



## OpenCPN, selon Shoreline

[Plan du site](#) ---> [Essentiel](#) ---> Les routes

E\_22 Les routes

Validité : Version bêta 3.1.xxxx

 [Version pdf imprimable](#)

*A sujet important, réponses multiples :*

- Deux pages pour parler des routes, c'est nécessaire tant le sujet est important :
  - Cette page E\_22, intitulée tout simplement "Route", ici sont expliqués les outils contenus dans OpenCPN, concernant les routes pour les créer, les modifier, les sauvegarder et les réutiliser.
  - La page E\_31 intitulée "Utiliser une route" aborde la façon d'employer les routes en navigation.

[Up](#)

*Établir une route nouvelle :*



- Pour établir une nouvelle route, il faut, en premier, cliquer sur l'icône "Route" de la barre des icônes en haut de l'écran.
  - Vous pourrez lire dans la section "Gestionnaire de route" comment sauvegarder et/ou réutiliser une ancienne route.

[Up](#)



- Le pointeur de la souris devient alors un crayon
- Avec ce crayon, chaque clic gauche crée un waypoint. Il suffit de mettre un waypoint à l'endroit où doit commencer la route et autant d'autres waypoint que nécessaires aux endroits où la route doit changer de direction.
- Les points de route ou waypoint sont automatiquement nommés 001, 002, 003, etc ... lors de leur création et ceci, même si d'autres routes sont chargées, et contiennent des waypoint ayant le même nom.
- Les waypoint d'une route ne figurent pas dans l'onglet "Waypoint" du gestionnaire.

[Up](#)

Attention :

- Le premier segment d'une route est en réalité le segment, non dessiné, allant de la position de votre bateau au premier point de route que vous mettez en place en la chargeant ou en la créant.
- Un clic droit ouvre un menu contextuel.
  - Parmi les commandes disponibles dans ce menu contextuel il y a "Route : Terminer".
  - En utilisant cette commande, le dernier waypoint placé est conservé.
  - Il sera le point d'arrivée de la route.
  - Le pointeur de la souris retrouve son aspect initial.

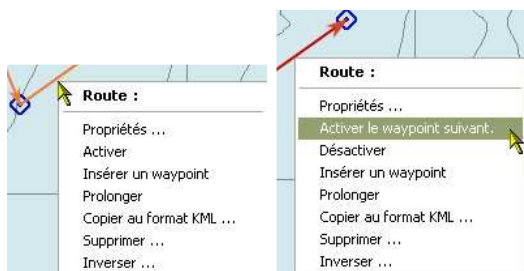


*Agir sur une route avec les menus contextuels :*

- Deux menus contextuels spécifiques sont disponibles. Ils s'obtiennent respectivement :
  - En cliquant droit, avec la souris, sur un segment de la route, voir ci dessous.
  - En cliquant droit, avec la souris, sur un point de route de la route. Voir plus bas.

[Up](#)

*Menu par clic droit sur un segment :*



- Placer le curseur de la souris sur un segment d'une route et faites un clic droit. Vous obtenez un menu contextuel spécifique des routes.
  - Ce menu est différent selon que la route est activée ou pas.
  - Si la route est activée, le menu comporte une commande supplémentaire.

[Up](#)

Propriétés ...

- Rendez vous ci dessous pour comprendre ce qu'est la [fenêtre](#) de propriétés de la route

[Up](#)

Activer le waypoint suivant

- Sur une route activée, il y a un waypoint actif.
- Avec cette commande, on active directement au waypoint suivant.

**Activer****Désactiver**

- La première commande active la route.
- Elle est alors remplacée dans le menu contextuel par "Désactiver"

**Insérer un waypoint**

- Cette commande insère un waypoint à l'endroit pointé par la souris, sur le segment de la route.

**Prolonger**

- Cette commande permet de prolonger une route préalablement créée.
- Pour en sortir, il faudra utiliser la commande "Route : terminer" du menu contextuel ds fonds de cartes. [Up](#)

**Copier au format KML ...**

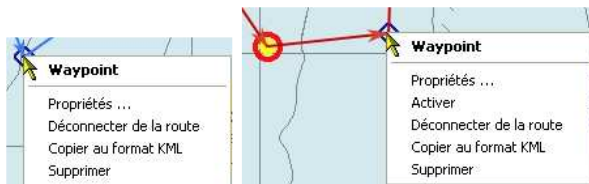
- Cette commande copie les caractéristiques de la route dans le presse papier sous un format KML
  - Soit pour utilisation dans Google Earth
  - Soit pour utilisation dans QtVlm.
- Il sera aussi possible de créer :
  - Une copie de cette route dans OpenCPN en collant le presse papier à l'aide de la commande "Route : Coller" du menu contextuel des fonds de cartes.
  - Un fichier de type KML en collant le presse papier dans un éditeur de texte comme Notepad.

