

## PRÉPARER SA RANDONNÉE AVEC BASECAMP ET LA RÉALISER AVEC LE GPS GARMIN ETREX 30 OU L'APPLI SITYTRAIL

### **Avertissement**

Ce tutoriel explique comment, à l'aide du logiciel BaseCamp® et d'un GPS Garmin Etrex 30 (ou 30X ou 32X), ou de l'application smartphone SityTrail, on peut atteindre les objectifs suivants :

#### **OBJECTIFS**

Être capable de :

- sur son ordinateur, à l'aide de BaseCamp®, dessiner le tracé de sa future randonnée ;
- importer ce tracé dans un GPS ou dans son compte SityTrail ;
- sur le terrain, de suivre le tracé prévu en suivant les indications de l'Etrex 30 ou de l'appli SityTrail.

Patrice Bellanger, formateur fédéral GPS de la FFRandonnée  
Comité Départemental de la Randonnée Pédestre des Pyrénées-Atlantiques ([www.cdrp64.com](http://www.cdrp64.com))  
CDNP, 12 rue du Professeur Garrigou-Lagrange, 64000 Pau

© CDRP 64 - Reproduction interdite.

---

### **SOMMAIRE**

1. PRÉREQUIS .....	2
2. REMARQUES PRÉALABLES .....	2
3. CONFIGURER BASECAMP .....	3
4. DESSINER UN TRACÉ DANS BASECAMP .....	6
5. EXPORTATION DANS L'ETREX 30 (MÉTHODE CONSEILLÉE).....	9
6. SUR LE TERRAIN AVEC L'ETREX 30.....	11
7. EXPORTATION DANS VOTRE COMPTE SITYTRAIL .....	13
8. SUR LE TERRAIN AVEC SITYTRAIL .....	14

## 1. PRÉREQUIS

### Logiciel BaseCamp

Le logiciel BaseCamp®, version 4.7.4 (dernière version en octobre 2021), est téléchargeable gratuitement sur le site de Garmin : [https://www8.garmin.com/support/download\\_details.jsp?id=4435](https://www8.garmin.com/support/download_details.jsp?id=4435).

Pour l'installation de le logiciel, se reporter à notre tutoriel (16) *GPS et cartographie électronique*, chapitre 5.

### Carte pour BaseCamp

Une carte électronique topographique de la région concernée est nécessaire. Dans ce tutoriel, nous utilisons la Freizeitkarte\_FRA+ (carte OSM gratuite, mais qui ne possède pas de données altimétriques).

Pour télécharger et installer cette carte dans BaseCamp et dans l'Etrex 30, se référer à notre tutoriel (16) *GPS et cartographie électronique*, chapitre 7.

### GPS

Nous utilisons le récepteur GPS GARMIN Etrex 30 (ou 30X ou 32X) paramétré selon les indications du tutoriel (02) *GPS GARMIN Etrex 30 – Paramétrage rapide*.

### Carte pour le GPS

Les Etrex 30X et 32X sont livrés d'origine avec une carte OSM, nommée *TopoActive Europe West*. Cette carte, qui couvre l'Europe en deux parties, *North East* et *South West*, est logée dans la mémoire interne de l'appareil.

Il n'est donc pas forcément judicieux de vouloir installer une autre carte OSM sur la MicroSD amovible du GPS, sauf s'il ne s'agit pas du même territoire ou si l'OSM est beaucoup plus récente.



En revanche, la démarche se justifie pour un Etrex 30 qui est livré sans carte. Pour l'installation, se reporter à notre tutoriel (16) *GPS et cartographie électronique*, chapitre 7.5.

## 2. REMARQUES PRÉALABLES

Il existe deux méthodes pour préparer une randonnée chez soi et la suivre sur le terrain avec son GPS.

### 2.1. MÉTHODE DES TRACÉS

La plus utilisée est celle des **tracés**. Elle consiste à importer dans son GPS un **tracé** créé par soi-même, c'est-à-dire dessiné sur l'ordinateur à l'aide d'un logiciel cartographique tel que CartoExploreur 3D® ou BaseCamp®, ou une trace (un GPX) obtenue sur un site Internet. Sur le terrain, il suffira de consulter l'écran de l'Etrex 30 pour constater l'écart éventuel entre le tracé préalablement chargé et la trace résultant de son propre cheminement. Le GPS ne nous donne pas d'indications supplémentaires.

C'est cette méthode que nous utilisons dans ce tutoriel.

### 2.2. MÉTHODE DES ROUTES

L'autre méthode est celle des **routes**. Une **route**, dans le monde du GPS, est une suite de waypoints. À chaque waypoint, l'Etrex 30 est capable, à l'aide de sa boussole, de nous dire dans quelle direction et à quelle distance se trouve le waypoint suivant. On est donc guidé de point en point. Nous développons cette méthode dans le tutoriel (08) *BaseCamp & Etrex 30 - De la carte au terrain (méthodes Tracé et Route)*. Cette méthode n'est pas applicable aux applications smartphone.

Pour en savoir plus sur les caractéristiques et les avantages ou inconvénients de ces deux méthodes, nous vous invitons à vous reporter à notre tutoriel (14) - *Navigation au GPS : méthode « tracé » ou « route » ?*

