

---

# *TYPWiz 6*

Vers 6.05

*« Notre objectif principal est de rendre les fichiers TYP plus accessibles afin que **chacun** puisse profiter de la personnalisation de ses propres cartes.»*

© N Willink 2011/20

Dernière révision 08/01/2020

TYPWiz 6.....	1
Chargement de TYPWiz 6.....	7
TYPWiz sur Windows 7 et 10.....	7
Qu'est-ce que TYPWiz 6?.....	9
Avec TYPWiz 6, vous pouvez modifier rapidement les fichiers TYP - voir Youtube.....	9
.....	9
TYPWiz 6 et autres éditeurs TYP.....	9
TYPWiz sur Youtube.....	9
Comment obtenir une clé TYPWiz 6?.....	10
Préférences importantes.....	11
Langue / police.....	11
Définir la langue par défaut.....	11
Options d'étiquette.....	11
Afficher les couleurs de police sur les étiquettes de vignettes.....	11
Couleurs / icônes.....	12
Changer la couleur d'arrière-plan.....	12
Transparence magenta.....	12
Elements.....	12
Éléments.....	12
Nouveau POI, polygone ou lignes à partir de 0 X.....	12
Mosaïque automatique de polygone.....	12
POI Extra en hexadécimal.....	13
Un avancé.....	13
Logiciel Auto TYP.....	14
Éditeur de texte.....	15
Changer la taille de la police du texte.....	15
256 palette de couleurs.....	16
Que sont les fichiers TYP ?.....	18
Comment envoyer des fichiers TYP à mon Garmin ?.....	19
Gmapprool.....	19
Gmapprool.....	19
Comment extraire des fichiers TYP de mes TOPO IMG?.....	20
Comment extraire des fichiers TYP de mes cartes Mapsource / Basecamp ?.....	20
Comment ajouter un fichier TYP à une carte qui n'a pas de fichier TYP.....	20
Commencer.....	21
Afficher / masquer le panneau de code de texte.....	21
Transparence.....	21
Copier un polygone, une ligne ou un POI.....	22
Annuler et refaire.....	23
Importer des images.....	23
Sélectionnez la zone à copier et coller.....	23
Copier et coller.....	23
Coller dans les zones sélectionnées.....	24
Outils d'édition.....	25
Changer la couleur.....	25
Double-cliquez sur une couleur.....	25
Ajouter une couleur.....	25
Crayon, lignes, rectangles et ellipses.....	25
Remplir.....	25
Sélectionnez la couleur.....	25

Miroir horizontal et vertical.....	25
Rotation de 90°.....	25
Effacer le bitmap.....	26
Ajouter du texte.....	26
Lorsqu'il est utilisé avec des POI, le POI est automatiquement réinitialisé. L'action ne peut pas être annulée,.....	26
Contrôle des couleurs.....	27
Modification des couleurs de palette.....	27
Changer les couleurs de la grille ou du réticule.....	27
Remplissage de motif.....	27
Réglage de la luminosité.....	27
Contrôle du contraste.....	27
Astuce: assombrissez l'image puis appliquez le contraste.....	27
Teinte, luminosité et saturation.....	27
Colour Balance.....	28
Balance des couleurs.....	28
Le noir et le blanc ne sont pas affectés.....	28
Changer la couleur de la grille.....	28
Les numéros de TYPE.....	29
Plages de numéros de type Garmin.....	29
Niveaux d'opacité (valeurs alpha).....	30
Donner l'opacité des pixels.....	30
Donne la même opacité de couleur.....	30
Polygons.....	31
Ajout et suppression.....	32
Polygones avec plus de 2 couleurs.....	33
Ordre de tirage.....	34
Si vous voulez un plus grand écart entre les tirages, cliquez sur le bouton "Ajouter" le tirage - voir ci-dessous.....	35
Message d'erreur "tirage au sort?".....	35
Modification, ajout et suppression d'un ordre de tirage.....	36
Rechercher un numéro de type.....	36
Suppression en masse des espaces réservés «vides».....	36
TOPO SANS ordre de tirage.....	37
Filtres.....	38
Remplissage de motif.....	38
Répéter le remplissage des pixels.....	39
Couleurs de nuit.....	39
Texte / étiquettes / langues.....	40
Langage 0x00, un cas particulier.....	41
Remarque:.....	41
Nous ne vous recommandons pas d'utiliser 0x00 en remplacement de 0x01 - 0x2E.....	41
Languages in the Editor.....	42
Ajout d'un retour chariot aux étiquettes.....	43
Styles et tailles de police étendus.....	44
Couleurs de police personnalisées.....	45
Transparence des polygones.....	45
Couleurs inversées.....	46
Lignes.....	47
a) Lignes non bitmap.....	47

b) Lignes bitmap.....	47
Types de lignes étendues 0x100 +.....	48
Bouton de marche arrière.....	48
Copier et coller un bitmap.....	48
.....	48
Ordre de tirage des lignes.....	48
Redimensionner les lignes.....	49
Lignes avec plus de 2 couleurs.....	50
Creating Mkgmap Code.....	52
POIS.....	53
Ajouter.....	53
Suppression.....	53
Copie de POI.....	53
Emprunter des bitmaps à partir d'un autre fichier TYP.....	53
coller bitmaps.....	53
Toile POI.....	54
BMP de nuit.....	55
Redimensionnement des POI de nuit.....	55
Comment agrandir ou réduire vos POI.....	55
Zoom POI.....	56
Suppression des couleurs inutilisées.....	56
POI nombre de couleurs et couleurs vraies.....	56
RGB avec colormode 16.....	56
RGB avec colormode 32 - opacité.....	56
Codes couleurs POI.....	57
256 couleurs.....	58
Routage actif.....	59
Même couleur de bordure pour chaque activité.....	60
Extra (CITY Navigator) Pois.....	61
Comment ça marche?.....	61
Comment ajouter et poi extra.....	62
À quoi servent les icônes supplémentaires?.....	62
Comment savoir si ma carte contient du pois supplémentaire ?.....	62
Puis-je ajouter ou modifier des pois supplémentaires sur ma carte?.....	62
Modification du nombre de POI supplémentaires affichés.....	63
Couleurs nocturnes pour les POI +.....	63
Données d'étiquettes supplémentaires.....	64
Modification du RGB pois.....	65
Problèmes de mémoire.....	65
Quand utiliser RGB?.....	66
Enregistrement de POI sous bmp .....	66
a) pour nuvi.....	66
b) pour les symboles de points de cheminement.....	66
Modification des symboles de géocache dans un fichier gpx.....	67
Modification de la taille des icônes.....	67
POI sans couleur (avancé).....	68
exemple .....	68
Palettes de couleurs.....	69
Sélection d'icônes à l'aide de SHIFT ou CTRL.....	69
Format TYP.....	70

Mises à jour.....	70
Chargement du programme.....	70
Chargement de fichiers TYP.....	70
FID & PID.....	70
Pages de codes.....	71
.....	71
Pour plus d'informations, téléchargez le manuel TYPWiz 6 et Unicode.....	72
En-têtes.....	72
Options de chargement.....	73
Chargement de fichiers texte.....	74
Chargement de fichiers prj MapTK.....	74
Chargement des fichiers de thème de Garmin ( kmtf).....	74
Enregistrement de fichiers TYP.....	74
.....	75
Enregistrement en tant que texte (.txt).....	75
Enregistrement en tant que thème (.kmtf).....	75
Enregistrer une copie sous.....	75
Enregistrer l'image.....	75
Impression.....	75
Le traitement par lots.....	75
Fichiers TYP et OSM.....	77
Vérification des types de style.....	77
Éditeur de style de chargement.....	77
Vérification de l'intégrité du fichier TYP.....	78
Correction des couleurs inutilisées.....	78
Vérifier les lignes pour la conversion non bitmap.....	78
Conseils.....	79
Réglages.....	79
TYPE DE POI Recherche.....	80
Recherche à l'aide de la zone de texte verte.....	80
Faites un clic droit sur l'icône de votre POI et sur TYPE DE RECHERCHE.....	81
Outils.....	82
Erreurs de fichier texte.....	82
Erreurs les plus courantes .....	82
D'autres problèmes:.....	84
IMG2TYP.....	85
Les langues.....	86
Commandes.....	86
messages.....	86
FAQ.....	87
J'ai créé des POIS et ils ne s'affichent pas sur mon Garmin / Nuvi.....	87
Mes POI s'affichent sur Mapsource mais pas sur mon Garmin / Nuvi.....	87
J'ai créé des autoroutes et elles ne s'affichent pas sur mon Garmin / Nuvi.....	87
Certains de mes polygones ne s'affichent pas sur mon Garmin / Nuvi.....	87
Pourquoi mes pois, autoroutes ne s'affichent que sur mon Garmin / Nuvi, pas sur Mapsource?	
.....	87
Comment changer rapidement un TYP dans Mapsource?.....	87
Puis-je utiliser n'importe quel fichier TYP avec TOUT IMG?.....	87
Comment savoir quels types ont été utilisés par un fichier IMG?.....	88

Comment définir les niveaux de zoom?.....	88
Quel mode est le meilleur pour la transparence?.....	88
Comment agrandir les noms des villes, etc.?.....	88
Gmapsupp.img.....	88
gmp2typ.....	89
GPSMapEdit & TYPWiz.....	89

---

# Chargement de TYPWiz 6

---

TYPWiz 6 fonctionne sur Windows 10, XP, Vista et Windows 7 32 et 64 bits.

## TYPWiz sur Windows 7 et 10

Windows 10 «par défaut» refuse aux nouveaux programmes toute autorisation d'enregistrer des données ou de créer des dossiers.

**Faites un clic droit sur la configuration de Typwiz et sélectionnez «Exécuter en tant qu'administrateur»**

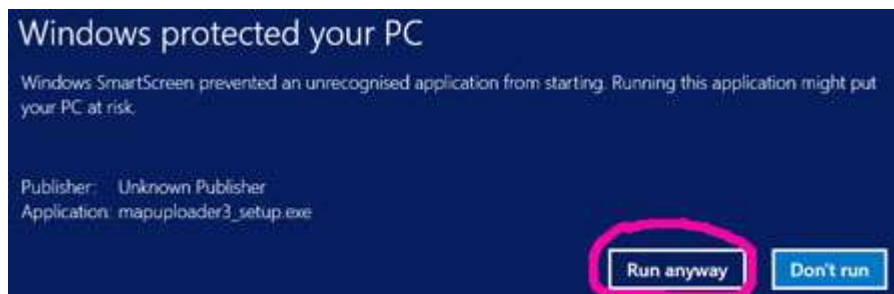
Vous pouvez jouer avec les autorisations, mais cela peut ne pas toujours fonctionner.

Tous nos programmes peuvent être utilisés sur Windows 10 en utilisant la procédure suivante:

1) Cliquez sur  
"Plus d'infos"



2) Cliquez sur  
"Exécuter  
quand même"

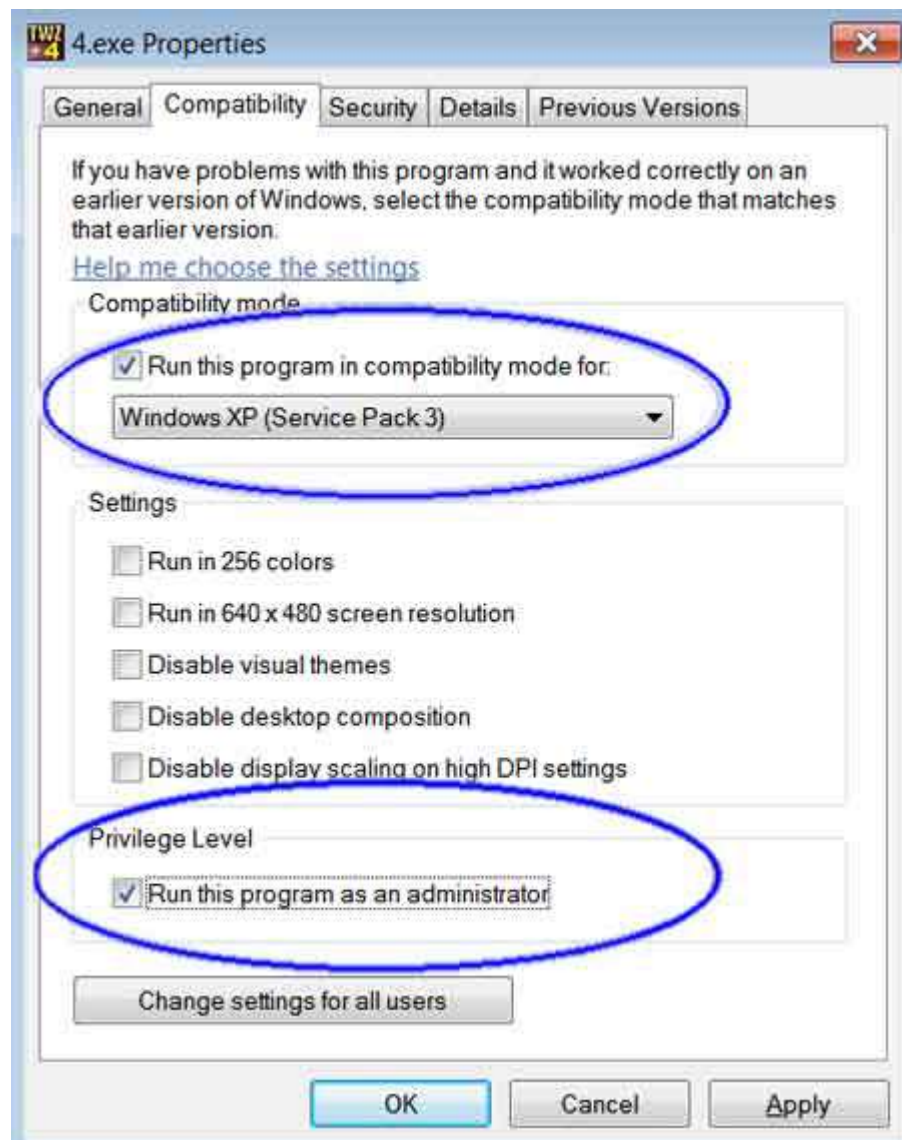


3) Faites un clic droit  
le fichier 'exe' et cliquez  
Propriétés

4) ONGLET de  
compatibilité de coche

5) Cochez «Exécuter  
ceci, etc.»

6) Sélectionnez  
Windows XP (Service  
Pack 3)



sur  
sur

7) Cliquez sur Appliquer  
CELA DOIT SEULEMENT ÊTRE FAIT ONC

Windows se souviendra de vos nouveaux paramètres.

8) Double-cliquez sur votre exe pour lancer le programme



## Qu'est-ce que TYPWiz 6?

Avec TYPWiz 6, vous pouvez modifier *rapidement* les fichiers TYP - voir Youtube.

---

Il comprend des outils «magiciens» pour accélérer et simplifier le processus d'édition souvent laborieux.

TYPWiz 6 a été développé sur 2 ans et est conçu pour répondre aux appareils GPS actuels. ***Certaines fonctionnalités POI plus avancées peuvent ne pas fonctionner sur les anciens modèles Garmin.***

### TYPWiz 6 et autres éditeurs TYP

Il tire *pleinement parti des récents développements de Garmin NT TYP 2014, à savoir offrant des POI RVB avec 16 niveaux d'opacité et des tailles maximales de 128x128.*

En conséquence, vous pouvez constater que certains éditeurs TYP ne peuvent pas lire avec précision les fichiers TYP ou TXT qui incluent RGB pois - voir pois.

Le compilateur de fichiers TYP de Mkgmap analyse correctement les fichiers texte générés par TYPWiz.

### TYPWiz sur Youtube

Il existe différents didacticiels sur Youtube; Recherchez simplement TYPWIZ.

# Comment obtenir une clé TYPWiz 6?

---

Allez à l'enregistrement -> Obtenez la licence TYPWiz 6 Premium.

L'achat se fait via PayPal qui accepte la plupart des cartes.

***Vous n'avez PAS besoin d'avoir un compte paypal!***

1) Cliquez sur le bouton «Ajouter au panier».

***2) Nous vous enverrons votre numéro de série / clé vous permettant un accès complet à toutes les fonctionnalités dans les 6 heures suivant l'achat.***

***SI VOUS N'AVEZ PAS ENTENDU DE NOUS DANS LES 6 HEURES:***

[osm@pinns.co.uk](mailto:osm@pinns.co.uk)

**Licences éducatives et commerciales**

**Educational & Commercial Licences**

Pour plus de détails, contactez-nous au

[osm@pinns.co.uk](mailto:osm@pinns.co.uk)

# Préférences importantes

Cliquez sur Paramètres ◇ Préférences

## Langue / police

### Définir la langue par défaut

Vous pouvez définir la chaîne de langue par défaut pour toutes vos miniatures.

Language on Labels:   Override

Label Options:

Label Font:   Lock Font

AaBbCcDdEeFfGgHhIi

Label Font Size:

Editor Text Font Size:

Editor Text Font:

Show Font Colors

Spelling Dictionary

>>

Si la chaîne de langue par défaut n'est pas trouvée, l'étiquette d'une vignette affiche l'entrée de chaîne de langue non spécifiée ou finale rencontrée

### Options d'étiquette

Vous pouvez choisir d'afficher le texte et de taper séparément.

Vous pouvez également modifier le nom de la police et la taille de vos étiquettes de vignettes.

Pour plus d'informations télécharger *TYPWiz 6 & Unicode Manuel*

### Afficher les couleurs de police sur les étiquettes de vignettes

Les étiquettes des vignettes pour polygones et les POI sont colorées ou de nuit, si disponibles. Cela ne s'applique pas à la page de 65001.



les  
de jour  
codes

## Couleurs / icônes

### Changer la couleur d'arrière-plan

Vous pouvez modifier la couleur d'arrière-plan en cliquant sur Modifier la couleur . La préférence de couleur est enregistrée automatiquement.



### Transparence magenta

Cochez cette case si vous préférez voir les carrés transparents d'une image bitmap plus clairement que Magenta.



## Elements

### Éléments

#### Nouveau POI, polygone ou lignes à partir de 0 X

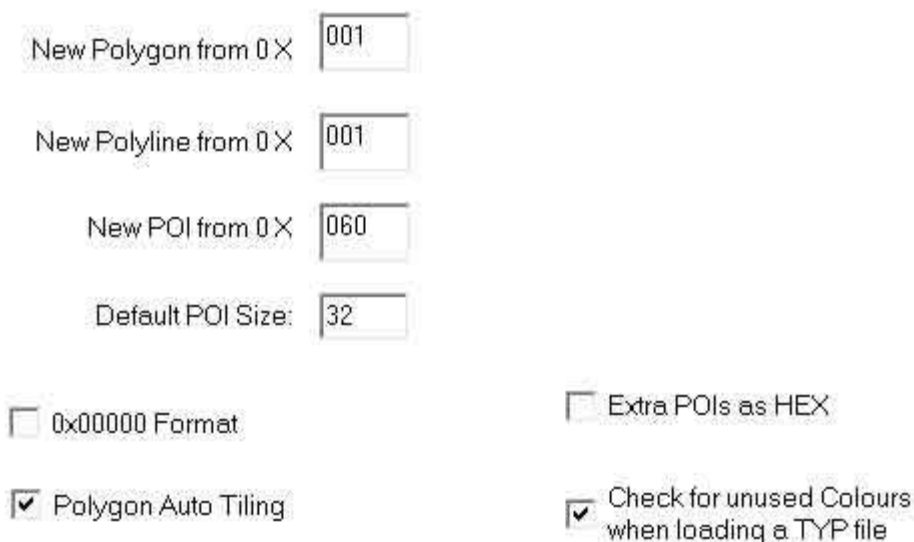
Les nouveaux éléments sont calculés à partir de cette valeur de type.

