

# Tutoriel détaillé WinOLS

## Astuces & Fonctions



- pour commencer beaucoup de tutoriels explique que pour charger un fichier dans winols il faut faire :  
- clic sur project > new > ok > ok > choisir le fichier > ect.....  
Alors qu'un simple glisser/déposer du fichier effectue la même opération (mais avec beaucoup de clic/étape en moins).

- les raccourcis :  
-CTRL+K : plein écran / écran avec les maps affichées à gauche.  
ou cliquez sur cet icone...en dessous de "search"



- P : (preview) voir les maps potentiels en 3d en cliquant dessus ou les faire défiler avec la touche "F".(et voir le dump en mode texte ou en 2d en même temps)  
ou cliquez sur cet icone ....(juste à droite de l'icone précédemment cité)



-O (pas zéro) : overview , vue d'ensemble du dump , pour voir les zones intéressantes du dump d'un seul coup d'œil.....Cliquez dans la partie gauche de la fenêtre et baladez vous sur l'ensemble du dump.....  
ou cliquez sur cet icone ....



-TAB (sur le clavier la touche qui se situe au dessus du cadena "activer/désactiver les majuscules") : fait disparaître ou apparaître les fenêtres O (overview) , P (preview) , ect.....

-CTRL+G : aller à une adresse définit.....  
ou cliquez sur cet icone....



-CTRL+F : rechercher une valeur précise ou une suite de valeur sur tout le dump ou sur une partie du dump bien déterminer.....(pratique pour rechercher une single value ou une map si l'on connaît les axes.....)  
ou cliquez sur les jumelles :



exemple : je recherche une single value turbo qui est à 2400 millibars ...(en générale les singles values turbo ont une valeur de 150 à 200 millibars de plus que la pression max. de la map turbo) et cette single value ne devrait pas être très loin de ma map turbo (en principe).....Donc je rentre une adresse (ECE90 en majuscule)qui se situe bien avant les maps turbos dans "searchrange from / to (hex)" et une adresse (ED95E en majuscule)qui se situe bien après la mes maps turbos , ensuite , je clique sur la flèche du bas (pour afficher tous les résultat) , et je clique sur "'start".... l'adresse de ma single apparait (cliquez dessus et cela nous amène à l'adresse désiré) :

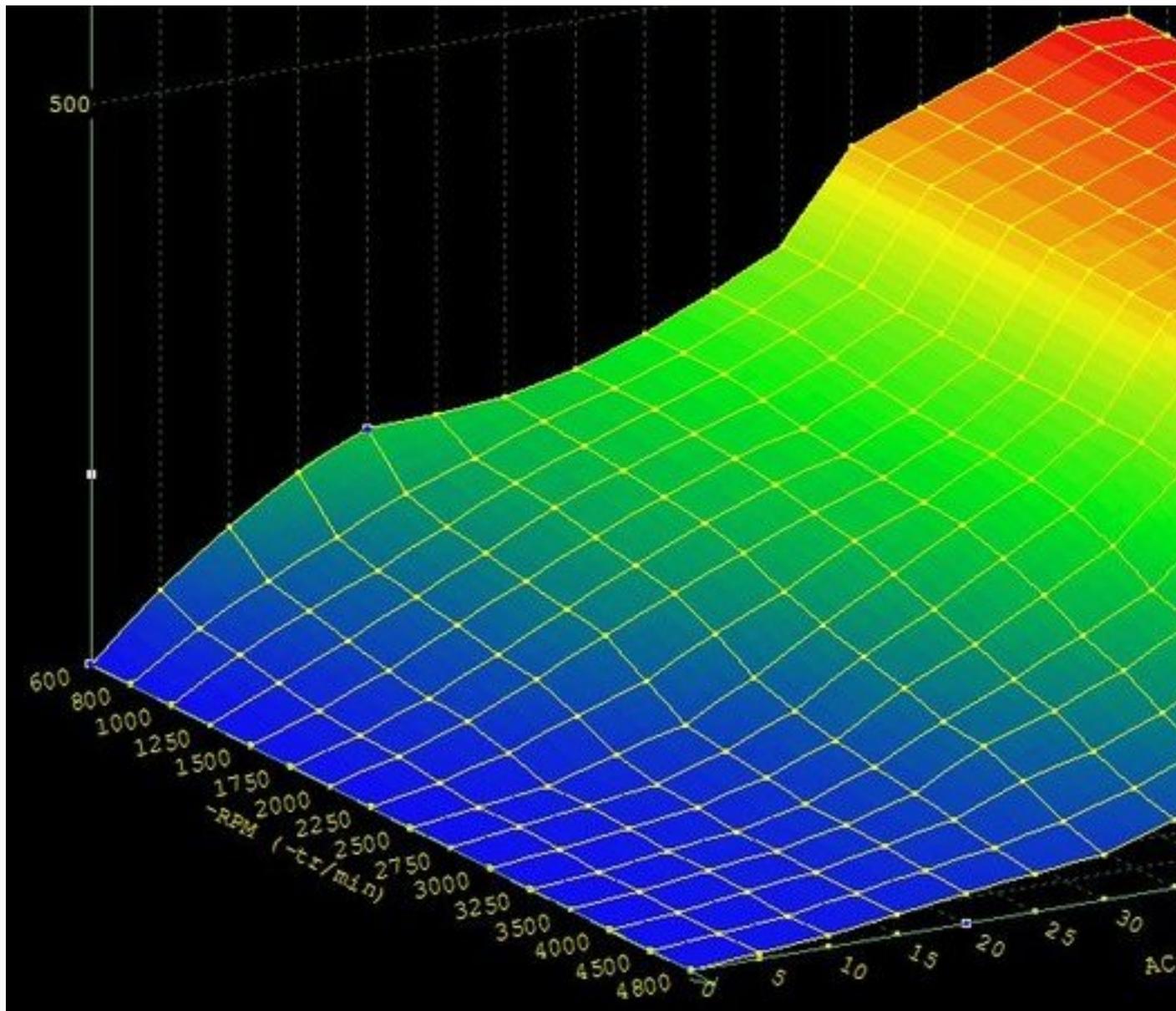
The image shows a memory dump with a search dialog box overlaid. The search dialog is titled "Search for decimal byte sequence" and has three tabs: "Decimal", "Hexadecimal", and "Text". The "Decimal" tab is selected, and the search value "2400" is entered in the text field. Below the text field are three checkboxes: "Search in Realtime" (unchecked), "In original" (unchecked), and "Match case" (checked). To the right of these checkboxes are labels "Searchrange from" and "Max. difference". At the bottom of the dialog are "Start", "Cancel", and navigation arrows. Below the dialog is a table with the following data:

No.	Add...	Found data
1	ED890	2400

At the bottom of the dialog, a status bar reads "Search finished. 1 occurrences found." The background shows a memory dump with addresses on the left and values on the right. The value "02400" at address "0ED88A" is highlighted in blue.

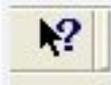
On peut rechercher sur tout le dump n'importe quel valeur ou suite de valeur (axes , singles , valeurs de maps , ect...)

- pour rendre winols plus jolie sur les maps en 3d , vous pouvez les mettrent en couleurs....Pour ce faire : F12 > 3d mode > cochez WITH HEIGHT COLORS > et validez OK .....Maintenant ouvrez une map en 3d et admirez....( attention ceci peut faire ramer votre pc , si c'est le cas utiliser cette option juste pour regarder quelques maps en 3d et désélectionner l'option....)



-F1 (help) : aide de winols ....c'est en anglais , vous pouvez faire un copier/coller dans google traduction pour avoir donc la traduction en français.

-L'icône : la flèche vers le haut et le point d'interrogation à coté : aide sur mesure ...cliquez sur cette icône et recliquez sur une autre icône pour savoir sa fonction.....explication de winols en anglais , donc copier/coller dans google traduction pour avoir l'explication en français.....



-Quand vous avez beaucoup de maps ouvertes en même temps , pour les fermer facilement : edit > insert/Delet windows > close all map windows . Ceci ferme toutes les maps ouvertes précédement et vous laisse que le dump ouvert.

-M ou W : en mode texte ou 2d , agrandit ou rétrécit le nombre de case en largeur (les colonnes) , regarder en bas à droite le nombre de colonnes doit s'afficher.....Si ce n'est pas le cas : cliquez sur VIEW et cocher STATUS BAR.

-F11 : pour remettre les valeurs d'origine de la zone sélectionné.

-F12 configuration : un bon conseil est de sélectionner : use statistical map recognition dans map search.....winols vous trouvera plus de map au moment de la recherche automatique ( quand vous venez de charger un fichier dans winols) . Toutefois , faire bien attention avec ces maps car elles peuvent être incomplètes ou mal sélectionnés , donc vérifier les axes en mode texte.....

-Quand vous sélectionner une map en mode texte ou 2d , après l' avoir sélectionner faites clique droit (sur la sélection) et support map détection.....ceci aide à mettre la sélection au bon nombre de lignes/colonnes afin que la "selection map" (clic droit>selection>selection map) ne soit pas grisé...

-CTRL + T : en mode 3d , interverti les axes.....

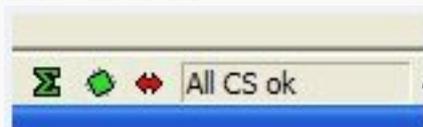
-CTRL+B : remet les valeurs de l'axe z à la bonne mesure après avoir modifier le facteur.

-Pour appliquer le checksum ( winols le fait automatiquement , mais sur certain dump si l'on répond oui à la question lors du premier changement de valeur , winols extrapole et change automatiquement des valeurs sur d'autres maps ce que l'on ne veut pas.....Donc répondre non dans ce cas là et donner l'ordre à winols de modifier le checksum une fois toutes les modifications terminé)

Pour ce faire : cliquez droit sur l'icone checksum en bas :

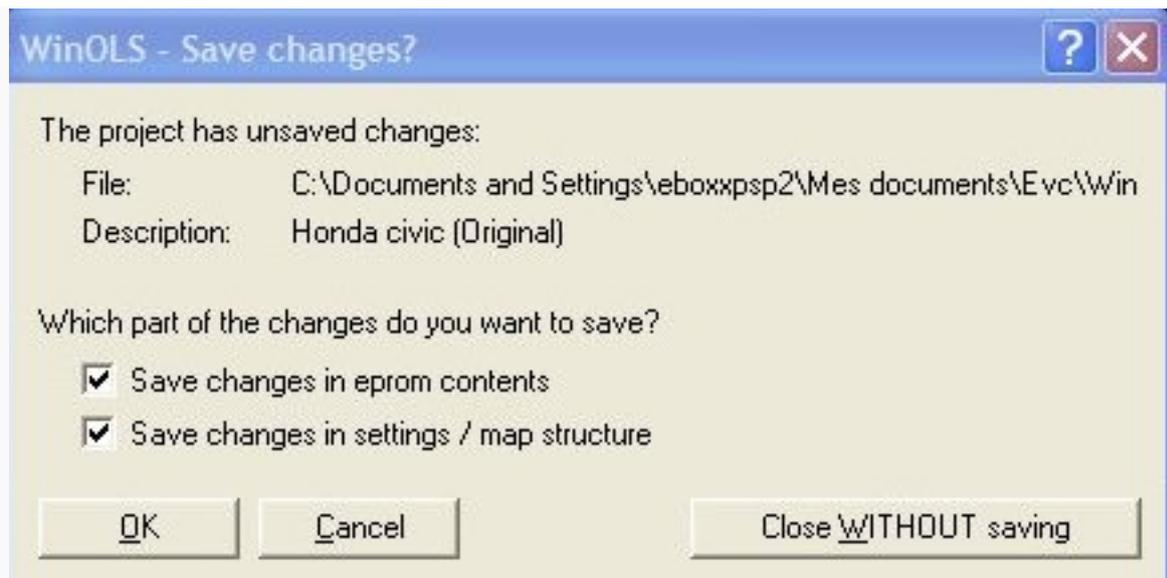


et cliquez gauche sur "apply all checksum and patches ".....winols doit vous dire alors "all cs ok"



-CTRL+F4 : Fermer et sauvez ou non le projet.....Pour ne pas sauver les dernier changements , décochez les 2 cases puis faites OK.

Pour sauver , cliquez directement sur "close WITHOUT saving"



-CTRL+S : sauvez les derniers changements sans sortir de winols.....(pratique , car des fois , si un bug survient et que winols se ferme , vos dernières modifications ne seront pas pris en compte si vous n'avez pas pris soins de sauver votre travail.....A faire dès que vous avez fini de modeler une map....et votre travail sera sauvé quoiqu'il arrive.....bugs,panne de courant, ect.....)

-CTRL+E : exporter votre fichier ou vous le souhaitez.....(après une modification....)

-CTRL+I : importer un fichier , mais mieux vaut faire le glissé/déposé beaucoup plus pratique dans ce cas là....

-Pour exporter/sauver l'adresse et le nom des maps afin de regarder (le nouveau fichier crée )avec le blocnote ou microsoft excel :

project > export/import > export CSV map list puis choisissez votre dossier de destination.

Vous pouvez ensuite ouvrir ce nouveau fichier avec le blocnote ou microsoft excel. (très pratique pour sauver uniquement le nom et l'adresse de chaque maps)

-Pour créer un mappack : une fois vos map déterminés et nommés (avec ou sans les axes , facteurs....)

Project > export/import > export map pack puis sélectionner all maps et choisissez votre dossier de destination.....Votre mappack est ainsi crée et vous pouvez l'envoyer par mail , ect.....

-Pour importer un mappack : Project > export/import > import map pack et (ne rien mettre sur l'offset demandé , a voir pour les cas particuliers) et le tour est joué...

Pour comparer 2 fichiers : un original et un modifié:

-1 : glissez déposez votre fichier originale et attendre la fin de la détection automatique des maps pour passer à l'étape 2.

-2 : glissez déposez votre fichier modifié et attendre la fin de la détection automatique

des maps pour passer à l'étape suivante...