**Supprimer ...**

- La route sera supprimée, en passant par une étape de précaution.
- Toute route supprimée est définitivement supprimée sauf si :
  - Elle a été au préalable copiée avec la commande "Copier au format KML"
  - Elle a été au préalable enregistrée au format GPX dans le gestionnaire de routes.

[Up](#)**Inverser ...**

- La route est inversée.
- Les points de route qui la composent peuvent être renommés, à cette occasion, de 001 à xxx.

**Menu par clic droit sur un point de route d'une route :**

- Placez le curseur de la souris sur un waypoint d'une route et faites un clic droit. Vous obtenez un menu contextuel s'affiche :
  - Le menu ci contre à droite s'obtient avec une route non activée [Up](#)
  - Le menu ci contre à gauche s'obtient avec une route activée.

**Propriétés ...**

- Cette commande ouvre la fenêtre de propriété du point de route désigné par la souris.

**Activer**

- Cette commande active le point de route désigné par la souris. [Up](#)

**Déconnecter de la route**

- Cette commande déconnecte le point de route de la route.
  - Le point de route devient une simple marque et n'est pas supprimé,
  - Les segments qui le concernaient disparaissent,
  - Un segment nouveau apparait,
- Cette action est irréversible.
  - Une autre façon de la faire est décrite plus loin dans cette page dans la section du gestionnaire de route"

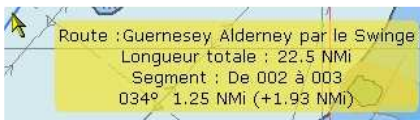
**Copier au format KML**

- Cette commande copie les caractéristiques du point de route dans le presse papier sous un format KML
  - Soit pour utilisation dans Google Earth
  - Soit pour utilisation dans QtVlm.
- Il sera aussi possible de créer :
  - Une copie de ce point de route dans OpenCPN en collant le presse papier à l'aide de la commande "Waypoint : Coller" du menu contextuel des fonds de cartes.
  - Un fichier de type KML en collant le presse papier dans un éditeur de texte comme Notepad.

[Up](#)**Supprimer**

- Le point de route est supprimé sans aucune précaution.
- Les segments qui relient le point précédent au point supprimé et le point supprimé au point suivant sont remplacés par un segment unique entre le point précédent et le point suivant.
- Cette action est irréversible.

**Prélever rapidement des informations sur un segment d'une route :**

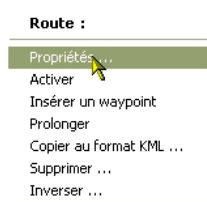


- Si vous mettez le curseur de la souris sur un segment ou sur un waypoint de la route, des informations s'affichent :
  - Le nom de la route,
  - La longueur en mille nautiques (NMI) de la route,
  - Les points du segment concerné,
  - Le relèvement, en degré, du second point à partir du premier, autrement dit le cap à suivre pour aller du premier au second,
  - La longueur en mille nautique (NMI) du segment,
  - Et entre parenthèses, la distance en mille nautique entre le premier point de route de la route et le premier point de route de ce segment.

[Up](#)