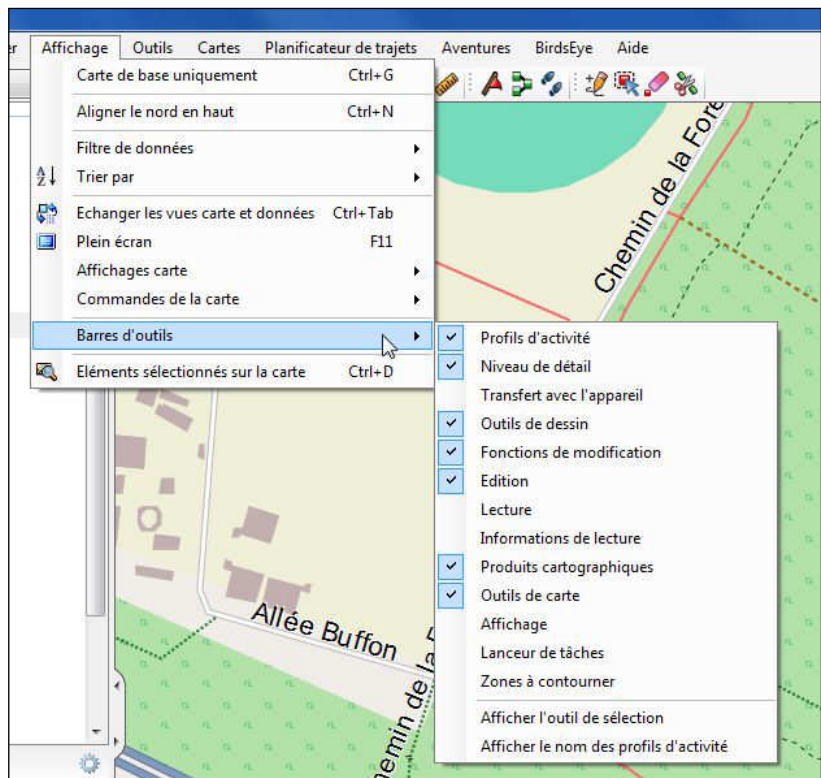
## 3. CONFIGURER BASECAMP

### 3.1. CONFIGURER LES MENUS

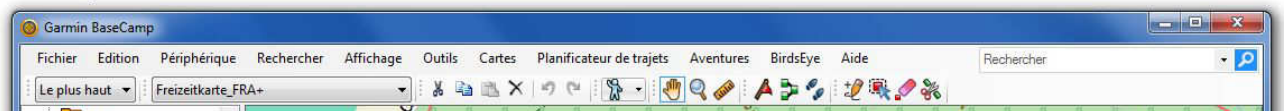
Ouvrez BaseCamp®.


Dans le menu *Affichage*, *Barres d'outils*, assurez-vous que les barres d'outils suivantes sont bien cochées :

- Profils d'activité ;
- Niveau de détail ;
- Outils de dessin ;
- Fonctions de modification ;
- Édition ;
- Produits cartographiques ;
- Outils de carte.




La barre d'outils doit se présenter grosso modo comme ci-dessous :



Vous devez y retrouver, entre autres, la barre *Outils de carte*  avec les boutons :

- *Main*, pour le déplacement de la carte ;
- *Loupe*, pour zoomer sur une partie de la carte ;
- *Décimètre*, pour mesurer des distances, des azimuts et des surfaces.

Ensuite la barre *Outils de dessin*  avec les boutons :

- *Fanion*, pour éditer un nouveau waypoint ;
- *Itinéraire*, pour créer une route ;
- *Semelles de chaussures*, pour créer un tracé.

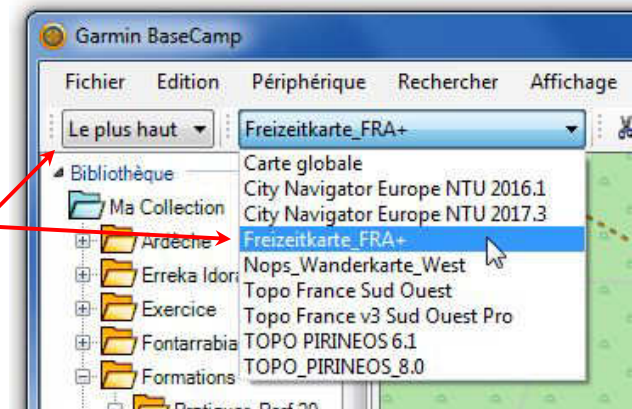
Enfin, la barre *Fonctions de modification*  qui n'est active que lorsqu'un tracé est sélectionné, avec les boutons :


- *Crayon*, pour insérer un point dans le tracé sélectionné ;
- *Flèche bleue sur carré rouge*, pour déplacer un point du tracé ;
- *Gomme*, pour supprimer un point du tracé
- *Ciseaux*, pour scinder un tracé en deux.

### 3.2. CONFIGURER LA CARTE

Dans la liste des cartes, sélectionnez Freizeitkarte\_FRA+

et sélectionnez le niveau de détail *Le plus haut*.



Ensuite, à l'aide du bouton « main »  et du zoom (molette de la souris), positionnez la carte sur la région qui vous intéresse, ici la forêt de Bastard, au nord de Pau.

### 3.3. PRÉPARER LA BIBLIOTHÈQUE

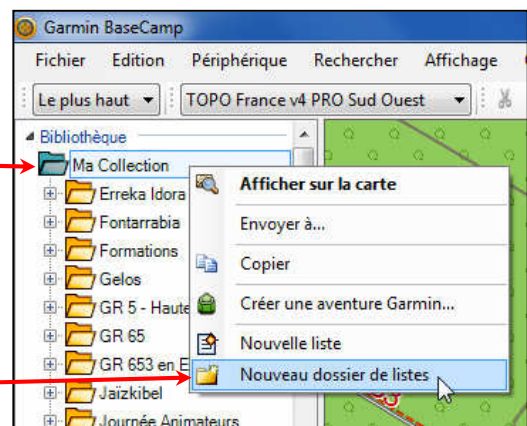
La bibliothèque (volet de gauche) contient les traces, les tracés et les waypoints que vous avez créés ou recueillis. Ils sont organisés de façon classique en dossier et sous-dossiers :

- le dossier *Ma collection* contient les *dossiers de listes* ;
- les *dossiers de liste* contiennent les *listes* ;
- les *listes* contiennent les traces et les waypoints.

Avant de créer un tracé, il convient donc de créer le **dossier de liste** et la **liste** qui va recueillir ce dossier.

Clic droit sur *Ma Collection*...

...et choisissez *Nouveau dossier de listes*.

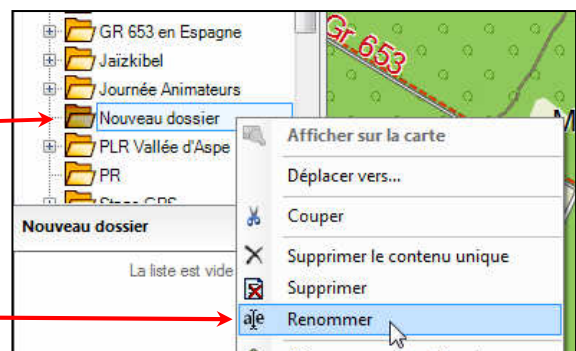


Le nouveau dossier apparaît dans la liste des dossiers.