-3 : Vos fichiers se retrouvent l'un sur l'autre à gauche de votre écran...., regardez ces icones en haut à gauche :



et bien elle vont vous servir à comparer vos 2 fichiers...

Cliquez sur la première icone en partant de la gauche , et sélectionner le fichier original puis OK.

-4 : cliquez sur la 2ème icone en partant de la gauche et selectionnez le fichier modifié puis OK.

Vos 2 fichiers se retrouvent alors cote à cote en mode texte et l'un sur l'autre en mode 2d.....

-5 : regardez les maps du fichier modifié à gauche , les maps blanches correspondes à celles qui ont été modelé.....

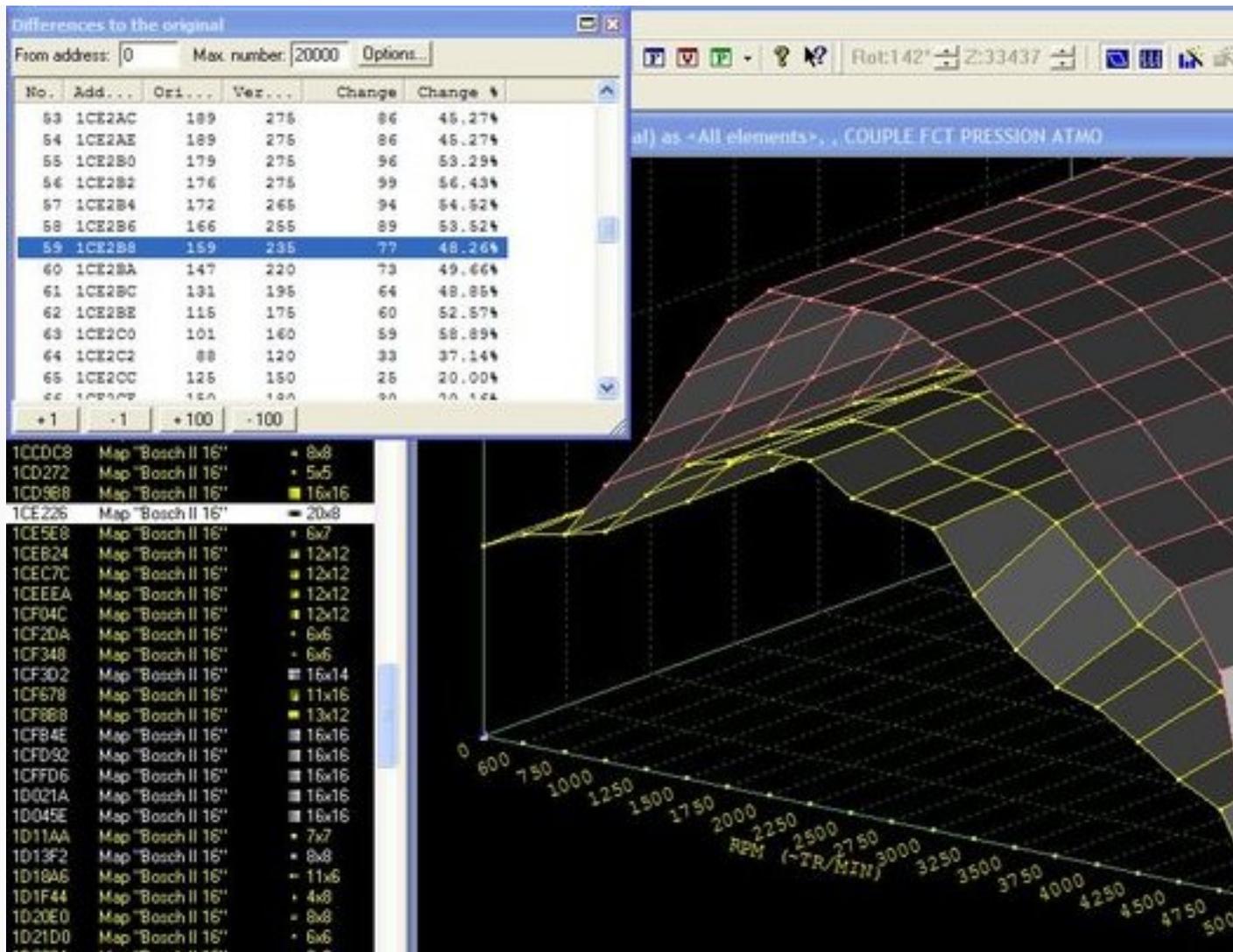
-6 : cliquez sur une map modelé , et cliquez sur la grille en haut :  
cette icone:



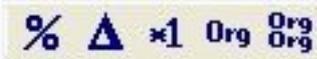
Une fenetre s'ouvre et vous montre point par point les modification de la map : valeur d'origine , valeur modifié , différence de modification , pourcentage de modification .

cliquez sur une de ces lignes et la correspondance du point apparait sur la map en 3d...

Vous pouvez même modifié chaque point en cliquant sur : "+1 " ou "-1" ou "+100" ou "-100"



Ensuite regardez bien cette bar en haut avec toutes ces icônes :



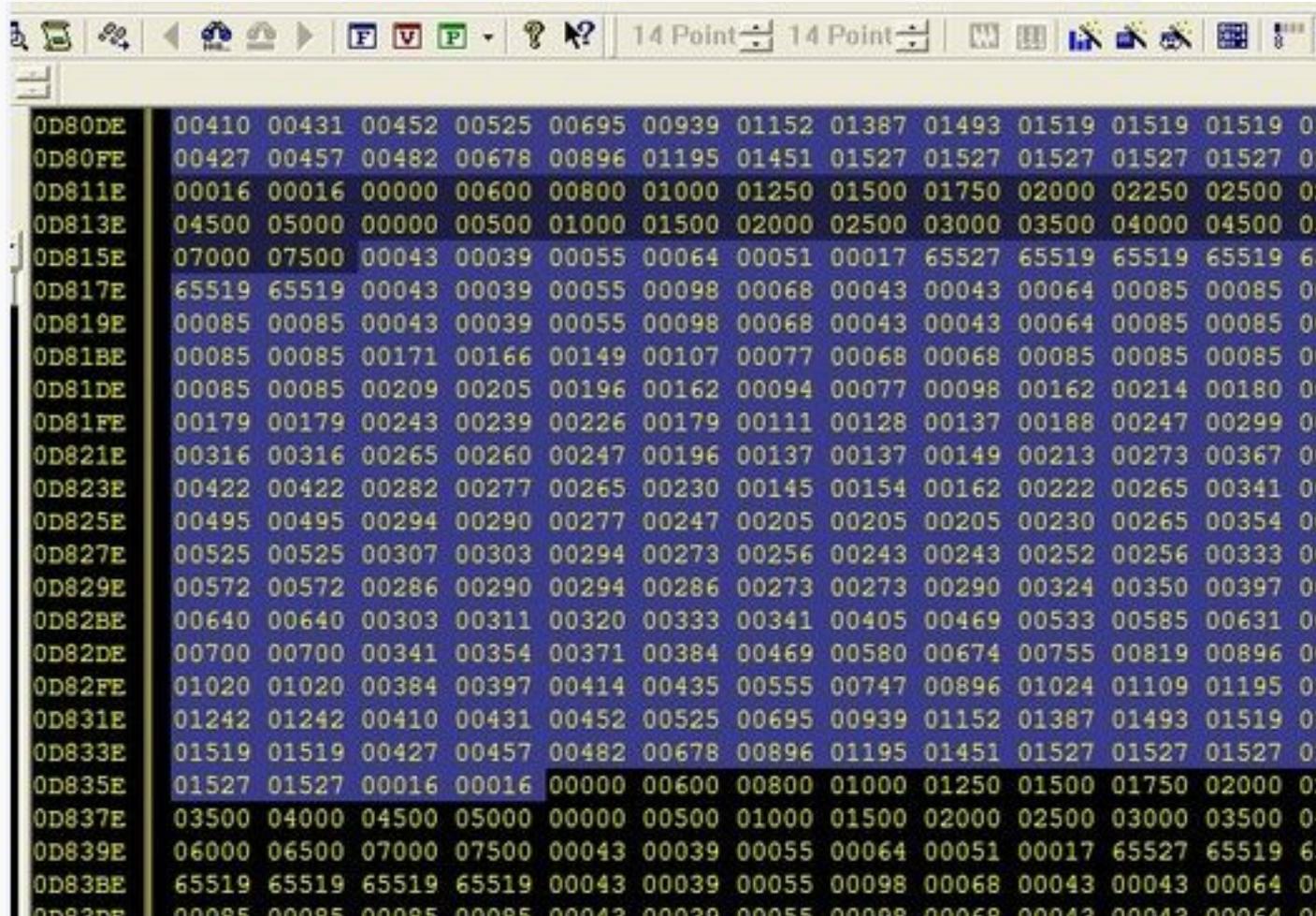
Et bien ces icônes vont vous servir à étudier les différences sur chaque map :  
 Passez la souris sur l'icône ORG et ORG/ORG, vous verrez les différences .....(Vous pouvez cliquer sur ces 2 icônes pour rester en original ou en modifié .....variables pour tous les modes : texte ,2d,3d.)

Passer maintenant votre map en mode texte et vous pouvez observer les différences en pourcentages en cliquant sur l'icône % ....  
 Toujours en mode texte observer les différences en valeur décimales en passant la souris sur l'icône DELTA (le triangle).....  
 L'icône \*1 sert à regarder les valeurs de la map et des axes sans que les facteurs soient modifiés...

En mode texte, souvent on se fatigue les yeux à lire des petits chiffres, agrandissez les avec cette bar en haut :

14 Point 14 Point

avant :



0D80DE	00410	00431	00452	00525	00695	00939	01152	01387	01493	01519	01519	01519	0
0D80FE	00427	00457	00482	00678	00896	01195	01451	01527	01527	01527	01527	01527	0
0D811E	00016	00016	00000	00600	00800	01000	01250	01500	01750	02000	02250	02500	0
0D813E	04500	05000	00000	00500	01000	01500	02000	02500	03000	03500	04000	04500	0
0D815E	07000	07500	00043	00039	00055	00064	00051	00017	65527	65519	65519	65519	6
0D817E	65519	65519	00043	00039	00055	00098	00068	00043	00043	00064	00085	00085	0
0D819E	00085	00085	00043	00039	00055	00098	00068	00043	00043	00064	00085	00085	0
0D81BE	00085	00085	00171	00166	00149	00107	00077	00068	00068	00085	00085	00085	0
0D81DE	00085	00085	00209	00205	00196	00162	00094	00077	00098	00162	00214	00180	0
0D81FE	00179	00179	00243	00239	00226	00179	00111	00128	00137	00188	00247	00299	0
0D821E	00316	00316	00265	00260	00247	00196	00137	00137	00149	00213	00273	00367	0
0D823E	00422	00422	00282	00277	00265	00230	00145	00154	00162	00222	00265	00341	0
0D825E	00495	00495	00294	00290	00277	00247	00205	00205	00205	00230	00265	00354	0
0D827E	00525	00525	00307	00303	00294	00273	00256	00243	00243	00252	00256	00333	0
0D829E	00572	00572	00286	00290	00294	00286	00273	00273	00290	00324	00350	00397	0
0D82BE	00640	00640	00303	00311	00320	00333	00341	00405	00469	00533	00585	00631	0
0D82DE	00700	00700	00341	00354	00371	00384	00469	00580	00674	00755	00819	00896	0
0D82FE	01020	01020	00384	00397	00414	00435	00555	00747	00896	01024	01109	01195	0
0D831E	01242	01242	00410	00431	00452	00525	00695	00939	01152	01387	01493	01519	0
0D833E	01519	01519	00427	00457	00482	00678	00896	01195	01451	01527	01527	01527	0
0D835E	01527	01527	00016	00016	00000	00600	00800	01000	01250	01500	01750	02000	0
0D837E	03500	04000	04500	05000	00000	00500	01000	01500	02000	02500	03000	03500	0
0D839E	06000	06500	07000	07500	00043	00039	00055	00064	00051	00017	65527	65519	6
0D83BE	65519	65519	65519	65519	00043	00039	00055	00098	00068	00043	00043	00064	0
0D83DE	00085	00085	00085	00085	00043	00039	00055	00098	00068	00043	00043	00064	0

après :

```
0D80DE 00410 00431 00452 00525 00695 00939 01152 01387
0D80FE 00427 00457 00482 00678 00896 01195 01451 01527
0D811E 00016 00016 00000 00600 00800 01000 01250 01500
0D813E 04500 05000 00000 00500 01000 01500 02000 02500
0D815E 07000 07500 00043 00039 00055 00064 00051 00017
0D817E 65519 65519 00043 00039 00055 00098 00068 00043
0D819E 00085 00085 00043 00039 00055 00098 00068 00043
0D81BE 00085 00085 00171 00166 00149 00107 00077 00068
0D81DE 00085 00085 00209 00205 00196 00162 00094 00077
0D81FE 00179 00179 00243 00239 00226 00179 00111 00128
0D821E 00316 00316 00265 00260 00247 00196 00137 00137
0D823E 00422 00422 00282 00277 00265 00230 00145 00154
0D825E 00495 00495 00294 00290 00277 00247 00205 00205
0D827E 00525 00525 00307 00303 00294 00273 00256 00243
0D829E 00572 00572 00286 00290 00294 00286 00273 00273
0D82BE 00640 00640 00303 00311 00320 00333 00341 00405
0D82DE 00700 00700 00341 00354 00371 00384 00469 00580
0D82FE 01020 01020 00384 00397 00414 00435 00555 00747
0D831E 01242 01242 00410 00431 00452 00525 00695 00939
```

