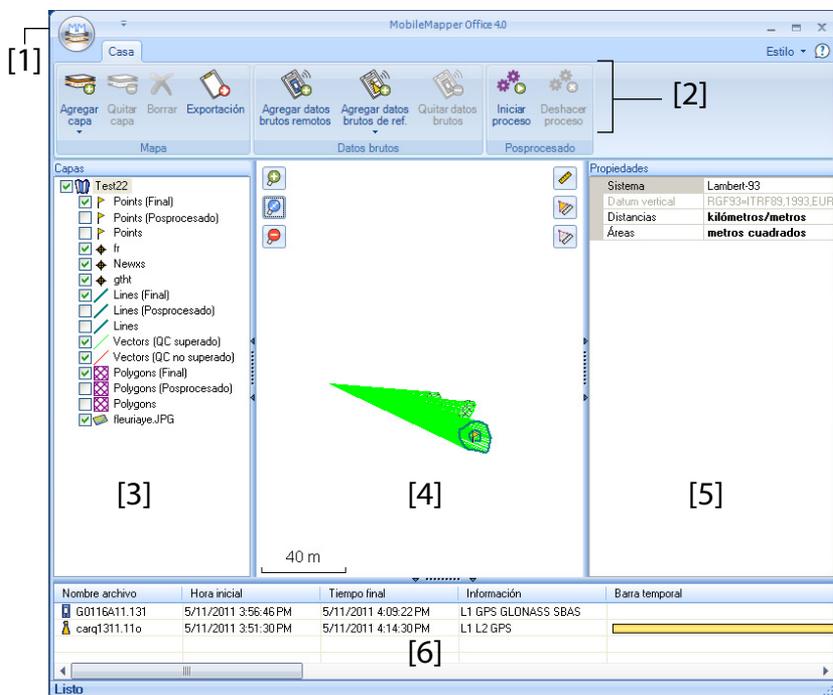
Posprocesado con el software MobileMapper Office

- Mediante el procedimiento de transferencia de datos (véase *Funciones de carga/descarga en la página 46*), copie los siguientes archivos de datos de campo desde el receptor a la carpeta deseada en el ordenador:
 - Archivos *.map
 - Archivos *.shp
 - Archivos img*.jpg
 - Archivos sound*.wav
 - Archivo de datos brutos G* (MobileMapper 100 o 120) o *.grw (MobileMapper 10 o MobileMapper 6).
 - Archivo A* o *.crw relevante para el archivo G* o *.grw descargado, respectivamente.
- Ejecute MobileMapper Office en su ordenador. El programa primero muestra una ventana que permite crear rápidamente un nuevo proyecto (archivo Map).



Asígnele un nombre al proyecto e indique dónde guardarlo, el programa creará automáticamente la estructura de archivos del proyecto. Si desea abrir un proyecto existente, haga clic en **Cancelar** y, a continuación, use el botón [1] que aparece más abajo para seleccionar **Abrir** y localizar en el ordenador el proyecto existente. La próxima vez que inicie MobileMapper Office, se abrirá automáticamente el último proyecto abierto.

La ventana principal de MobileMapper Office tiene este aspecto:



Las distintas áreas se describen a continuación:

- [1]: Botón Abrir/Crear mapa
- [2]: Barra de menú
- [3]: Nombre de archivo MAP y lista de capas
- [4]: Pantalla de mapa que muestra el contenido del trabajo abierto, también incluye botones de zoom a la izquierda y botones de herramientas de distancia/ángulo/área a la derecha.
- [5]: En función de lo que haya seleccionado en el área [3], [4] o [6], esta área mostrará las propiedades del trabajo (sistema de coordenadas y unidades empleadas), los atributos y el aspecto de capa o las propiedades de archivos de datos brutos (tiempo de observación, etc.). Al seleccionar una entidad en la pantalla de mapa, los atributos de sonido e imagen pertenecientes a la entidad pueden verse y oírse haciendo clic en el botón con los tres puntos situado

tras la ruta del archivo en el campo correspondiente. Haga clic en este botón para iniciar el editor predeterminado del ordenador para los archivos WAV y JPG respectivamente.

- [6]: Tiempos de observación cubiertos por los archivos de datos brutos añadidos al proyecto. Una barra azul representa un archivo de datos brutos del receptor, y una barra amarilla, un archivo de datos brutos de base.

