



## OpenCPN, selon Shoreline

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

### E\_21 Marques et waypoint

Validité : 3.0

[Version pdf imprimable](#)

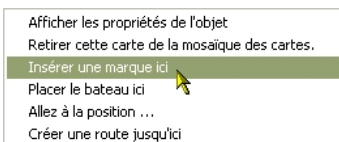
#### Waypoint, marque .... Quelle différence ?



- 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.
- 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](#)

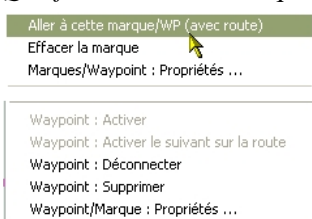
#### Placer une marque :



- Il suffit d'utiliser la commande ad hoc des menus contextuels :
  - "Insérer une marque ici".
  - La marque est insérée à la position où la souris se situait lors du clic droit.

[Up](#)

#### Que faire avec une marque :



- Dans les menus contextuels obtenus par clic droit, voici des commandes relatives aux marques.
  - Mais attention :
    - les trois premières n'apparaissent que si le curseur de la souris est placé sur une marque,
    - les cinq suivantes n'apparaissent que si le curseur est sur un waypoint qui fait partie d'une route. Pour comprendre le rôle et le fonctionnement de ces cinq autres commandes, voyez ou re-voyez la page : [Route](#)

[Up](#)

#### "Aller à cette marque/WP (avec route)"



- Cette commande :
  - crée une marque nommée 001 située au lieu où se trouve le bateau
  - crée une route allant de cette marque 001 à votre marque
  - renomme votre marque 002
  - active cette route.
- Le symbole montrant votre marque est automatiquement remplacé par le symbole de marque activée, à savoir un cercle rouge rempli de jaune.
- Nota bene : Sur la copie d'écran ci contre, le bateau devrait être situé sur la marque 001. Pour faciliter la compréhension de ce qui est dit, juste ci dessus, il a été déplacé "manuellement" avec la commande "Placer le bateau ici".

[Up](#)

#### "Effacer la marque"

- La marque est supprimée.

[Up](#)

#### "Marque/waypoint : Propriétés ..."

- Cette commande ouvre la fenêtre de propriétés des marques et des waypoint.

[Up](#)

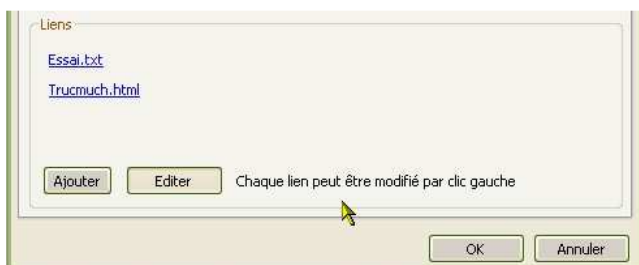
#### La fenêtre de propriétés des marques ou waypoint :



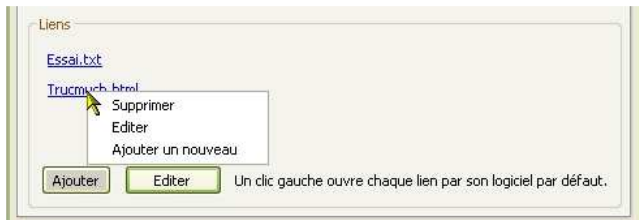
- Cette fenêtre permet la gestion des propriétés des marques et des waypoint.
- Il est possible :
  - De nommer ou renommer cette marque,
  - Choisir d'afficher ou non le nom de cette marque,
  - Choisir l'icône souhaitée pour cette marque,
  - Modifier la position de la marque :
    - Latitude,
    - 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) [Up](#)
- 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 éditer 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 ou d'un waypoint :*

- Si vous fermez OpenCPN, à l'ouverture suivante, toutes les marques et waypoint présents avant la fermeture seront encore présents à l'ouverture. [Up](#)
- Une marque ou un waypoint sont accessibles tant qu'ils n'ont pas été supprimés avec la commande "Effacer la marque ou le waypoint" des menus contextuels ou avec une des commandes du gestionnaire de marques et de waypoint.



- 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 et de waypoint :*



- 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](#) concernent que l'onglet "Waypoint",
  - "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" :

"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 (ou du waypoint) 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 (ou le waypoint) sélectionnée est supprimée.
- Cette commande crée une route allant :
  - du bateau,
  - à la marque ou au waypoint sélectionné.

"Aller à (+ route)"

- La route est activée. Ce qui implique :
  - Que la marque sélectionnée est remplacée par un waypoint actif si ce n'était pas le cas
  - 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 ou le waypoint initial retrouvera ses caractéristiques.
  - la marque qui avait été placée là où se trouvait le bateau 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 :

[Up](#)

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.



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 (ou waypoint), 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 (ou les waypoint) 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](#)

*Pérennité d'un marque ou d'un waypoint :*

- Si vous fermez OpenCPN, à l'ouverture suivante, toutes les marques et waypoint présents avant la fermeture seront encore présents à l'ouverture. [Up](#)
- Une marque ou un waypoint sont accessibles tant qu'ils n'ont pas été supprimés avec la commande "Effacer la marque ou le waypoint" des menus contextuels ou avec une des commandes du gestionnaire de marques et de waypoint.



- 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](#)

*Compléter les icônes disponibles par vos propre 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. [Up](#)
- Voyez dans cette page comment faire :

- [Ajouter des icônes personnalisées](#)

*Choisir sa propre icône par défaut :*

- Désolé mais contrairement à l'annonce faite lors de la sortie de la version 3.0, ce n'est pas facile
- Cela ne se fait pas dans le logiciel directement.
- 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 : 20/06/2012