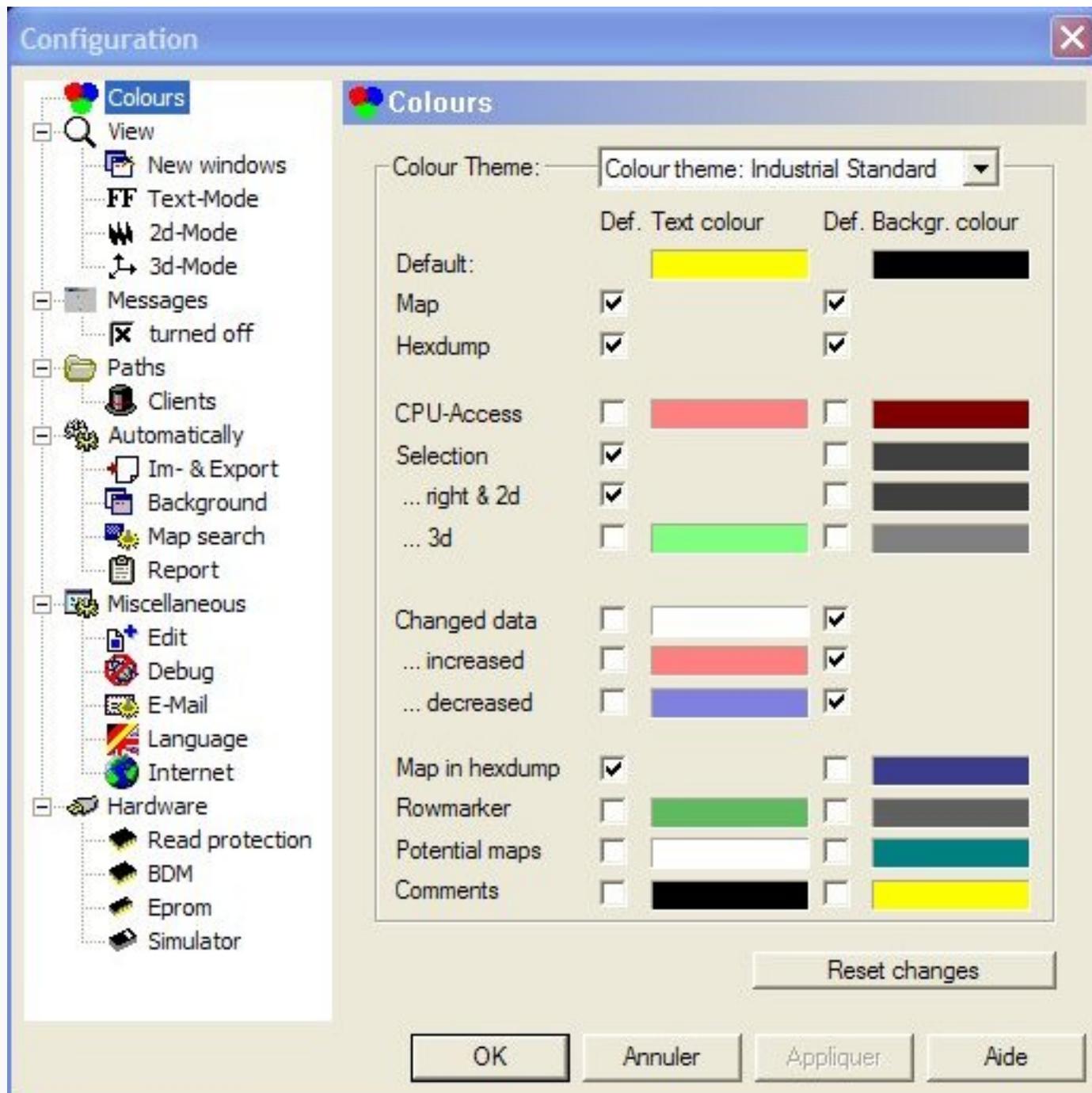
.....de bonnes images valent mieux qu'un long discours.....

-Lorsque vous voulez voir une map dans le dump : cliquez droit sur le nom de la map et "view in hexdump".....

-pour retrouver des fichiers déjà enregistré dans winols , cliquez sur cette icone :



-Pour le confort des yeux et suivant vos gout ...!!! vous pouvez faire en sorte que winols affiche la couleur que vous aimez aussi bien sur les caractères que en fond d'écran.... Pour ce faire.....F12 (configuration) et colours :

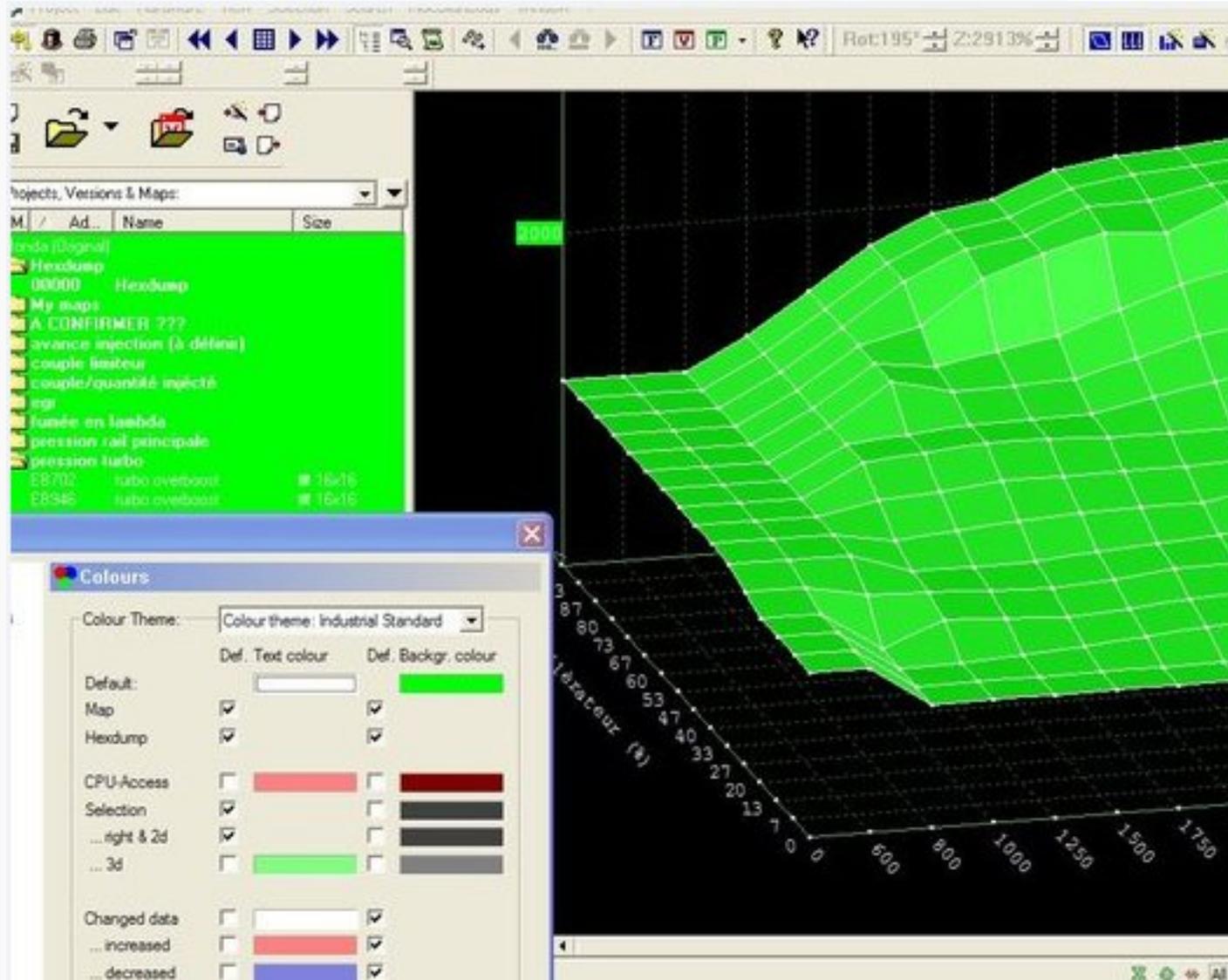


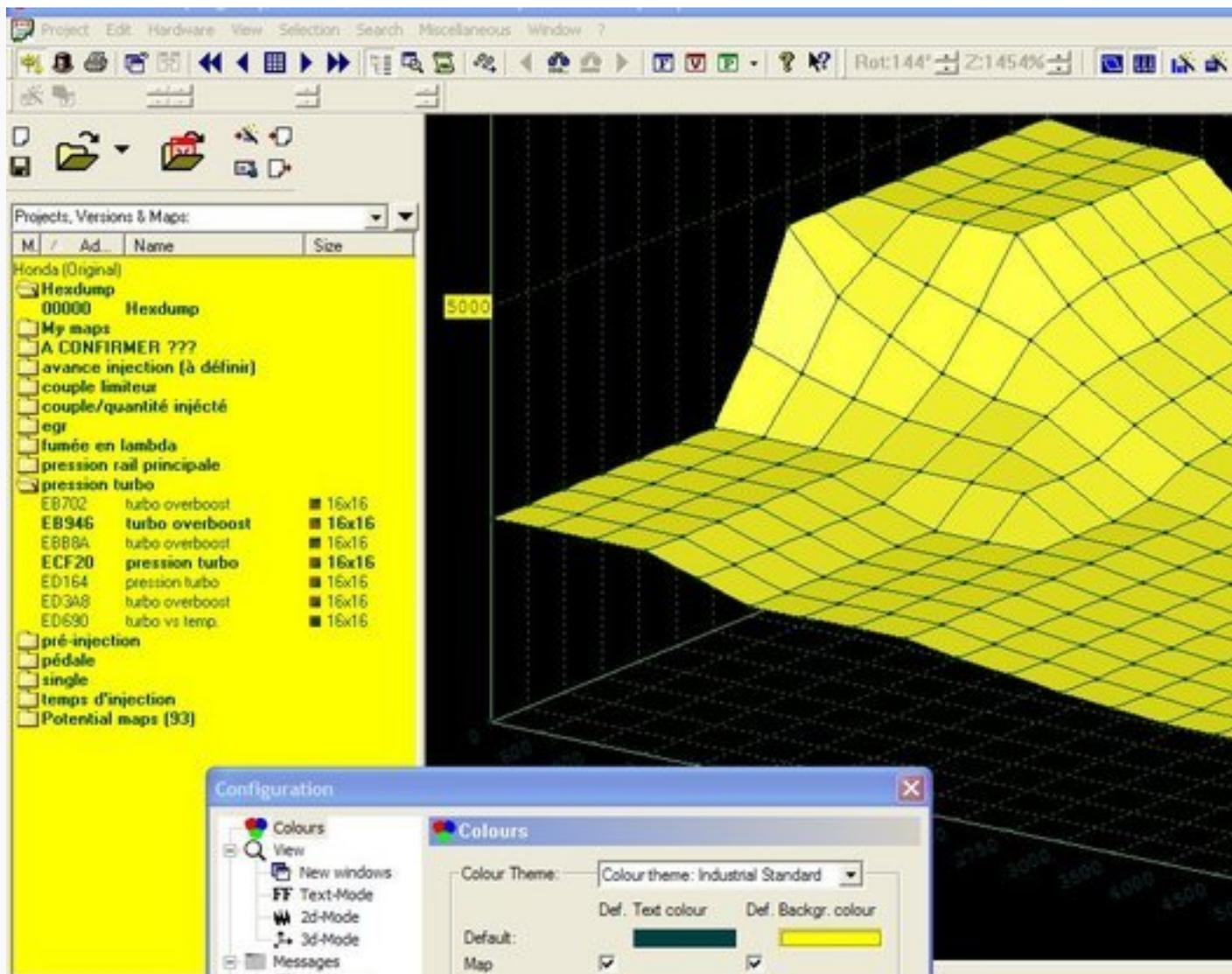
Colours themes : définit le fond d'écran ( pour poster des screen de maps sur le forum , dès fois , elles sont à peine lisibles , je vous conseil de passer alors en colours theme windows (en blanc)...et l'on voit beaucoup mieux)

Pour régler à votre convenance , essayer plusieurs couleurs en fond d'écran (avec colours theme)

- cliquez sur def. texte colours et choisir une couleur....

- cliquez sur def. backgr colours et choisir une couleur.....