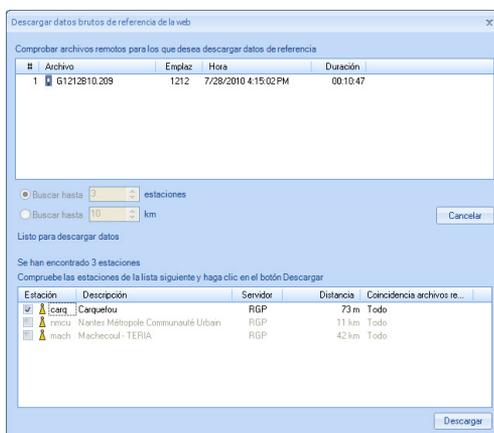
- Haga clic en  y seleccione **Abrir**. Busque la carpeta que contiene sus archivos de datos de campo.
- Seleccione el archivo Map deseado y haga clic en **Abrir**. MobileMapper Office muestra el contenido del proyecto en las áreas [3], [4] y [5] (véase la pantalla más arriba).
- Haga clic en **Agregar datos brutos remotos**. Seleccione el archivo de datos brutos correspondiente al proyecto (desde la misma carpeta que antes) y haga clic en **Abrir**. MobileMapper Office importa el archivo *.G o GRW y muestra las propiedades del archivo en las áreas [5] y [6]:
- Si trabaja con una estación de referencia de otra marca, haga clic sucesivamente en **Agregar datos brutos de referencia** y **Desde la web** (se supone que el ordenador tiene conexión a Internet). Se abrirá una nueva ventana en la que tendrá que indicar cómo desea buscar la estación de referencia que utilizará para posprocesar su trabajo.



- Elija uno de los dos criterios de búsqueda siguientes:
 - **Buscar hasta x estaciones:** Especifique un número predeterminado de estaciones que desee enumerar antes de elegir una. Todas las estaciones enumeradas serán las más cercanas a su área de trabajo, pero no hay límite de rango para estas estaciones.
 - **Buscar hasta x km:** Especifique un límite de distancia entre su lugar de trabajo y las estaciones. Cuanto

menor sea la distancia, mejor serán los datos brutos desde la estación pero menor será el número de estaciones que se podrán utilizar.

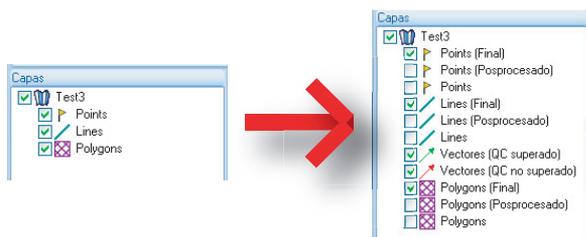
- Haga clic en **Buscar** y espere hasta que la búsqueda se haya completado. Al final de la búsqueda, MobileMapper Field enumera las estaciones que responden a la solicitud de búsqueda.
- Seleccione la estación de referencia más adecuada, sobre todo de acuerdo con la distancia (línea de base) a dicha estación.



- Haga clic en **Descargar**. MobileMapper Office importa los datos brutos de base y muestra sus propiedades en las áreas [5] y [6].

NOTA: Spectra Precision no garantiza el 100% de calidad en los resultados si se utilizan archivos de datos brutos de estaciones de referencia situadas a más de 200 km (125 millas) de su área de trabajo. También es importante comprobar que los datos de base descargados ofrecen al mismo el mismo tipo de datos brutos que el receptor remoto. Si, por ejemplo, los datos remotos son datos GPS/ GLO L1, los datos la base deben ser al menos datos GPS/ GLO L1. De lo contrario, el posprocesado se puede degradar en cierta medida.

- Haga clic en **Iniciar proceso**. MobileMapper Office posprocesa los distintos archivos presentes en el proyecto. A continuación se muestra un ejemplo de lo que puede verse en el panel Capas al final del paso de posprocesado:



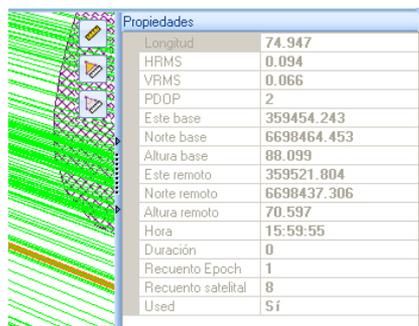
Por cada capa (<Nombre_de_capa>) presente en el proyecto, MobileMapper Office ha creado dos capas adicionales:

- **<Nombre_de_capa> (final)**: Esta capa se visualiza por defecto. Se muestran todas las entidades de la capa **<Nombre_de_capa>**, tanto las recién posprocesadas, cuyas posiciones refinadas se verán en la pantalla de mapa, como aquellas no afectadas por el posprocesado, cuyas posiciones no cambian respecto a la capa **<Nombre_de_capa>**.
- **<Nombre_de_capa> (posprocesado)**: Esta capa no se visualiza por defecto. Solo contiene las entidades realmente posprocesadas. Es posible que solo quiera ver esta capa si desea centrarse únicamente en las entidades posprocesadas.
(La capa **<Nombre_de_capa>** “inicial” también está oculta por defecto. Es posible que quiera verla para observar todas las entidades tal y como eran antes del posprocesado).