*Mettre à jour les caractéristiques d'une route :*

*Modifier les caractéristiques générales :*

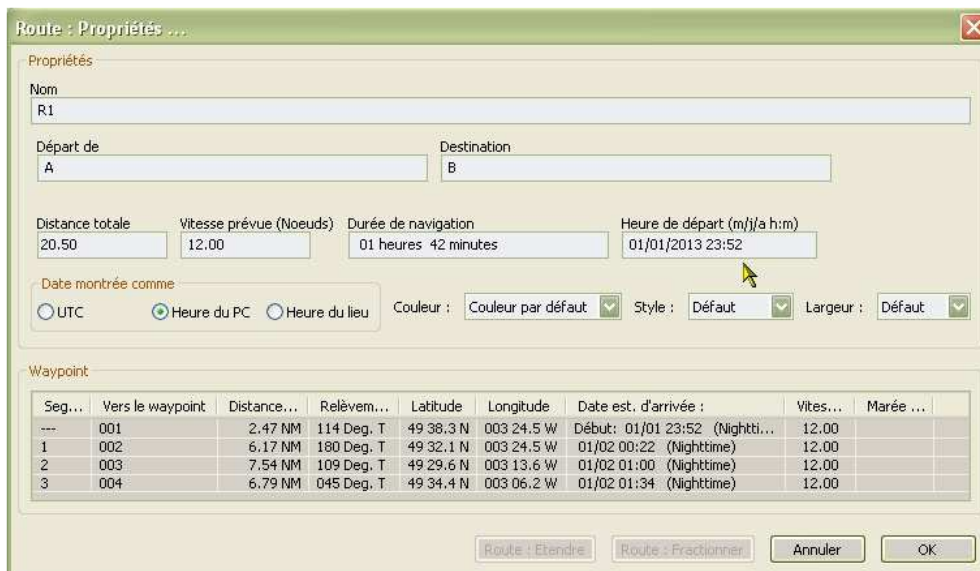


- Dans les menus contextuels "Route", obtenus par clic droit, sur un segment de la route, il y a la commande "Propriétés ...".
- Cette commande ouvre la fenêtre de propriétés de la route.
  - A ne pas confondre avec le gestionnaire de routes
  - Cette fenêtre de propriétés peut aussi être ouverte à partir du gestionnaire de routes.
- Dans cette fenêtre (voir ci dessous), vous pouvez modifier :
  - Le nom de la route,
  - Le point de départ,
  - Le point d'arrivée,
  - La vitesse prévue,
  - L'heure de départ,
  - Le type d'heure utilisé,
  - La couleur du trait,
  - Le style du trait,
  - La largeur du trait.
- Attention : **N'utilisez pas de caractère accentué** (é, è, à, ï, è, ù, ... etc) sous peine de travailler inutilement. Voyez à ce sujet, plus en détails, dans la page "[Trucs et astuces](#)".

[Up](#)

*Modifier l'heure de départ de la route, deux méthodes :*

- Méthode A
  - Entrez manuellement la date et l'heure de votre départ, par exemple :
    - 01/01/2013 23:52
  - Le point de départ pris en compte est le premier point de route de la route
  - Tous les horaires sont recalculés.



- Méthode B
  - Cliquez dans la zone "Heure de départ",
  - Tapez le caractère ">",
  - Validez par "Enter".
  - La date du jour et l'heure de l'instant où vous le faite s'inscrivent automatiquement.
  - Le point de départ de votre navigation est alors le point où se trouve le bateau.
    - De ce fait, le point de passage sur le premier point de route de la route est décalé dans le temps si le bateau ne se trouve pas exactement sur ce point la.
  - Les horaires de passage aux différents point de route sont automatiquement calculés.

**Route : Propriétés ...**

Propriétés

Nom  
R1

Départ de A Destination B

Distance totale 20.50 Vitesse prévue (Noeuds) 12.00 Durée de navigation 01 heures 42 minutes Heure de départ (m/j/a h:m) >01/01/2013 23:52

Date montrée comme  
 UTC  Heure du PC  Heure du lieu  
 Couleur : Couleur par défaut Style : Défaut Largeur : Défaut

Waypoint

Seg...	Vers le waypoint	Distance...	Relèvem...	Latitude	Longitude	Date est. d'arrivée :	Vites...	Marée ...
---	001	2.47 NM	114 Deg. T	49 38.3 N	003 24.5 W	Début: 01/02 00:04 (Nightti...	12.00	
1	002	6.17 NM	180 Deg. T	49 32.1 N	003 24.5 W	01/02 00:35 (Nighttime)	12.00	
2	003	7.54 NM	109 Deg. T	49 29.6 N	003 13.6 W	01/02 01:13 (Nighttime)	12.00	
3	004	6.79 NM	045 Deg. T	49 34.4 N	003 06.2 W	01/02 01:47 (Nighttime)	12.00	

Route : Etendre Route : Fractionner Annuler OK

Up

*Modifier la vitesse envisagée sur un seul segment d'une route :*

Ceci ne fonctionne qu'à partir des versions 3.1.xxxx

Sur une route, vous envisagez que la vitesse sera de 12 noeuds. Vous inscrivez 12 dans la case "Vitesse prévue". Toutefois, par exemple, sur le segment allant du point de route n° 2 au point de route n° 3, vous considérez que, compte tenu du courant et du vent, votre bateau avancera à la vitesse de 3 noeuds.