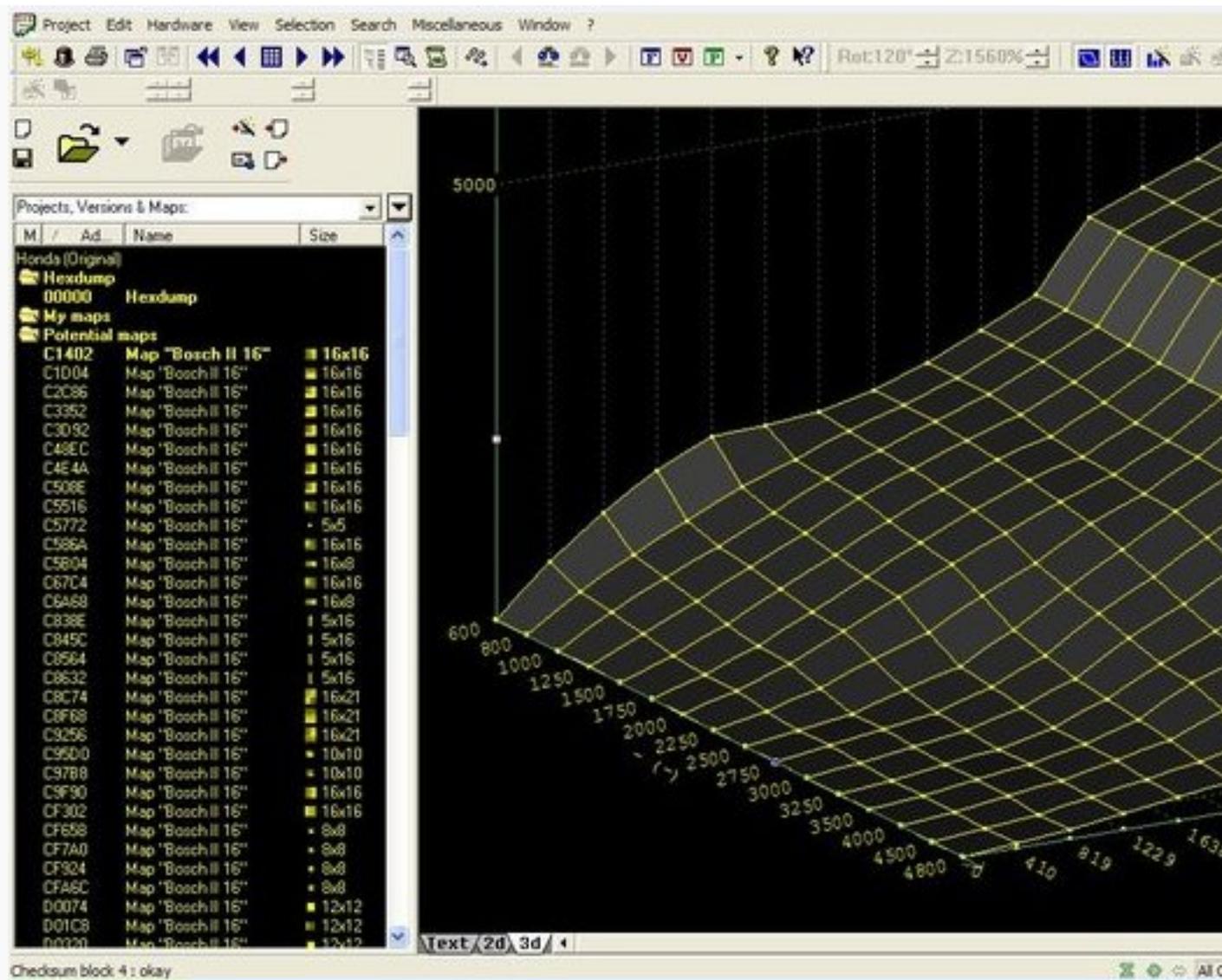




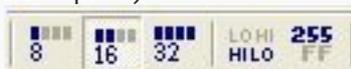
Beaucoup d'information également sur ce site : (la faq winols)  
 FAQ - Contents  
 à ouvrir avec google chrome pour la traduction en français....

-Pour les débutants , un très bon entrainement est de choisir une map détecté par winols dans "potential map" (afin de la désélectionner pour la retrouver manuellement ...): Vous pouvez utiliser le même fichier "ori" que ce tutoriel afin d'avoir les mêmes captures d'écrans ,si cela peut vous aider à mieux comprendre les choses , ce fichier est en téléchargement en bas de cette page.....La map d'exemple (pédale-driver wish) est la map "c1402" dans "potential map"

(évitiez de prendre une statistical map , prenez une map bosch .....dont la forme vous parle....ex : je vais prendre une map pédale de honda civic 2.2 i-ctdi...)



-Vérifier que vous êtes bien avec les bons paramètres : 16 bits , hilo , 255 . (Pour cet exemple .)



-Pour le "16 bits" et " hilo/lohi " cela dépend des fichiers donc essayer plusieurs réglages jusqu'à avoir une map cohérente (de toute façon si vous êtes sur le mauvais réglages pour ces 2 paramètres , c'est du n'importe quoi en regardant la map en 3d , donc vous ne pouvez pas vous tromper).

En général les fichiers sont souvent en 16 bits , mettre toujours "255" pour convertir les valeurs de l'hexadécimal en décimal .

-Maintenant que les réglages sont OK , sur le nom de la map , à gauche , cliquez droit et "view in hexdump" pour voir la map dans le dump donc...

Project Edit Hardware View Selection Search Miscellaneous Window ?

14 Point 14 Point

Projects, Versions & Maps:

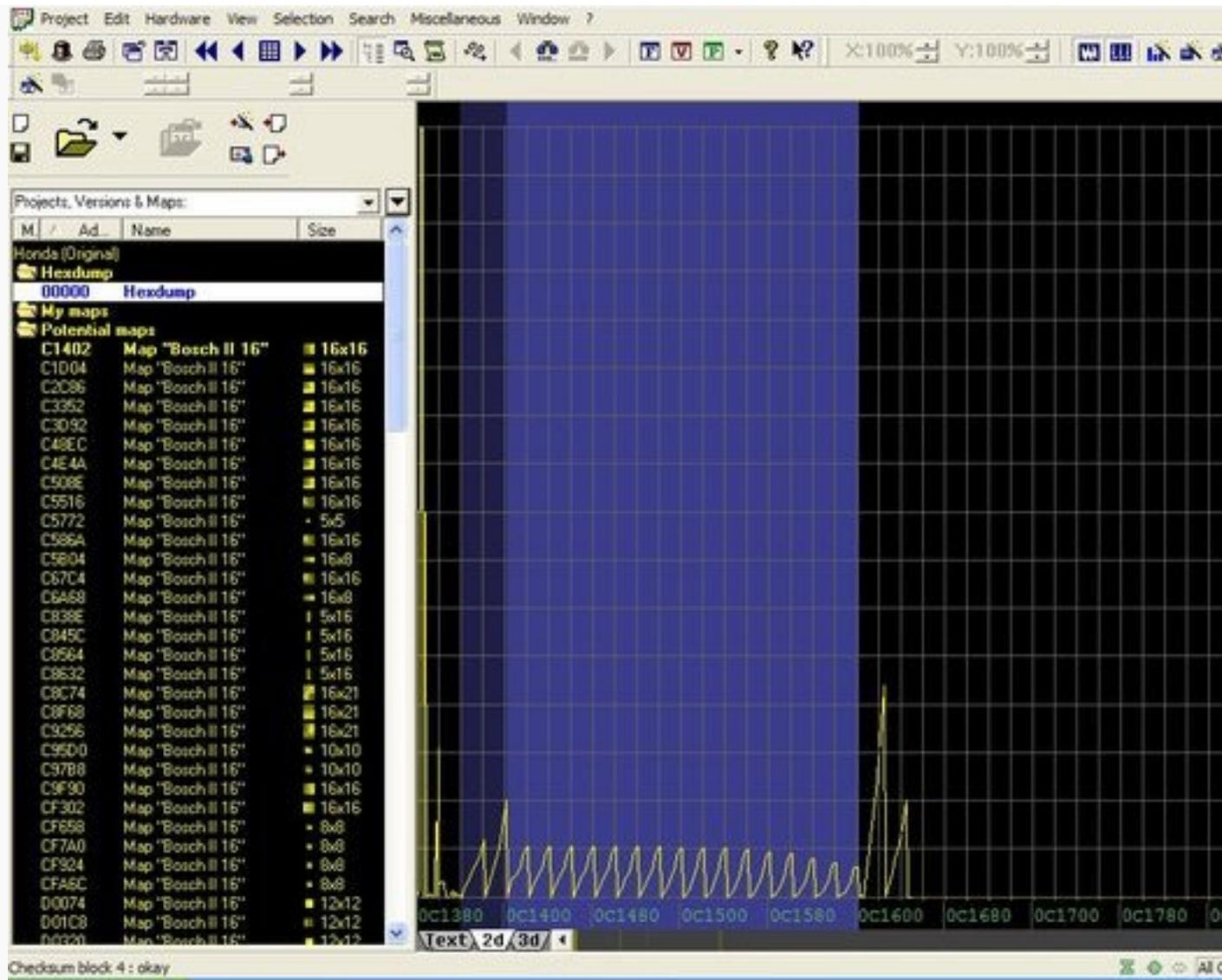
M	Ad..	Name	Size
		00000	Hexdump
		My maps	
		Potential maps	
		C1402	Map "Bosch II 16" 16x16
		C1D04	Map "Bosch II 16" 16x16
		C2C86	Map "Bosch II 16" 16x16
		C3052	Map "Bosch II 16" 16x16
		C3D32	Map "Bosch II 16" 16x16
		C48EC	Map "Bosch II 16" 16x16
		C4E4A	Map "Bosch II 16" 16x16
		C508E	Map "Bosch II 16" 16x16
		C5516	Map "Bosch II 16" 16x16
		C5772	Map "Bosch II 16" 5x5
		C586A	Map "Bosch II 16" 16x16
		C5804	Map "Bosch II 16" 16x8
		C67C4	Map "Bosch II 16" 16x16
		C6A68	Map "Bosch II 16" 16x8
		C836E	Map "Bosch II 16" 5x16
		C845C	Map "Bosch II 16" 5x16
		C8664	Map "Bosch II 16" 5x16
		C8632	Map "Bosch II 16" 5x16
		C8C74	Map "Bosch II 16" 16x21
		C8F68	Map "Bosch II 16" 16x21
		C9256	Map "Bosch II 16" 16x21
		C95D0	Map "Bosch II 16" 10x10
		C9788	Map "Bosch II 16" 10x10
		C9F90	Map "Bosch II 16" 16x16
		CF302	Map "Bosch II 16" 16x16
		CF658	Map "Bosch II 16" 8x8
		CF7A0	Map "Bosch II 16" 8x8
		CF924	Map "Bosch II 16" 8x8
		CFABC	Map "Bosch II 16" 8x8
		D0074	Map "Bosch II 16" 12x12
		D01C8	Map "Bosch II 16" 12x12
		D0320	Map "Bosch II 16" 12x12

0C12C0	00000	00000	00980	15690	15690	15690	15690	15690	15690	15690	15690
0C12E0	15690	15690	15690	15690	15690	15690	15690	15690	15690	15690	07864
0C1300	02304	00025	00737	00819	00901	00983	01065	01147	01229	01311	01393
0C1320	02048	02130	02212	02294	02376	02458	02540	02622	02703	02785	02867
0C1340	01500	01750	02000	02250	02500	02750	03000	03250	03500	03750	04000
0C1360	08750	10000	15000	17500	65535	65535	00000	00500	01000	00000	08190
0C1380	00257	00512	65535	65535	00000	32767	00010	00010	00001	00256	00160
0C13A0	01200	01200	01250	01200	00006	00000	00000	00082	00123	00491	00000
0C13C0	00016	00600	00800	01000	01250	01500	01750	02000	02250	02500	02750
0C13E0	04800	00000	00410	00819	01229	01638	02048	02458	02867	03277	03687
0C1400	08192	00000	00585	01033	01408	01708	01730	01763	01910	02130	02400
0C1420	04200	00000	00420	00730	01000	01300	01500	01720	01910	02130	02400
0C1440	04200	00000	00370	00640	00900	01200	01470	01690	01910	02130	02400
0C1460	04200	00000	00290	00550	00830	01130	01420	01650	01860	02070	02330
0C1480	04200	00000	00230	00480	00770	01070	01350	01600	01825	02010	02290
0C14A0	04200	00000	00200	00420	00690	01010	01290	01550	01780	01960	02240
0C14C0	04200	00000	00180	00380	00640	00940	01210	01460	01710	01920	02200
0C14E0	04200	00000	00130	00290	00500	00730	01040	01308	01650	01900	02200
0C1500	04170	00000	00102	00185	00350	00522	00830	01188	01530	01880	02170
0C1520	04140	00000	00102	00180	00258	00456	00708	01080	01392	01750	02080
0C1540	04080	00000	00090	00158	00240	00408	00636	00984	01266	01608	01930
0C1560	03960	00000	00072	00147	00216	00360	00582	00876	01140	01440	01740
0C1580	03808	00000	00072	00144	00207	00349	00516	00834	01044	01296	01610
0C15A0	03660	00000	00072	00144	00207	00344	00480	00708	00858	01122	01420
0C15C0	03240	00000	00072	00120	00207	00312	00408	00540	00720	00960	01230
0C15E0	02880	00000	00072	00120	00192	00288	00348	00408	00618	00858	01110
0C1600	02520	00000	00016	00016	00000	01001	02002	02999	04000	05000	06000
0C1620	13000	15001	15998	18000	00000	00410	00819	01229	01638	02048	02867
0C1640	05734	06554	07373	08192	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
0C1660	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
0C1680	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
0C16A0	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
0C16C0	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
0C16E0	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
0C1700	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
0C1720	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000

Checksum block 4: okay

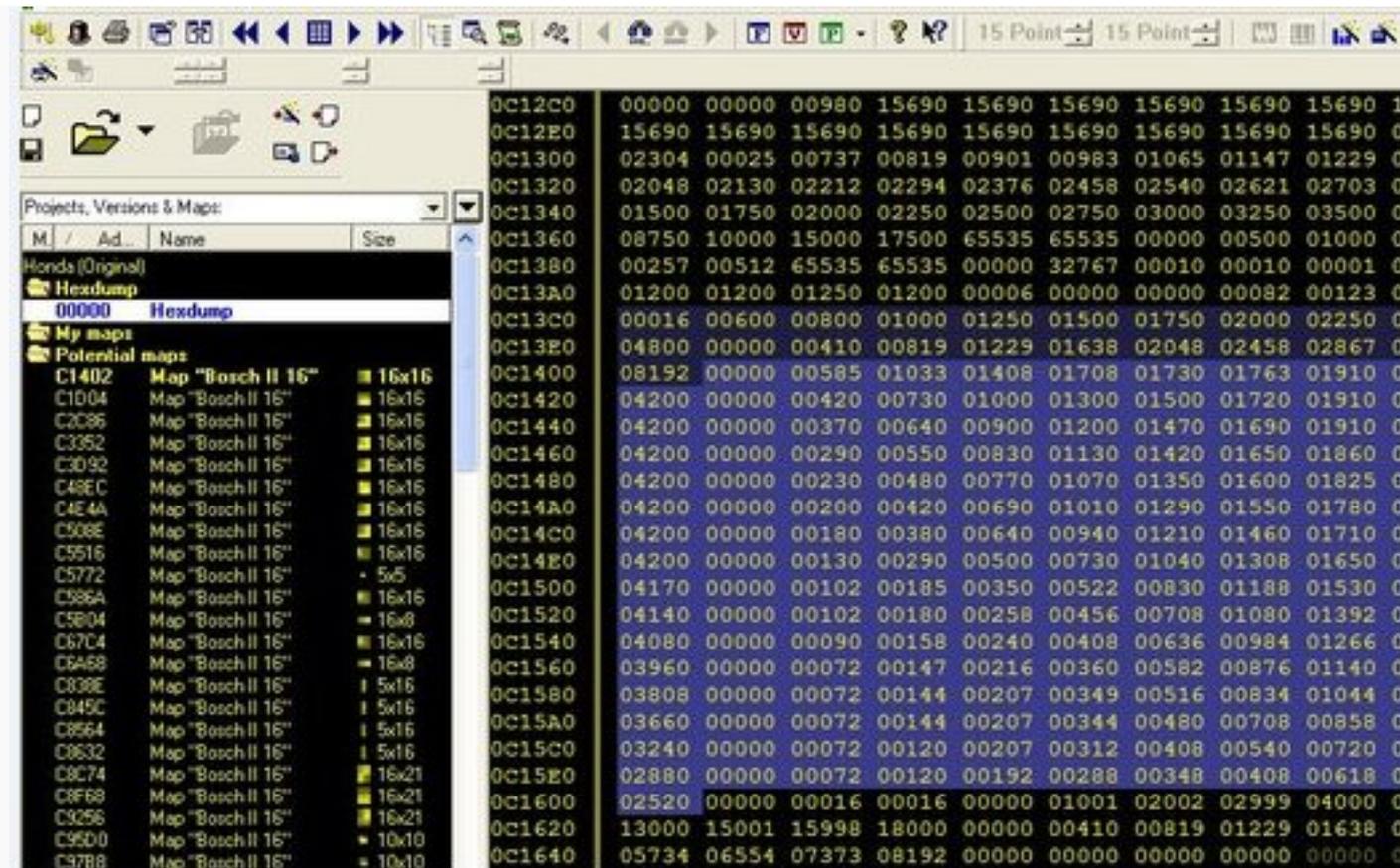
Text (2d/3d)