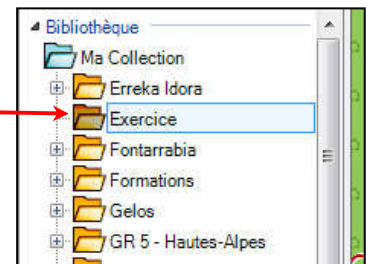
Clic droit sur *Nouveau dossier*...

...et choisissez *Renommer*.

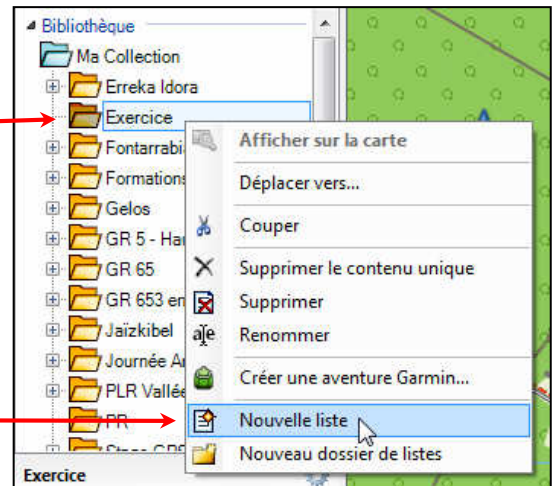
Pour cet exercice, donnez le nom *Exercice* et validez.



Le dossier *Exercice* apparaît dans *Ma collection*.

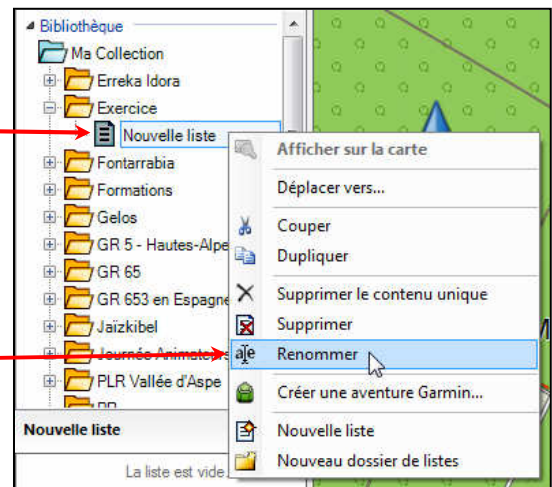


Clic droit sur *Exercice*...



...et choisissez *Nouvelle liste*.

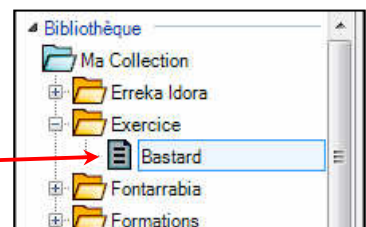
Clic droit sur *Nouvelle liste*...



...et choisissez *Renommer*.

Pour cet exercice, donnez le nom *Bastard* et validez.

Le nom de la liste *Bastard* apparaît dans le dossier *Exercice*.




Cette liste pourra contenir aussi bien des traces et des tracés que des waypoints. Quand on crée un tracé, il va automatiquement se loger dans la liste active (sélectionnée).

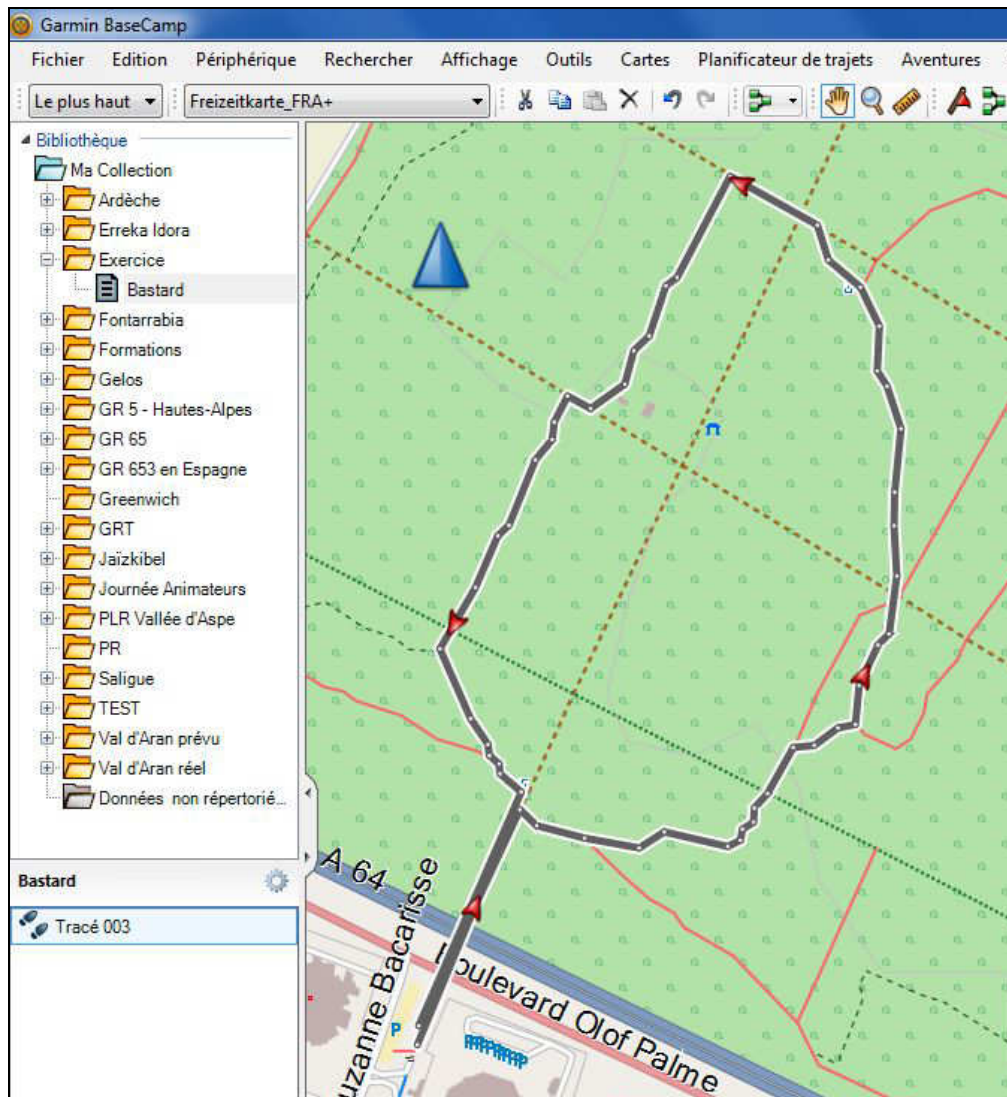
Avant de tracer la rando, assurez-vous que la liste *Bastard* est bien sélectionnée (fond bleu pâle).