- Cliquer droit sur un point de route N° 2,
- Dans le menu contextuel qui s'ouvre cliquer sur "Propriétés ...",
- Le gestionnaire de marque et de point de route s'ouvre,
- Cliquer sur l'onglet "Description",
- Prenez le temps de mettre le pointeur de la souris dans l'onglet en cliquant gauche,
- Entrer ce texte "VMG=3" (sans les guillemet),
- Valider par "Ok"

**Waypoint/marque : Propriétés ...**

Base Description Extension

VMG=3

OK Annuler

Up

Ouvrez la fenêtre de propriété de la route. Vous constatez que tous les segments sont annoncés à 12 noeuds sauf celui commençant au point de route n° 2. Le temps total du parcours est automatiquement recalculé. Voyez ci dessous :

**Route : Propriétés ...**

Propriétés

Nom  
|

Départ de Destination

Distance totale 83.90 Vitesse prévue (Noeuds) 12.00 Durée de navigation 13 heures 19 minutes Heure de départ (m/j/a h:m) 12/31/2012 23:34

Date montrée comme  
 UTC  Heure du PC  Heure du lieu  
 Couleur : Couleur par défaut Style : Défaut Largeur : Défaut

Waypoint

Seg...	Vers le waypoint	Distance...	Relèvem...	Latitude	Longitude	Date est. d'arrivée :	Vitesse, Noeuds	Marée : Proc...
---	001	6.72 NM	082 Deg. T	45 17.5 N	010 10.6 W	Début: 12/31 23:34 (Nighttime)	12.00	
1	002	24.28 NM	099 Deg. T	45 13.7 N	009 36.7 W	01/01 01:36 (Nighttime)	12.00	
2	003	25.31 NM	162 Deg. T	44 49.7 N	009 25.4 W	01/01 10:02 (Daytime)	3.00	
3	004	34.31 NM	075 Deg. T	44 58.8 N	008 38.8 W	01/01 12:53 (Daytime)	12.00	

Route : Etendre Route : Fractionner Annuler OK

Up

*Supprimer un point de route dans le gestionnaire de route :*

- Faire un "Clic droit" sur une ligne, par exemple celle du segment allant du point 002 au point 003,
- Un menu contextuel apparait,
- Choisissez "Supprimer ce qui est sélectionné".
- La ligne est supprimée parce que le point de route initial, ici le point 002 est déconnecté de la route sans être supprimé.
  - Cette action est semblable à celle exécuter par la commande "Déconnecter ce waypoint" vue ci avant dans cette page.

Up



Ne pas modifier, malencontreusement, la position d'un waypoint d'une route :



[Up](#)

- Regardez l'avant dernière ligne de la copie d'écran ci dessus. Vous pouvez "Verrouiller tous les waypoint sauf si une fenêtre de propriétés est ouverte".
  - Si vous ne cochez pas cette case, vous pouvez déplacer"à la main" une marque ou un point de route en faisant un clic gauche conservé sur cette marque ou ce point de route.
  - Si vous cochez cette case, vous ne pouvez modifier l'emplacement d'un point de route (ou d'une marque) qu'en ouvrant le gestionnaire de propriétés de ce point de route (ou de cette marque) et en y changeant les coordonnées du point de route (latitude et/ou longitude).
- Conseil :
  - En navigation cochez toujours cette case. Ceci vous évitera des catastrophes en empêchant de faire glisser un point de route par inadvertance avec la souris.