Entrez une valeur hexadécimale comprise entre 1 et 1FF selon l'élément.

Le programme vérifie automatiquement s'il existe un numéro de type.

#### Mosaïque automatique de polygone

Désélectionnez cette option si vous ne souhaitez pas que vos modifications soient mises à jour dans la forme d'aperçu



## POI Extra en hexadécimal

L'identifiant de pois supplémentaire peut être défini sur décimal (par défaut) ou hexadécimal.

### Format 0x00000

Cochez cette option si vous préférez 5 numéros de type numérique

## Un avancé

### Valeur de la région

Garmin utilise cette valeur pour identifier une région

### Afficher les décalages dans TXT

Cela ajoute la valeur de décalage rencontrée dans un fichier TYP

### Ljournaux

Cela conserve un journal des modifications apportées

Automatically check for updates

Enable Logs

New Log for Each Day

Show Offsets in TXT

Show Errors

Region

Extra POI Value

Enable Mouse Scroll

Mouse Scroll Sensitivity  %

## Logiciel Auto TYP

### TYP de chargement automatique

Ajoutez un fichier TYP

que vous

Souhaitez charger  
automatiquement dès  
le démarrage

Basecamp / Mapsource

c:\program files (x86)\garmin\basecamp\basecamp.exe

>>

Style Editor

>>

Auto Load TYP

>>



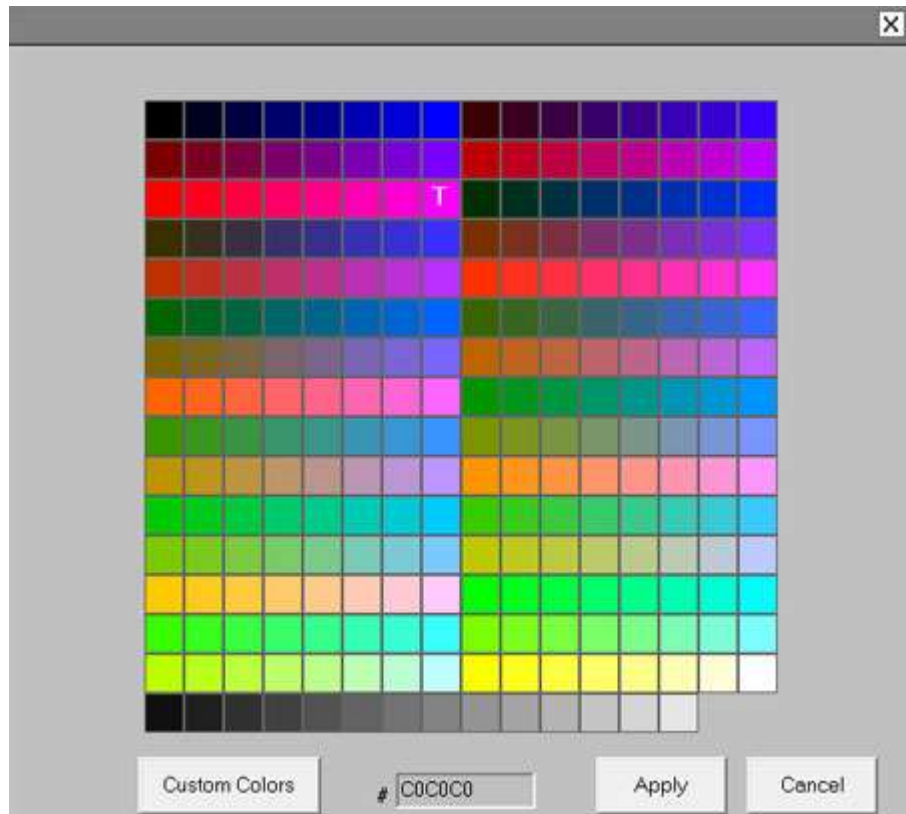
## 256 palette de couleurs

Certains appareils Garmin sont limités à une palette de 256 couleurs spécifique utilisée par MAPTK.

Cliquez sur une couleur et cliquez sur Appliquer.

Le bouton Couleurs personnalisées vous permet de sélectionner RVB.

Dans les préférences, vous pouvez désactiver l'option 256 couleurs.



Les valeurs peuvent également être saisies manuellement. Some Garmin devices are limited to a specific 256 colour palette used by MAPTK.

**Remarque:** Cliquer sur le bouton «25 couleurs» réduit l'image à une palette de 256 couleurs - cela peut être utile lors de l'importation d'images ou après l'utilisation de filtres de couleur.



## Mapuploader GRATUIT 6

Avec cette interface graphique la plus populaire, vous **pouvez créer vos propres cartes img** à partir de données GRATUITES Openstreetmap.

Imaginez avoir des cartes gratuites de votre propre pays!

Pour plus de détails, voir:

<https://www.pinns.co.uk/osm/mapuploader6.html>

ou recherchez Youtube.

## Que sont les fichiers TYP ?

Il y a quelques années, Garmin a introduit un nouveau format de fichier TYP pour rendre leurs cartes plus lisibles. Ce fut un grand pas en avant - enfin, vous avez pu faites la distinction entre, disons, différents types de pistes et «incroyablement», les bois n'étaient pas seulement de faibles lignes horizontales - voir les images «avant et après» ci-dessous.



Garmins par défaut, aucune TYP,



Les autoroutes sont beaucoup plus claires.  
Les pistes cyclables en pointillé bleu sont maintenant visibles.  
le terrain de golf ne ressemble pas à un bois.  
par conception, les «polygones de ferme» n'ont pas été rendus

Ainsi, avec un fichier TYP, vous pouvez décider **quels éléments sont affichés et comment** .

Les fichiers TYP prennent en charge les POI (points d'intérêt), les autoroutes et autres lignes et polygones.

Chaque élément a un numéro de type unique (c'est-à-dire 0 x numéro) et bien que vous puissiez jouer avec les chiffres, il est généralement *conseillé* de s'en tenir à la liste de Garmin.

Si vos fichiers TYP n'incluent pas un poi, une autoroute ou un polygone particulier, il n'apparaîtra probablement pas sur votre Garmin à *moins qu'il ne puisse utiliser sa propre icône par défaut* .

Encore une fois, il semble que *tous les appareils Garmin ne se comportent pas de la même manière* - il n'y a donc pas de règles strictes.

Les fichiers TYP font une grande différence. Cependant, nous sommes nombreux à vouloir personnaliser ces fichiers en fonction de nos besoins personnels; les marcheurs et les cyclistes ne partagent généralement pas les mêmes intérêts et s'assurent que leurs cartes mettent en évidence des caractéristiques différentes.

Malheureusement, la personnalisation des fichiers TYP , compte tenu de nombreux éditeurs TYP actuels, nécessite beaucoup de temps et d'efforts: souvent, vous devez entrer des pixels, un par un et il n'y a aucun moyen de copier et coller des images.

Ce manuel vous montrera comment:

- 1) Créez votre fichier TYP
- 2) Envoyez votre fichier TYP à votre appareil Garmin

# Comment envoyer des fichiers TYP à mon Garmin ?

A TYP file gets bundled in with Garmin img files into **one** file called gmapsupp.img – multiple TYP files are NOT allowed. If you save a TYP file onto your Garmin it won't work – it has to be included in a gmapsupp.img - see section on Gmapsupp.

Next, you upload this gmapsupp.img to your Garmin.

This is done automatically if you use Basecamp/Mapsource. Basecamp is free and Mapsource is no longer supported by Garmin.

## **TYPwiz6**

Tools → Add / Replace Mapsource/Nasecamp TYP file

## **Mapinstall**

Mapinstall (free) is Garmin's preferred method to create files for your device.

If an error appears telling you there is not enough space on your device then select partial install and select the tiles you want to download.

## **Gmptool**

With this useful tool you can create a gmapsupp.img by joining your TYP & IMGs.

For more information see my img2typ manual.

Un fichier TYP est intégré aux fichiers img Garmin dans **un** fichier appelé gmapsupp .img - plusieurs fichiers TYP ne sont PAS autorisés. Si vous enregistrez un fichier TYP sur votre Garmin, cela ne fonctionnera pas - il doit être inclus dans un gmapsupp.img - voir la section sur Gmapsupp.

Ensuite, vous téléchargez ce gmapsupp .img sur votre Garmin.

Cela se fait automatiquement si vous utilisez Basecamp / Mapsource. Basecamp est gratuit et Mapsource n'est plus pris en charge par Garmin.

## **TYPwiz6**

Outils → Ajouter / remplacer un fichier TYP Mapsource / Nasecamp

## **Mapinstall**

Mapinstall (gratuit) est la méthode préférée de Garmin pour créer des fichiers pour votre appareil.

Si une erreur apparaît vous indiquant qu'il n'y a pas assez d'espace sur votre appareil, sélectionnez l'installation partielle et sélectionnez les tuiles que vous souhaitez télécharger.

## **Gmptool**

Avec cet outil utile, vous pouvez créer un gmapsupp .img en joignant vos TYP et IMG.

Pour plus d'informations, consultez mon manuel img2typ .

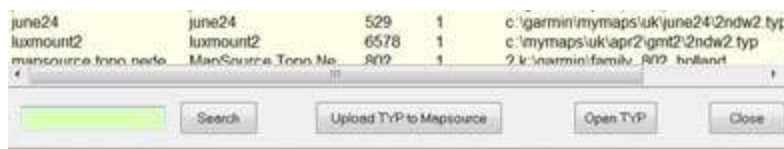
## Comment extraire des fichiers TYP de mes TOPO IMG?

Dans le menu principal, sélectionnez Outils -> Extraire le fichier TYP de Gmapsupp. Il charge *gmp2typ* fourni avec la dernière configuration.

## Comment extraire des fichiers TYP de mes cartes Mapsource / Basecamp ?

Dans le menu principal, allez Outils -> Fichiers TYP de Mapsource Maps et cliquez sur l'un des fichiers TYP. Si le fichier TYP ne correspond pas au FID utilisé par Mapsource, le message «Les FID s'affrontent. Corrigez cela? apparaît. En cliquant sur OK, vous modifiez le FID du fichier TYP actuel, correspondant à celui détenu par Mapsource. Il est important de garder les deux FID identiques.

Utilisez le bouton de recherche pour rechercher une carte, puis cliquez sur Ouvrir TYP.



## Comment ajouter un fichier TYP à une carte qui n'a pas de fichier TYP.

Certaines cartes ne sont pas fournies avec un fichier TYP.

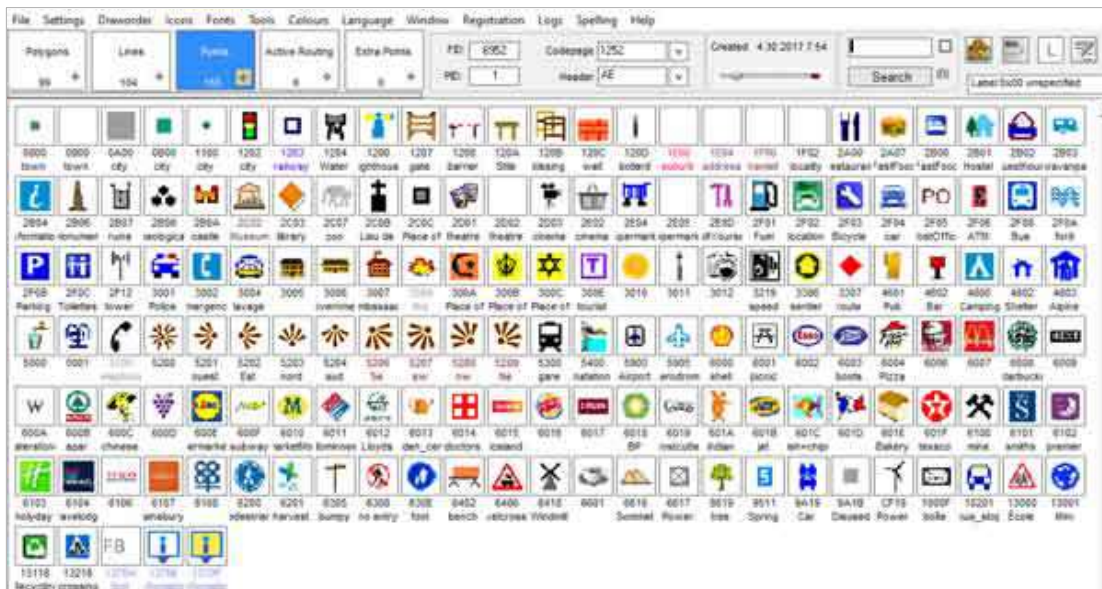
Chargez un fichier TYP approprié (utilisez IMG2TYP) puis allez dans Outils -> Fichiers TYP depuis Mapsource et cliquez sur Télécharger TYP vers Mapsource / Basecamp .

Votre fichier TYP acquiert les propriétés appropriées et est ajouté au registre.

# Commencer

Téléchargez le fichier OS50.TYP depuis <https://www.pinns.co.uk/osm/typ.html>

Cliquez sur les boutons Polygones, Lignes et POI pour afficher les vignettes.



Cliquez sur chaque icône pour révéler le code texte et double-cliquez pour entrer dans l'éditeur.

## Afficher / masquer le panneau de code de texte

Si vous voulez un écran plus grand pour afficher vos éléments, vous pouvez masquer le panneau de code de texte

Dans le menu principal, allez:

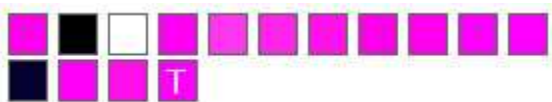
Fenêtre ◊ Masquer le panneau de code ou

Fenêtre ◊ Afficher le panneau de code.

## Transparence

L'éditeur affiche la transparence en gris ou magenta; si la palette n'inclut pas de transparence, un bouton «Rendre transparent» apparaît, en haut à droite.

L'élément doit contenir un bitmap. Ce bouton n'est pas affiché en mode couleur 32 car la transparence se fait en utilisant alpha = 15 - voir plus loin.



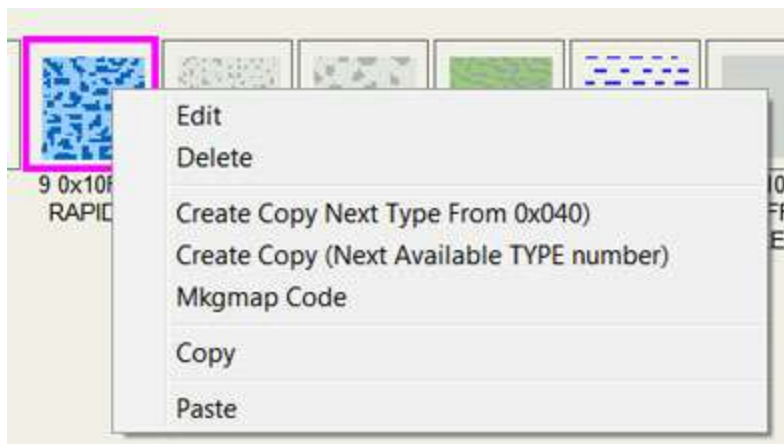
Pour éviter toute confusion avec d'autres nuances possibles de magenta / gris, un T dans la case indique la couleur utilisée pour la transparence.

Allez Paramètres - Préférences pour définir la couleur de transparence.

## Copier un polygone, une ligne ou un POI

Il y a 3 options

Clic droit sur l'icône



- **Créer une copie de type suivant à partir de 0x [numéro de type]**
- Le numéro de type de chaque élément est défini dans Préférences -> Paramètres
- Utilisez cette option si vous souhaitez sélectionner un numéro de TYPE dans une certaine plage
- **Créer une copie (prochain numéro de TYPE disponible)**
- Cela trouverait le prochain numéro de type «libre» à partir de l'élément que vous avez sélectionné
- Copie
- Cela copiera l'élément que vous avez sélectionné dans la mémoire afin que vous puissiez le coller dans un autre fichier TYP, idéal si vous souhaitez créer rapidement de nouveaux fichiers TYP.
- **Utilisez Coller pour le coller dans un autre fichier TYP - faites un clic droit sur une icône ou sur l'espace sous toutes les icônes.**

## Annuler et refaire

Vous pouvez annuler ou refaire le motif d'une image bitmap.

Vous ne pouvez annuler les changements de taille que lorsque vous voyez l'icône Annuler / Rétablir.



Vous pouvez également cliquer sur CTRL Z pour annuler ou sur CTRL R pour rétablir.

Remarque: Lorsque vous passez de Highcolors à RGB et vice versa, les annulations précédentes sont perdues. Lorsque vous utilisez l'outil de recadrage avec des POI, les annulations sont également perdues.

## Importer des images

Pour importer une image, cliquez sur le bouton de couleur crème «Importer des images».

Vous pouvez également sélectionner une zone à l'aide de l'outil de sélection ou cliquez sur CTRL A pour sélectionner toute la zone. Ensuite, dans l'éditeur, sélectionnez Fichier ◇ Importer une image TYPWiz optimise automatiquement la palette aux couleurs maximales autorisées.

Lors de l'importation dans des polygones ou des lignes, la palette est réduite à 2 ou 6 - si vous utilisez l'option multicolore. TYPWiz 6 utilise les couleurs les plus utilisées et celles qui ne sont pas trop rapprochées pour éviter un manque de contraste. Cependant, limité à 2 couleurs, on ne peut pas s'attendre à des miracles.

## Sélectionnez la zone à copier et coller

Utilisez cet outil pour sélectionner une partie de votre bitmap. Saisissez CTRL A pour tout sélectionner.

Appuyez sur ÉCHAP ou cliquez sur le cadre entourant le bitmap pour annuler la sélection.

Actuellement, les sélections ne fonctionnent pas avec l'outil «Remplir».

## Copier et coller

Vous pouvez copier d'un fichier TYP à un autre, ou simplement copier une image de disons Internet.

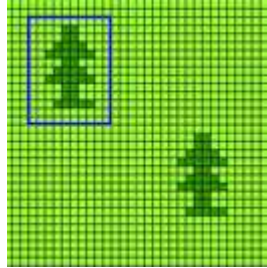
- 1) Utilisez l'outil de sélection pour sélectionner une zone.
- 2) (appuyez sur CTRL C pour copier la sélection dans la mémoire)
- 3) Entrez CTRL V pour coller la zone copiée.
- 4) Double-cliquez sur la zone collée pour tamponner en bitmap.

Vous pouvez copier des bitmaps depuis Internet ou copier des polygones, etc. d'un fichier TYP à un autre. Lors du collage, TYPWiz optimise la palette à ses couleurs maximales.

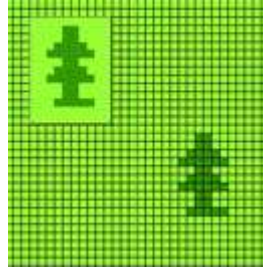
Lors du collage en 2 éléments de couleur (polygones et lignes), il réduit la palette aux 2 couleurs les plus contrastées.