## 4. DESSINER UN TRACÉ DANS BASECAMP

Cliquez sur l'outil *Nouveau tracé* (les semelles de chaussures).



Le pointeur de la souris prend la forme d'un crayon .



À l'aide de cet outil, tracez l'itinéraire prévu (ici en sens anti-horaire) :

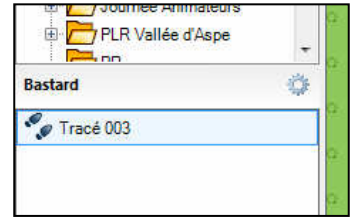
- un clic au point de départ ;
- un clic à chaque virage ;
- un clic à l'arrivée ;
- touche Échap ou clic droit quand c'est fini.

Pendant que vous tracez, vous pouvez :

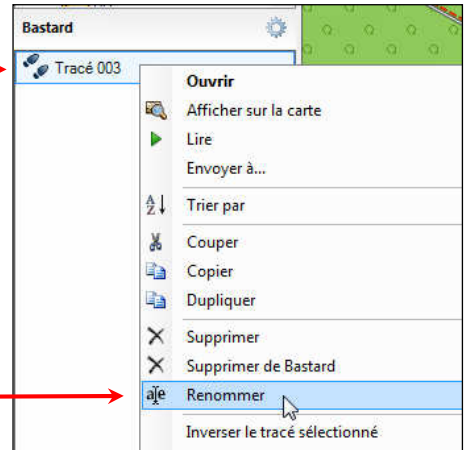
- utiliser la molette de la souris pour zoomer ou dézoomer ;
- déplacer la carte à l'aide des touches Flèches du clavier.

Si vous faites une erreur, utilisez <CTRL>+Z ou poursuivez quand même jusqu'au bout, vous pourrez facilement déplacer ou supprimer le point erroné ensuite.

Dès le premier point placé, le nouveau tracé apparaît dans le volet de gauche, sous l'étiquette *Bastard*, avec le nom *Tracé xxx*.



Clic droit sur ce nom...

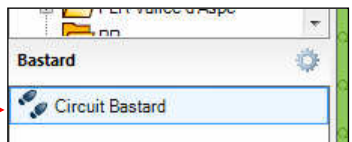


...et choisissez *Renommer*.



Pour cet exercice, donnez le nom *Circuit Bastard* et validez.

Faites un double-clic sur le nom de ce tracé...



...pour faire apparaître ses caractéristiques et, notamment, la liste des points :

Propriétés | Graphique | Remarques | Références

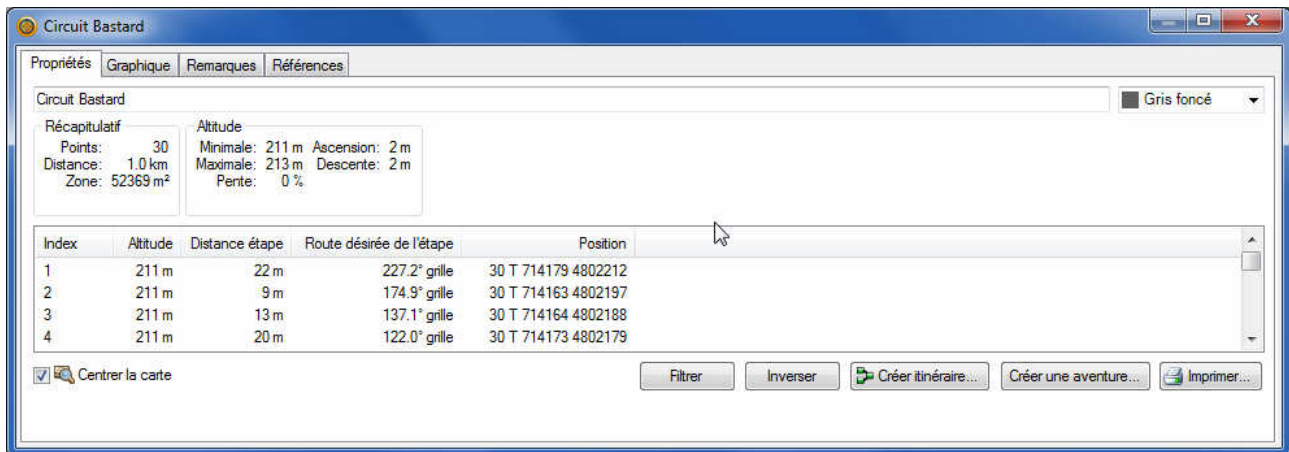
Circuit Bastard

Récapitulatif

Points:	30	Altitude:	Minimale: 211 m	Ascension:	2 m
Distance:	1.0 km		Maximale: 213 m	Descente:	2 m
Zone:	52369 m²		Pente:	0 %	