MobileMapper Office también ha agregado dos capas vectoriales distintas al proyecto. Cada vector describe las condiciones en que se ha determinado la línea de base entre cada punto posprocesado y la estación base utilizada. También se muestran los componentes resultantes del vector. Las dos capas vectoriales son:

- **Vectores (QC superado)**(en verde): Los vectores pertenecientes a la capa cumplen todos los parámetros de control de calidad definidos en la ficha **Opciones** (véase *Control de calidad en el posprocesado en la página 57*).
- **Vectores (QC no superado)**(en rojo): Ninguno de los vectores de la capa cumplen los parámetros de control de calidad definidos en la ficha **Opciones**. Si la capa está vacía (sin vectores rojos), significa que todos los puntos se posprocesaron correctamente.

Cada vector puede editarse individualmente. Seleccione uno en la pantalla de mapa y las propiedades del vector aparecerán en el panel derecho (véase el ejemplo más abajo).



Propiedades	
Longitud	74.947
HRMS	0.094
VRMS	0.066
PDOP	2
Este base	359454.243
Norte base	6698464.453
Altura base	88.099
Este remoto	359521.804
Norte remoto	6698437.306
Altura remoto	70.597
Hora	15:59:55
Duración	0
Recuento Epoch	1
Recuento satelital	8
Used	Sí

Todas las nueva capas se han creado y se encuentran en la misma carpeta que las capas que se encontraban inicialmente en le proyecto.

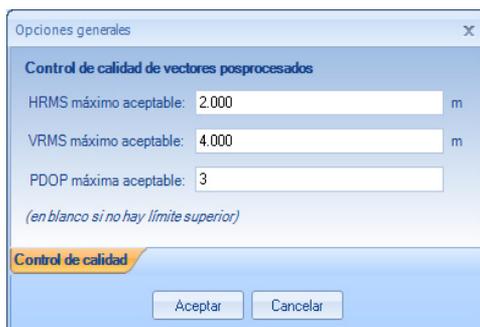
NOTA: Los archivos de trabajo DXF and AXF y las capas CSV y MIF no se admiten en esta versión de MobileMapper Office.

Control de calidad en el posprocesado

Puede establecer un filtro de control de calidad según el cual MobileMapper Office evaluará los resultados de posprocesado de acuerdo con sus propios requisitos. Después del posprocesado de su trabajo, MobileMapper Office asociará los vectores resultantes a dos capas diferentes: una con los vectores que han pasado el control de calidad (vectores verdes) y otra con las que no lo han pasado (vectores rojos).



- Haga clic en  y luego en el botón **Opciones** situado en la esquina inferior derecha de la ventana emergente.
- Introduzca los tres ajustes de control de calidad, es decir, los valores máximos permitidos para HRMS, VRMS y PDOP. (observe la pantalla de ejemplo a continuación).

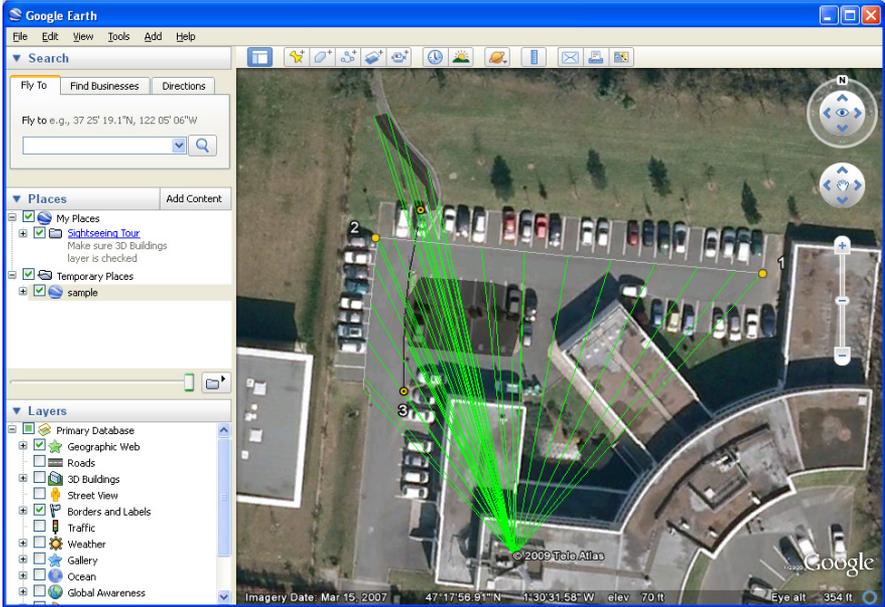


- Haga clic en **Aceptar** para confirmar los ajustes de filtrado. Todos los vectores en los que HRMS, VRMS y PDOP sean inferiores que los especificados aquí superarán el control de calidad, mientras que el resto no lo superará. Observe que el filtro de control de calidad es aplicable a todos los trabajos abiertos en MobileMapper Office hasta que modifique los ajustes de filtrado. Para eliminar el filtro, solo tiene que dejar los tres campos en blanco y hacer clic en **Aceptar**. Observe también que PDOP caracteriza cada punto cuando se registró (MobileMapper Office recalcula el PDOP basándose en el contenido del archivo del trabajo). Por el contrario, los HRMS y VRMS son parte de los resultados de posprocesado y caracterizan las posiciones de posprocesado.