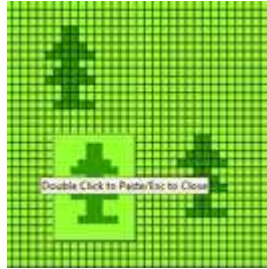
## Coller dans les zones sélectionnées



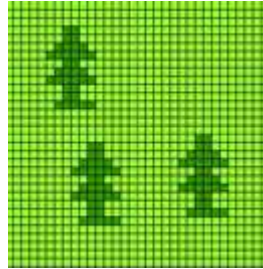
Dessiner autour de la forme  
et copier (CTRL C)



Coller dans un rectangle  
bleu (CTRL V)



CTRL V



result

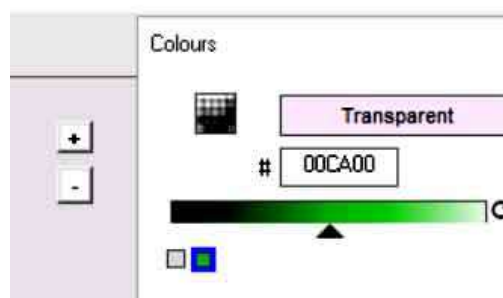


## Outils d'édition

Cet éditeur de type utilise divers outils pour accélérer le processus d'édition.

### Changer la couleur

Double-cliquez sur une couleur

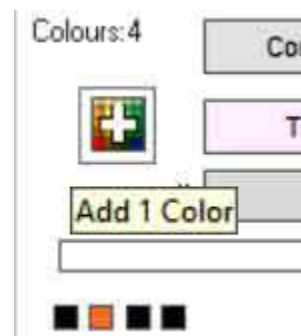


### Ajouter une couleur

Cette option n'est disponible que lorsque des couleurs supplémentaires peuvent être ajoutées.

Les polygones et les lignes sont limités à 2 couleurs, jour et / ou nuit .

- Cliquez sur l'icône Ajouter une couleur
- Double-cliquez sur la nouvelle couleur à changer



### Crayon, lignes, rectangles et ellipses

Vous pouvez dessiner des lignes, des rectangles et des ellipses ou entrer un pixel à la fois.

Vous pouvez dessiner des rectangles ou des ellipses en tant que contours ou remplis.

Veillez le noter. lors du rendu de lignes, d'ellipses ou de texte, le résultat est affecté par le nombre de pixels dans un bitmap, c'est-à-dire la largeur et / ou la hauteur. Vous devrez peut-être sélectionner l'outil crayon pour obtenir l'effet requis.

### Remplir

Cette option remplit une région avec la couleur sélectionnée. Utilisez CTRL Z pour annuler.

### Sélectionnez la couleur

Utilisez l'outil pipette pour sélectionner une couleur dans votre bitmap. La couleur sélectionnée est mise en évidence dans votre palette.

### Miroir horizontal et vertical

Cliquez sur ces boutons pour refléter le bitmap actuel. Cela s'applique également si vous sélectionnez une partie d'une image à l'aide de l'outil de sélection et collez une image, idéale pour les polygones.

### Rotation de 90°

Vous pouvez faire pivoter de 90 ° l'image entière ou une image bitmap collée dans une zone sélectionnée. Cliquez sur le bouton de rotation en haut.

### **Effacer le bitmap**

Sélectionnez la couleur de remplissage et dans le menu, allez Fichier ◇ Effacer l'icône  
Cette option ne s'applique pas aux lignes non bitmap.

### **Ajouter du texte**

Le texte ou les lettres individuelles peuvent être ajoutés dans n'importe quelle police, en **gras** ou en *italique* lorsqu'ils sont disponibles.

Double-cliquez pour coller sur le bitmap. Essayez différentes polices de symboles ou tailles de police.

Pour de meilleurs résultats, nous recommandons un type de police en gras et des tailles de police supérieures à 150.

Cliquez avec le bouton droit et sélectionnez «Fermer» pour revenir à l'outil Crayon.

### **Outil de recadrage**

Cet outil peut être utilisé pour recadrer une partie d'une image.

Lorsqu'il est utilisé avec des POI, le POI est automatiquement réinitialisé. L'action ne peut pas être annulée,

# Contrôle des couleurs

---

## Modification des couleurs de palette

Vous pouvez modifier votre palette en faisant **un clic droit** ou **double** sur une couleur de palette.

Vous pouvez également saisir un nombre hexadécimal, cliquer avec le bouton droit de la souris et sélectionner «Entrer la couleur hexadécimale » suivi de ENTER - c'est-à-dire FFA000, pas besoin de # ou &.

Cliquez sur le cadre pour annuler.

## Changer les couleurs de la grille ou du réticule

Cliquez sur le petit carré à côté de la grille ou du réticule et sélectionnez une couleur

## Remplissage de motif

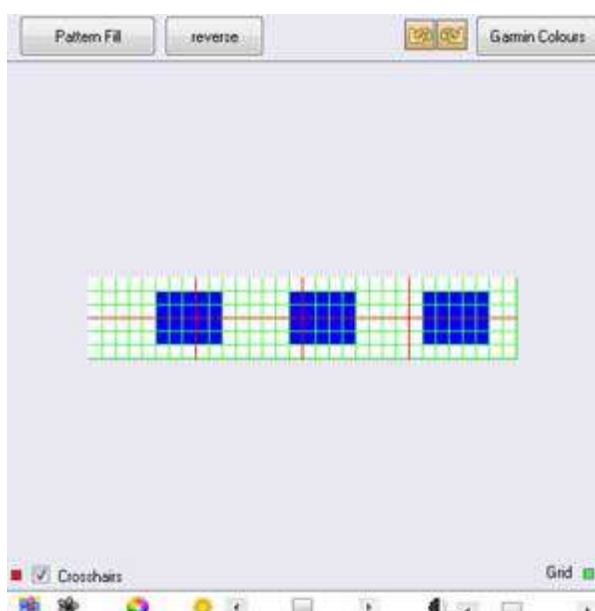
Le remplissage de motif s'applique uniquement aux polygones ou aux lignes.

Cela pourrait être une idée de changer la couleur de la grille par défaut pour dire vert pour mettre en surbrillance le réticule.

1) Sélectionnez une zone aussi petite qu'un motif.

2) Cliquez sur le bouton Remplissage de motif pour paver tout le **polygone ou la ligne** avec ce motif.

Avec cet outil, vous pouvez créer des motifs incroyables très rapidement et vous aider à obtenir des motifs réguliers pour vos autoroutes.



## Réglage de la luminosité

Vous pouvez modifier la luminosité de votre image à l'aide du curseur. L'option de couleurs de finition sera désactivée.

## Contrôle du contraste

Vous pouvez modifier le contraste de votre image à l'aide du curseur de contraste. L'option de couleurs de finition sera désactivée.


Astuce: assombrissez l'image puis appliquez le contraste.

## Teinte, luminosité et saturation

Cliquez  pour ajuster les teintes de couleur, la luminosité et la saturation d'une image.

## Colour Balance

### Balance des couleurs

Cliquez  pour ajuster la balance des couleurs



Le noir et le blanc ne sont pas affectés.

*CONSEIL: Si vous voulez garder vos blancs, assurez-vous qu'ils sont 100% blancs. En cas de doute, changez-le en blanc.*

### Changer la couleur de la grille

Cliquez sur la couleur à côté de 'grille' et sélectionnez une couleur différente; la couleur sera enregistrée.

# Les numéros de TYPE

---

Les numéros de type sont toujours exprimés en hexadécimal, c'est-à-dire 10 déc = A, 15 déc = & 1F.

## Sous-types

Le sous - type le plus élevé pris en charge est & 1F et **NOT** & FF comme vous vous en doutez.

Cependant, une carte img contient parfois des lignes et des polygones avec des sous-types supérieurs à & 1F. Ils sont utilisés dans les cartes NT comme masques, principalement avec des types et 100 impliquant des propriétés encore inconnues - ils ne sont pas pris en charge par TYPWiz.

## Plages de numéros de type Garmin

Les types de lignes peuvent être compris entre 01 (00) et 3F (1F) ou 100 (00) et 13F (1F)

Les types de polygones peuvent être compris entre 1 et 7F ou 100 et 17F

Les types de POI peuvent être compris entre 1 (00) et 7F (1F) ou 100 (00) et 17F1F

Un message d'erreur apparaîtra si votre entrée se situe en dehors d'une plage.

Les plages sont déterminées par l'utilisation / la signification spéciale des 6e ou 7e bits. - c'est-à-dire que pour les numéros de type de ligne, les 6e et 7e bits indiquent l'existence possible d'un système unidirectionnel et / ou si la longueur de la ligne dépasse 256 octets.

**Étant donné que le type le plus élevé indiqué dans Basecamp est 0x1391F, nous supposons que des nombres plus élevés sont utilisés pour représenter des fonctionnalités encore inconnues.**

**Nous ne les recommandons donc pas.**

Lorsqu'il est présent, IMG2TYP 4 affiche ces types et sous-types, par exemple 0x17D00 ou 1D522

Les éléments avec des valeurs numériques de & 100 + sont appelés `` étendus '' - voir Types étendus et une liste des POI étendus de Garmin .

## Niveaux d'opacité (valeurs alpha)

Mapsource et Basecamp sont capables de montrer le pois avec des degrés d'opacité. Ces POI sont enregistrés en mode couleur 32 bits.

Malheureusement, la plupart des unités GPS, semble-t-il, ne montrent qu'une opacité avec des valeurs alpha de 0 ou 15.

Tout d'abord, convertissez votre poi en «RVB» en cliquant sur «Convertir en RVB»

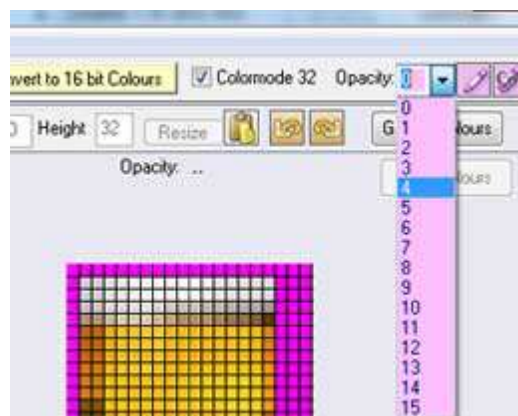
Ensuite, cochez l'option colormode 32 pour révéler 16 niveaux d'opacité (0-15) et deux nouveaux outils, de couleur rose.

**Remarque: la valeur alpha 0 signifie totalement opaque, 15 totalement transparente.**

### Donner l'opacité des pixels

Cela donne aux pixels sélectionnés une valeur d'opacité. Sélectionnez d'abord une valeur dans le menu déroulant d'opacité, c'est-à-dire 11.

Cliquez ensuite sur le crayon rose puis sélectionnez un pixel du poi. Lorsque vous survolez l'image, vous devriez voir la valeur d'opacité de ce pixel.



### Donne la même opacité de couleur

Cette option est plus couramment utilisée; il donne l'opacité à tous les pixels du poi avec la même couleur sélectionnée. Vous pouvez le vérifier en déplaçant votre souris sur l'image.

Malheureusement, peu de systèmes GPS semblent faire face à des degrés d'opacité, mais vous pouvez voir l'effet dans Mapsource ou Basecamp .

Remarque: les POI ne peuvent pas être modifiés en RVB, alors cliquez sur «convertir en couleurs 16 bits», apportez vos modifications, puis cliquez sur «convertir en vraies couleurs».

# Polygons

Il existe 2 types de polygones:

- α) Non bitmap
- β) Bitmap

## Polygones non bitmap

Il s'agissait des polygones d'origine avant que Garmin ajoute de la transparence; ils ne peuvent avoir qu'une couleur de jour et une couleur de nuit. Au départ, ils n'avaient pas de tirage au sort.

## Polygones bitmap

Ceux-ci ont été introduits plus tard pour permettre des modèles et de la transparence. La transparence a également introduit l'idée de superposition et de tirages.

Pour voir tous les polygones, cliquez sur le bouton polygones.

Les polygones sont étiquetés montrant l'ordre de tirage et le type, c.-à-d. 3 0x10B03

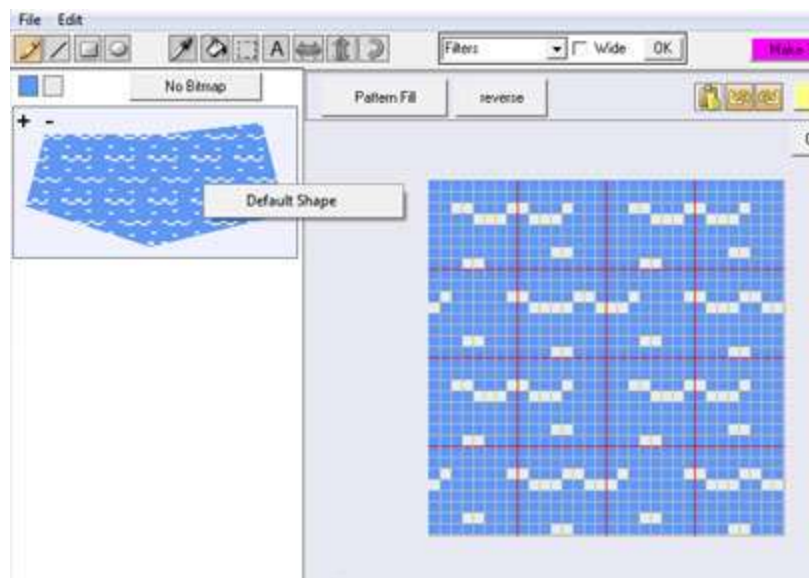
Le collage sur les bitmaps a été désactivé car la plupart des images du presse-papiers ont plus de 2 couleurs.

## Aperçu des polygones en mosaïque

Il est souvent difficile d'imaginer comment un polygone est carrelé sur une zone souvent plus irrégulière.

Personnalisez la zone en faisant un clic gauche près d'un point ou un clic droit et sélectionnez 'Forme par défaut' pour revenir à sa forme par défaut.

Les formes sont enregistrées pour une utilisation future.



**Cliquez sur les signes + et - pour effectuer un zoom avant ou arrière.**

Dans les préférences, vous pouvez désélectionner l'option Polygone Auto Tiling.

## **Ajout et suppression**

Pour ajouter un nouveau polygone, cliquez sur le bouton + sous le bouton polygone.

Pour supprimer, faites un clic droit sur une miniature et sélectionnez supprimer.

Pour supprimer une version nocturne, cliquez sur sa version «jour» et décochez l'option «couleurs nocturnes». Tous les nouveaux éléments reçoivent un type unique que vous pouvez modifier à l'aide de l'éditeur.

Tout nouveau polygone avec un tirage doit être trié - cela peut prendre un certain temps si vous avez plus de 100 polygones. Cela ne se fait qu'une seule fois.

Vous pouvez également vérifier si vous avez collecté des tiroirs / espaces réservés «vides» - voir Suppression en bloc des espaces réservés «vides».

Lorsque vous supprimez un polygone, par conception, TYPWiz 6 ne supprime pas l'espace réservé.

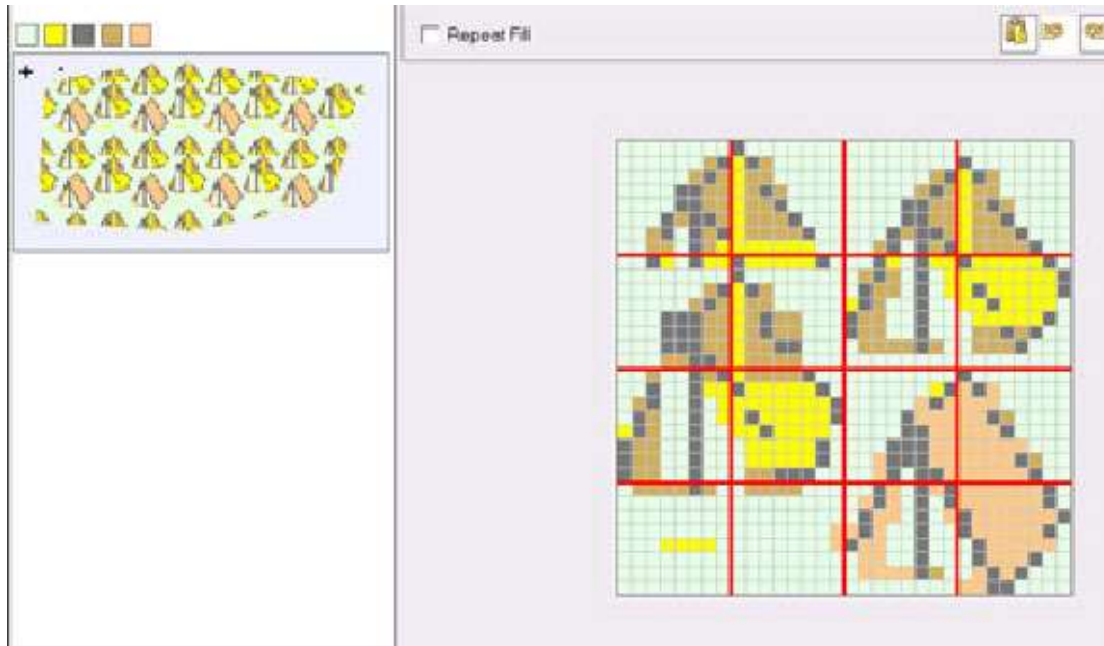


## Polygones avec plus de 2 couleurs

Un document pdf spécial a été écrit pour réaliser des polygones avec jusqu'à 6 couleurs

Téléchargez 'Comment obtenir des polygones multicolores' sur [www.pinns.co.cuk / osm / TYPWiz6.html](http://www.pinns.co.cuk/osm/TYPWiz6.html)

Voir ci-dessous: Lignes avec plus de 2 couleurs



## Ordre de tirage

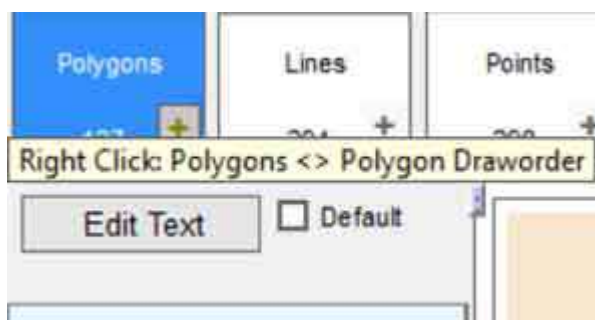
Les polygones peuvent apparaître à différents niveaux. Plus le nombre est élevé, plus le niveau

est élevé.

Un mauvais tirage peut entraîner l'occultation d'un polygone par un autre, c'est-à-dire que les bâtiments, généralement 0 x 13, peuvent être masqués par un autre polygone (par exemple résidentiel).

- seuls les polygones peuvent avoir différents tirages
- Les polygones solides peuvent avoir des tracés à zéro; l'effet, cependant, est inconnu mais se rapporte plus que probablement au numéro de type du polygone. De tels polygones ont été trouvés dans d'anciennes images de Garmin.
- Les polygones avec transparence ne doivent PAS avoir zéro tirage
- Les tirages peuvent exister sans polygone correspondant, c'est-à-dire que les tirages peuvent avoir un numéro de type ne correspondant à aucun polygone trouvé dans un fichier TYP - comme on le voit dans de nombreux fichiers TOPO.
- Les tirages ne peuvent pas avoir d'espaces - vous ne pouvez pas avoir le tirage 2 suivi du tirage 4
- Le tirage le plus élevé est le niveau le plus élevé sans lacunes.
- Les niveaux avec des lacunes sont autorisés à des fins d'édition uniquement. Les lacunes disparaissent dans un fichier TYP enregistré.

*Pour afficher les icônes triées par ordre de tirage, cliquez sur l'étiquette «Polygones». Lors de l'affichage des tirages, les polygones sans tirage ne sont pas affichés.*



*Pour afficher les icônes triées par ordre de tirage, cliquez sur l'étiquette «Polygones».*

Lors de l'affichage des tirages, les polygones sans tirage ne sont pas affichés.