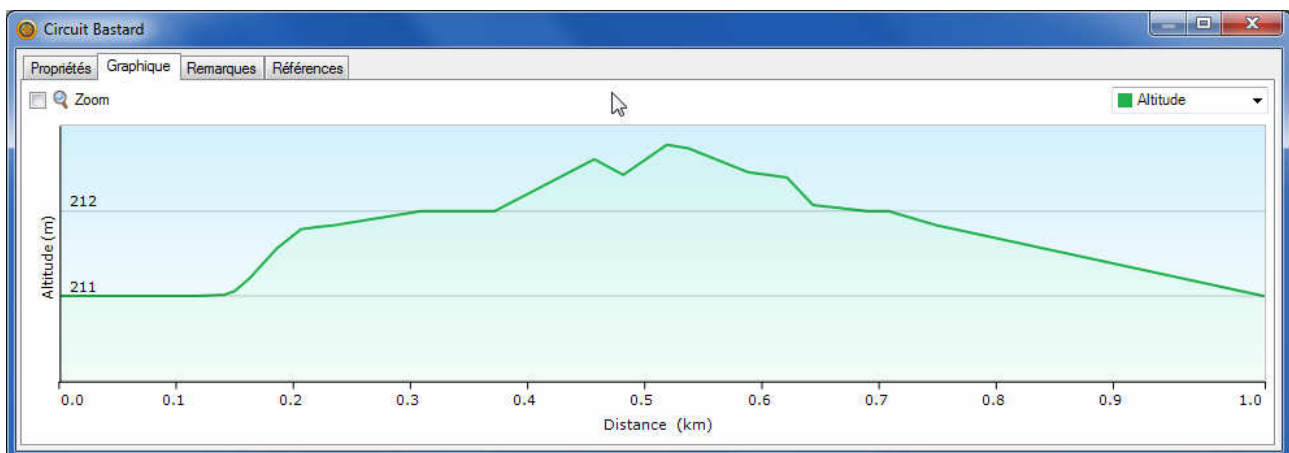
Index	Altitude	Distance étape	Route désirée de l'étape	Position
1	211 m	22 m	227.2° grille	30 T 714179 4802212
2	211 m	9 m	174.9° grille	30 T 714163 4802197
3	211 m	13 m	137.1° grille	30 T 714164 4802188
4	211 m	20 m	122.0° grille	30 T 714173 4802179
5	211 m	7 m	174.0° grille	30 T 714190 4802168
6	211 m	43 m	186.3° grille	30 T 714191 4802161
7	211 m	26 m	166.8° grille	30 T 714186 4802118
8	211 m	9 m	154.0° grille	30 T 714192 4802093
9	211 m	13 m	132.5° grille	30 T 714196 4802085
10	211 m	23 m	148.7° grille	30 T 714205 4802076
11	212 m	21 m	162.6° grille	30 T 714217 4802057
12	212 m	15 m	194.0° grille	30 T 714223 4802037
13	212 m	14 m	214.9° grille	30 T 714220 4802022
14	212 m	73 m	187.9° grille	30 T 714212 4802011
15	212 m	19 m	182.8° grille	30 T 714202 4801939
16	212 m	28 m	149.6° grille	30 T 714201 4801920
17	212 m	17 m	163.8° grille	30 T 714215 4801896
18	212 m	86 m	119.1° grille	30 T 714220 4801880
19	213 m	25 m	16.3° grille	30 T 714294 4801838
20	212 m	37 m	51.1° grille	30 T 714301 4801862
21	213 m	19 m	51.7° grille	30 T 714331 4801885
22	213 m	16 m	19.5° grille	30 T 714345 4801897
23	213 m	35 m	7.3° grille	30 T 714350 4801911
24	212 m	33 m	35.2° grille	30 T 714355 4801946
25	212 m	22 m	24.2° grille	30 T 714374 4801973
26	212 m	47 m	59.8° grille	30 T 714383 4801994
27	212 m	18 m	38.1° grille	30 T 714424 4802017
28	212 m	41 m	0.4° grille	30 T 714435 4802031
29	212 m	281 m	298.7° grille	30 T 714435 4802072
30	211 m			30 T 714189 4802206

☑ Centrer la carte | Filtrer | Inverser | Créer itinéraire... | Créer une aventure... | Imprimer...



Sous l'onglet *Propriétés* de cette fenêtre, il est possible de :





- changer la couleur du tracé (bouton en haut à droite) ;
- réduire le nombre de points (bouton Filtrer) ;
- inverser le sens du parcours (bouton Inverser) ;
- transformer le tracé en route (bouton Créer itinéraire) ;
- et d'imprimer le tracé et le profil (bouton Imprimer).



Dans cette même fenêtre, l'onglet *Graphique* permet de visualiser le profil de la rando, si la carte le permet (ce n'est pas le cas de la Freizeitmap, qui ne possède pas de données altimétriques).

### Modifier le tracé

Si, avant de le réaliser sur le terrain, vous souhaitez apporter des corrections au tracé, sélectionnez le tracé dans le volet gauche partie inférieure (ici *Circuit Bastard*) et utilisez les outils suivants :

- pour ajouter un point : 
- pour déplacer un point : 
- pour effacer un point : 
- pour scinder le tracé : 



## 5. EXPORTATION DANS L'ETREX 30 (MÉTHODE CONSEILLÉE)

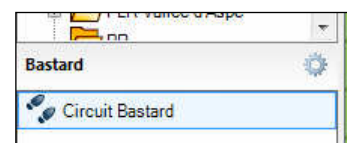
### Préparation

D'une manière générale et constante, nous recommandons aux utilisateurs de créer sur leur disque dur, à l'instar de *Mes images* ou *Mes musiques*, un dossier personnel *Mes GPX*, par lequel il sera commode de faire transiter tous les GPX concernés par les opérations d'importation et d'exportation. Après une première manipulation, les logiciels déposeront (export) et iront chercher (import) toujours au même endroit, ce qui est fort pratique.

Ce dossier constituera, de surcroît, un archivage et une sauvegarde de tous les GPX relevés ou collectés à droite ou à gauche.

### Sauvegarde du tracé dans *Mes GPX*

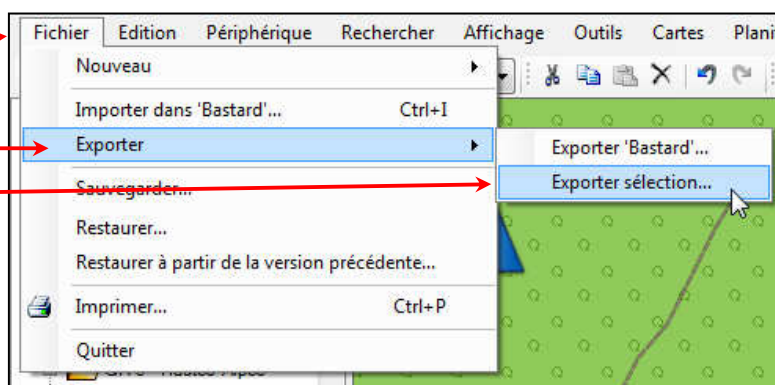
Sélectionnez (clic gauche), dans le volet gauche inférieur, le *Circuit Bastard*.



Dans le menu *Fichier*...

...choisissez *Exporter*...