-Cliquez sur 2d ,

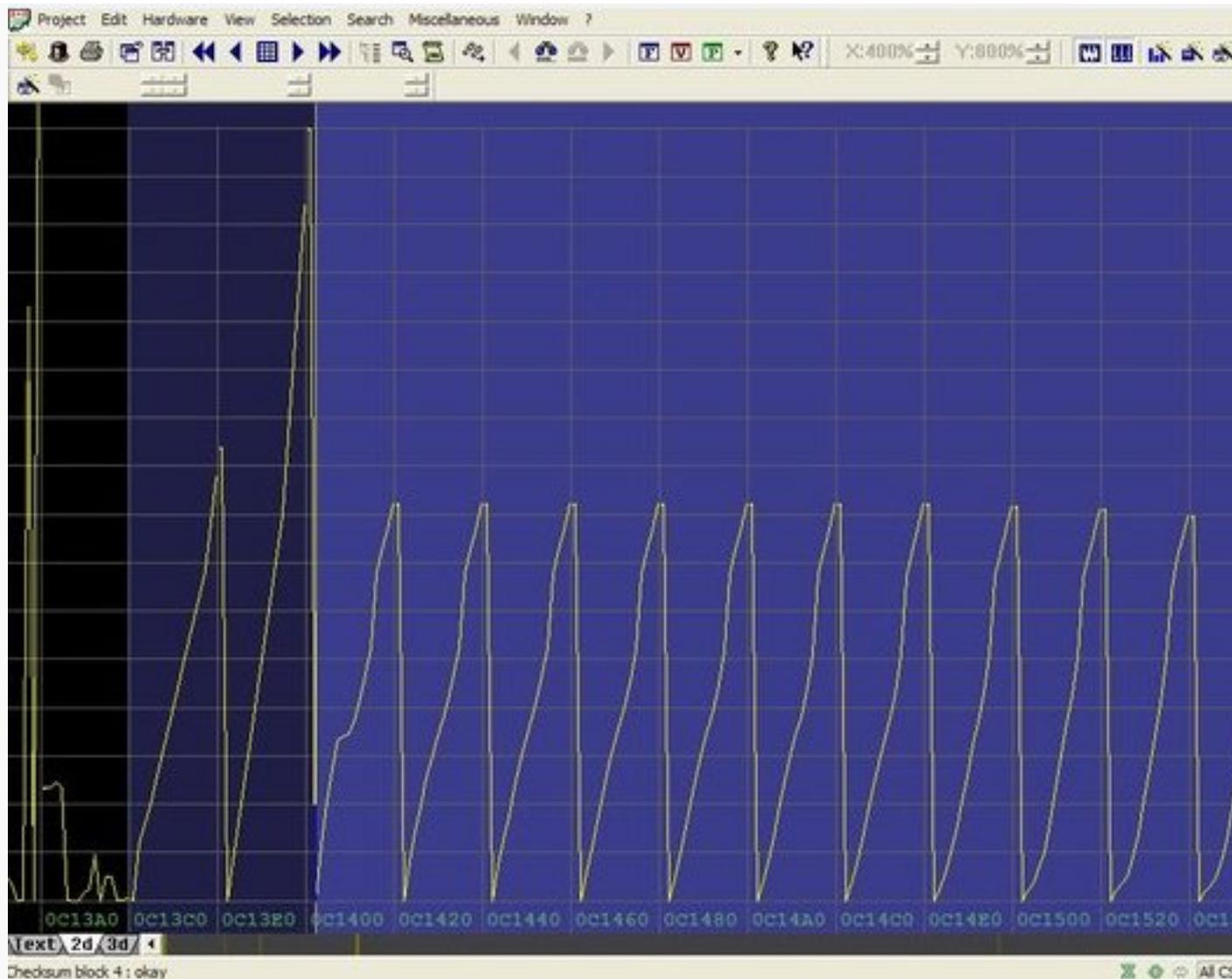


-La map apparait en bleu et ses axes en bleu mais moins foncé.....idem pour le mode texte.....

-cliquez sur texte :



-Revenez en 2d ,faites CTRL+K pour avoir le plein écran et réglez "X" et "Y" pour mettre la map sur tout l'écran afin de mieux la cerner....



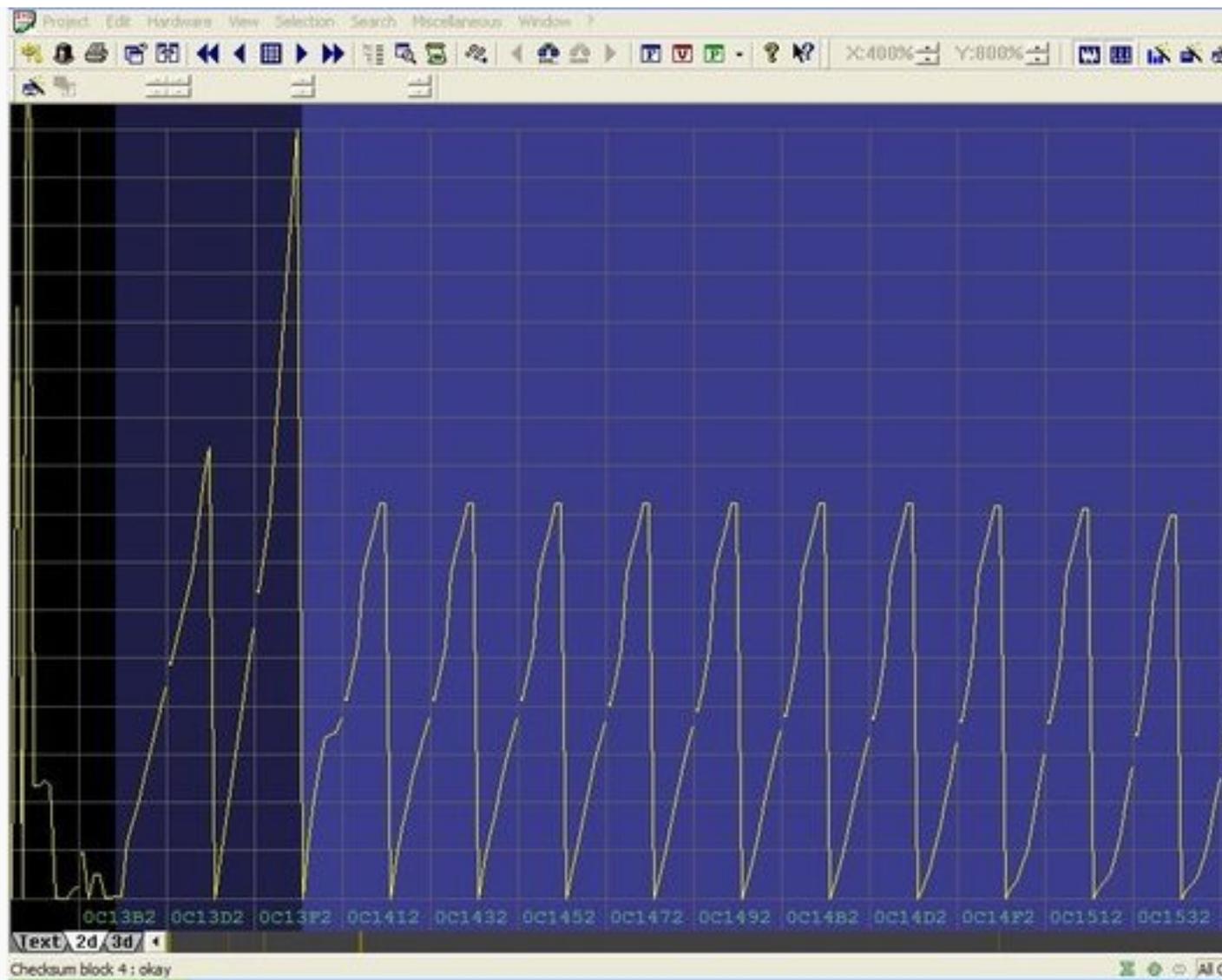
-C'est maintenant que l'entrainement commence , le but du jeu est de désélectionner la map pour la retrouver manuellement.....

Regardez bien où la map commence et regardez bien où elle finit.....(à la limite notez sur un papier l'adresse de début et l'adresse de fin en positionnant le curseur au début et à la fin donc et en regardant l'adresse en bas dans la barre)

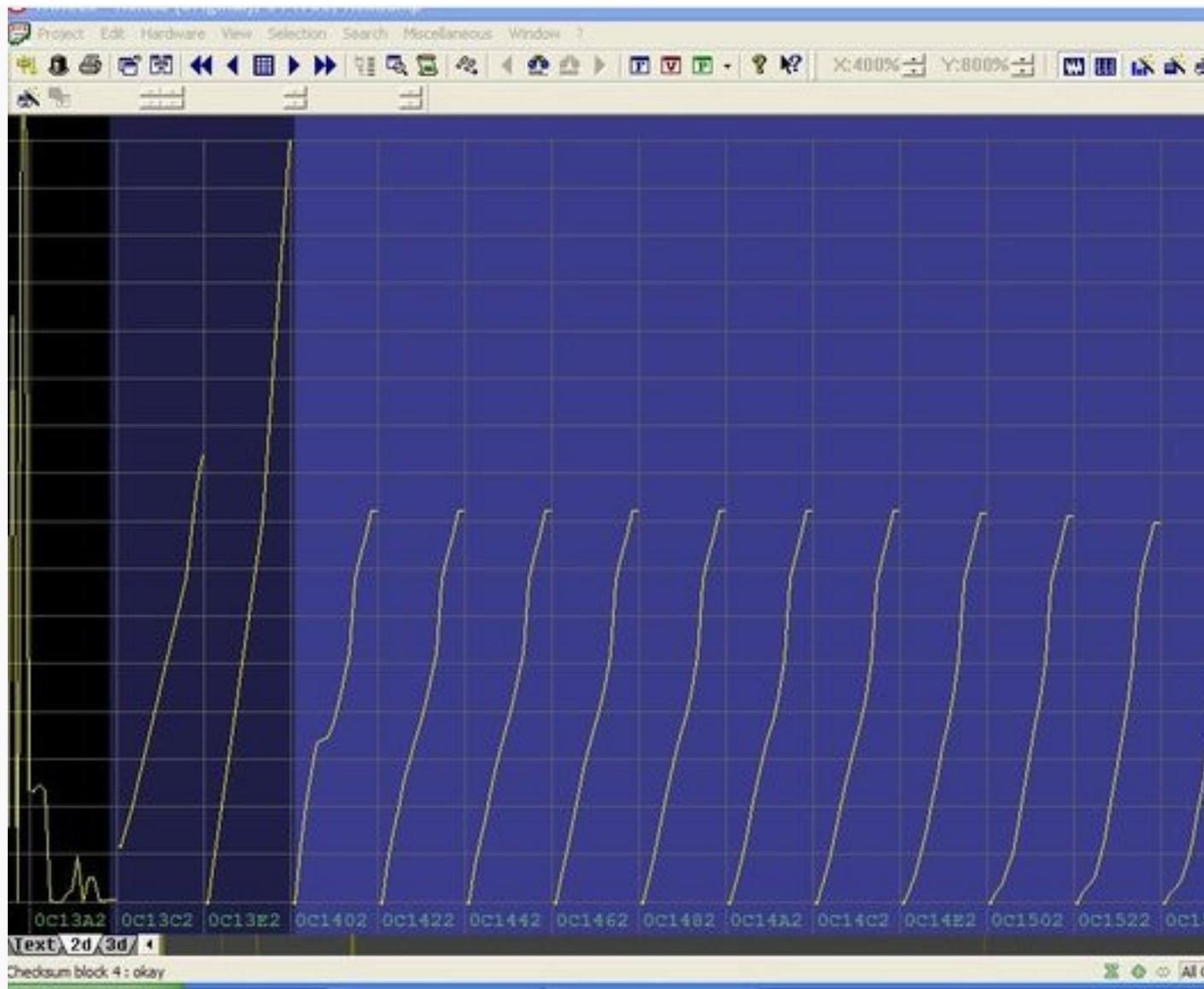
Pour commencer , on va faire simple , avec les touches CTRL + FLECHE GAUCHE OU DROITE , on va faire en sorte de mettre une ligne verticale au début de la map donc entre la fin des axes (en bleu moins foncé) et le début de la map (en bleu).....pile sur la ligne....

