



OpenCPN, selon Shoreline

[Plan du site](#) ---> [Configurer](#) ---> Boite à outils : Langues et polices/ Interface utilisateur

CFG_06 Ba0 : Onglet "Langues et polices"/ "Interface utilisateur"

Validité : Version stable 3.0.2



[Version pdf imprimable](#)

OpenCPN 3.0.2 :

- L'onglet complet

Deux d'items dans cet onglet :

- Langues
- Options de police



[Up](#)

3.0.2, Langues :

- ---> Une menu déroulant permet de choisir la langue de travail.

- Choisissez votre langue de travail
- Validez par "Ok"
- Un message s'affiche vous demandant de fermer et de redémarrer OpenCPN pour le changement de langue



[Up](#)

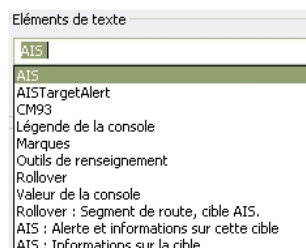
3.0.2, Options de polices

- ---> Un menu déroulant, puis une fenêtre accessible pour chaque item du menu déroulant.
- Attention : Suivant que vous utiliserez ou pas, la technologie d'affichage "OpenGL", les résultats risque d'être différents de ce que vous attendez.

Diverses situations sont concernées :

- AIS :
- Fenêtre d'alarme AIS :
 - Pour changer les options de polices dans la fenêtre d'alarme automatique avec l'AIS.
- Légende de console :
- CM93 :
- Légende de la console :
- Marques :
 - Pour changer la taille des caractères dans la fenêtre de propriétés des marques.
- Outils de renseignement :
- Rollover :
- Valeur de la console :
- Rollover : Segment de route, cible AIS
 - Pour changer la taille des caractères lors du rollover sur :
 - une cible AIS,
 - un segment de route,
 - une MOB.
- Textes des cartes (Cartes de type ENC seulement) :
- La liste ci dessous est un exemple,
- D'une ouverture de la liste à une autre, les items qui apparaissent :
 - ne sont pas toujours tous présents,
 - ne sont pas toujours dans le même ordre.

[Up](#)



- Permet de changer la police de caractère et la taille des lettres des noms affichés sur les cartes de type ENC.

Cette fenêtre, standard, sous windows, permet de changer :

- La police
- Le type de caractères
- La taille des caractères
- La structure des caractères
- La couleur des caractères.

Nota bene :

Certains des changements que vous ferez ne seront pas effectifs. En particulier :

- pour la couleur, du fait de l'existence des couleurs obligatoires pour les modes "Jour/Intermédiaire/Nuit".
- sans doute aussi pour les scripts
- selon que la OpenGL sera "On" ou "Off" dans le premier onglet de la "Boite à outils" .



[Up](#)

[Aller au plan du site](#)

[Haut de page](#)

Copyright : Ce site web est protégé contre toute utilisation commerciale.
Dernière modification de cette page : 2/10/2012