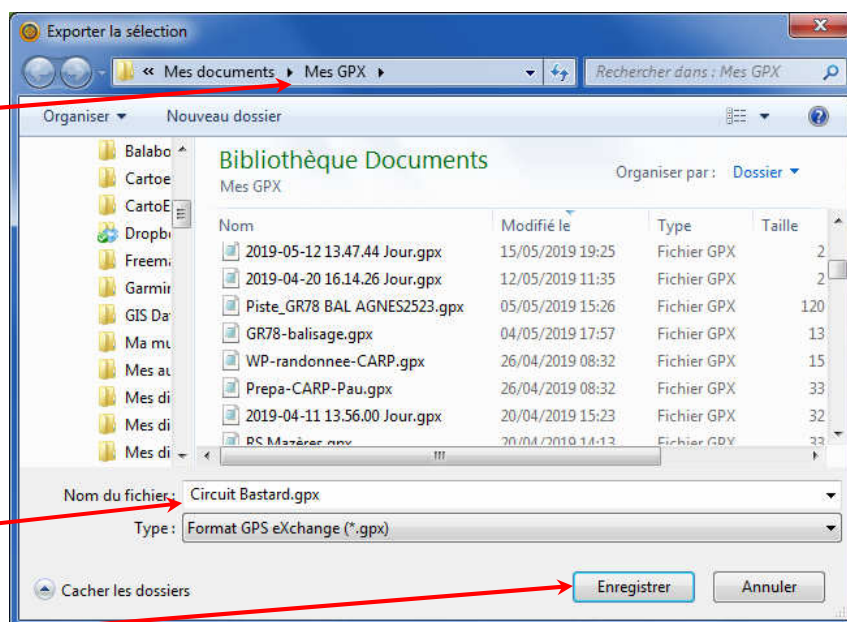
puis *Exporter sélection*...



Naviguez jusqu'à votre dossier *Mes GPX*...

...vérifiez le nom...

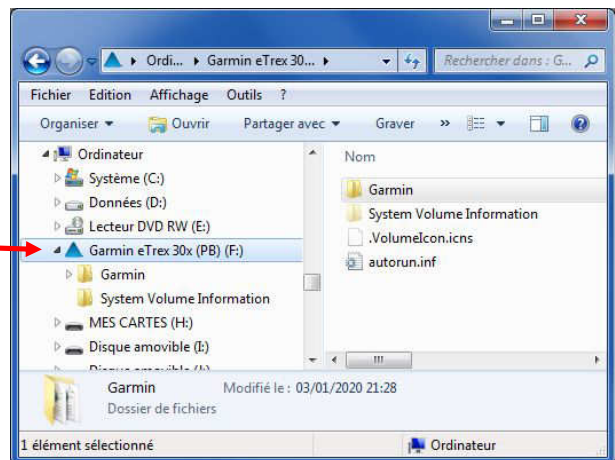
...et enregistrez le fichier.



## Transfert du tracé dans le GPS

Votre fichier GPX « Circuit Bastard.gpx » est arrivé dans votre dossier *Mes GPX*. Il s'agit maintenant de le transférer dans votre GPS. Reliez votre Etrex 30 éteint à votre ordinateur par un câble USB. Le GPS s'allume et, après quelques secondes, se met en mode USB.

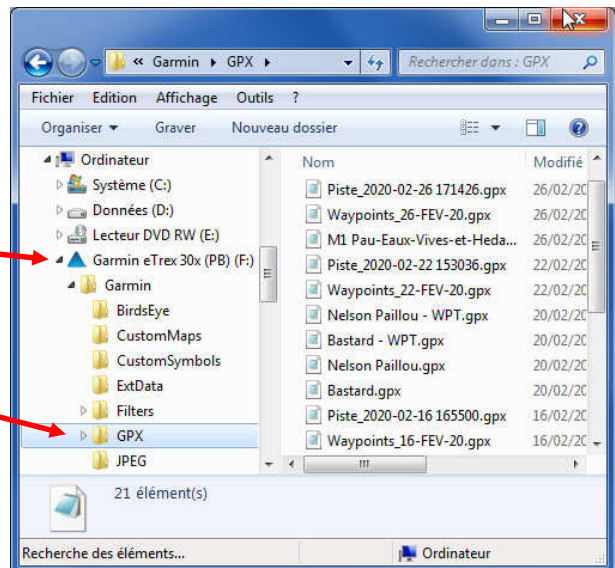
À l'aide de votre explorateur Windows, ouvrez l'unité *Garmin* précédée d'un triangle bleu.



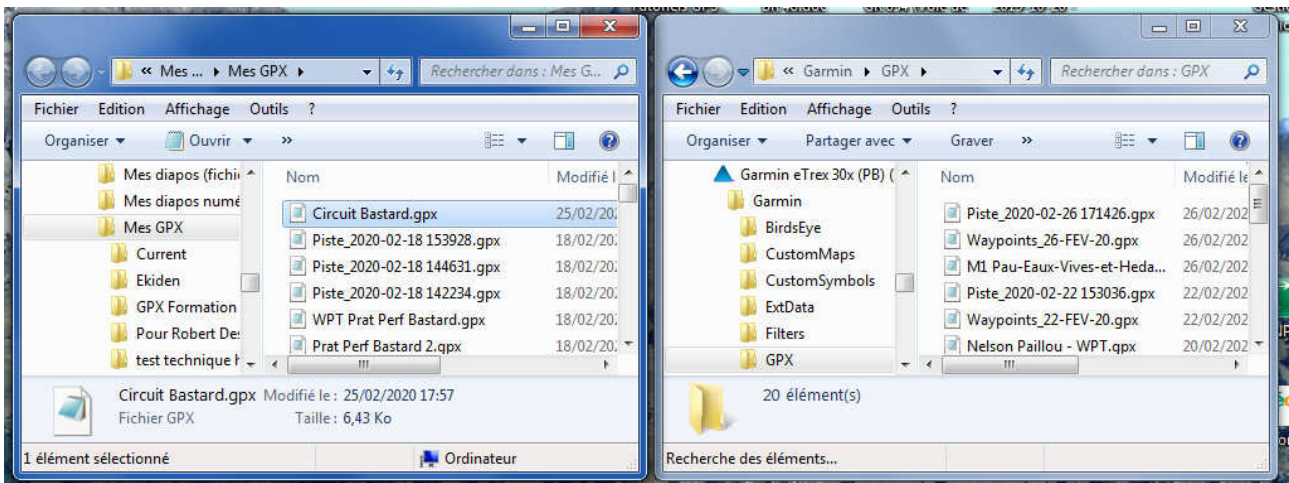
Ouvrez le dossier *Garmin*,

puis le dossier *GPX*.