Les polygones sont affichés dans l'ordre dans lequel ils apparaissent dans le bloc de données de polygone, qui peut ne pas correspondre au bloc de tirage.

Le numéro de tirage est affiché avant le type: 3 0x13. Certains peuvent ne pas avoir de tirage!

Pour supprimer le tirage d'un polygone, allez dans  $\diamond$  Tirage  $\diamond$  Modifier le tirage dans le menu principal - voir ci-dessous. **Les polygones sans tirage ne seront pas rendus**, alors que ceux inclus dans la liste des tirages mais non créés / définis par l'utilisateur le seront en utilisant un défaut Garmin s'il y en a un! Ces polygones «vides» sont appelés espaces réservés .

Dans TOPO, vous en trouverez un certain nombre; même si un polygone solide était associé à un tel espace réservé, il ne serait pas rendu.

Remarque: Les **polygones de type 0x100 (avec ou sans sous-type) n'ont pas de tirage. Il y en a d'autres, c'est-à-dire 0x13508 qui non seulement n'ont pas de tirage, mais les couleurs peuvent également apparaître inversées sans raison apparente!** Ils pourraient être réservés aux cartes marines. Leur comportement doit encore faire l'objet d'une enquête.

**En toute justice, les polygones solides ne doivent pas se chevaucher; la raison pour laquelle ils le font est souvent due à de mauvaises données cartographiques.**

Remarque : **les tracés des polygones doivent être séquentiels, sans «espaces» .**

Donc, si vous insérez un nouveau polygone avec un ordre de tirage de 8, il sera réinitialisé à un niveau supérieur au niveau actuel (c.-à-d. 3)

Ne Pas:

Polygons	0x1	0x2	0x3	Nouveau 0x6
Draworder	1	2	2	8

Mais

Polygons	0x1	0x2	0x3	Nouveau 0x6
Draworder	1	2	2	3

**Si vous voulez un plus grand écart entre les tirages, cliquez sur le bouton "Ajouter" le tirage - voir ci-dessous**

**Message d'erreur "tirage au sort?"**

Le message d'erreur 'draworder?' s'affiche si aucun ordre de dessin n'a été trouvé pour un polygone spécifique. Utilisez l'éditeur pour ajouter un ordre de tirage.

## Modification, ajout et suppression d'un ordre de tirage

### Modification, ajout et suppression de tiroirs de polygones

Pour modifier ou supprimer l'ordre de tracé d'un polygone, double-cliquez sur un polygone et modifiez le niveau du polygone ou définissez-le sur «aucun».

### Modification, ajout et suppression de tiroirs supplémentaires

Pour ajouter un tirage «vide», cliquez sur le bouton «+».

Pour modifier ou supprimer: Cliquez pour sélectionner un ordre de tirage supplémentaire, puis cliquez avec le bouton droit:

Certains fichiers TYP contiennent des tirages supplémentaires utilisés comme «espaces réservés ». Vous pouvez ajouter, modifier ou supprimer des tirages en utilisant le menu de tirage en haut de l'écran principal. Les polygones ne sont PAS supprimés lors de la suppression des tirages.

Utilisez l'option Ajouter pour ajouter un espace réservé.

### Rechercher un numéro de type

Entrez le numéro de type; ie 023 ou 10342 et faites défiler vers le haut ou vers le bas pour localiser l'ordre de tirage. Cette fonctionnalité est utile lorsque vous avez beaucoup de polygones.

### Suppression en masse des espaces réservés «vides»

Go Draworder ◇ Draworders cachés

Il y a des moments où il est plus pratique de supprimer des espaces réservés qui n'ont pas de polygones correspondants. Cela peut se produire lorsque vous supprimez des polygones **et oubliez** de supprimer l'ordre de tirage. Une liste entière peut se constituer; la plupart d'entre nous n'ont pas besoin de ces espaces réservés vides.

Leur suppression réduit le temps nécessaire pour trier les nouveaux polygones. De plus, cela réduit la taille de votre fichier TYP.

Par défaut, tous les espaces réservés vides sont sélectionnés.

Décochez tout ce que vous ne voulez PAS supprimer, c'est-à-dire dans notre exemple 0x10813,0x10816, 0x10816 et 0x1EF08

Cliquez sur Supprimer la sélection

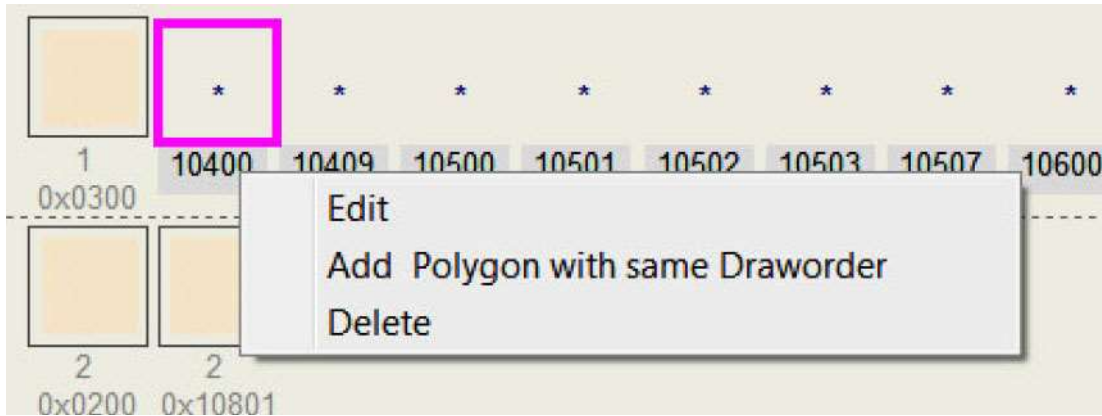
À partir du menu principal, allez Ordre de tirage ◇



## Vérification des ordres de tirage dupliqués

Avec certains fichiers TYP, les tirages au sort peuvent avoir été dupliqués. Cela pourrait entraîner des effets indésirables, c'est-à-dire qu'un polygone peut avoir un ordre de tirage de 1 uniquement pour constater qu'un espace réservé en double existe avec un ordre de tirage plus élevé.

### TOPO SANS ordre de tirage



Certains topos sont si soigneusement construits qu'aucun polygone n'a de tirage, c'est-à-dire qu'aucun ne se chevauche! Cela se produit souvent avec CNN TOPO.

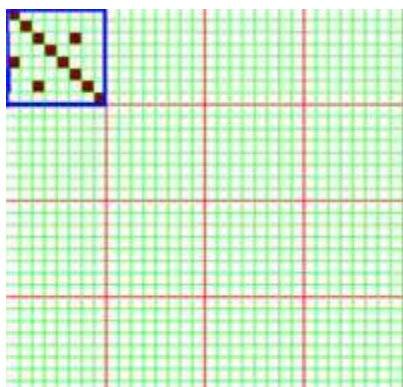
Si vous donnez à certains un ordre de tirage, vous pouvez obtenir des résultats inattendus.

# Filtres

Des filtres sont disponibles pour produire différentes textures d'arrière-plan. Les filtres actuels sont:

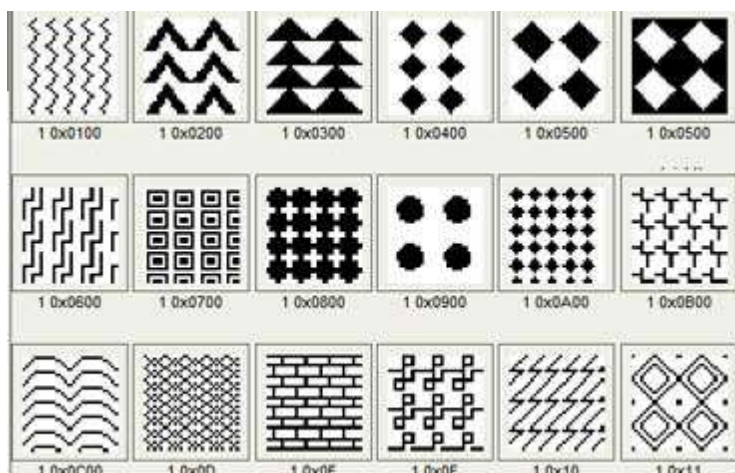
- "Random"
- "Vertical"                    Cochez ou décochez l'option «large» *avant de* sélectionner votre filtre.
- "Horizontal"
- "Diagonal left"
- "Diagonal Right"          Cliquez sur le bouton OK pour effectuer le changement.
- "Mesh"
- "Squares"
- "Diamond"
- "Chess"
- "Wave
- horizontal"
- "Wave vertical"
- "Wave both"

## Remplissage de motif



- 1) Sélectionnez une zone aussi petite qu'un motif.
- 2) Cliquez sur le bouton Remplissage de motif pour paver tout le **polygone ou la ligne** avec ce motif.

Vous pouvez télécharger le fichier pattern.typ depuis [www.pinns.co.uk/osm/TYPWiz 6.html](http://www.pinns.co.uk/osm/TYPWiz 6.html)



## Répéter le remplissage des pixels

Cochez Répéter le remplissage pour créer vos propres motifs - s'applique uniquement aux lignes et aux polygones.

Cliquez sur OK pour postuler.

## Couleurs de nuit

De nombreux nouveaux appareils GPS semblent ignorer complètement les couleurs nocturnes , à l'exception de Nuvis ou lorsque votre GPS est en mode de carte marine marine. Cochez Couleurs de nuit.

Cliquez sur «Transparence des zéros de nuit» pour vous assurer que toutes les couleurs «zéro» des bitmaps sont transparentes.

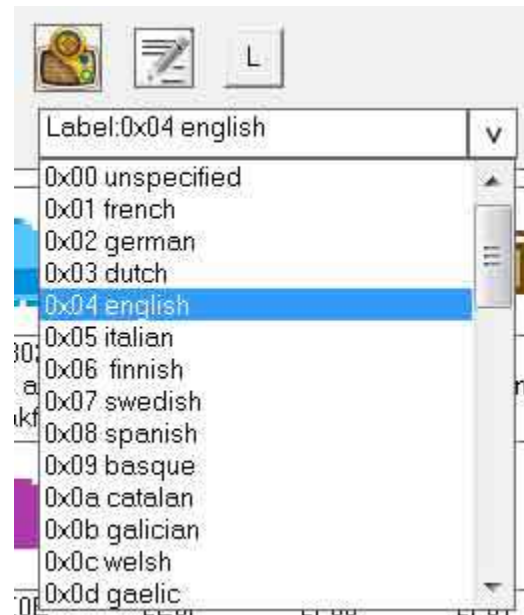
***Dans Lignes et Polygones, double-cliquez sur la ou les couleurs pour changer la couleur.***





















## Texte / étiquettes / langues

Sélectionnez une langue et ajoutez du texte; vous pouvez sélectionner plusieurs langues .

Les langues peuvent être modifiées en utilisant le menu déroulant en haut à droite



Lors de la sélection d'une langue, TYPWiz 6 sélectionne l'étiquette de langue appropriée  
Le **bouton L** affiche les langues contenues dans votre fichier TYP actuel.

 2C02 Museo	 2C03 biblioteca	 2C05 colegio	 2C02 Museum	 2C03 Bibliothek	 2C05 Schule
Spanish			German		
 2C02 Musée	 2C03 bibliothèque	 2C05 école	 2C02 Μουσείο	 2C03 βιβλιοθήκη	 2C05 σχολείο
French			Greek		
 2C02 Музей	 2C03 библиотека	 2C05 школа	 2C02 博物館	 2C03 としょうかん	 2C05 学校
Russian			Japanese		



## Langage 0x00, un cas particulier

Ceci est réservé aux langues qui ne sont pas incluses dans la liste Garmin 0x01 - 0x2E

Par exemple: hébreu



Il est recommandé d'utiliser 0x00 pour l'hébreu; si vous ne le faites pas, les résultats peuvent produire une série de points d'interrogation (c'est-à-dire ???)

Il existe 2 méthodes pour afficher les étiquettes hébraïques.

1) Utilisez la page de codes 1255 (réservée à l'hébreu)

Utilisez-le si toutes vos autres langues sont ANSI, c'est-à-dire qu'elles ne nécessitent pas de caractères spéciaux  
Le problème avec cette méthode est que les langues sont codées à l'aide de la page de codes 1255.

Si vous changez ce fichier TYP en une autre page de code disons 1252, l'hébreu n'aura pas de sens - voir l'image



2) Utilisez la page de codes 65001 (recommandé)

Utilisez cette méthode si d'autres langues utilisent des caractères spéciaux

### Remarque:

**Nous ne vous recommandons pas d'utiliser 0x00 en remplacement de 0x01 - 0x2E**

Au lieu de cela, utilisez-le pour l'hébreu, le vietnamien ou toute autre langue non répertoriée.

N'oubliez pas que sur un appareil, lorsque vous changez de langue, il recherche initialement le numéro de langue approprié, s'il n'existe pas, il recherche 0x00.

Lorsque vous changez de langue sur un appareil pour rechercher le code de langue approprié, s'il n'est pas là, il recherche 0x00.

De nombreux appareils sont livrés avec l'hébreu installé et lorsqu'il est sélectionné, il recherche 0x00.

## Languages in the Editor

Vous pouvez définir votre langue par défaut en cliquant sur le bouton Définir par défaut.

Surlignés en gris foncé sont les numéros de langue associés aux étiquettes attachées à l'élément actuellement édité.

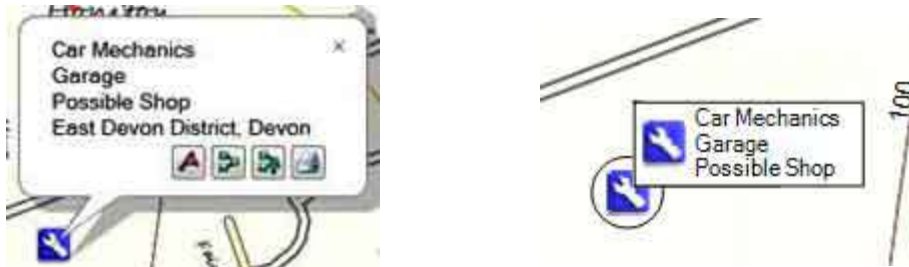
Le bleu montre la langue actuelle

Cliquez sur un nombre pour afficher l'étiquette associée à la langue 0x. Modifiez ensuite si nécessaire.



## Ajout d'un retour chariot aux étiquettes

Avec TYPWiz 6, vous pouvez ajouter un retour chariot à vos étiquettes. S'applique aux polygones, aux lignes et aux POI mais PAS aux POI supplémentaires.



Notez s'il vous plaît

- Ne fonctionne que si l'élément n'a pas reçu d'étiquette dans l'IMG (map). En d'autres termes, cela fonctionne pour des cas généraux et non spécifiques. Une solution consiste à créer une carte distincte et un nouveau fichier TYP montrant des garages spécifiques, à savoir VW, Ford, Toyota, Kia, etc.
- Mapsource montre correctement l'effet. Basecamp laisse tomber «Garage et boutique possible» sous Tooltiptext
- Votre appareil GPS peut maintenant afficher l'effet.




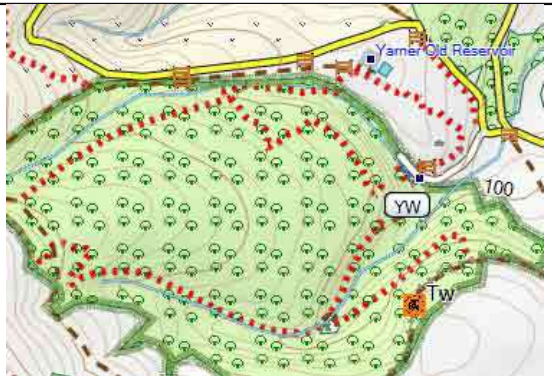



# Styles et tailles de police étendus

Vous pouvez modifier les styles de police de vos étiquettes de balises. Fondamentalement, ce sont des tailles de police.

Nous avons changé les polices pour les **bois** uniquement, rien d'autre! Mais, remarquez comment Basecamp modifie la couleur et la taille de la police de Yarner New Reservoir, un lac.

Découvrez les étiquettes: Yarner Wood and Woodland Center

Les options Garmin sont:

	
default	nolabel
	
Small Font	Normal
	
Large	

- Par défaut (cela dépend de la taille par défaut de la taille Garmin, c'est-à-dire 0x 1502)
- Pas d'étiquette (cela rend une étiquette d'étiquette invisible; c'est-à-dire que l'opérateur / le nom de marque est souvent évident - Shell, Esso. Cependant, la plupart des unités garmin peuvent par défaut supprimer les étiquettes, contrairement à mapsource ou Basecamp )
- Petite police
- Ordinaire
- Grand

Cela fonctionne pour la plupart des modèles gps - nuvis a tendance à ne pas afficher d'étiquettes.

## *Couleurs de police personnalisées*

Pour modifier les couleurs de jour et de nuit par défaut des étiquettes de balise, cliquez sur Couleurs de police et double-cliquez sur une couleur de jour ou de nuit . En théorie, vous pouvez modifier la valeur par défaut couleur de police même lorsqu'une option sans étiquette a été sélectionnée.

Vous pouvez voir l'effet dans Mapsource & Basecamp .

Les Oregons / Dakotas, etc. ont tendance à remplacer cette option, sauf lors du rendu des textes de polygone et des références de route ou d'itinéraire.

### **Transparence des polygones**

Les polygones bitmap peuvent avoir de la transparence.  
Cliquez sur «Créer un bitmap» pour créer un polygone bitmap.

Seule la couleur de fond, c'est-à-dire la première couleur, peut être transparente, contrairement aux lignes.

Ce n'est pas un problème si votre couleur d'arrière-plan est la première couleur.

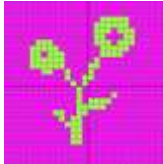
Si ce n'est pas le cas, alors dans le passé, vous deviez redessiner votre polygone!

Cependant, il y a maintenant un moyen de contourner le problème en cliquant sur le bouton "inverser " après première couleur transparente. Voir ci-dessous.

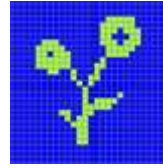
## Couleurs inversées



Original : blue is bk colour!



Make bk colour transparent



Click 'reverse' button



Make foreground blue



# Lignes

---

Pour voir toutes les lignes, cliquez sur le bouton des lignes.

Les lignes sont par défaut étiquetées indiquant le type et la description, c'est-à-dire '0x0E, Track'. Cela peut être modifié dans les préférences.

Les lignes ne doivent pas avoir de types entre & 40 et & FF car ils sont réservés aux systèmes unidirectionnels, c'est-à-dire que le type 0x41 fait référence à un cas unidirectionnel de type 0x1, 0x49 à un cas unidirectionnel de 0x09.

Le collage dans les bitmaps a été désactivé, car la plupart des images du presse-papiers contiennent plus de 2 couleurs.

Il existe essentiellement 2 types de lignes:

## a) Lignes non bitmap

Les autoroutes principales sont généralement de ce type. La largeur d'une ligne est définie par largeurs de ligne et de bordure.

Les lignes peuvent avoir zéro bordures et avoir une largeur nulle; cela crée une ligne transparente non bitmap. Les lignes transparentes sont utiles pour diverses raisons: par exemple, si vous rendez une ligne transparente routable, elle pourrait servir de base routable pour d'autres autoroutes. Les lignes transparentes non bitmap sont, en théorie, plus rapides à analyser.

Les bordures n'ont pas besoin d'être noires! Ils peuvent être de n'importe quelle couleur.