Función de exportación

MobileMapper Office puede exportar las capas visibles desde el trabajo abierto en tres formatos distintos:

- Formato GPS eXchange (*.gpx). Todas las capas seleccionadas se fusionarán en un solo archivo gpx. Las entidades de punto se convertirán en waypoints; las líneas y polígonos, en trazados.
- Formato de Google Earth (*.kml). Todas las capas seleccionadas se fusionarán en un solo archivo KML. Al abrir un archivo KML desde la vista inicial de Google Earth, la representación de la tierra se girará y ampliará gradualmente para mostrar la ubicación exacta de las entidades contenidas en el archivo KML.



- Formato ASCII (*.csv). Cada capa seleccionada resultará en un archivo csv independiente.

Siga las instrucciones que aparecen más abajo para exportar capas:

- Abra su trabajo.
- Haga visibles las capas que desee exportar (activando las casillas de verificación correspondientes). Como los mapas de fondo no se exportan, pueden permanecer visibles en el trabajo.
- Haga clic en  y seleccione el formato y el destino del archivo o archivos generados por la función de exportación.
- Haga clic en **Guardar** para completar la secuencia de exportación.

Función Reproyectar

MobileMapper Office puede convertir todo el contenido de un proyecto en otro, con todas las coordenadas originales convertidas en otro sistema de coordenadas.

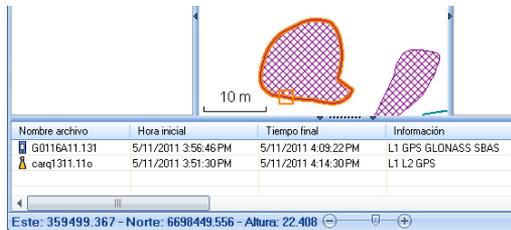
- Abra el proyecto que desee convertir.
- Haga clic en  y, a continuación, seleccione **Reproyectar como**.
- Defina el sistema de coordenadas al que desee convertir el proyecto completo. Esta definición incluye la elección de la unidad lineal utilizada para expresar todas las coordenadas (metros, pies o pies topográficos); a continuación, haga clic en **Aceptar**.
- Después, asigne un nombre al proyecto resultante (se definirá automáticamente una subcarpeta para este nuevo proyecto) y haga clic en **Aceptar**. Espere hasta que la conversión haya finalizado. MobileMapper Office mostrará el proyecto recién creado.

Más acerca de MobileMapper Office

- **Deshacer posprocesado:** Si los resultados del posprocesado no cumplen sus expectativas, puede restaurar los archivos SHP originales seleccionando el comando **Deshacer proceso**.
- **Configuración del zoom:** Además de los botones de zoom de la barra de menús y en la pantalla de mapa, MobileMapper Office ofrece otra forma útil de establecer el valor del zoom. Haga doble clic en una entidad en la pantalla de mapa. Al hacerlo, la entidad se colocará en el centro de la pantalla de mapa. Luego, puede ajustar el valor de zoom sobre la entidad, que permanecerá en el centro de la pantalla, usando la rueda del ratón (gírela hacia delante para acercar y hacia atrás para alejar).
- **Ver el mapa de fondo:** Los mapas de fondo se ven como capas en el proyecto. Usar **Agregar capa>Seleccionar existentes**. En el cuadro de diálogo Abrir, elija “Archivo ráster” como tipo de archivo y elija el archivo de mapa de fondo. MobileMapper Office es compatible con los siguientes formatos ráster: bmp, gif, tif, jpg, jp2 y ecw. Seleccione un archivo ráster y haga clic en **Abrir**.
Si esta es la primera capa insertada en el trabajo, MobileMapper Office le pedirá que defina el sistema de coordenadas utilizado. En este momento, puede elegir la unidad lineal utilizada en el sistema de coordenadas (metros, pies o pies topográficos).

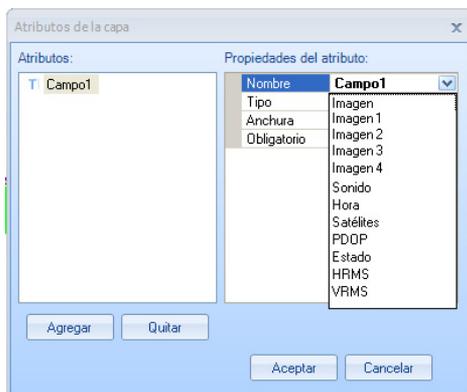
Si ya existe una capa en el proyecto cuando importe una capa ráster y el sistema de coordenadas utilizado por el mapa de fondo no sea el mismo que el utilizado en la capa, aparecerá un mensaje de advertencia. Puede elegir continuar si los dos sistemas no son muy distintos. Si acepta un mapa de fondo con un sistema de coordenadas muy distinto, la ubicación resultante en la pantalla de mapa será imprecisa.