Le gestionnaire de routes :

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

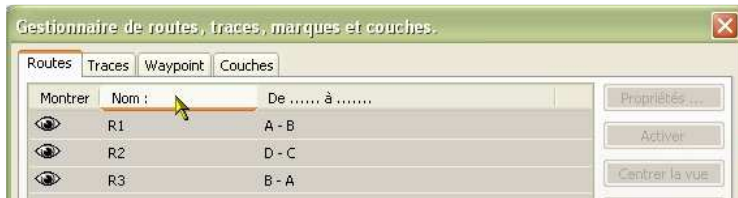




- Le gestionnaire de routes est en fait "Le gestionnaire de routes, traces, waypoint et couches".
- Il comporte quatre onglets permettant la gestion séparée des ces trois types d'objets et des couches.
- Trois commandes sont accessibles en permanence :
  - "Supprimer tout..." qui ne concerne que l'onglet route [Up](#)
  - "Importer GPX ..." et "Exporter tout..." qui sont communes aux quatre onglets.
- Toute route présente dans le gestionnaire de route s'affiche sur la carte si l'Oeil a été activé.
- Hum ... : Dans notre exemple, il n'y a pas de problème visible sur l'écran. Mais .... lisez ou relisez cette page : "[Trucs et astuces](#)" concernant le nommage des objets



- Dès lors qu'une route ou plusieurs routes sont sélectionnées, les autres commandes de la [Up](#) colonne de droite sont accessibles



- Tri par ordre alphabétique des noms des routes, de A à Z ou de Z à A :
  - Il suffit de cliquer en haut de la colonne "Nom".

[Up](#)



- Tri ordre alphabétique par point de départ et d'arrivée de A à Z ou de Z à A.
  - Il suffit de cliquer en haut de la colonne "De ..... à ....."

[Up](#)



Les commandes du gestionnaire de routes :

[Propriétés ...](#) Cette commande ouvre la fenêtre de propriétés de la route sélectionnée.

[Up](#)

Activer	Cette commande active la route
Zoom sur	Cette commande est plus sophistiquée qu'un simple effet de zoom. Le logiciel : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. choisit la zone de la carte la plus appropriée pour montrer toute la route</li> <li>2. centre la zone affichée sur la route</li> <li>3. provoque un zoom affichant la zone de la route avec la meilleure échelle possible pour que toutes la routes soit affichée. De ce fait, ce pourra être un zoom + ou un zoom -</li> </ol>
Inverser	La route sélectionnée est inversée. Autrement dit, le premier point devient le dernier et le dernier devient le premier. Il est même possible de faire renommer automatiquement tous les waypoint pour que la numérotation commence à 001. Sympa non !!!!!
Supprimer	La route sélectionnée est supprimée.
Exporter ...	La route sera sauvegardée sous forme d'un fichier gpx. Rappel : Lisez <a href="#">cette page</a> concernant l'usage des caractères accentués.
Envoyer au GPS	Toutes les informations concernant la route 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"



Etape 2 :  
Le chargement s'effectue.



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 routes, présentes dans le gestionnaire de routes, donc visibles sur la carte, <u>sélectionnées ou non</u> , seront supprimées. Elles seront aussi effacées sur la carte.
Importer ....	Cette commande, commune aux quatre onglets, permet d'importer, dans le gestionnaires de routes, une ou plusieurs routes contenues dans un fichier gpx. <a href="#">Attention</a>
Exporter tout ...	Cette commande, commune aux quatre onglets, exporte, sous forme d'un fichier gpx, toutes les routes présentes dans le gestionnaire de routes. <a href="#">Attention</a>

Attention :

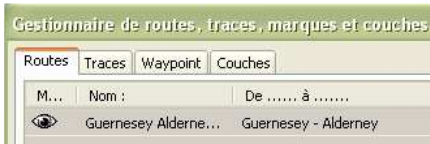
- Le gestionnaire de route est une partie d'un gestionnaire plus vaste qui gère aussi waypoint, traces et couches
- La commande "Exporter tout" exporte vraiment tout .... Et le fichier gpx obtenu contient tout ce qui est dans les quatre onglets (route, trace, waypoint et couche).
- La commande "Importer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

*Pérennité d'une route :*

- Si vous fermez OpenCPN, à l'ouverture suivante, toutes les routes présentes avant la fermeture, sur la carte, seront encore présentes à l'ouverture.
- Une route est accessible :
  - Si elle n'a pas été supprimée avec la commande "Route : Supprimer" des menus contextuels ou avec la commande ad hoc du gestionnaire de routes.
  - si l'"oeil" a été activé dans le gestionnaire de routes.



- Si vous voulez pouvoir supprimer une route pour la recharger ultérieurement, il faut la sauvegarder, dans un fichier gpx, avec le gestionnaire de route avant de la supprimer.