Ce dossier contient les GPX des randos que vous avez effectuées ou que vous avez transférées dans l'appareil.



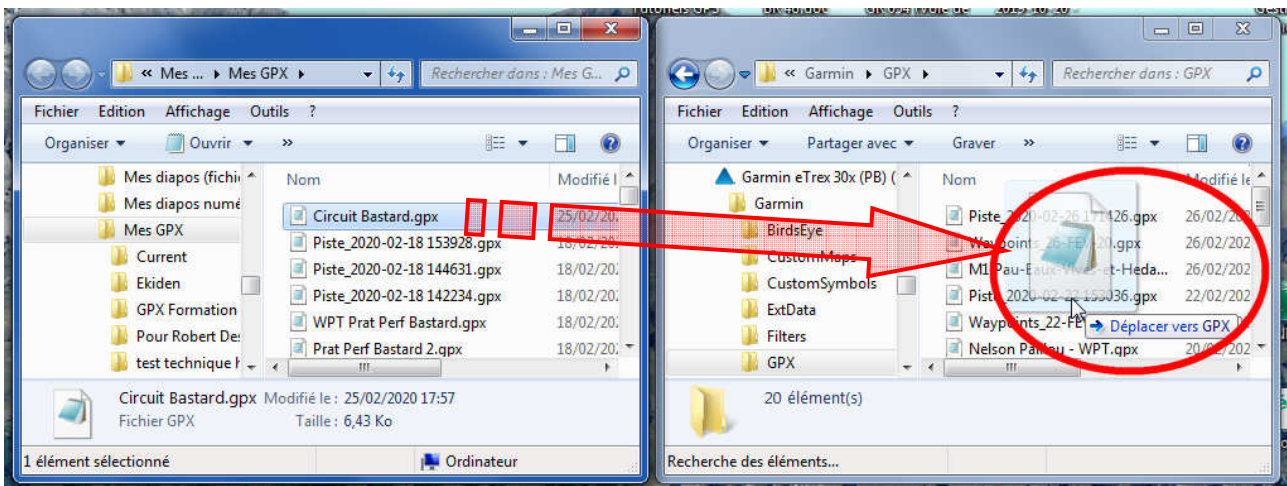
Ensuite, ouvrez votre dossier *Mes GPS* et disposez les deux fenêtres côte à côte, comme ceci :



Fenêtre du dossier *Mes GPX*

Fenêtre du dossier *Garmin Etrex 30\Garmin\GPX*

Par un cliquer-glisser, transférez votre tracé *Rando1* dans le dossier *Garmin\GPX*.



Le tracé est arrivé dans votre GPS. Nous allons le vérifier.

Débranchez l'Etrex 30 de l'ordinateur. Le GPS s'éteint ; rallumez-le.

Sur l'Etrex 30, accédez au *Menu Principal* (double appui sur la touche **menu**), cliquez sur *Où aller ?* puis sur *Traces*.

Le tracé *Circuit Bastard* est bien là, il n'y a plus qu'à le suivre sur le terrain...

Tracé actuel
Circuit Bastard
2020-02-16 16:14:35
2020-02-16 16:55:00
GR 78-A - Controle 202
2020-01-28 15:36:19

## 6. SUR LE TERRAIN AVEC L'ETREX 30

Une fois sur place, allumez l'Etrex 30 et appliquez les instructions habituelles de début de randonnée (cf. le tutoriel (04) *Opérations avant, pendant et après la randonnée*).

### 6.1. ACTIVER LE TRACÉ SOUHAITÉ

Accédez au *Menu Principal* (double appui sur la touche **menu**).

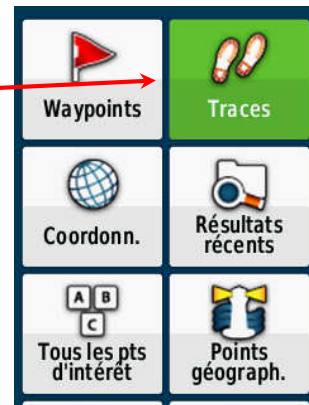
Cliquez sur la vignette *Où aller*.



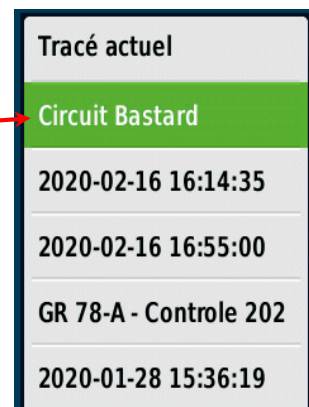
Si l'Etrex 30 était auparavant engagé dans le suivi d'un autre parcours, il propose de faire une autre recherche, ce qu'il faut accepter en cliquant sur *Rech. autre*.



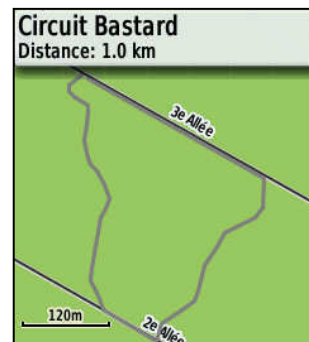
Cliquez sur la vignette *Traces*.



Cliquez sur le nom de votre tracé.



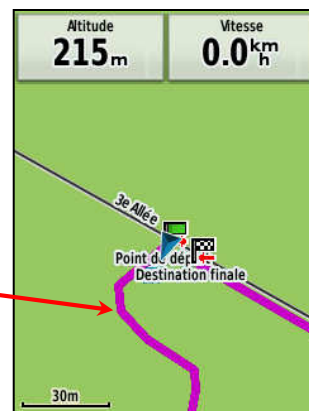
L'Etrex 30 affiche une vue globale du tracé sur la carte.



Confirmez en cliquant sur *Aller*.



Le tracé à suivre apparaît, en magenta.



Il suffit ensuite de suivre fidèlement ce tracé en jetant un œil, quand c'est nécessaire, à l'écran du GPS pour vérifier qu'on est sur la bonne piste et en jouant du zoom s'il le faut.