- **Barra de estado:** La barra de estado se sitúa en el extremo inferior de la ventana principal. Independientemente de la función seleccionada en la pantalla de mapa, la barra de estado muestra las coordenadas del punto seleccionado. En el caso de entidad lineal o poligonal, la barra de estado también muestra una barra deslizante que permite mover el cursor en la pantalla de mapa de un punto al siguiente o anterior utilizando los botones “Más” y “Menos” situados en los extremos de la barra deslizante.



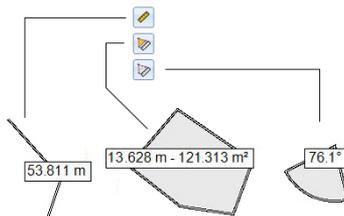
La ubicación del cursor en la barra deslizante es representativa de la posición del punto deseado en la línea o polígono.

- **Editor de capas:** MobileMapper Office también le permite editar archivos SHP de una forma muy similar a la función Editar/Crear capa del MobileMapper Field.
 - Al crear desde cero una nueva capa en MobileMapper Office, se abrirá una nueva ventana (véase más abajo) en la que se le pedirá que defina atributos para la nueva capa. Si está familiarizado con la creación de atributos en MobileMapper Field, no tendrá problemas para utilizar esta ventana.



- Si selecciona una capa en el panel izquierdo podrá leer o cambiar el aspecto visual de todas las entidades de esa capa (las entidades, si las hubiera, aparecerán en el panel central) y leer los detalles de sus atributos en el panel derecho.
- Si selecciona una entidad en el panel central podrá leer los valores de sus atributos en el panel derecho.

Medición de distancias, ángulos y áreas en la pantalla de mapa: Utilice los tres iconos de la esquina superior derecha. El superior es para distancias, el segundo, para áreas y el inferior, para ángulos.



Para cada herramienta, el primer clic sobre el icono activará la herramienta y cambiará la forma del cursor. El segundo clic desactivará la herramienta y el cursor recuperará su forma inicial. También puede pulsar el botón derecho del ratón para desactivar la herramienta.

Medida de distancia:

- Haga clic en el primer punto desde el que desea iniciar la medición de distancia.
- Haga clic en el segundo punto que define el segmento medido. Cualquier nuevo clic sobre el mapa creará un

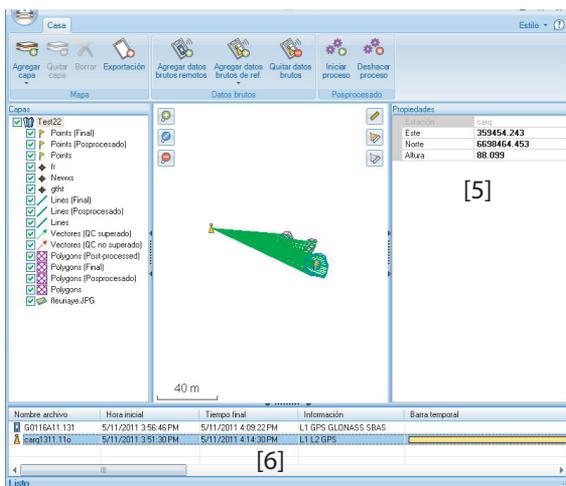
nuevo segmento a partir del punto anterior. Desde el segundo punto, el valor de distancia indicado representa la distancia total desde el punto inicial.

- Para anticipar el final de la medición, haga doble clic en el último punto. Al hacerlo, se parará la medición de distancia.
- Haga clic en  para salir de la herramienta de medición de distancia.

Medición del área: Igual que la medición de distancia. La medición de área solo es efectiva después de haber definido tres puntos en el mapa. También se indica el valor del perímetro.

Medición de ángulo:

- Haga clic en el primer punto que define el segmento que da la dirección de referencia, y luego en el segundo. La herramienta trazará entonces el ángulo medido y le indicará el valor actual al mover el cursor del ratón sobre la pantalla del mapa. Si hace clic en algún punto, la herramienta se parará en el ángulo definido por ese último clic y dará su valor.
 - Haga clic en  para salir de la herramienta de medición de ángulo.
- **Eliminar una entidad:** Seleccione en la pantalla de mapa una entidad que desee eliminar y, a continuación, haga clic en el botón **Eliminar** de la barra de menús. Haga clic en **Sí** para confirmar que desea eliminar esta entidad.
 - **Agregar datos brutos de base desde un archivo:** Esta función resulta muy práctica cuando se han descargado archivos de datos brutos de base útiles de Internet, o si proceden de una estación de referencia que no esté conectada a Internet. En cualquier caso, haga clic en **Agregar datos brutos de referencia>Desde archivo** y seleccione los archivos de datos brutos de base.
 - **Editar las coordenadas de la estación base utilizada:** Es posible que necesite editar las coordenadas de la estación base antes de iniciar el posprocesado. Como se muestra en la siguiente pantalla, haga clic en la fila (en el panel inferior [6]) que contiene el archivo de datos de la base. Ahora podrá editar las coordenadas de la base en el panel derecho ([5])