Vous pouvez augmenter ou diminuer plusieurs largeurs de ligne en cliquant sur le bouton +1 ou - 1 en haut - les largeurs de ligne nulles ne sont pas affectées.

Attention, les grandes largeurs de ligne prennent plus de temps à traiter sur un GPS et à vérifier les pylônes et les largeurs de contour - il est préférable de garder la «longueur» à 1 unité.

## b) Lignes bitmap

Utilisez cette option si vous voulez dire dessiner des tracés, des pistes, des remblais, des systèmes à sens unique ou tout ce qui inclut la transparence, c'est-à-dire lorsqu'une couleur est rendue invisible.

TYPWiz 6 affiche toutes les lignes connues, bitmap et non bitmap.

## Orientation

Cochez cette option pour activer l'orientation, la rotation bitmap. Les lignes sont tracées dans la direction dans laquelle elles sont tracées. Il faut dire que la plupart des appareils gps modernes ont cette option définie par défaut! Les lignes non bitmap devraient avoir cette case à cocher.

## Couleurs de nuit

Ce qui suit s'applique aux **lignes bitmap**.

Pour inclure un jeu de couleurs différent pour votre appareil à utiliser la nuit, selon le modèle, cliquez sur Couleurs de nuit.

Remarque: les versions jour et nuit utilisent *une seule et même ligne* bmp.

Cliquez sur Transparence des zéros de nuit pour ajouter de la transparence à toutes les valeurs nulles de votre bitmap - vérifiez le code texte.

## Types de lignes étendues 0x100 +

Vous pouvez créer des effets de superposition spéciaux en utilisant des types étendus 0x100 +.

Par exemple, les autoroutes peuvent avoir des ponts; vous pouvez avoir une ligne de «pont» différente pour chaque autoroute avec les types <& 100 ou créer un seul pont universel avec transparence qui peut être placé au-dessus de l'autoroute. Cependant, il faut dire que les tirages des lignes ne sont généralement pas pris en charge.

Les types de ligne peuvent avoir un maximum de 0x1FF avec sous-type et 1F.

## Sous-types de polygone et de ligne

TYPWiz 6 prend en charge les lignes et les polygones avec des types <& 100 et des sous-types > 0, c'est-à-dire

0x0201, 0x5102

*Il ne semble pas y avoir de preuve que ces types soient réellement tracés comme tels, 0x0201 ou 0x5102*

Au lieu de cela, le sous-type indique les niveaux.

## Bouton de marche arrière

Pour permuter les couleurs de premier plan et d'arrière-plan, cliquez sur «inverser».

Remarque: cela s'applique également aux versions de nuit.

## Copier et coller un bitmap

Sélectionnez le bitmap entier (CTRL A) ou une zone plus petite à l'aide de l'outil de sélection et copiez ou collez votre image. N'oubliez pas, les bitmaps ne peuvent avoir que 2 couleurs.

## Ordre de tirage des lignes

Étrangement, *Garmin ne vous permet pas de modifier ou de stipuler l'ordre de tracé des lignes*, contrairement aux polygones.

Pour l'instant, il n'y a aucun bloc dans le fichier img ou typ réservé à cet effet.



Dans une certaine mesure, plus le nombre de caractères est bas, plus le tirage est élevé - cela s'applique uniquement aux nombres inférieurs (0x1 - 0x4) et dépend de votre modèle de GPS!

Pour que les ponts soient rendus au plus haut niveau, ils doivent être placés dans un fichier img distinct avec une priorité élevée, c'est-à-dire 27.

### **Redimensionner les lignes**

Lorsque vous modifiez la largeur des lignes de bitmap, les bitmaps sont automatiquement redimensionnés - les détails peuvent disparaître lors de la réduction de la largeur.

## Lignes avec plus de 2 couleurs

---

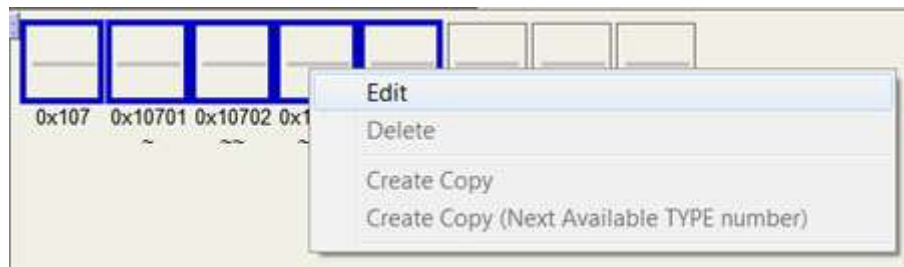
Garmin a limité les bitmaps de ligne à seulement 2 couleurs. Cela peut être assez limitatif.

De nombreux satnav non Garmin permettent plus de couleurs pour donner de la profondeur ou de la brillance à leurs lignes.

Si vous êtes en mesure de personnaliser vos cartes ou si vous pouvez créer vos propres cartes à l'aide de mkgmap ou de cgpsmapper, vous pouvez créer le même effet en superposant les lignes. Malheureusement, cela peut être très délicat, sauf si vous pouvez clairement envisager votre image.

TYPWiz 6 vous permet de sélectionner jusqu'à 5 lignes afin qu'elles se chevauchent dans l'éditeur. Cela vous donne une palette de 6 couleurs, toujours une de plus que vous sélectionnez.

- CTRL Cliquez sur les lignes que vous souhaitez regrouper.
- Clic droit et cliquez sur Modifier



Remarque:

- *Seules les lignes avec des bitmaps peuvent être utilisées*
- *Seules les lignes sans couleurs nocturnes peuvent être utilisées*
- *Lors du regroupement, les lignes doivent avoir la même hauteur*
- **Toute modification s'applique au groupe que vous avez sélectionné**
- *Vous pouvez modifier les couleurs, la hauteur des lignes, la couleur et le style de police*
- *La palette doit avoir une couleur transparente*
- *Vous pouvez importer ou coller des images*
- *La palette de couleurs de l'image est réduite au nombre disponible*
- *Lors de l'importation ou du collage, assurez-vous que la hauteur est d'au moins 10 sinon l'image peut devenir assez épaisse ou même une couleur vierge.*

Nous conseillons la procédure suivante:

**Assurez-vous que les lignes que vous avez utilisées sont facilement identifiables:**

*Donnez-leur des numéros de type qui se suivent, c'est-à-dire*

0x10300, 0x10301, 0x10302 etc.

PAS: 0x23, 0x 56, 0x102

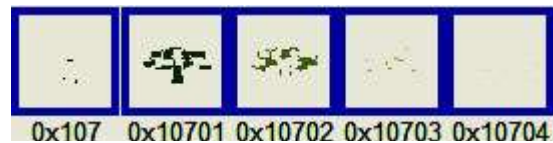
Pour les lignes qui se chevauchent, utilisez des numéros de type supérieurs à 0x100,

soit 0x10200, 0x10201, 0x102, 02

NON; 0x32, 0x33, 0x34 etc.

*Donnez à chaque groupe une couleur de police différente*

*Ne vous inquiétez pas si les lignes semblent bizarres lorsqu'elles sont vues individuellement.*



*Une fois analysés, ils ressembleront*



En utilisant mkgmap, définissez votre ligne d'arbre comme telle

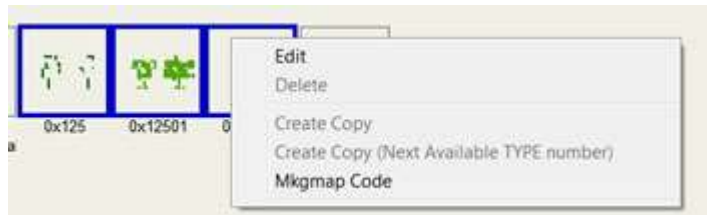
```
natural=tree_row [0x10700 resolution 24 continue]
natural=tree_row [0x10701 resolution 24 continue]
natural=tree_row [0x10702 resolution 24 continue]
natural=tree_row [0x10703 resolution 24 continue]
natural=tree_row [0x10704 resolution 24]
```

Voir ci-dessous ...

## Creating Mkgmap Code

---

Faites un clic droit sur les icônes que vous avez sélectionnées et cliquez sur Code Mkgmap Code



Sélectionnez votre catégorie et remplissez la case vide:



Cliquez sur le bouton POI.

Les POI sont étiquetés indiquant le type et l'étiquette, par exemple 1201, Feux de circulation. Encore une fois, modifiez les paramètres par défaut dans les préférences

### **Ajouter**

Cliquez sur le bouton + sous le bouton POIS et sélectionnez la taille de la longueur et de la largeur, avec un maximum de 128.

### **Suppression**

Faites un clic droit sur un bitmap et sélectionnez supprimer.

### **Copie de POI**

Faites un clic droit sur le bitmap et sélectionnez "Créer une copie "

Pour copier des éléments, voir Copier des POI, des polygones de lignes

### **Emprunter des bitmaps à partir d'un autre fichier TYP**

Utilisez l'outil de sélection pour dessiner une zone ou tout sélectionner (CTRL A), suivi de CTRL C.

Cliquez avec le bouton droit et sélectionnez Copier ou entrez CTRL C.

Ensuite, chargez un fichier TYP différent et sélectionnez tout ou sélectionnez une zone coller (CTRL V) votre sélection précédente dans un bitmap poi - voir ci-dessous.

### **coller bitmaps**

Sélectionnez une zone et cliquez sur le bouton Coller ou entrez CTRL V.

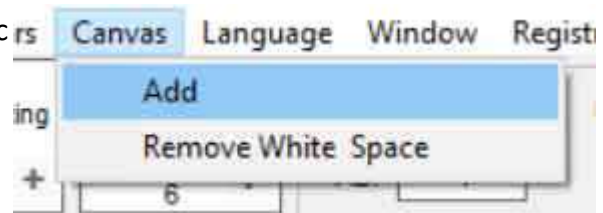
*Vous pouvez copier des bitmaps de Google par exemple et les coller sur un POI. Il réduira automatiquement sa palette de couleurs et redimensionnera vos dimensions bitmap, si nécessaire. Cependant, n'oubliez pas que votre palette de couleurs va changer et ne peut pas être récupérée en cliquant sur le bouton Annuler.*

## Toile POI

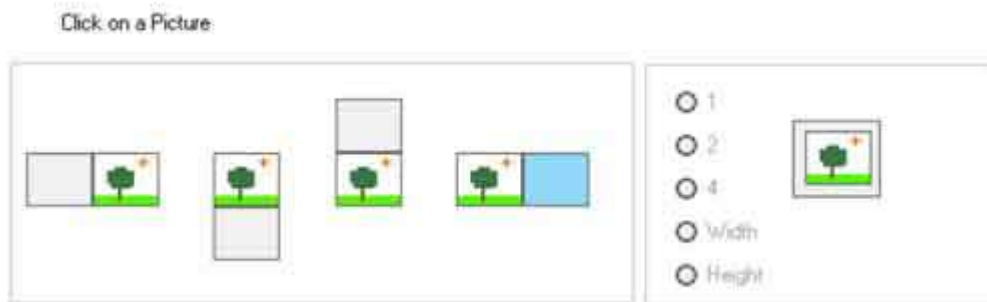
Canvas ne s'applique qu'aux POI.

Les exceptions sont pois avec bmp de nuit, pois avec opacité ou pois avec colormode 32.

Vous pouvez également appliquer un canevas aux POI sélectionnés.



Vous pouvez sélectionner l'une des options suivantes:



Cette option ajoute des espaces blancs autour de votre POI. Il peut être utilisé pour

- a) créer un POI montrant 2 balises différentes, c'est-à-dire hôtels avec restaurant, cafés avec wifi etc, restaurant italien
- b) créer un décalage d'étiquette



Pour obtenir l'effet ci-dessus, combinez la «toile de droite» avec les outils, ajoutez un pixel POI. La largeur maximale d'un POI est définie sur 64, bien que cela puisse être modifié

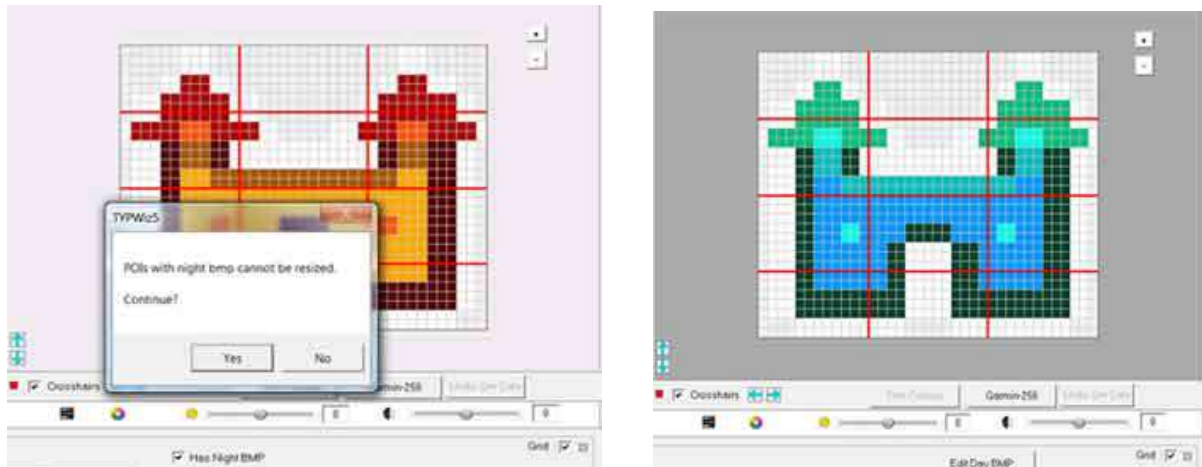
Paramètres, Tous les paramètres, Avancé

Ensuite, modifiez la largeur du POI Max Canvas.

## BMP de nuit

Certains modèles de GPS sont capables d'afficher un signal nocturne de 16 bits .

Cliquez sur 'Has Night BMP'.



Un nouveau bouton 'Edit Night BMP' apparaît et une partie de l'écran devient bleu clair.

Cliquez sur le bouton pour modifier les couleurs ou l'image de votre bmp de nuit.

Pour revenir à votre journée bmp, cliquez sur «Modifier la journée BMP»

Garmin ne permet pas que les dimensions du jour et de la nuit soient différentes; ainsi, si vous modifiez la largeur de votre poi de jour, *TYPWiz* ajuste automatiquement la largeur de votre bmp de nuit.

Les bmps de jour et de nuit n'ont pas à partager le même bitmap ou le même nombre de couleurs. Si vous cliquez sur 'Has Night BMP', *TYPWiz* copiera le bitmap actuel dans votre nouveau poi nocturne . Cliquez sur le bmp de nuit pour le modifier.

Vous pouvez également cocher l' option «night bmp» lorsque vous créez un nouveau poi.

Pour supprimer un poi de nuit, saisissez le poi de jour et décochez 'Has Night BMP'

Modifier le BMP de nuit

## Redimensionnement des POI de nuit

Décochez la case 'Has Night BMP', puis modifiez la largeur / hauteur; enfin, sélectionnez à nouveau 'Has Night BMP' et cliquez sur OK.

## Comment agrandir ou réduire vos POI

Souvent, nous pensons que certains POI sont soit trop grands, soit trop petits.

Entrez une nouvelle largeur ou hauteur et cliquez sur «Redimensionner»

Un poi est configuré pour se redimensionner proportionnellement.

Si vous ne voulez pas que cela se produise, décochez la case à côté de '<>'

### **Zoom POI**

Cliquez sur les boutons + ou - à droite du poi pour augmenter ou diminuer l'image POI lors de l'édition

### **Suppression des couleurs inutilisées**

Cliquez sur 'Trim Colors' pour supprimer les couleurs non utilisées dans le bitmap mais répertoriées dans le xmp. Ça ne peut pas être annulé.

### **POI nombre de couleurs et couleurs vraies**

TYPWiz 6 prend en charge le mode de couleurs 16 bits avec jusqu'à 254 couleurs jusqu'à 64x64. La plupart des pois de n'importe quel fichier TYP sont de ce genre.

Cependant, si vous voulez plus de couleurs, il y a 2 options:

- 1) RVB avec colormode 16
- 2) RVB avec colormode 32

### **RGB avec colormode 16**

Vous pouvez avoir autant de couleurs que vous le souhaitez

Lorsque vous modifiez des POI en couleurs vraies, vous devez d'abord convertir le bitmap en 16 bits - cliquez sur «Convertir en couleurs 16 bits ». Une fois édité, cliquez sur le bouton RVB

### **RGB avec colormode 32 - opacité**

TYPWiz 6 prend en charge les degrés d'opacité pour les RVB.



## Codes couleurs POI

TYPWiz 6 prend en charge tous les «colormodes »:

Colormodes	transparency	opacity	RGB
Colormode 0			
Colormode 16	√		
Colormode 32		√	
Colormode 0			√
Colormode 16	√		√
Colormode 32		√	√

Les codes de couleurs ne doivent pas être confondus avec le 4<sup>e</sup> nombre dans un xpm qui stipule le nombre de caractères nécessaires pour définir un pixel.

16 16 250 1 Colormode 0

16 16 250 2 Colormode 16

16 16 250 1 Colormode 32

Si votre GPS Garmin ne prend pas en charge les niveaux d'opacité, respectez le mode de couleur 0 ou 16.

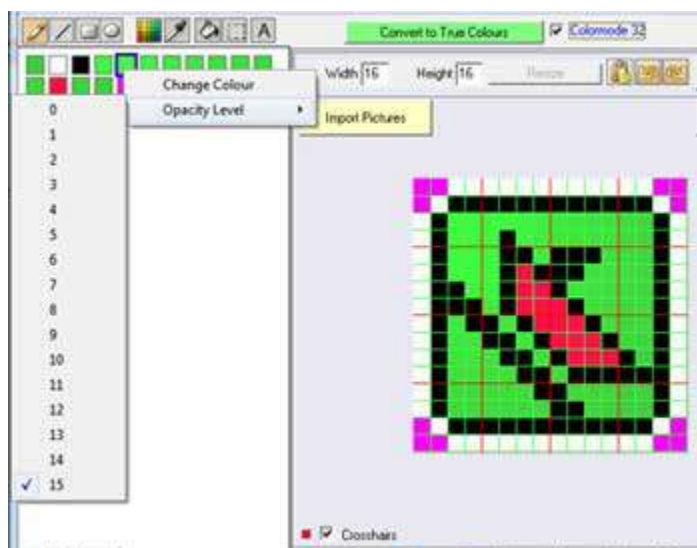
***Pour minimiser les fichiers TYP, TYPWiz 3 enregistre les POI non RVB en tant que mode de couleur 0 si aucune transparence ou opacité n'est trouvée.***

### Colormode 32 POIs (non RGB)

Cochez la case 'Colormode 32', puis faites un clic droit sur une couleur de palette (à gauche de l'icône) et attendez le menu contextuel.

Sélectionnez le niveau d'opacité.

Remarque, tous les pixels de cette couleur acquerront l'opacité définie.



Comme indiqué précédemment, l'effet sera visible dans Mapsource / Basecamp ; la plupart des unités gpx n'analysent pas les valeurs alpha 1-14.

Pour revenir au colormode 16, décochez la case Colormode 32

### **256 couleurs**

L'éditeur vous permet de trouver la correspondance la plus proche de la palette Garmin (MAPTK) plutôt limitée de 256 couleurs. Cela n'est utile que pour les anciens modèles Garmin, en particulier lors de l'importation d'images ou après l'utilisation d'un filtre de couleur. Les couleurs sont rognées si nécessaire.