(le nombre de colonnes doit être bien réglé si vous n'y avez pas touché .....on verra ce réglage ensuite....)

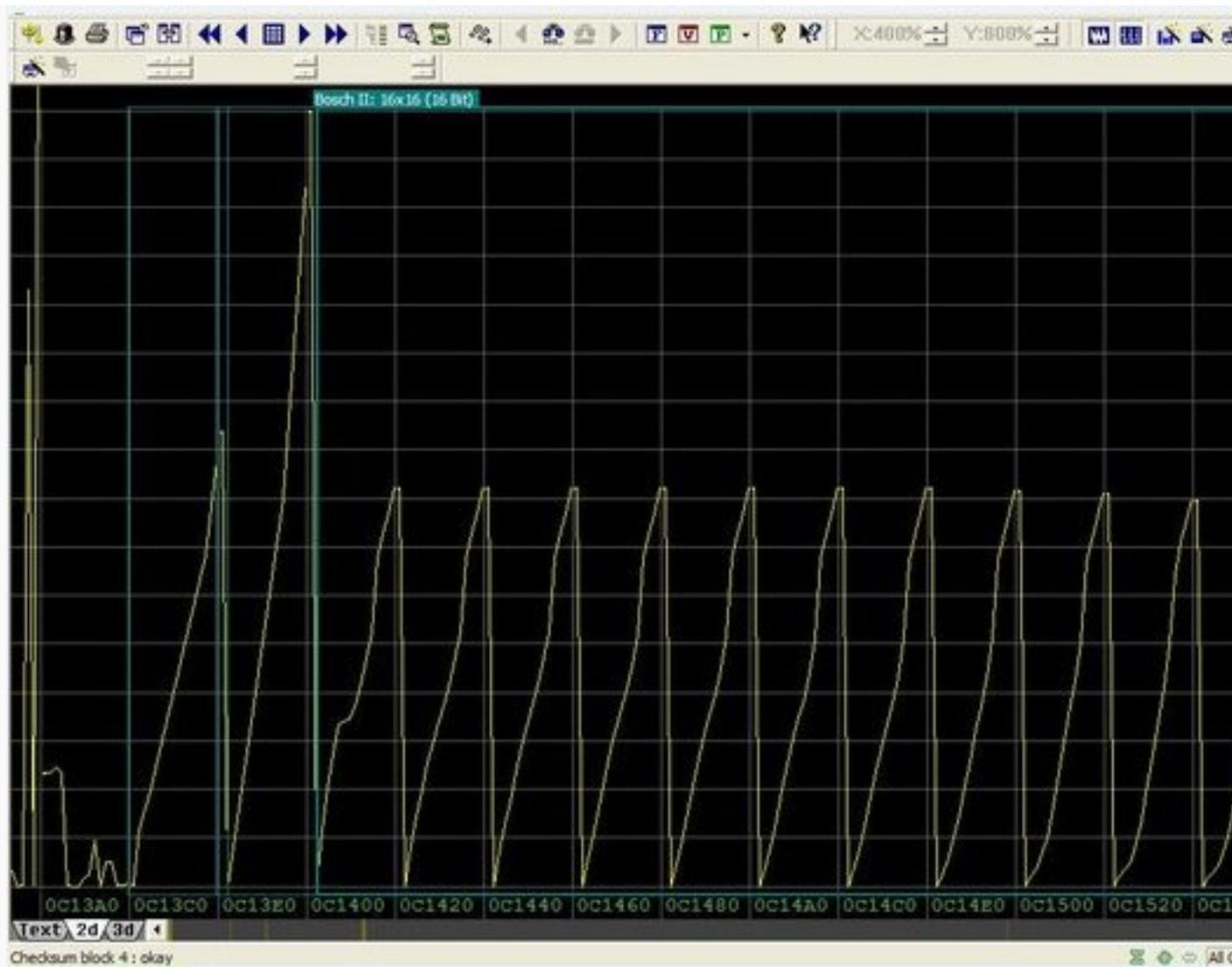
-Ligne verticale pas alignée avec le début de la map :



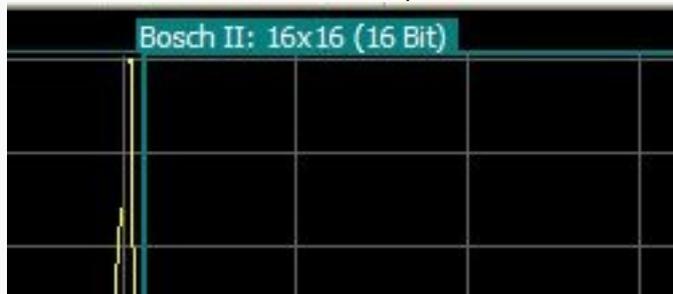
-Ligne verticale aligné avec le début de la map : (donc en utilisant CTRL + FLECHE GAUCHE OU DROITE)



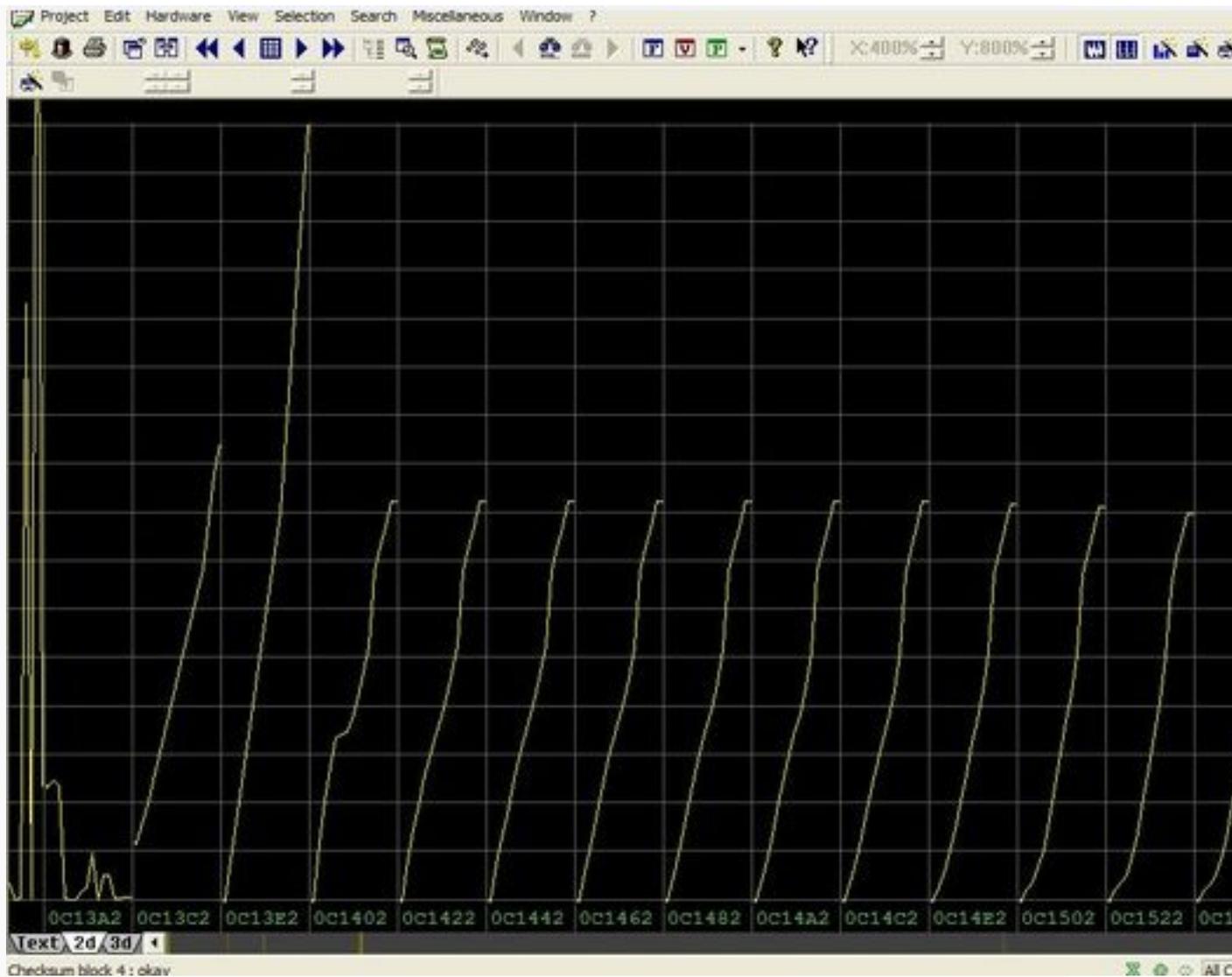
-On désélectionne la map : cliquez droit sur le bleu et "delete map bosch" .....vous obtenez cet écran :



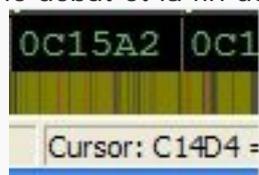
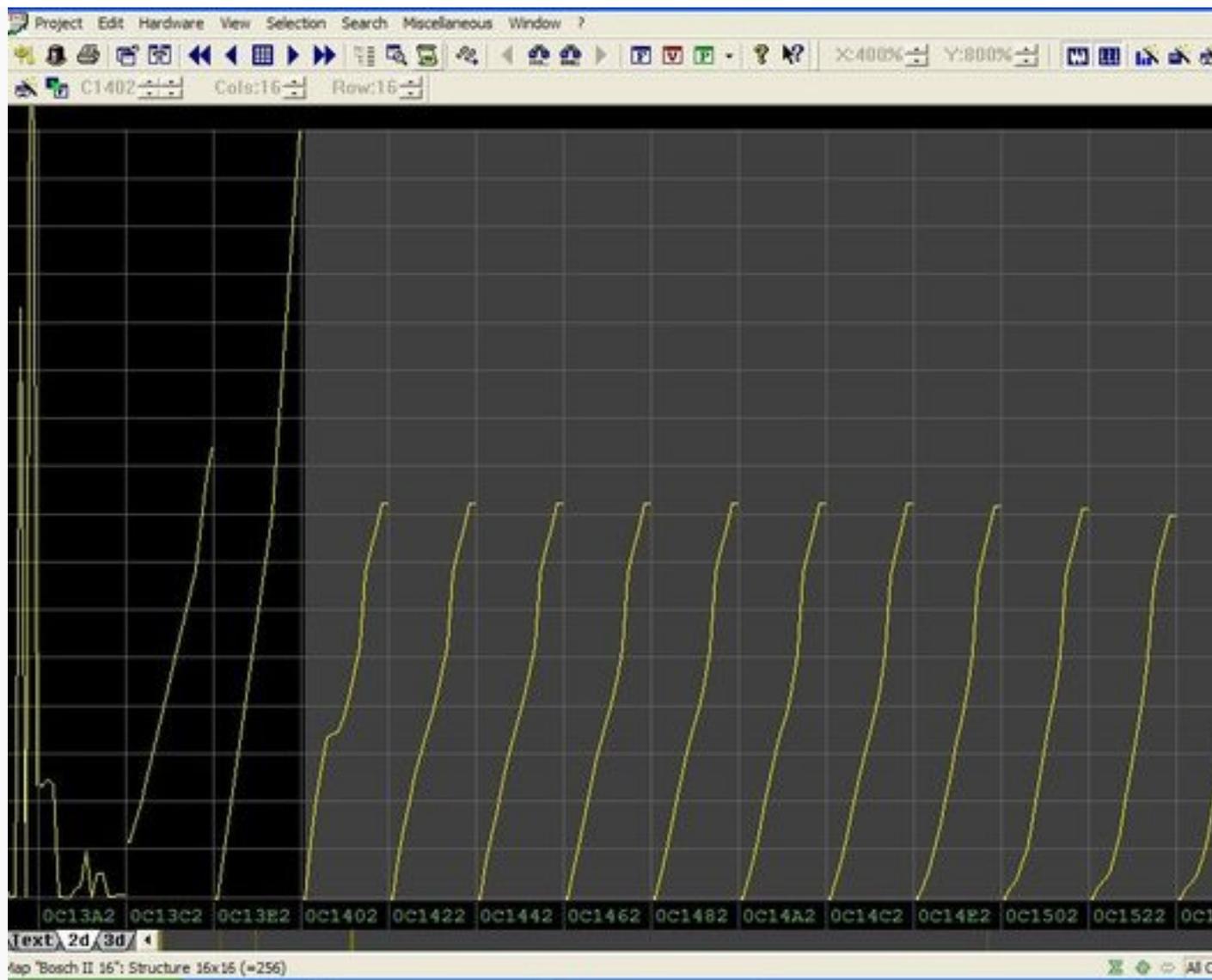
-On enlève le "marker" en cliquant droit sur "bosch II : 16x16 (16 bits)"



et cliquez sur « delete marker ».....  
 Vous obtenez cet écran.....