Al descargar los datos brutos de una estación de referencia a través de Internet, se asigna una posición predeterminada a la estación, que podrá leerse en el archivo `<red>.stations.xml`, guardado de forma local. La ruta del archivo es:

...Archivos de programa (x86)\Archivos comunes\Ashtech\CORS\

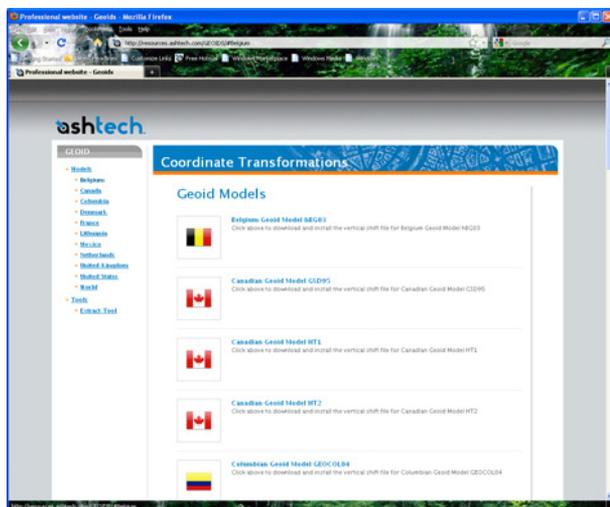
Si conoce las coordenadas reales de la estación de referencia (o dispone de unas coordenadas más precisas disponibles para la estación), puede editar el archivo con un editor de textos cualquiera (los archivos xml son archivos de texto). En este caso, asegúrese de cambiar únicamente las coordenadas en el archivo xml y nada más.

- **Quitar una capa de un mapa:** Seleccione la capa en el área [3] de la pantalla y pulse la tecla Supr o bien haga clic en **Quitar capa**.
- **Accesos directos:** En Windows Explorer, haga doble clic en un archivo de mapa (*.map) para abrirlo directamente en MobileMapper Office. Todos los archivos que puedan ser capas en MobileMapper Office podrán arrastrarse y soltarse en el archivo de mapa abierto (equivale a seleccionar **Agregar capas>Seleccionar existentes**)

Instalación de Geoids

Spectra Precision ofrece una colección de geoides para su uso en varios países de todo el mundo. Esta colección está disponible en el sitio web de Ashtech, y se actualiza periódicamente.

Puede ver una lista de los geoides disponibles y descargar los que desee conectándose mediante su explorador web a la siguiente URL: <http://resources.ashtech.com/GEOIDS>.



Después de descargar un nuevo geoid, ejecute el archivo “install.exe” descargado para instalar el nuevo geoid en su ordenador (para utilizarlo con su software de oficina) y en su receptor (para utilizarlo en su software de campo) si está conectado al ordenador mediante ActiveSync y la estación de acoplamiento.

La instalación del geoid en el receptor sólo se quedará aplazada si en ese momento no está conectado al ordenador. La instalación se ejecutará automáticamente más adelante, cuando conecte el receptor al ordenador mediante la estación de acoplamiento y ActiveSync.

Desde la URL anterior, también puede instalar la **Extract Tool** (Herramienta de extracción) en su ordenador (véase el final del menú a la izquierda).

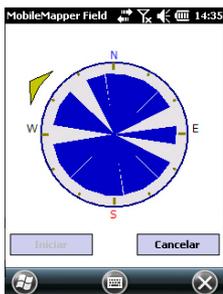
Esta herramienta sirve para limitar la extensión geográfica del geoide seleccionado a su área de trabajo. Esto puede resultar útil para reducir el espacio ocupado por el archivo de geoide en su receptor.

El geoide extraído (también un archivo *.geo) debe copiarse luego en **Mi dispositivo \Archivos de programa\Geoids Data** en el receptor.

Habilitar/ Deshabilitar la brújula-e

- Puntee **Menú>Opciones**.
- Puntee varias veces el botón de la flecha a la derecha hasta ver la ficha **Brújula-e**.
- Puntee la ficha **Brújula-e**.
- Ajuste el botón **Usar brújula electrónica para determinar la orientación** para habilitar o deshabilitar la brújula-e. La calibración de la brújula se describe en el apartado siguiente.

Calibración de la brújula electrónica



Calibrar la brújula-e es un proceso de dos pasos, durante el cual se le pedirá primero que haga girar el receptor en sentido antihorario en posición horizontal y luego que ponga la unidad al revés hasta escuchar un pitido.