## Routage actif

---

Garmin a introduit une nouvelle fonctionnalité, appelée «ActiveRouting» . On ne les trouve que sur certaines cartes TOPO: ie

**TOPO Germany V6 PRO**  
**TOPO Transalpin**  
**OSM-Garmin**  
**TOPO Southern Africa 2013 PRO**  
**TOPO Belux Pro**  
**TOPO Nederland Pro**  
**TOPO Austria Pro**

À l'heure actuelle, les seuls modes disponibles sont le vélo et la marche et donc pas de nuvis.

Vous remarquerez que, lorsqu'elle est affichée, la commande est quelque peu inhabituelle:

- 1) marcher
- 2) vélo
- 3) randonnée
- 4) Tour à vélo
- 5) alpinisme
- 6) VTT

Vous pouvez modifier toutes les routes actives en modifiant leur couleur et leur taille.

Il est inutile de changer le numéro de type. Si vous le faites, le type d'autoroute peut ne pas apparaître.

Notez s'il vous plaît:

- TYPWiz 6 créera automatiquement la bonne commande
- les numéros de type doivent être routables ( **0x01-0x13; 0x1a, 0x1b**)
- ces itinéraires ne sont pas des superpositions mais remplacent les polylignes existantes (autoroutes)



AVANT



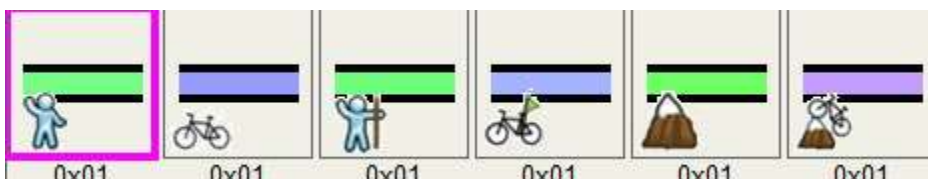
APRÈS avoir utilisé TYPWiz

Cela vous permet de basculer entre différentes activités de routage, telles que la randonnée, le vélo, etc.

Vous pouvez voir son effet dans Basecamp et sur la plupart des appareils GPS actuels - pas NUVI.

Pour créer un nouvel itinéraire, cliquez sur le signe plus.

'Créer 6 activités par défaut? O / N '. Cliquez sur Oui pour obtenir:



Notez l'ordre des activités. Si vous n'êtes pas intéressé par la randonnée, vous pouvez toujours supprimer les lignes de randonnée. Cliquez sur l'icône puis appuyez sur Supprimer sur le clavier.

La plupart des cartes TOPO avec des itinéraires actifs ont des lignes (autoroutes) de 0x01 à 0x9. 1 étant une autoroute, 5 une autoroute résidentielle.

Lors de l'enregistrement, l'en-tête s'ajuste automatiquement à & AE.

### Même couleur de bordure pour chaque activité

Vous pouvez attribuer la même couleur à chaque route active à condition que la route ne contienne pas de bitmap avec 2 couleurs unies.



Modifiez une autoroute non bitmap, assurez-vous qu'elle a une bordure et cochez «Appliquer la couleur de la bordure pour tous xxx»

## Extra (CITY Navigator) Pois

City Navigator et les fichiers TOPO TYP les plus modernes contiennent du pois supplémentaire utilisé pour afficher des services, des bâtiments ou des hôtels importants, etc. Ils peuvent également être modifiés.

Avec TYPWiz 6.6+, vous pouvez ajouter et supprimer des pois supplémentaires

En tant que tels, ils n'ont pas de référence de type mais un identifiant défini par un poi avec un numéro de type.

### Comment ça marche?

Les cartes plus anciennes n'ont qu'un seul symbole pour le carburant (pompes à essence)  
Avec un pois supplémentaire, vous pouvez créer des icônes pour autant de sociétés de carburant que vous aimez, même **si elles ne sont pas incluses dans le fichier TYP, telles que**

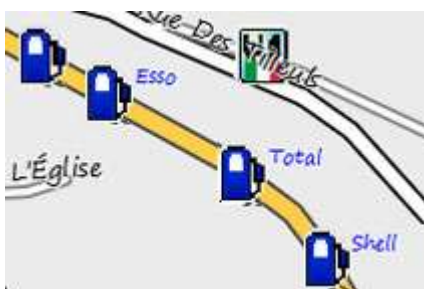
Shell, Esso, Jet, Texaco etc.

Chaque poi supplémentaire (carburant) fait référence à un «espace réservé» ou une icône parent qui est également tracé pour son emplacement, son style de police et ses couleurs de police. Les deux sont tracés, assurez-vous donc que l'icône parent est transparente.

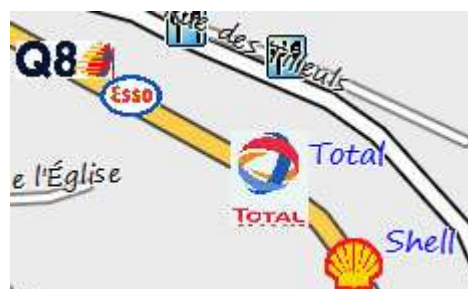
Exemple:

L'icône parent 'fuel' par défaut = 0x11001

Donc, pour changer la taille et la couleur de la police de votre icône Shell, Texaco, vous devez changer la taille et la couleur de la police de son icône parent, 0x11001.

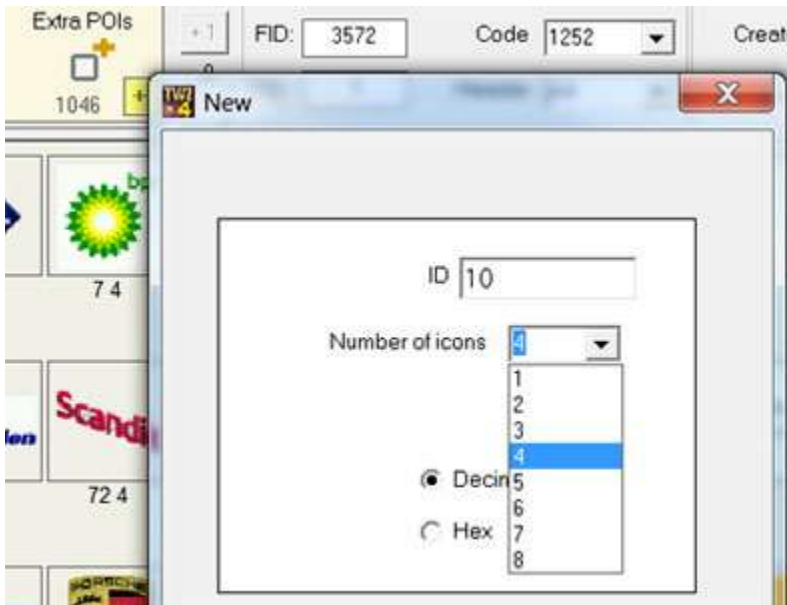


Default TYP file



Extra POIs added to CN 2015 toTYP file

## Comment ajouter et poi extra



L'ID pour Shell = 10 (décimal)

Nous avons sélectionné 4 icônes au total en commun avec tous les autres pois supplémentaires dans ce fichier TYP

Cependant, cela n'est pas nécessaire. Vous sélectionnez simplement 1 - voir ci-dessous.

### À quoi servent les icônes supplémentaires?

Ceux-ci sont parfois utilisés lors de la recherche.

La première icône est *normalement* sélectionnée mais cela dépend de la taille des autres icônes. ie Basecamp n'aime pas les dimensions supérieures à 32x32. Si la première icône est, disons, 48x48 et la seconde, 16x16, elle optera pour la deuxième icône, 16 x 16.

### Comment savoir si ma carte contient du pois supplémentaire ?

Extra pois a besoin d'un fichier TYP - dans TYPWiz 6, vous pouvez vérifier le total sous l'icône Extra POIs.

### Puis-je ajouter ou modifier des pois supplémentaires sur ma carte?

Vous pouvez, Si votre carte contient du pois supplémentaire .

Avec TYPWiz 4.6 (actuellement testé), vous pouvez créer de nouveaux POI EXTRA

Un tel pois n'apparaît que sur les cartes NT et parce que sa structure n'est pas comprise, il est inutile d'ajouter du pois supplémentaire à un img.

**Veuillez noter que la plupart des fichiers TYP de CITY Navigator ne contiennent pas d' autoroutes (lignes), non, aucun pois, aucun polygone et aucune route active, juste du pois supplémentaire, mais ceux-ci peuvent être ajoutés**

Avec les anciennes cartes de navigation de la ville, vous pouvez essayer d'ajouter des autoroutes avec les types 0x1 à 0x16 - avec les fichiers de type plus récents, les types sont souvent supérieurs à

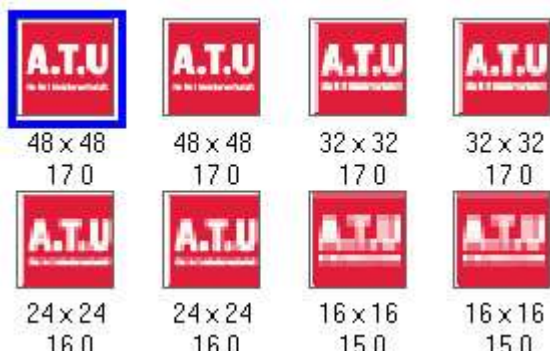
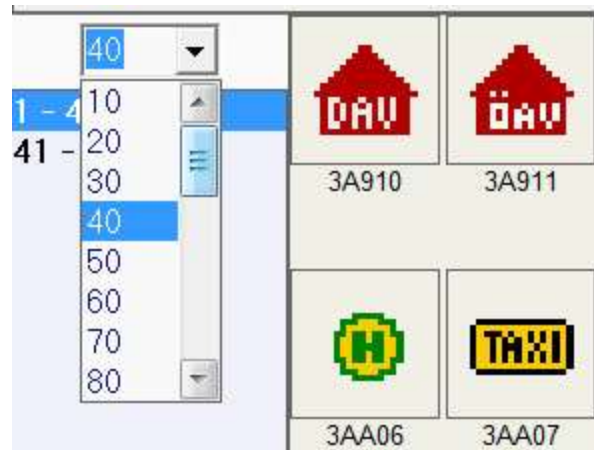
0x100, c'est-à-dire

0x10A00 - img2typ peut vous aider - voir youtube .

### Modification du nombre de POI supplémentaires affichés

Certains gros fichiers typ contiennent plus de 1 000 icônes, souvent de grande taille.

Pour accélérer le processus, vous pouvez déterminer le nombre d'icônes que vous souhaitez afficher simultanément - voir l'image de droite.



De nombreux fichiers TYP contiennent un pois supplémentaire, chaque poi contenant un pois plus petit utilisé à des fins différentes.

Cela montre une icône principale avec 7 autres avec le même numéro de type.

La plupart des icônes n'ont que jusqu'à 3 icônes supplémentaires.

Certains peuvent avoir des couleurs nocturnes et parfois un bmp de nuit différent.

### Couleurs nocturnes pour les POI +

Cliquez sur Couleurs nocturnes pour activer les couleurs nocturnes.

Pour modifier les couleurs nocturnes, cliquez sur Modifier les couleurs nocturnes '. Utilisez les filtres de couleur pour changer rapidement leurs couleurs.

Remarque: Si un poi n'a pas de vraies couleurs, il est recommandé de ne pas passer à un mode de couleurs RVB.

## Données d'étiquettes supplémentaires

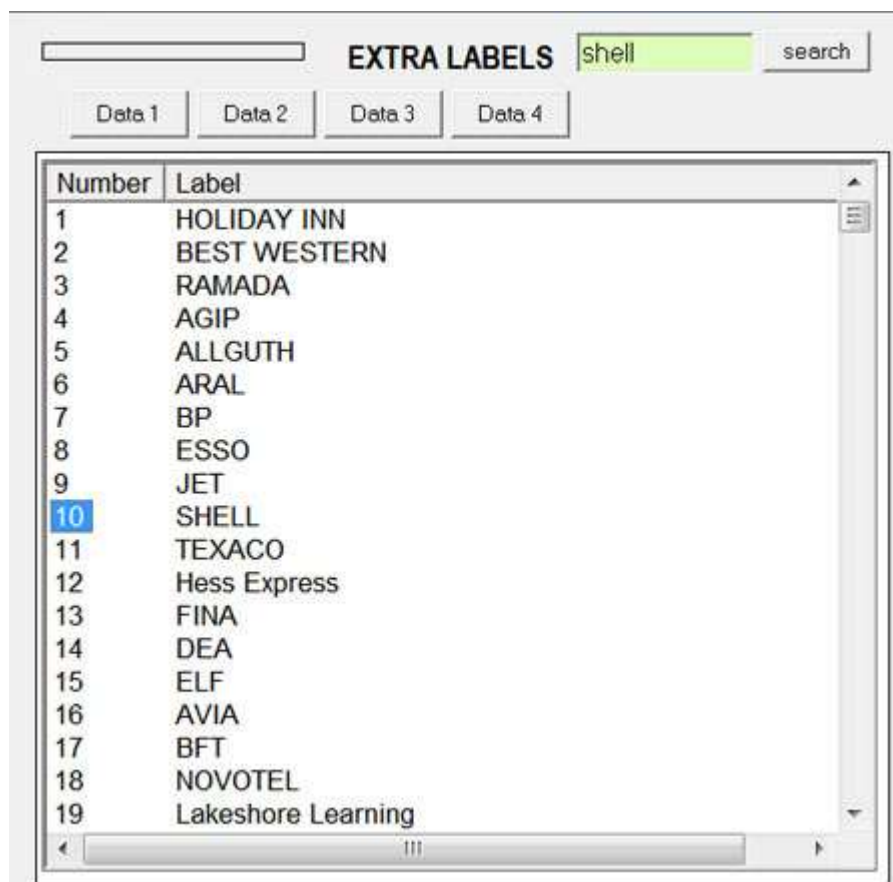
Certains fichiers TYP contiennent une liste d'étiquettes, faisant souvent référence à diverses commodités - par exemple, hôtels, banques, restaurants, etc.

Il ne peut pas être modifié car il n'est utilisé que dans les recherches.

*Certains fichiers TYP ne contiennent ni pois, ni polygones ni lignes, mais uniquement ces données.*

Les fichiers TYP modernes utilisent à la place un dossier SQL.

*Pour connaître l'ID d'un POI SUPPLÉMENTAIRE non inclus dans le fichier TYP par défaut, la liste produite par les données 1 peut être utile.*



Number	Label
1	HOLIDAY INN
2	BEST WESTERN
3	RAMADA
4	AGIP
5	ALLGUTH
6	ARAL
7	BP
8	ESSO
9	JET
10	SHELL
11	TEXACO
12	Hess Express
13	FINA
14	DEA
15	ELF
16	AVIA
17	BFT
18	NOVOTEL
19	Lakeshore Learning



# Modification du RGB pois

TYPWiz 6 vous permet d'importer et de modifier le poison RVB.

Étant donné qu'il peut y avoir jusqu'à 128 x 128 couleurs, la méthode d'ajout ou de modification des couleurs est différente.



Cliquez sur la couleur «blanc» pour définir la couleur actuelle du pinceau.

Double-cliquez sur le carré «blanc» pour changer la couleur du pinceau.

Cliquez dans le T magenta pour sélectionner la transparence.



Seuls les boutons de rotation, verticaux et horizontaux ont été désactivés.

Lors de l'importation d'images, la palette n'a pas besoin d'être recalibrée et peut-être réduite à 256 couleurs.

## Problèmes de mémoire

De très gros fichiers TYP > 70 mb contenant principalement des bâtiments pourraient faire s'essouffler TYPWiz 6.

Un avertissement de mémoire apparaît.

Il est préférable de réduire certaines des icônes RVB à HAUTE Couleur.



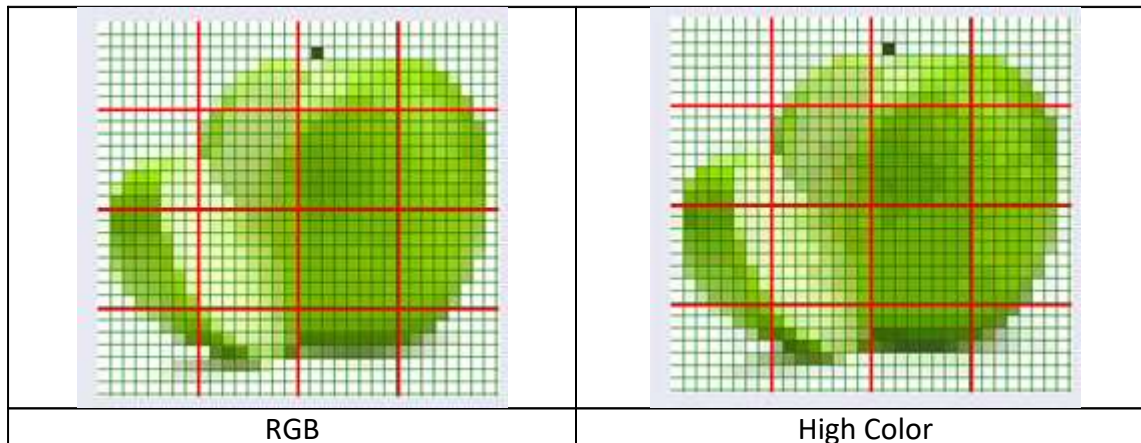
## Quand utiliser RGB?

RVB traite les nuances bien mieux que les autres modes de couleur.

Cependant, cela peut augmenter considérablement la taille de votre fichier TYP.

La différence entre RVB et haute couleur, en théorie, ne peut être vue que si la zone du poi est > 256.

Même alors, pour que l'œil humain puisse distinguer toute différence, le poi doit être d'au moins 32 x 32 - voir ci-dessous



## Enregistrement de POI sous bmp

### a) pour nuvi

Les propriétaires de Nuvi peuvent utiliser POI Loader de Garmin pour télécharger les détails et les icônes du poi. Pour vous aider à créer des icônes correctement dimensionnées, double-cliquez sur un POI et dans l'éditeur, sélectionnez Fichier ◇ ENREGISTRER en tant que POI BMP. Assurez-vous que le bmp a le même titre que le dossier.

Ceux d'entre vous qui utilisent les données osm peuvent utiliser [nuvi osm2pois](#), un gui qui vous a permis de sélectionner le pois et de les envoyer à votre nuvi.

### b) pour les symboles de points de cheminement

Tous vos symboles de waypoints sont stockés dans:

Mes documents \ Mon Garmin \ Symboles de waypoints personnalisés.

Ils sont numérotés 000.bmp, 001.bmp etc. jusqu'à un maximum de 063.bmp et ont des tailles de 16x16 et 24x24.

Créez une nouvelle taille de poi 24x24 et cliquez sur le bouton jaune >> Images. Pointez le répertoire nommé ci-dessus et cliquez sur un fichier .bmp. Apportez des modifications et cliquez sur Fichier ◇ Enregistrer sous POI BMP pour enregistrer l'icône - assurez-vous d'avoir sauvegardé vos icônes en premier.

La façon dont ces bmps peuvent être transférés vers votre gps dépend de votre appareil. Avec Oregons, Dakotas, etc., vous devez renommer vos bmps:

001.bmp ◇ Personnalisé 0.bmp

### *Modification des symboles de géocache dans un fichier gpx*

À l'heure actuelle, les symboles de géocache de Garmin ne peuvent pas être personnalisés.

Le remplacement du `<sym> Geocache </sym>` existant dans votre fichier gpx par disons `<sym> Custom 0 </sym>` n'a aucun effet.