Le tracé à suivre est en magenta, votre trace est en rouge.

Il n'est pas interdit, bien au contraire, de jeter aussi un coup d'œil au paysage !



## 6.2. SAUVEGARDE DE LA TRACE

À la fin de la randonnée, vous voudrez peut-être sauvegarder cette trace, en suivant ces instructions :

- affichez le Menu principal en appuyant 2 fois sur la touche **menu** ;
- cliquez sur *Gest. de tracés* > *Tracé actuel* > *Enreg. le tracé* ;
- saisissez éventuellement le nom de la trace, sinon, plus rapide et aussi bien, laissez la date comme nom ;
- cliquez sur *Terminé* ;
- à la question qui suit : *Effacer le tracé actuel et les données associées ?* répondez en cliquant sur *Oui*.
- Appuyez sur la touche **back** pour sortir.

Vous pourrez importer cette trace dans un logiciel cartographique comme BaseCamp et ainsi comparer votre trace au tracé prévu, nettoyer votre trace et la partager avec vos amis.

## 7. EXPORTATION DANS VOTRE COMPTE SITYTRAIL

Pour utiliser le même tracé, *Circuit Bastard*, dans SityTrail, vous devez d'abord l'exporter vers votre compte SityTrail à partir de votre dossier *Mes GPX*.

Ouvrez SityTrail et rendez-vous sur votre page *Tableau de Bord*.



Cliquez sur le bouton *Importer*, situé vers le bas de cette page.



Une nouvelle fenêtre *Importer* vous invite à définir le nom donné à ce tracé. Choisissez *Sur la base du nom du fichier importé*.

Définissez dans quelle liste il sera importé : *Mes GPX importés*.

Définissez la Catégorie (Randonnées) : *Marche*.

Définissez la visibilité : *Moi uniquement*.

Cliquez ensuite dans le cadre rouge et naviguez jusqu'à votre fichier GPX pour le sélectionner.

Vous pouvez importer plusieurs GPX.

L'opération est confirmée :



et, en retournant dans votre tableau de bord, vous retrouverez ce tracé en tête de liste.




## 8. SUR LE TERRAIN AVEC SITYTRAIL

### 8.1. ACTIVER LE TRACÉ SOUHAITÉ

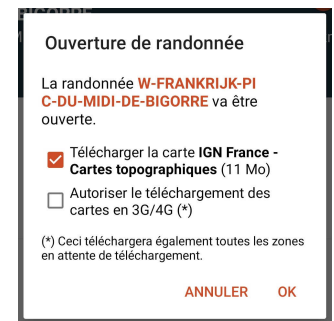
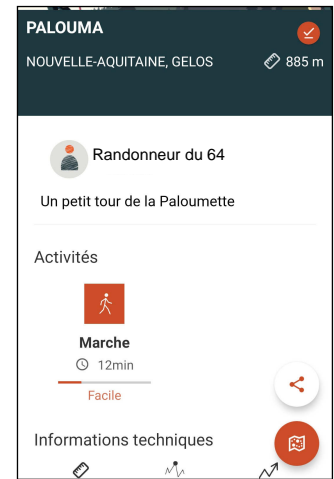
Au point de départ, ouvrez l'appli SityTrail et retrouvez la rando que vous voulez suivre (ici « Palouma ») sous l'onglet *Mon compte*, dans votre liste *Téléchargé / stocké...*




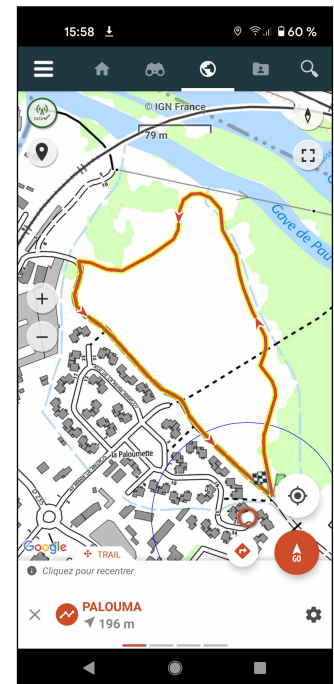
- et touchez sa vignette pour accéder à sa fiche...


- sur cette fiche, touchez le bouton Carte  ;

- le cas échéant, si les cartes n'ont pas déjà été téléchargées, confirmez par OK ;




- touchez le bouton Go  pour activer le suivi (une musique sonne) ;



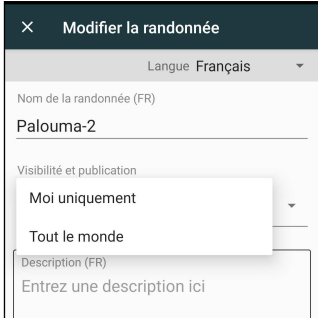
- sous l'onglet REC, déclenchez l'enregistrement de votre trace avec le bouton *Enregistrer*  (un ding ! retentit, le bouton devient vert) ;
- vous pouvez (enfin !) partir.

La navigation se fait en regardant l'écran de SityTrail : vous voyez le tracé que vous devez normalement suivre et d'une autre couleur la trace que votre GPS enregistre.


## 8.2. SAUVEGARDE DE LA TRACE

À la fin de la rando, sous l'onglet *REC* touchez *Sauver*  pour arrêter l'enregistrement.

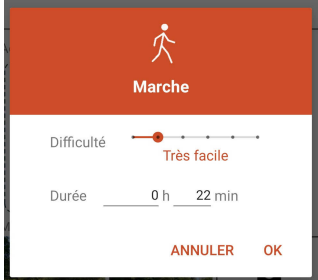
Saisissez le nom que vous donnez à la rando...  
et déterminez son degré de visibilité sur le site web de SityTrail :  
*Tout le monde* ou *Moi uniquement*.



Vous devrez ensuite choisir une activité...



puis modifier ou valider le niveau de difficulté...  
avant de toucher *OK*...



et enfin, valider (*ouf !*).

SityTrail vous informe du transfert des données (traces et photos) sur votre compte dans ses serveurs.

Touchez *OK*.

Vous pouvez être notifié de cette opération par un mail, selon paramétrage.

Si vous n'avez pas de réseau à cet instant, les données sont conservées et envoyées quand vous retrouvez du réseau.