Este procedimiento debería realizarse con el receptor alimentado mediante sus baterías internas, y no con una fuente de energía externa.

- Puntee el botón **Calibrar**.
- Lea las instrucciones y luego puntee el botón **Iniciar**.
- Espere hasta que la flecha de fuera de la brújula empiece a rotar suavemente en sentido horario. Gire el receptor en sentido antihorario para poder mantener la flecha en su dirección. Tendrá que realizar entre tres y cinco rotaciones hasta que el interior de la brújula sea completamente azul oscuro. Intente aplicar la mayor precisión posible, ya que eso acelerará el proceso de calibración.

Observe que la flecha se detiene momentáneamente cada 30 grados, más o menos, antes de continuar con la rotación.

- Cuando el interior de la brújula esté todo de color azul oscuro, y después de que la flecha haya vuelto a la dirección Sur, un mensaje le pedirá que proceda al último paso de la calibración.
- Puntee **ok** en la ventana del mensaje y ponga el receptor boca abajo sobre una superficie horizontal. Espere unos segundos hasta escuchar un pitido.

Recomendaciones para la calibración de la brújula-e

- Vuelva a poner el receptor boca arriba. Aparecerá un mensaje en pantalla indicando que la calibración ha finalizado correctamente.
- Puntee **ok** en la ventana del mensaje. Al hacerlo, volverá a la ficha **Brújula-e** de la pantalla **Opciones**.
- Puntee **OK** para volver a la pantalla de mapa.

Puesto que la brújula-e es un sensor muy sensible, Spectra Precision le recomienda que observe las recomendaciones siguientes.

- _La calibración debe realizarse siempre:
 - En el exterior, no en el interior.
 - Sobre una superficie llana y horizontal, no en sus manos.
 - En las mismas condiciones operativas (es decir, mismo nivel de iluminación posterior, con/sin tarjeta SD) que las condiciones en que se trabajará para recopilar los datos.

En lo relativo a la iluminación posterior de la pantalla, las dos opciones que controlan la función de iluminación posterior en la ficha **Alimentación por batería** de la ventana **Opciones** deben borrarse para la fase de calibración, pero también siempre que se deba usar la brújula-e.
- Durante la calibración, asegúrese de que todos los sectores de la brújula se ponen azul oscuro.
- Recalibre siempre la brújula-e en los casos siguientes:
 - Después de cambiar las pilas.
 - Cuando sospeche que la brújula-e ofrece valores incorrectos.

Brújula-e y brújula GPS

El receptor cuenta de hecho con dos brújulas:

- La *brújula-e*, que puede ser utilizada por MobileMapper Field.
- La *brújula GPS*, que es la **brújula predeterminada utilizada por MobileMapper Field cuando la brújula-e no está activada**. (La información de la brújula GPS es un producto secundario del cálculo de posición GPS).

Siga estas recomendaciones para saber qué brújula utilizar, según lo que vaya a hacer:

- Para medir rumbos con la brújula-e, es preciso sostener el receptor en posición horizontal. Por otra parte, el sensor GPS requiere que el receptor se sostenga a un ángulo de

45° respecto a la horizontal. Por ello, una buena solución es sostener el receptor a entre 20 y 25° respecto a la horizontal. Si le interesa más medir el rumbo, puede colocar temporalmente el receptor horizontal para obtener una medida válida del rumbo.

- _Para las ocupaciones estáticas, se recomienda utilizar la brújula-e. La brújula GPS se recomienda en modo cinemático.
- Al cabo de unos segundos, las lecturas de la brújula-e se estabilizan. Al registrar un punto tras haber estado caminando, sostenga el receptor horizontalmente y espere unos segundos antes de empezar a registrar.

Interconexión entre MobileMapper Field y un detector de cables (dispositivo externo)

- Puntee **Menú>Opciones**.
- Puntee varias veces el botón de la flecha a la derecha hasta ver la ficha **Dispositivos externos**.
- Pulse en la ficha **Dispositivos externos**.
- Puntee el botón **Realizar llamada**.
- Seleccione el detector de cables utilizado en el campo **Tipo de dispositivo**.
- Configure el número de puerto virtual (**Puerto**) y la velocidad de transmisión (**Vel. transm.**) utilizados para que su receptor se comunique con este dispositivo.
- Puntee **OK** para confirmar sus opciones y volver a la pantalla de mapa.

Si desea obtener información adicional sobre cómo trata MobileMapper Field los datos de un detector de cables, consulte *Special Layers Generated by Cable Locators en la página 21*.

