



OpenCPN, selon Shoreline

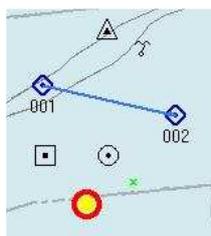
[Plan du site](#) ---> [Essentiel](#) ---> Marques et waypoint

E_21 Marques et waypoint

Validité : Version bêta 3.1.xxxx

[Version pdf imprimable](#)

Waypoint, marque Quelle différence ?



- Un waypoint est :
 - un point de route, c'est à dire un lieu par lequel on souhaite passer avec une route que l'on a tracée,
 - un point de trace, c'est à dire un lieu par lequel on est passé et qui a été enregistré grâce au GPS.
- Une marque est un signal qu'il est possible de placer, en complément, sur une carte.
- Dans les premières versions d'OpenCPN, les marques et les waypoint (ou Points de route) étaient allègrement confondus. A partir des versions 3.1.xxxx, ils se différencient de plus en plus. Dans la version Française, le mot "Waypoint" est trop souvent utilisé en lieu et place de "Marque" tandis que les vrais Waypoints devraient s'appeler "Point de route". Malheureusement l'adaptation parfaite de la traduction n'est pas possible.
- Avec OpenCPN, il est possible de choisir divers symboles qui peuvent être employés pour placer une marque ou un waypoint.
- Par défaut, le symbole des marques est un triangle avec un triangle gras à l'intérieur.

[Up](#)

Créer une marque :

Avec OpenCPN 3.1.xxxx :



- Utilisez la commande "Marque : Créer ici" du menu contextuel des fonds de cartes.
 - La marque est insérée à l'endroit indiqué par l'endroit pointé par la souris.
- Utilisez, sous réserve d'avoir, au préalable, "Copier au format KML" une marque, la commande "Waypoint : coller"
 - La marque est placée au même endroit que celle qui a été copiée.

[Up](#)

Que faire avec une marque :

Ne pas confondre les "Marques" et les "Points de route".

- Les deux menus contextuels obtenus en plaçant la souris sur une marque ou un point de route, bien que portant le même titre, et se ressemblant, contiennent des commandes partiellement différentes.



A gauche, menu d'une marque.



A droite, menu d'un point de route

[Up](#)

Propriétés ...

- Cette commande ouvre la fenêtre des propriétés de la marque ou du point de route. Voir ci dessous.

Aller jusqu'ici



- Cette commande crée :
 - Une marque, nommée 001, est créée au point où se situe le bateau,
 - Une route entre la position actuelle du bateau et cette marque
- La marque à atteindre est renommée 002,
- La route est activée.
- Plus tard, si la route est supprimée :
 - la marque initiale retrouvera ses caractéristiques.
 - la marque qui avait été placée là où se trouvait le bateau disparaîtra.

[Up](#)

Copier au format KML

- Cette commande place les caractéristiques de la marque (ou du point de route) dans le presse papier.
- Deux usages pourront en être fait.
 - Soit pour créer une nouvelle marque avec la commande "Waypoint : Coller". (Voir ci dessus)
 - Soit pour créer un fichier KML utilisable avec les logiciels Google Earth ou QtVlm.

Supprimer

- La marque ou le point de route est supprimé.

[Up](#)

Envoyer au GPS

- Cette commande a le même effet que celle qui se trouve dans le gestionnaire de marques et de waypoint. Voir ci dessous sa description et son fonctionnement.

Commandes spécifiques aux points de route : Voir dans la page "[E 22 Route](#)"

La fenêtre de propriétés des marques ou waypoint :



- Cette fenêtre permet la gestion des propriétés des marques et des waypoint.
- Il est possible :
 - De nommer ou renommer cette marque,
 - Choisir d'afficher ou non le nom de cette marque,
 - Choisir l'icône souhaitée pour cette marque,
 - Modifier la position de la marque :
 - Latitude,
 - Longitude.
 - Insérer des informations relatives à cette marque, dans la partie "description"
 - Mettre en place des liens vers toutes sortes de fichiers dans le PC ou vers des sites web (Ce qui impose un accès internet au moment de leur utilisation ultérieure)
- N'oubliez pas, après avoir mis en place vos modifications, de valider par OK.

Nota bene :

Ne pas confondre :

- "La fenêtre des propriétés des marques" décrite ici,
- "le gestionnaire de marques et de waypoint" décrit ci dessous.



- Dans la zone "Liens", il y a deux boutons :
 - "Ajouter" qui permet d'ajouter un nouveau lien.
 - "Editer" qui permet d'afficher ou de modifier un lien existant.
 - Un clic sur "Editer" change l'état de tous les liens qui peuvent être accessibles, par clic gauche :
 - soit pour affichage,
 - soit pour modification du lien.



- Dans la zone "Liens", il y a un menu contextuel accessible par clic droit sur n'importe quel lien.
- Ce menu permet de :
 - Supprimer le lien,
 - Editer, c'est à dire "Modifier" le lien,
 - Ajouter un autre lien.

Pérennité d'une marque :

- Si vous fermez OpenCPN, à l'ouverture suivante, toutes les marques présentes avant la fermeture seront encore présentes.
- Une marque est accessible tant qu'elle n'a pas été supprimée avec la commande "Supprimer" des menus contextuels ou du gestionnaire de marques.