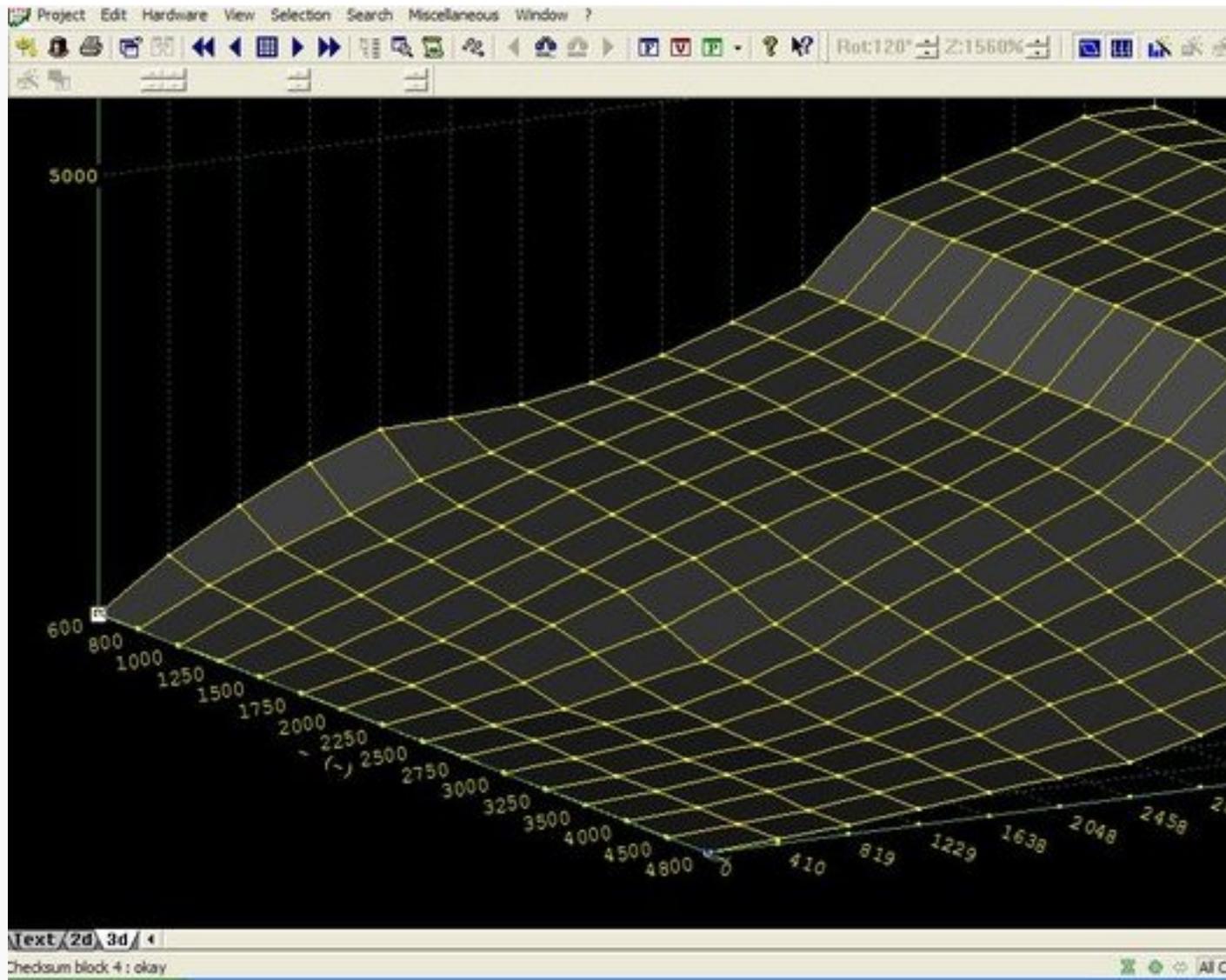


-Maintenant , on va sélectionner manuellement la map , donc on clique là ou elle commence (d'après ce que l'on a observé avant....)  
et en restant appuyé sur le bouton gauche de la souris , on va jusqu'à la fin.....

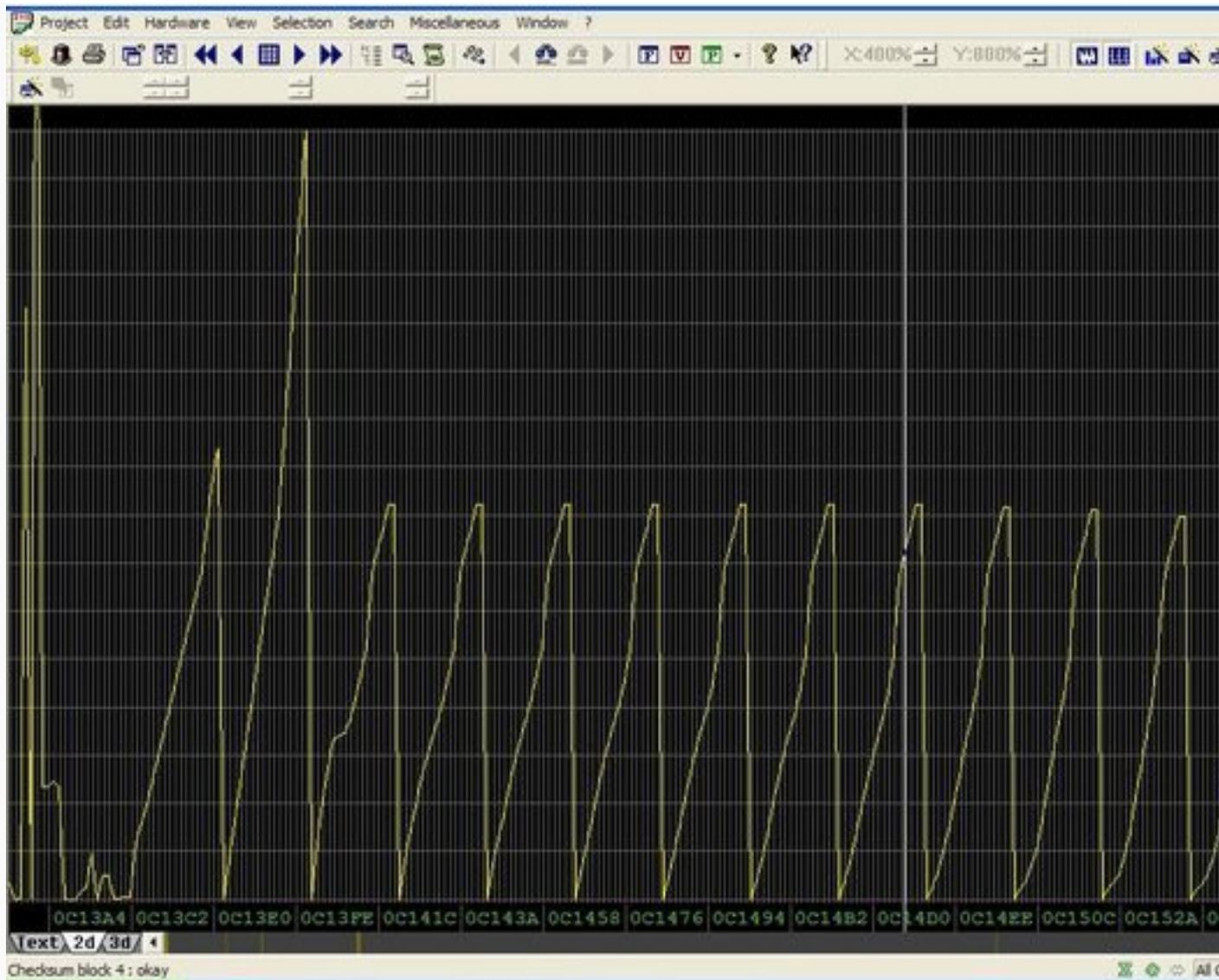


Ensuite soit on appui sur "K" du clavier ,soit on fait clique droit sur la map > selection > selection map ...  
 "selection map" ne doit pas etre grisé sinon appuyez sur "suppr" ou "delete" du clavier et recommencer la sélection en vous aidant le l'adresse du curseur en bas afin d'être certain de ne pas se tromper....

Et si tout s'est correctement passé , on retrouve la map.



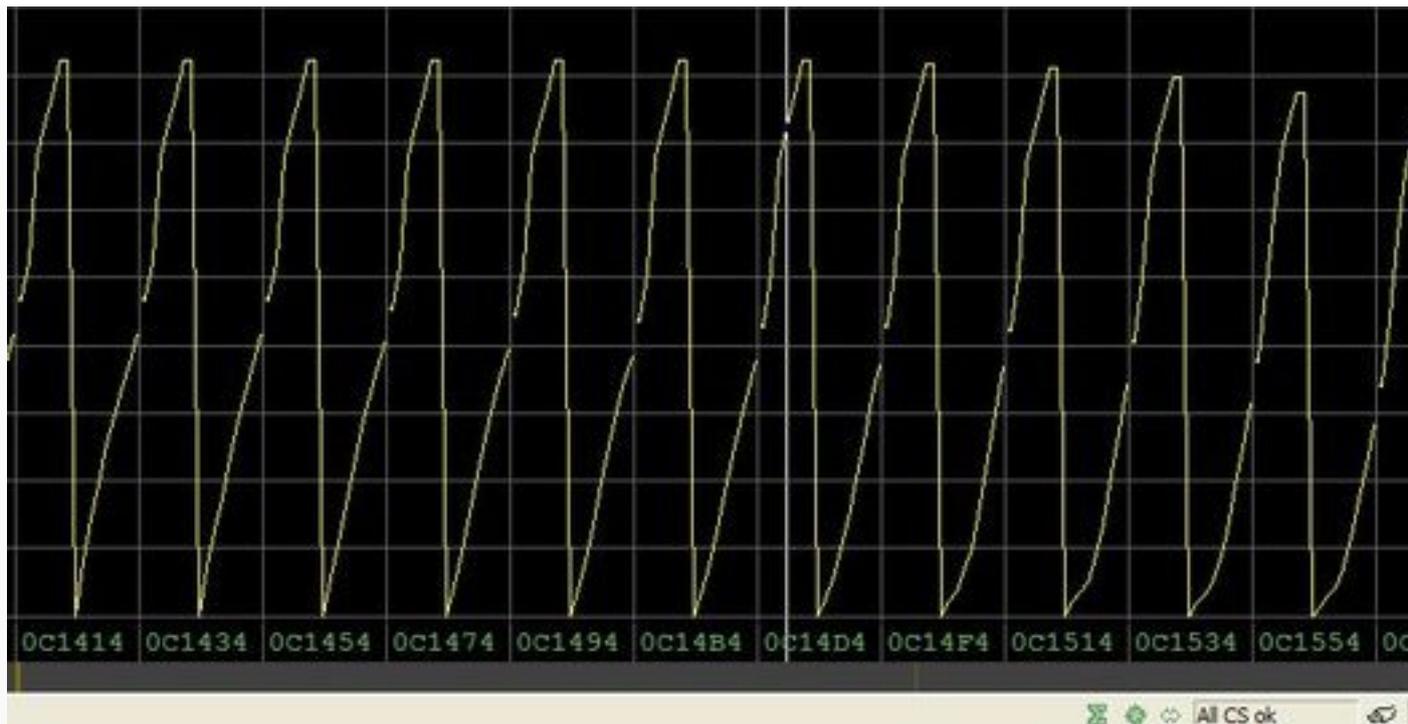
Maintenant , on va refaire la même opération , mais en dérégplant tout.....Donc on redésélectionne la map comme vu précédement.....  
 Et pour tout dérégler , on appuye sur "M" et "W" plein de fois au hazard et idem pour CTRL + GAUCHE OU DROITE .....  
 Donc , maintenant que l'on à tout dérégler , on obtient à peu près cet écran :



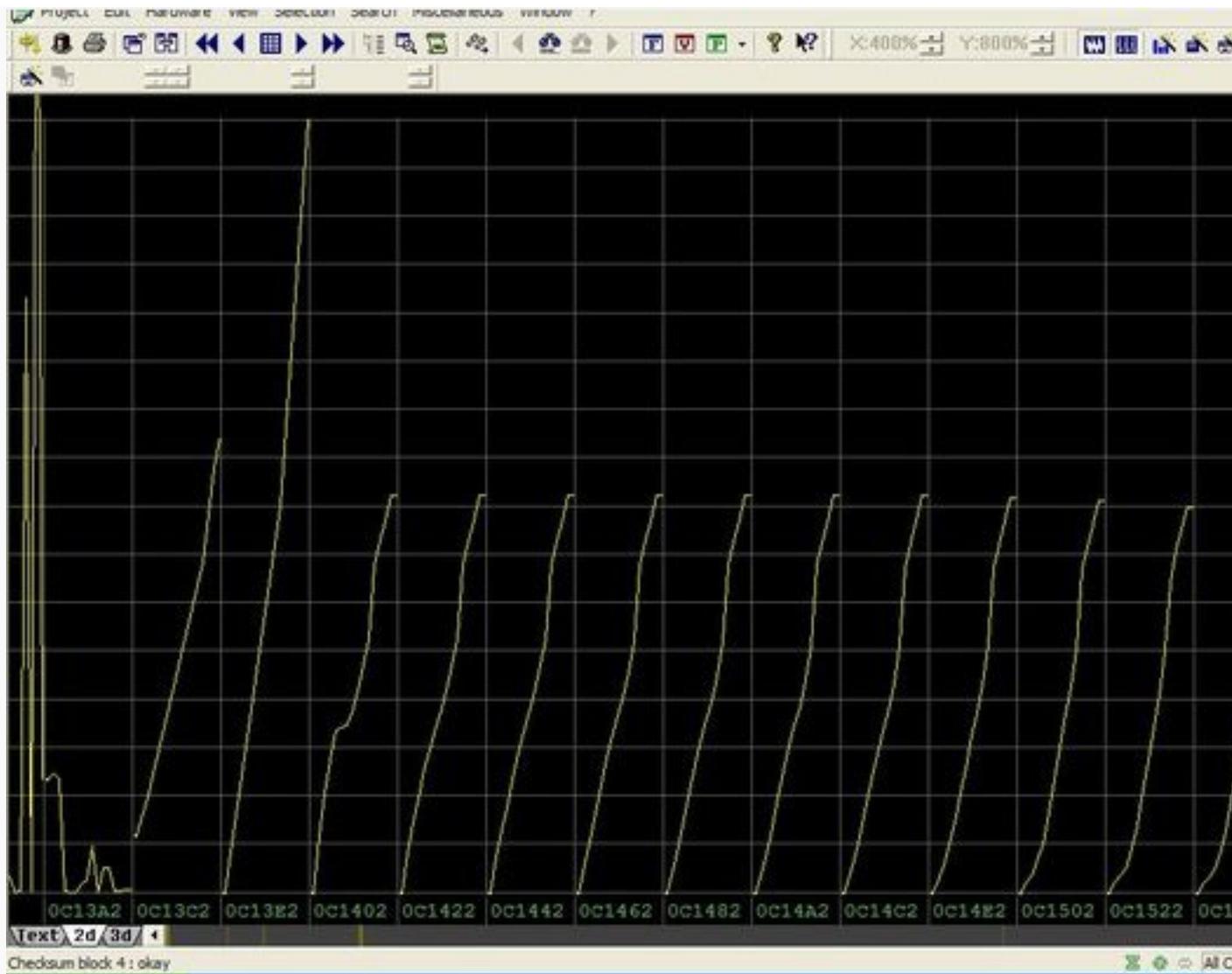
Donc pour rerégler tout ça , on va utiliser CTRL + GAUCHE OU DROITE et "M" ou "W"  
 (réglage du nombre de colonnes).....  
 On commence avec "M" ou "W" afin d'avoir un espace à peu près identique entre chaque  
 pic du graphique (on sait que pour cet exemple on était en 16 colonne ) donc on arrive à  
 ce réglage .  
 (réglage du nombre de colonne avec "M" ou "W" inscrit en bas à droite)