Index

A

ActiveSync 3, 46
Agregar datos brutos de referencia 54
Agregar datos remotos 54
Ajustes de filtrado (control de calidad) 58
archivo *.dxf 11
archivo *.map 11, 52
Archivo de imagen 28
Archivo georreferenciado 28
Archivo Map 6, 32
Archivos *.shp 52
Archivos Crw 50, 52
Archivos Grw 49, 50, 52
Archivos img*.jpg 52
Archivos SHP (tipo M) 26
Archivos WAV 38
Área 23
Arrastrar mapa 8
Atributo obligatorio 21, 24
Atributos 20, 35
Axf 13, 57

B

Bibliotecas de ejecución de Visual C++ 51
Brújula GPS 33, 68
Brújula-e 33
Brújula-e (Calibrar) 67
Brújula-e (habilitar/deshabilitar) 67
Buscar hasta x estaciones 54
Buscar hasta x km 54

C

Cambiar coordenadas (estación base) 63
Capa 6, 12, 16, 28
Capa incompatible 26
Capas 1
Capas (agregar) 26
Características 43
Cargar 46
Centro de dispositivos de Windows Mobile 3
Color 20
Congelar definición de capa 19
Control de calidad 57
Coordenadas (estación base) 63
Coordenadas objetivo 42
CSV 16, 26, 59

D

Datos brutos de referencia 1
Datos GPX (activar registro) 45
Datos GPX (desactivar registro) 45
Datos GPX (grabación) 44

Datum 18, 47
Dbf 12
De tipo numérico 21
Descargar 46
Desplazamiento vertical 34, 36
Detectores de cables 69
Dfs 12
DGPS 5
Dispositivo externo 69
Drw 12
Duración de la recogida de datos 51
DXF 16

E

Edad de las correcciones 6
Editar coordenadas (estación base) 63
Eliminar entidad 63
Entidad lineal 35
Entidad poligonal 35
Entidad puntual 33
Entidades 1, 6
Escala 7, 24
Estación base (cambiar coordenadas) 63
Estilo 20
Etiqueta 24

F

Fecha 21
Filtro 7
FIXED (FIJO) 5
FLOAT (FLOTANTE) 5
Formato Csv 2
Formato de archivo KML 58
Formato GPX 2, 58
Formato Kml 2
Framework 2.0 51
Función Buscar entidad 43
Función de exportación 58
Función Reproyectar 60

G

Geoids 65
GeoTIFF 28
GIF 28
Google Earth 2, 58

H

Herramienta de extracción (geoides) 65
HRMS 6, 58

I

Imagen 21, 23
Inicializar 7
Iniciar (posprocesado) 55

Instalación de MobileMapper Office 51

Introducir coordenadas objetivo 42

Ir a 42

J

JPEG 28

JPEG2000 28

L

Longitud 23

M

Mapa de fondo 27

Mapas de fondo 1

Memoria principal 11, 17

Menú 21

MIF 16, 26

Minimizar MobileMapper Field 10

Mnd 12

Mnu 12

MobileMapper Office Spanish resources 52

Mostrar/Ocultar capa 19

Mostrar/ocultar entidades 25

N

Nombre del archivo del trabajo 11

Norte arriba 9

O

Orientación acústica 6, 42

OSM (OpenStreetMap) 27

P

Pantalla de Mapa 35

Pantalla de mapa 7

Parent menu 21

PDOP 6, 7, 9, 32, 58

Perímetro 23

Plantillas 14

POPn 3, 49

Posprocesado 1

Prj 12

ProMark3 63

Propiedades de la capa 18

Propiedades del trabajo 13

Proyección 18, 47

R

REC 6, 49

Recogida de datos brutos 1

Registrar datos brutos 49

Registro 6

Registro doble 39

Rellenar 20

Repetir atributos 40

Rumbo arriba 9

S

SBAS 5, 7

SDGPS 5

Servicio GNSS (apagado) 3

SHP 16, 17, 26, 28

Shp 12

Shx 12

Sí/No 21

Símbolo 20

Sistema de coordenadas 18, 47

Sonido 23

Sub-menu attribute 21

T

Tarjeta de almacenamiento (tarjeta SD) 11, 17

Tecla ESC 8

Teclado (grande) 1, 9

Teclado (virtual) 6

Texto 21

Tiempo de observación
54

Tipo (de entidad) 17

U

Usar brújula electrónica para determinar la orientación 67

USB 46

V

VDOP 58

Vectores (QC no superado) 56

Vectores (QC superado) 56

Vista 3, 46

Voz 23, 38

VRMS 6, 58

W

Windows Installer 3.1 51

Windows XP 3, 46

Guía básica de utilización

Contact Information:

AMERICAS

Spectra Precision Division
10368 Westmoor Drive
Westminster, CO 80021, USA
www.spectraprecision.com

EUROPE, MIDDLE EAST AND AFRICA

Spectra Precision Division
Rue Thomas Edison
ZAC de la Fleuriaye - CS 60433
44474 Carquefou (Nantes), France

ASIA-PACIFIC

Spectra Precision Division
80 Marine Parade Road
#22-06, Parkway Parade
Singapore 449269, Singapore