Oeil ouvert --> Route visible



Oeil barré --> Route cachée

- Si vous ne voulez pas supprimer une route mais ne plus l'avoir à l'écran, fermez l'oeil ou plutôt barrez le !!!!
- Pour cela, rendez vous dans le gestionnaire de routes et dans la colonne de gauche, cliquez sur l'oeil pour :
  - Masquer la route sur l'écran
  - Sans supprimer la route.

- Cela ne la supprime pas.
- Mais vous pouvez quand même la sauvegarder sous forme d'un fichier GPX.

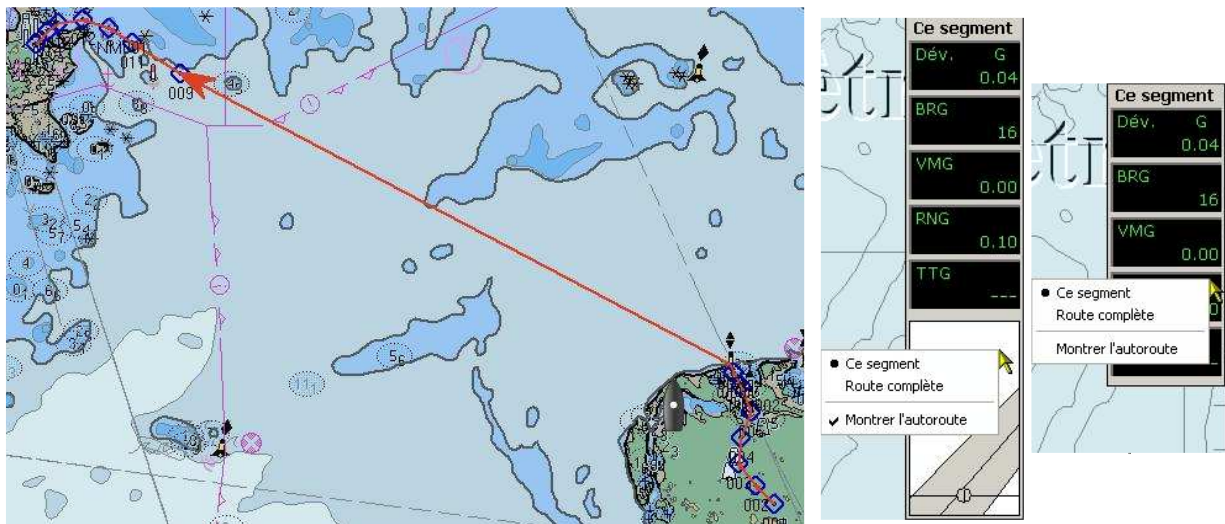
- Si vous avez une route présente dans le gestionnaire de route mais pas sur l'écran, il faut ouvrir l'oeil !!!
- Pour cela, rendez vous dans le gestionnaire de routes et dans la colonne de gauche, cliquez sur la case barrée d'une croix rouge pour :
  - Faire apparaître la route sur l'écran.

### Route activée :

- L'activation de la route met à disposition des outils de navigation
- Un cadran des données de navigation: cap, vitesse fond, positionnement géodésique, durée prévue pour la prochain WP, et heure prévue d'arrivée.
- Dans la barre de navigation, appelée aussi "barre des statuts", vous disposerez d'une série de renseignements.

Exemple de route activée et son tableau de bord qui propose deux affichages :

- Ce segment : Les info relatives au segment de route actuellement suivi,
- Route : Les info relatives à la route.



- Il existe un menu contextuel spécifique aux routes activées. il s'obtient en cliquant droit sur la fenêtre qui s'affiche à droite de l'écran.

- Trois commandes :
  - "Ce segment" qui provoque l'affichage d'informations relatives au segment,
  - "Route" qui provoque l'affichage d'informations relatives à la route.
  - "Montrer l'autoroute" qui affiche ou cache l'autoroute sous les cadrans d'affichage.

### Différence entre une route et une trace ?



- Une trace montre la route réelle, et situe le bateau par rapport à la route théorique pré-établie.
- Il est alors, éventuellement, possible de modifier le cap pour revenir sur la route.
- Sur cet exemple réel, le vent venait du sud-sud-ouest. Impossible de suivre la route prévue à partir du waypoint 006. D'où le zig zag avant que le vent ne tourne opportunément et ne permette de suivre, finalement, la route initialement prévue.

[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