Cependant, si vous souhaitez remplacer les symboles, vous pouvez extraire les coordonnées de chaque géocache, enregistrer vos données sous forme de fichier .mp et ainsi créer un nouveau fichier img à l'aide de cgpsmapper ou mkgmap.

Une autre solution, qui va à l'encontre de son objectif, consiste à enregistrer vos données sous forme de fichier gpx, en remplaçant toute référence au cache autre que les coordonnées, afin qu'elle n'apparaisse pas comme cache, mais plus comme poi / waypoint.

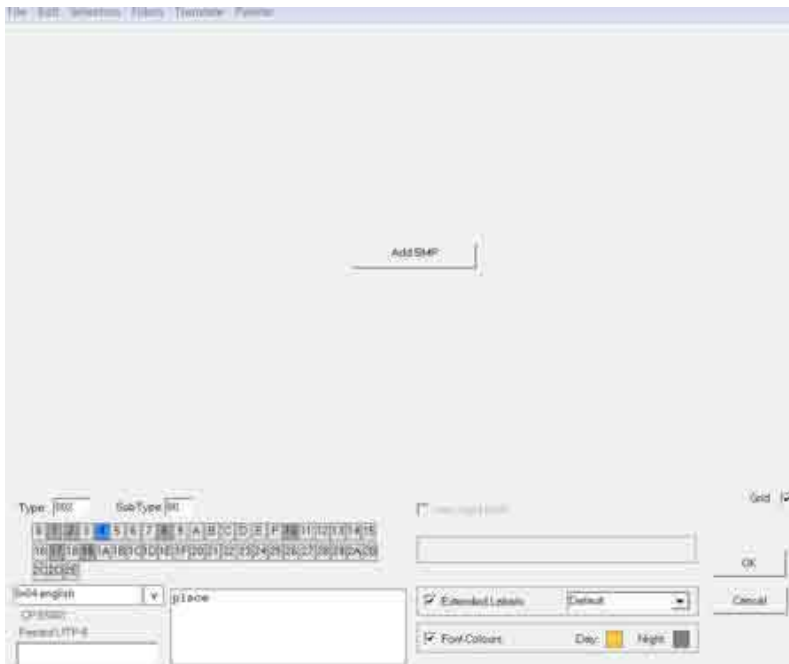
### *Modification de la taille des icônes*

Dans le menu principal, cliquez sur « Icônes » et sélectionnez une taille (petite à très grande) ou utilisez le curseur en haut de l'écran principal. Vous pouvez déterminer votre propre taille dans les Préférences et sélectionner Personnalisé pour afficher vos éléments ou faire glisser le curseur vers le rouge foncé.

## POI sans couleur (avancé)

TYPWiz 6 prend en charge les POI sans couleur . Ils sont idéaux à des fins d'alignement de texte. De façon confuse, les POI RVB peuvent avoir le même xpm que zéro couleur pois.

### exemple



Dans le Colormode 0, vous pouvez obtenir:

```
[_point]
----- DayXpm = "0 0 0 0"
Colormode = 0
-----
[fin]
```

Ce POI n'a ni largeur, ni longueur, ni bitmap

**Utilisez cette méthode pour aligner vos noms de villes, villages, régions ou régions de manière centrale.**

Bien que Mapsource ne puisse pas analyser de tels POI bitmap zéro, Basecamp et votre gps ne devraient avoir aucun problème.

- 1) Créez un nouveau poi de n'importe quelle taille et double-cliquez sur l'icône pour entrer dans l'éditeur
- 2) Modifiez la largeur et la hauteur à **zéro** OU cliquez sur X à droite du bouton Redimensionner
- 3) Cliquez sur redimensionner
- 4) Si nécessaire, changez les couleurs de police
- 5) Sélectionnez un type 'no poin't', c'est-à-dire 0x1E 00 - c'est-à-dire type: 1E sous-type: 00 - voir ci-dessous

0x1400-0x153F Nom de région (pas de point, grand)

0x1E00-0x1E3F Nom de région (pas de point, milieu)

0x2800-0x283F Nom de région (pas de point, petit)

Si vous utilisez mkgmap pour créer votre fichier img, testez l' une des options ci-dessus:

Cliquez OK pour terminer Cliquez sur Ajouter un bitmap pour revenir au bmp d'origine ou s'il n'est pas possible de créer un nouveau BMP.

## Palettes de couleurs

---

Dans le menu principal, sélectionnez Couleurs. Les options suivantes sont disponibles:

- Convertir en noir et blanc
- Convertir en 256 couleurs
- Convertir en 64 couleurs
- Convertir tom 16 couleurs
- Convertir en palette personnalisée
- Créer une palette de 2 couleurs
- Correction des couleurs inutilisées
- Convertir toutes les couleurs de police

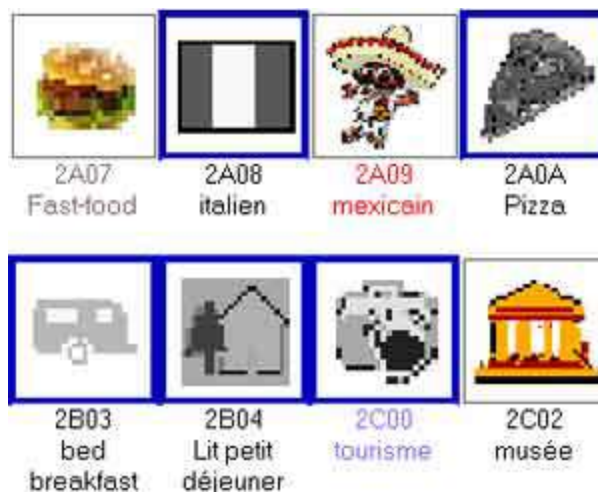
Toutes les conversions s'appliquent à l'affichage actuel des icônes.

### Sélection d'icônes à l'aide de SHIFT ou CTRL

Vous pouvez MAJ ou CTRL sélectionner vos icônes.

Pour désélectionner Tout, appuyez simplement sur la **touche ESC**.

*Seules les icônes sélectionnées sont converties - voir l'image ci-dessous*



## Format TYP

TYPWiz a été produit à la suite de la décomposition de la structure du fichier TYP - les détails peuvent être trouvés sur [www.pinns.co.uk/osm](http://www.pinns.co.uk/osm)

## Mises à jour

Le programme est mis à jour régulièrement avec de nouvelles fonctionnalités ou corrections de bugs.

En envoyant un e-mail à l'adresse indiquée sur la page de téléchargement de TYPWiz 6, vous pouvez obtenir la dernière version de TYPWiz 6 et bénéficier de futures mises à jour garanties.

## Chargement du programme

Lorsque vous cliquez sur le raccourci TYPWiz 6, vous devrez peut-être l'exécuter en mode XP. Cliquez avec le bouton droit sur le raccourci, sélectionnez Propriétés, puis cliquez sur l'onglet Compatibilité et cochez la case Exécuter ce programme en mode de compatibilité: Windows XP (service pack le plus élevé).

## Chargement de fichiers TYP

Dans le menu principal, sélectionnez Fichier Ouvrir. Récemment, Garmin a introduit un nouveau format de fichier TYP qui prend en charge les bitmaps POI 64 x 64 commerciaux. TYPWiz 6 prend en charge RGB pois. - pour plus d'informations, voir mon format TYP.

***Vous pouvez également faire glisser et déposer des fichiers TYP dans la fenêtre principale.***

## FID & PID

Ceux-ci définissent l'identifiant de famille et de produit de votre carte; ils sont affichés en haut et peuvent être modifiés; cependant , **il est recommandé de laisser le PID à 1** .

Les FID peuvent avoir 5 chiffres avec une valeur maximale de 65535.

**Il est essentiel que les FID et PID correspondent à ceux requis par le fichier IMG .**

Si vous créez un fichier TYP pour un IMG (TOPO), assurez-vous que le FID et le PID de votre fichier TYP **sont les mêmes** que ceux contenus dans l'IMG.

MapsetToolit le fera automatiquement pour vous lors du téléchargement sur Mapsource.

## *Pages de codes*

Cette option vous permet de sélectionner votre jeu de caractères.

<b>code</b>	<b>language</b>
1250	Central & Eastern European
1251	Cyrillic, mainly Slavic
1252	West European
1253	Greek
1254	Turkish
1255	Hebrew
1256	Arabic
1257	Baltic
1258	Vietnamese
932	Japanese
936	Simplified Chinese
949	Korean
950	Traditional Chinese
874	Thai
65001	UTF-8

### **REMARQUE**

**Sélectionnez la page de codes 65001 lorsque votre fichier TYP utilise des langues avec des pages de codes mixtes, à savoir le russe et le grec**

## Pour plus d'informations, téléchargez le manuel TYPWiz 6 et Unicode

- Un fichier TYP ne vous permet pas de mélanger des pages de code > 1252, c'est-à-dire grec avec hébreu, etc.
- Vous pouvez combiner l'Europe occidentale avec n'importe quelle autre langue, à savoir l'anglais et l'arabe.



- La page de codes d'un fichier TYP n'affecte pas les noms intégrés dans un fichier IMG, vous pouvez donc avoir une carte chinoise avec un fichier TYP «russe».

### En-têtes

Les en-têtes sont définis sur & 5b mais cela peut être modifié dans les Préférences.

Il est conseillé de ne pas modifier les en-têtes . Lors du démarrage d'un nouveau fichier TYP, *rien n'est gagné en changeant votre en-tête en & 6E, & 9C etc.*

Lorsque vous augmentez les en-têtes, vous préparez votre fichier typ pour inclure des informations supplémentaires, telles que des étiquettes supplémentaires, des icônes ou un routage actif. Ces informations ne peuvent pas être fournies par un éditeur de types car elles dépendent du fichier IMG.

***Si vous réduisez la taille des en-têtes NT 2012, vous risquez de perdre beaucoup d'informations!***

Il n'est pas nécessaire de réduire la taille des en-têtes, sauf si vous avez désespérément besoin de réduire la taille de votre fichier typ!

Header Size	Information
5B	Basic entry
6E	Extra icons if any
9C	Extra POI Labels
A4	Indexing a selection of POIs
AE	Active Routing

Plus l'en-tête est grand, plus il contient d'informations; cependant, les images non créées par Garmin, pour le moment, ne peuvent pas accéder à ces informations supplémentaires.



## Options de chargement

Vous pouvez filtrer les éléments en désélectionnant les options. Ils ne s'appliquent que lorsque vous chargez des fichiers TYP

exemples:

- 1) Pour vous assurer que toutes les versions de nuit en ligne sont filtrées, décochez l'option de nuit sous «Lignes».
- 2) Si vous souhaitez importer, par exemple des POI, d'un fichier typ dans un autre, désélectionnez les lignes et les polygones et chargez votre fichier TYP. Maintenant, enregistrez-les sous forme de fichier txt. Une fois enregistré en tant que fichier txt, vous pouvez les fusionner dans un autre fichier txt en prenant soin de supprimer tout [ ] qui ne contient pas [\_point]

## Chargement de fichiers texte

Vous pouvez charger des fichiers texte à condition qu'ils soient conformes.

Attention: si le texte contient des erreurs, certains éléments seront mal affichés. Dans ce cas, il est prudent de double-cliquer sur l'élément incriminé, de le modifier et d'appuyer sur OK.

Pour plus d'informations - voir **Erreurs TextFile**.

**Remarque: lorsque des options POI plus avancées sont incluses, d'autres éditeurs peuvent avoir du mal à lire correctement le fichier txt, à une exception près: le compilateur mkgmap TYP.**

## Chargement de fichiers prj MapTK

Dans le menu principal, sélectionnez Fichiers -> Ouvrir txt / prj

Attention: MapTK offre des options TYP limitées. Il ne prend pas en charge les versions nocturnes, RVB, couleurs alpha, etc.

Il est préférable d'utiliser des fichiers prj créés par vous-même plutôt que des fichiers prj générés à l'aide de l'option «Analyse TYP». Des problèmes ont tendance à survenir lors de l'analyse des POI créés par d'autres éditeurs TYP et réimportés dans MapTK.

## Chargement des fichiers de thème de Garmin ( kmtf)

- Dans le menu principal, sélectionnez Fichiers -> Ouvrir txt / kmtf
- TYPWiz 6 convertit un fichier en un fichier TYP
- Enregistrer le fichier
- Allez Outils, Ajouter et remplacer des fichiers TYP Basecamp / Mapsource
- Trouvez votre carte City Navigator
- Cliquez sur le bouton Ajouter ou remplacer TYP.
- Rechargez Basecamp / Mapsource pour voir le changement.

## Enregistrement de fichiers TYP

Cliquez sur Save TYP pour enregistrer le fichier typ. TYPWiz 6 ajoute du twz si vous préférez conserver l'original - cela peut être décoché, voir les préférences.

Un message d'erreur «permission refusée» apparaît lorsque le fichier TYP actuel est utilisé par un autre programme, c'est-à-dire Mapsource ou Basemap. Fermez le programme «incriminé» et enregistrez à nouveau.

## Enregistrement en tant que texte (.txt)

Enregistrez votre travail sous forme de fichier texte afin qu'il puisse être chargé dans votre compilateur préféré - cependant il n'y a actuellement qu'un seul compilateur qui peut analyser les POI RVB avec le mode de couleur 32, montrant les degrés d'opacité, c'est-à-dire mkgmap . De par leur conception, les poisons **ne** sont **pas** enregistrés comme mode de couleur 0.

*Attention: créez toujours une sauvegarde de votre fichier txt d'origine s'il n'a pas été généré par TYPWiz. Comme d'autres éditeurs, TYPWiz crée son propre fichier texte.*

## Enregistrement en tant que thème (.kmtf)

Chargez le fichier TYP et le fichier de recherche TYPWiz 6 pour tous les éléments de thème compatibles.

Pour plus d'informations, consultez cette [page Web](#)

## Enregistrer une copie sous

Utilisez cette option pour créer un fichier de sauvegarde.

## Enregistrer l'image

Sélectionnez cette option pour créer un instantané des miniatures actuelles.

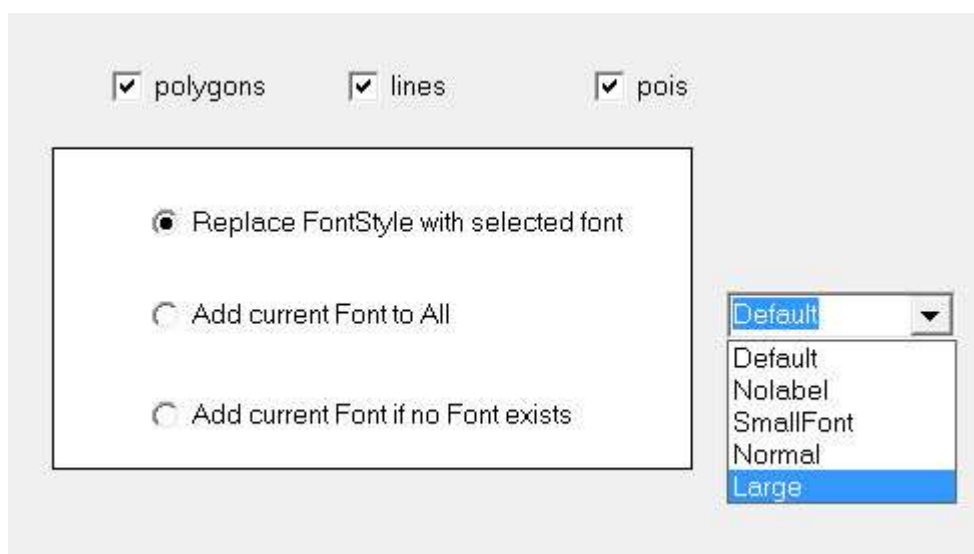
Vous pouvez sélectionner des étiquettes noires ou colorées.

## Impression

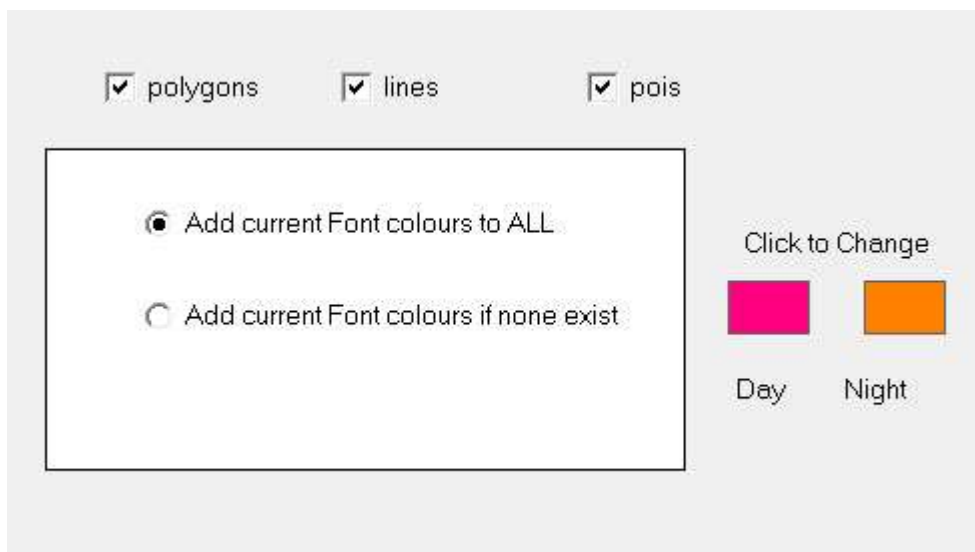
Imprimer la galerie des miniatures actuelles. Vous pouvez sélectionner des étiquettes noires ou colorées.

## Le traitement par lots

Vous pouvez changer les styles de police de tous les éléments, pois, lignes et polygones en un seul clic. Dans cet exemple, tous les éléments avec des styles de police existants sont désormais remplacés par «Large».



Vous pouvez également ajouter des couleurs de police à tous les éléments.  
Cliquez sur les couleurs pour changer la couleur de la police



## Fichiers TYP et OSM

Lors de la conversion d'osm en fichiers img, vous pouvez utiliser mkgmap .jar et «styles» pour personnaliser vos propres cartes.

Les styles contiennent 3 fichiers, polygones, lignes et points essentiels pour déterminer le type à rendre.

Sans spécifier de style spécifique, les fichiers img sont rendus en utilisant un style par défaut.

Ce style par défaut n'inclut pas les systèmes à sens unique, les plates-formes, les haies, etc., ils doivent donc être définis séparément dans votre propre fichier «lignes». Pour plus d'informations, consultez

[http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Mkgmap/help/Custom\\_styles](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Mkgmap/help/Custom_styles) et

[http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Mkgmap/help/Custom\\_styles](http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Mkgmap/help/Custom_styles)

Les fichiers TYP définissent la couleur et l'apparence de vos polygones, autoroutes et pois.

Le problème est que «tous les numéros de type» définis dans un fichier TYP DOIVENT être les mêmes que ceux définis dans un style:

Si votre fichier TYP définit un parc comme 0x21, assurez-vous qu'il est défini comme 0x21 dans votre fichier de polygones. Sinon, ça ne va pas apparaître sur votre Garmin .

### Vérification des types de style

Pour simplifier ce processus, allez dans Outils ◇ 'Vérifier les types de style' et chargez le fichier correct; il vous le dira, si ce n'est pas le bon.

Ce vérificateur de base répertorie tout ce qui se trouve dans votre fichier TYP mais **pas** dans le fichier de style correspondant.

### Éditeur de style de chargement

Allez dans Outils ◇ Charger l'éditeur de style pour lancer l'éditeur.