- Si vous voulez pouvoir supprimer une marque ou un waypoint pour le recharger ultérieurement, il faut le sauvegarder, dans un fichier gpx, avec le gestionnaire de marques et de waypoint, avant de le supprimer.
 - Avant de sauvegarder lisez cette [page la](#) concernant le nommage des objets.

[Up](#)

Le gestionnaire de marques :

- Pour ouvrir le gestionnaire de marques, cliquez, dans la barre d'icônes, sur l'icône :



- Le gestionnaire de waypoint est en fait "Le gestionnaire de routes, traces, waypoint et couches".
- Il comporte quatre onglets permettant la gestion séparée des ces quatre types d'objets et des couches.
- Pour les marques et waypoint, quatre commandes sont accessibles en permanence :
 - "Nouveau" et "Supprimer tout..." qui ne [Up](#)
 - "Nouveau" et "Supprimer tout..." qui ne [Up](#)
 - "Importer ..." et "Exporter tout..." qui sont communes aux trois onglets.
- Toute marque (ou waypoint) présente dans le gestionnaire de waypoint s'affiche sur la carte.
- Toute marque (ou waypoint) supprimée de la carte, avec la commande ad-hoc des menus contextuels, disparaît du gestionnaire.

Les commandes de l'onglet "Waypoint" du gestionnaire de marques :

"Nouveau"

- Cette commande permet de placer une nouvelle marque (ou un nouveau waypoint).
- A défaut du changement des coordonnées, cette marque sera placée là où se trouve le bateau.

["Propriétés..."](#)

- Cette commande ouvre la fenêtre de propriétés de la marque sélectionnée.

Avec cette commande, le logiciel :

"Zoom sur"

1. choisit la zone de la carte la plus appropriée pour montrer la marque ou le waypoint,
2. centre la zone affichée sur cette marque ou ce waypoint,
3. réalise un zoom affichant la zone de la marque ou du waypoint à la meilleure échelle possible. De ce fait, ce pourra être un zoom + ou un zoom -

[Up](#)

"Supprimer"

- La marque sélectionnée est supprimée.
- Cette commande crée une route allant :
 - du bateau,
 - à la marque sélectionnée.

"Aller à (+ route)"

- La route est activée. Ce qui implique que la marque sélectionnée est remplacée par un waypoint actif,
 - Une marque est placée à la position actuelle du bateau pour servir de point de départ à la route.
- Plus tard, si la route est supprimée :
 - la marque initiale retrouvera ses caractéristiques.
 - la marque, qui avait été placée où se trouvait le bateau initialement, disparaîtra .

[Up](#)

"Exporter ..." :

- La marque (ou le waypoint) sera sauvegardée dans un fichier gpx.
- Rappel : lisez [cette page](#) concernant l'usage des caractères accentués.

[Up](#)

"Envoyer au GPS"

- Toutes les informations concernant la marque seront envoyées au GPS.
- Une fenêtre intermédiaire va s'ouvrir :

Etape 1 :
Il faut indiquer quel port com doit être utilisé.

Vous devez répondre en mettant le même port com que celui qui a été choisi dans l'onglet "GPS" de la "Boîte à outils"



[Up](#)

Etape 2 :
Le chargement s'effectue.



[Up](#)

Etape 3 :

- Un message indiquera si le chargement a réussi.
- Sinon, un message vous indiquera de regarder dans le fichier "log" du logiciel, où les causes de cet échec seront expliquées.
- Où trouver le fichier log : Voyez en bas du premier onglet de l'aide du logiciel.



"Supprimer tout"

- Toutes les marques, présentes dans le gestionnaire de waypoint, donc visibles sur la carte, sélectionnées ou non, seront supprimées. Elles seront aussi effacées sur la carte.

"Importer"

- Cette commande permet d'importer, dans le gestionnaires de waypoint, une ou plusieurs marques (ou waypoint) contenues dans un fichier gpx. [Attention](#)

Exporter tout ...

- Cette commande exporte, sous forme d'un fichier gpx, toutes les marques présentes dans le gestionnaire de waypoint. [Attention](#)

Attention :

- Le gestionnaire de waypoint n'est qu'une partie d'un gestionnaire, qui gère aussi routes, traces et couches
- La commande "Exporter tout ..." exporte vraiment tout Et le fichier gpx obtenu contient tout ce qui est dans les trois onglets (route(s), trace(s), waypoint).
- La commande "Importer ..." importe le contenu d'un fichier gpx qui peut contenir, outre des marques/waypoint, et/ou des routes et/ou des traces. Ces marques/waypoint, routes et traces seront dispatchées dans leur onglet respectif du gestionnaire.

[Up](#)

Compléter les icônes disponibles par vos propres icônes :

- Des icones, disponibles pour insérer des marques, sont "gravées dans le marbre" du logiciel.
- Mais il est possible d'ajouter des icônes personnalisées qui apparaîtront dans le gestionnaire de propriétés des marques.
- Voyez dans cette page comment faire :
 - [Ajouter des icônes personnalisées](#)

[Up](#)

Choisir sa propre icône par défaut, pour les marques :

- Il faut mettre les mains dans le "cambouis" pour y arriver.
- Voyer dans la page [Trucs et astuces](#) comment s'y prendre.

[Up](#)

[Aller au plan du site](#)

[Haut de page](#)

Copyright : Ce site web est protégé contre toute utilisation commerciale.
Dernière modification de cette page : 16/01/2013