Allez dans 'Paramètres' ◇ Localiser l'éditeur de style 'pour sélectionner votre éditeur. Votre sélection sera enregistrée lors de la *fermeture* de TYPWiz .

**Assurez-vous que votre éditeur n'est PAS le Bloc-notes**, car il corrompt le fichier.

Utilisez le Bloc-notes +.

Dans notre éditeur de style, recherchez le numéro de type ou un nom donné, c'est-à-dire «parc» ou 0x21 et apportez les modifications appropriées en vous assurant que les numéros de type correspondent.

**Veillez noter qu'après avoir changé de style, vous devez recompiler votre fichier osm.**

## ***Vérification de l'intégrité du fichier TYP***

---

TYPWiz 6 est livré avec 2 contrôles trouvés dans le menu Outils

### ***Correction des couleurs inutilisées***

Cela vérifie les couleurs de jour inutilisées ou en double dans les polygones, les lignes et les pois.

Il répertorie les éléments qui contiennent des couleurs de jour inutilisées ou en double et donne la possibilité de réduire automatiquement le nombre de couleurs.

Les lignes et les polygones sont définis sur non bitmap si une seule couleur a été trouvée, ce qui les rend plus rapides à rendre et dans le cas des lignes leur donnant une qualité supérieure et une priorité de dessin!

### ***Vérifier les lignes pour la conversion non bitmap***

Les appareils Garmin ont du mal à dessiner des lignes bitmap, en particulier lorsqu'ils sont inclinés! Il ne semble pas y avoir de problème avec les lignes non bitmap.

Cette option crée une liste de lignes bitmap avec des bordures qui peuvent être converties en non bitmap.

Lignes converties en non bitmap

- a) ont une priorité de tirage plus élevée
- b) ne souffre pas de flou lorsqu'il est dessiné à un angle
- c) sont dessinés beaucoup plus rapidement
- d) sauver la vie de la pâte

Il peut y avoir une raison pour laquelle ces lignes ont reçu une image bitmap - certaines ont même été trouvées dans les fichiers Garmin TOPO TYP - et c'est donc à l'utilisateur de convertir ces lignes.

Cliquez sur le bouton «Pas de bitmap» lors de la modification d'une ligne.

**En préférence**  **Éléments**

***cochez ou décochez ' Vérifier les couleurs inutilisées lors du chargement d'un fichier TYP'***

## Conseils

---

Souvent, les images bitmap POI sont encadrées par une transparence gâchée, un espace gris. Utilisez l'outil de sélection pour sélectionner «l'image» et appuyez sur CTRL C pour copier, puis sur CTRL V pour coller.

Double-cliquez sur la sélection.

## Réglages

Cliquez sur paramètres pour localiser votre éditeur de style - pour mkgmap .jar uniquement

## Recherche

Une fonction de recherche de base vous permet de rechercher toutes les étiquettes d'icônes de n'importe quelle partie du code, c'est-à-dire le texte, la couleur, etc.

Saisissez du texte et appuyez sur RETOUR ou cliquez sur Rechercher.

Chaque résultat est mis en surbrillance et l'écran défile jusqu'à l'élément trouvé.

Appuyez sur RETOUR pour trouver le résultat suivant. Réduisez peut-être la taille de votre icône à petite. Voir ci-dessous.

## Types étendus, 0 x 100+

Les polygones, les lignes et même le pois peuvent avoir des numéros de type: & 100 +.

Ceux-ci sont situés «à l'extérieur» des subdivisions RGN d'un fichier IMG (qui contiennent le reste des éléments) et lorsqu'ils sont analysés, ils sont placés en haut.

Vous devez être conscient que votre GPS Mapsource / Basecamp peut ne pas afficher un certain poison étendu - pour plus d'informations, voir mon **Exploring IMG Format** .

Les poisons peuvent avoir un type avec un maximum de **2FF1F** , donc il y a beaucoup de portée.

## TYPE DE POI Recherche

Si vous souhaitez vous assurer que vos points d'intérêt (POI) apparaissent dans la bonne catégorie dans Basecamp / Mapsource ou un appareil GPS, cette fonction de recherche peut être utile.

Le tableau suivant montre les types de recherche de base pour votre appareil gps

0100 to 1F00	Cities / towns/ villages
2A00 to 2A1F	Food / Restaurant
2B00 to 2B1F	Hotels
2C00 to 2C1F	Amenities
2D00 to 2D1F	Leisure
2E00 to 2E1F	Shops
2F00 to 2F1F	Services
3000 to 301F	Official Buildings
6400 to 641F	Man-made

Remarque: **Basecamp et Mapsource utilisent également 0x10b à 0x111**

Remarque: les catégories Basecamp et Mapsource peuvent différer légèrement de celles trouvées sur votre appareil GPS.

### Recherche à l'aide de la zone de texte verte

1) Cochez la case à côté de la zone de texte de recherche verte

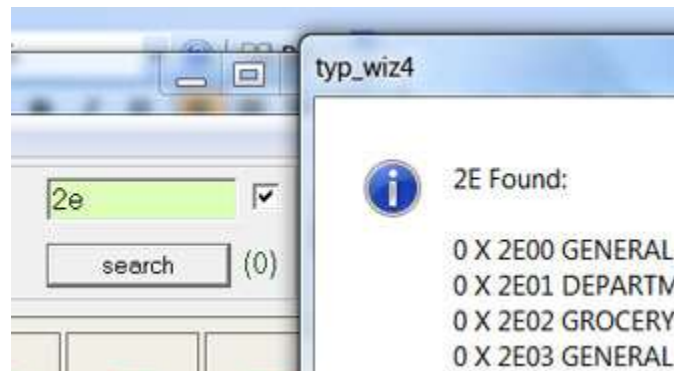
Les éléments suivants sont valables:

0x2e00

2e00

NE PAS

'qu'est-ce que 2e?'



### Cartes génériques

Les caractères génériques sont utiles car ils donnent toute la gamme disponible:

2e

Cela vous donne 2e00 à 2e1F



## messages

'.... non inclus'

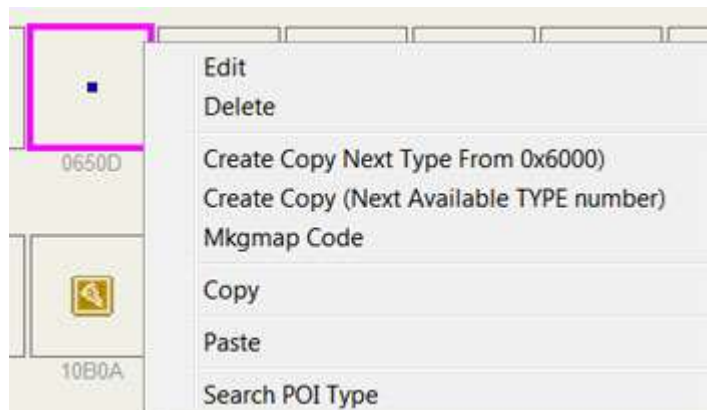
Certains types ne sont pas inclus principalement parce qu'ils sont utilisés à des fins marines.

Certains types sont encore inconnus malgré des recherches intensives.

**Faites un clic droit sur l'icône de votre POI et sur TYPE DE RECHERCHE**

Cela correspond à votre numéro de type d'icône avec la liste «par défaut».

Un moyen rapide de découvrir quelles sont les icônes les plus mystifiantes!



**Remarque: Lorsque vous obtenez une liste de types possibles, sélectionnez toujours le type le plus bas**

## Erreurs de fichier texte

Un effort considérable a été fait pour analyser les fichiers texte d'autres éditeurs. En règle générale, aucune virgule ou commentaire (;) ne doit être inclus pour marquer la fin d'une ligne.

### Erreurs les plus courantes

1) le bitmap n'a pas le bon nombre de pixels:

```
xpm = "32 3 2 1"  
"0 c # COCOCO"  
"1 c aucun"  
"00000000000000000000000000000000"  
"00001111110000011110000011110000 00000 "  
"00000000000000000000000000000000"
```

2) les références de couleurs ne sont pas incluses dans la liste des couleurs:

```
xpm = "32 3 2 1"  
"0 c # COCOCO"  
"1 c aucun"  
" 33333 00000000000000000000000000000000"  
"00001111110000011110000011110000"  
"00000000000000000000000000000000"
```

Dans cet exemple, il n'y a aucune référence à une couleur «3»

3) le xpm contient la mauvaise largeur, hauteur, nombre ou couleurs ou caractères pour représenter un pixel:

```
xpm = "32 4 3 1"  
"0 c # COCOCO"  
"1 c aucun"  
"00000000000000000000000000000000"  
"00001111110000011110000011110000"
```



## D'autres problèmes:

1) les couleurs ne sont pas correctement définies avec un espace de chaque côté du «c».

"% c # COCOCO" ou " % c # COCOCO"

Doit être: "% c # COCOCO"

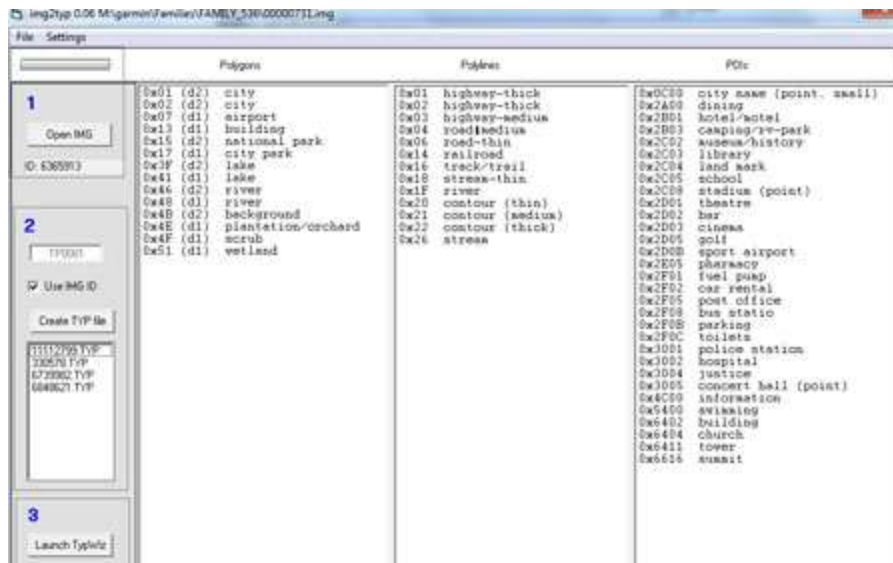
2) le numéro de type n'a pas 0x ie

type = 2      doit être: type = 0x2

# IMG2TYP

Cette interface graphique pour Windows lit les fichiers IMG, verrouillés ou déverrouillés et crée un fichier TYP **unique** que vous pouvez modifier dans **TYPWiz 6**.

Vous pouvez maintenant ajouter votre propre palette à n'importe quelle carte TOPO.



Si un fichier TYP correspondant n'existe pas, un IMG est rendu en utilisant un style par défaut, qui est très basique et devrait montrer tous les polygones, lignes ou pois, même les types étendus & 100 +, incorporés dans l'IMG.

Mon IMG contient-il un certain polygone ou poi? Avec IMG2TYP, vous pouvez rapidement vérifier si votre élément a été rendu.

Utilisez *Gmptool* pour joindre vos fichiers IMG et TYP dans un gmapsupp .img. Pour plus d'informations, reportez-vous au manuel img2typ ou recherchez sur Youtube.

# Les langues

---

TYPWiz 6 est écrit en anglais mais prend en charge différentes langues .

Dans le menu principal, sélectionnez Langue ◇ Français, etc.

Vous devez redémarrer TYPWiz lorsque vous changez en anglais.

Tous les fichiers de langue sont et doivent être placés dans le dossier «langues ».

N'hésitez pas à modifier toute traduction.

Téléchargez le fichier French.zip et modifiez le contenu en conséquence.

Enregistrez le fichier sous <mylanguage>. **lan** , c'est-à-dire greek.lan et placez-le dans le sous-dossier des langues de TYPWiz 6.

*Contactez-nous si vous souhaitez partager votre fichier.*

## Commandes

[commande] = [traduction] # [équivalent anglais]

mfile = Fichier # File

mnewtyp = Nouveau # Nouveau

mopentyp = Ouvrir TYP # Open TYP

etc

## messages

[nombre]: [traduction] # [équivalent anglais]

3: Pas de données # Aucune donnée

Notez s'il vous plaît:

- Les numéros de message ne doivent pas être modifiés.
- Les numéros de message sont suivis d'un seul deux-points ':'
- La longueur du texte ne devrait idéalement pas être plus longue que l'équivalent anglais

TYP converti en TXT conserve le vocabulaire de la commande anglaise

### **J'ai créé des POIS et ils ne s'affichent pas sur mon Garmin / Nuvi**

Cela est dû au

- 1) le numéro de type (0 x quelque chose) ne correspond pas à celui utilisé par votre Garmin. Avec mkgmap, utilisez l'éditeur de style pour changer le numéro de type
- 2) le numéro de type a été réservé par Garmin pour autre chose; essayez les numéros 0x60 +; il s'agit actuellement d'essais et d'erreurs.

Vous pouvez vérifier si votre fichier img contient votre POI non rendu en téléchargeant notre [img2typ](#) . Chargez simplement votre fichier IMG dans img2typ et vérifiez si votre POI est répertorié.

Si vous utilisez mkgmap .jar pour créer vos fichiers img, vérifiez si votre numéro de type est inclus dans le fichier de style de points. Sinon, il ne sera pas généré.

### **Mes POI s'affichent sur Mapsource mais pas sur mon Garmin / Nuvi**

Tous les Garmins ne se comportent pas de la même manière - certains sont plus «flexibles» que d'autres - Changer le numéro de type de POI incriminé

### **J'ai créé des autoroutes et elles ne s'affichent pas sur mon Garmin / Nuvi**

Voir les questions ci-dessus; mais aussi vérifier à *tous les niveaux de zoom*. Il peut être réglé pour afficher une certaine autoroute au niveau de zoom le plus élevé.

### **Certains de mes polygones ne s'affichent pas sur mon Garmin / Nuvi**

Assurez-vous que votre ordre de tirage est suffisamment élevé - réglez-le au niveau le plus élevé, compilez et réessayez.

Voir les questions ci-dessus; mais aussi vérifier à *tous les niveaux de zoom*. Il peut être réglé pour afficher un certain polygone au niveau de zoom le plus élevé. Vérifiez vos paramètres d'affichage Garmin - est-il réglé sur «le plus haut / le plus»?

### **Pourquoi mes pois, autoroutes ne s'affichent que sur mon Garmin / Nuvi, pas sur Mapsource?**

Mapsource n'est pas aussi avancé qu'il y paraît que de nombreux Garmins. Essayez Basecamp .

### **Comment changer rapidement un TYP dans Mapsource?**

Vous pouvez rapidement changer l'apparence d'un IMG sur Mapsource en utilisant MapSetToolkit.

Recherchez la liste des jeux de cartes chargés dans Mapsource - sous Jeu de cartes installé. Sélectionnez-en un et cliquez sur le bouton Modifier. Sélectionnez un fichier TYP - cliquez sur le bouton en face de l'étiquette 'Fichier TYP:' - et cliquez sur Appliquer.

### **Puis-je utiliser n'importe quel fichier TYP avec TOUT IMG?**

Oui et non . Un fichier img se compose de polygones, d'autoroutes et de pois, chacun avec un numéro de type spécifique (0 x numéro). Si et c'est un grand «si», ces numéros de type sont

également trouvés dans votre fichier TYP, puis votre gps utilisera les informations trouvées dans votre fichier typ pour un type correspondant.

### **Comment savoir quels types ont été utilisés par un fichier IMG?**

Vous pouvez utiliser img2typ (Windows uniquement). La dernière version inclut des types étendus.

### **Comment définir les niveaux de zoom?**

Les niveaux de zoom sont compris entre 0 et 24; ils sont stockés en tant que morceaux d'éléments dans un img; vous ne pouvez pas modifier le niveau de zoom en recompilant votre img.

La méthode la plus simple consiste à modifier les feuilles de style mkgmap - recherchez la valeur après «résolution», c'est-à-dire la résolution 24.

Plus la valeur est faible, plus vous effectuez un zoom arrière.

Pas besoin de montrer tout le pois lors du zoom arrière - réglez leurs niveaux de zoom sur 24.

Vous voudrez peut-être changer la largeur de diverses autoroutes lors d'un zoom arrière, c'est-à-dire les réduire.

### **Quel mode est le meilleur pour la transparence?**

Le plus simple et tout aussi efficace est le mode de couleur par défaut 16 - pas besoin de toutes ces valeurs alpha, car la plupart des appareils gps ne peuvent pas analyser l'opacité.

### **Comment agrandir les noms des villes, etc.?**

Certains appareils GPS, comme l'Oregon, vous permettent de modifier les tailles. Si ce n'est pas le cas, créez un pois avec des polices de grande taille - vous pouvez même jouer avec les couleurs, en utilisant des types allant de 0x0100, 0x0200, 0x300 ... 0x0900, 0x0a00 etc. à 0x0f00.

Remarque: Mapsource / Basecamp ne prend pas en charge les couleurs de police pour certains types de poi, c'est-à-dire & 100.

## *Gmapsupp.img*

Comme indiqué précédemment, votre fichier TYP est combiné avec des fichiers img.

*Pourquoi en de rares occasions, votre fichier TYP ne semble pas fonctionner - tout ce que vous obtenez est un rendu de carte dans un style Garmin par défaut, intégré à l'appareil.*

La réponse est plus que probable un choc de FID et de PID.

Les FID et PID sont cryptés dans le sous-fichier TRE d'un IMG - dans un gmapsupp, ils sont *également* stockés sans ce cryptage dans un sous-fichier (mapsourc.mps). Pour plus d'informations, lisez mon 'IMG Explorer'

À moins que vous ne sachiez ce que vous faites, il est préférable de modifier le FID et le PID dans votre fichier TYP.

Pour obtenir le FID et le PID de vos fichiers img, chargez le gmapsupp .img dans Gmaptool et cliquez sur 'Détails'.



## *gmp2typ*

Il s'agit d'un simple gui conçu pour extraire n'importe quel fichier TYP s'il est inclus dans un gmapsupp.img ou tout autre img trouvé sur votre garmin.

*gmp2typ.exe* peut être téléchargé gratuitement depuis la page d'accueil de TYPWiz 6. Placez-le dans le même répertoire que votre exe TYPWiz 6 afin qu'il soit accessible via TYPWiz 6

Outils -> Extraire le fichier TYP de Gmapsup

### **1) Localisez gmapsupp**

Cela localisera le fichier typ s'il est trouvé.

### **2) Cliquez sur «créer un fichier TYP»**

Cela crée le fichier typ

### **3) Lancer TYP**

Cela montrera le fichier TYP dans TYPWiz 6 si les fichiers TYP sont associés au dernier TYPWiz 6

## *GPSMapEdit & TYPWiz*

Vous pouvez afficher des fichiers IMG non NT dans *GPSMapEdit* .

Il n'est pas immédiatement évident que vous pouvez également importer votre propre fichier TYP dans ce programme, que ce soit sous forme de fichier txt.

Enregistrez votre TYP sous txt et suivez ces instructions:

- 1) Outils Go ◇ Options
- 2) Cliquez sur l'onglet Affichage.
- 3) Cliquez sur le bouton «Map Skins»
- 4) Cliquez sur Ajouter et recherchez votre fichier txt.

Remarque: GPSMapedit ne gère pas les POI en mode 32 ou RVB, et n'utilise pas le fichier TYP pour ses autoroutes.