, Width: 16

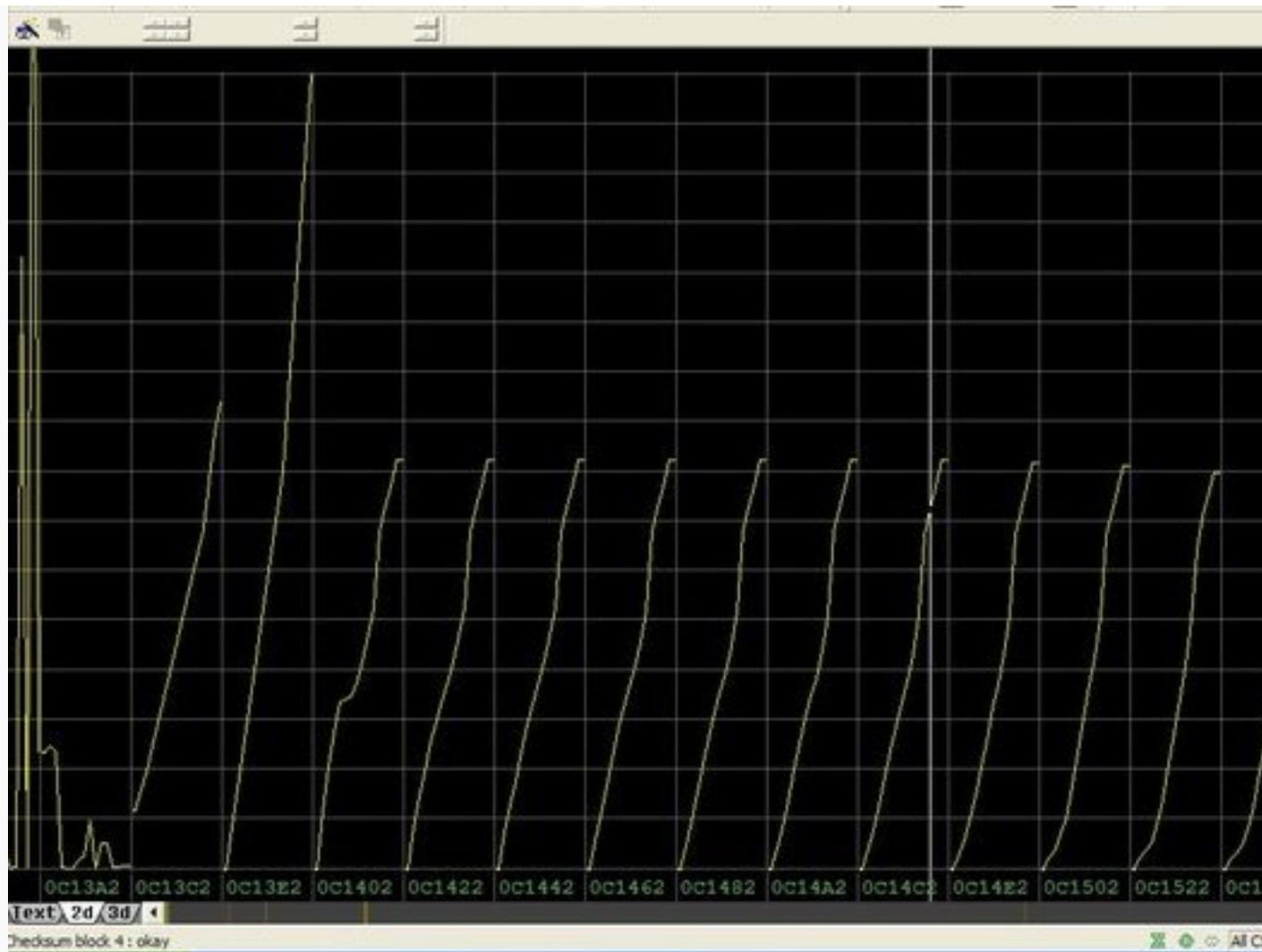
Colonnes bien réglé:



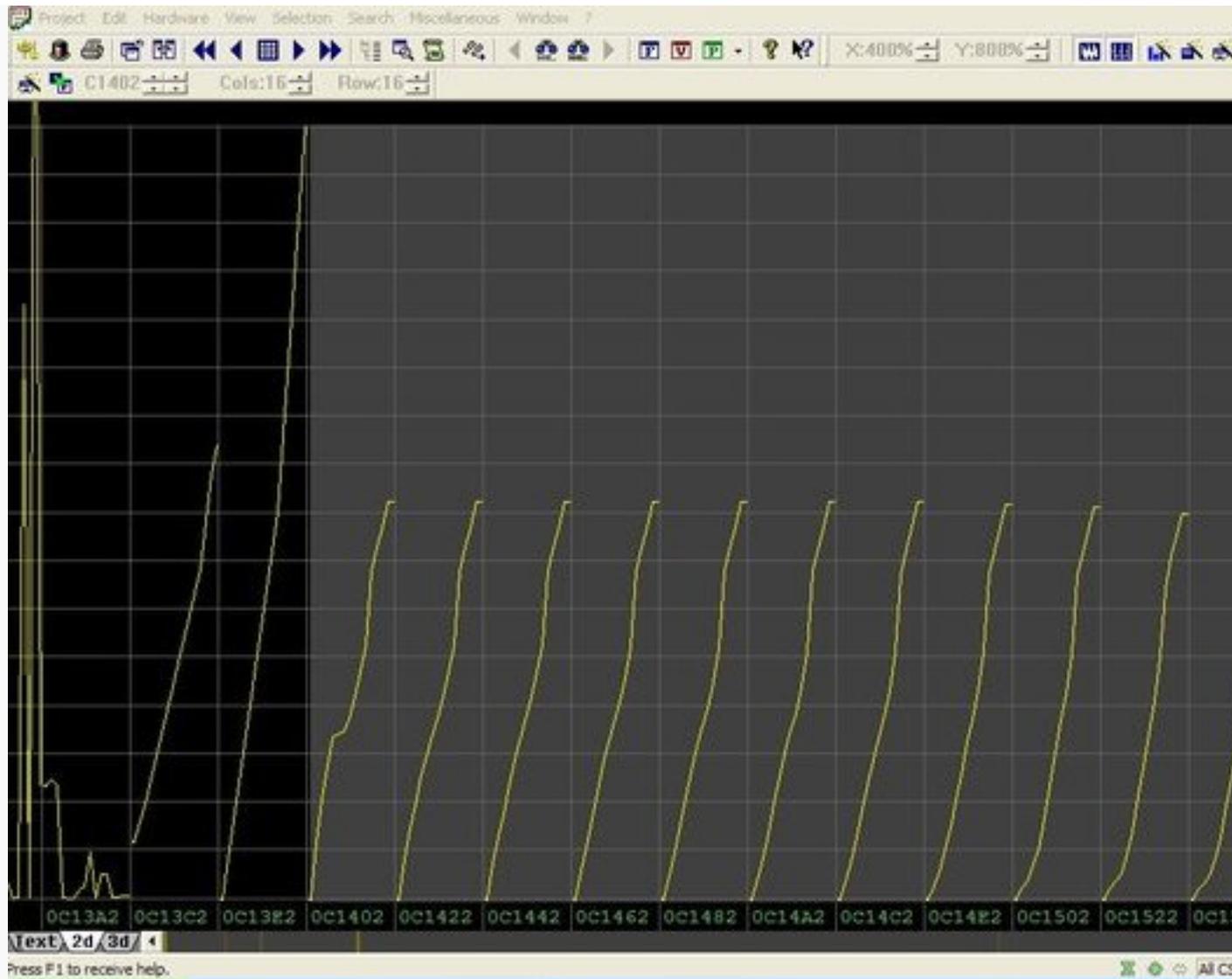
Maintenant que le nombre de colonnes est bien réglé , comme vu précédemment on va mettre une ligne verticale sur le début de la map....avec CTRL + GAUCHE OU DROITE.....



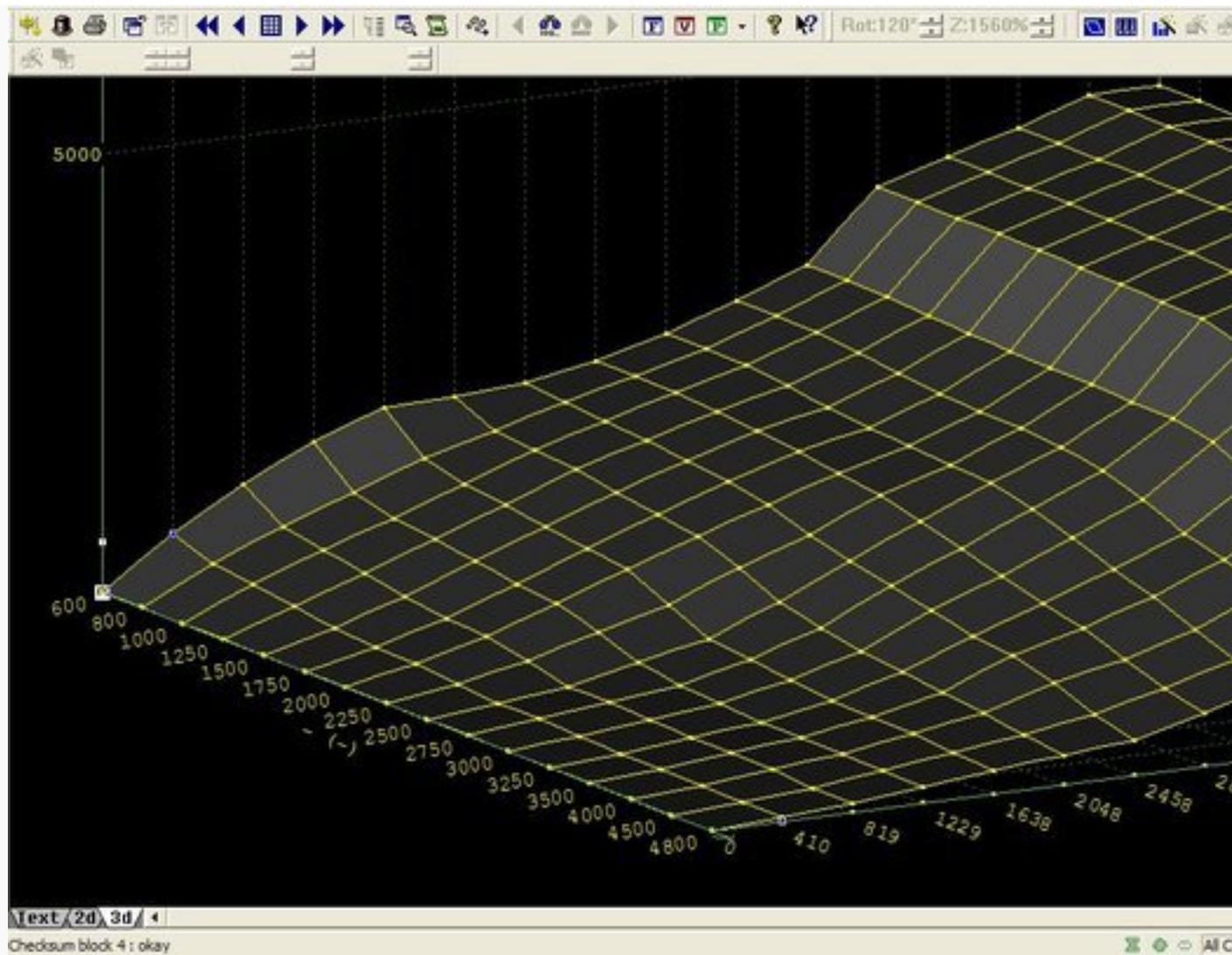
On sait que l'on est bien positionné car certaines lignes du graphiques sont cachées par les lignes des colonnes.....!!!



Comme vu précédemment , on clique sur le début de la map (soit visuellement soit en s'aidant de la position du curseur marqué en bas.....) et en restant cliqué , on va jusqu'à la fin (soit visuellement soit en s'aidant de la position du curseur marqué en bas.....) et on obtient :



On appuie sur "K" ou on clique droit sur la map > selection > selection map (qui ne doit pas être grisé si tout s'est bien passé)....  
et :



Maintenant on va faire pareil mais en mode texte.....  
Donc on se remet sur le dump et on appui sur texte .....

Row	Col 1	Col 2	Col 3	Col 4	Col 5	Col 6	Col 7	Col 8	Col 9	Col 10	Col 11	Col 12	Col 13	Col 14	Col 15	Col 16
0c12c2	00000	00980	15690	15690	15690	15690	15690	15690	15690	15690	15690	15690	15690	15690	15690	15690
0c12e2	15690	15690	15690	15690	15690	15690	15690	15690	07864	00164	00200	65535	00200	65535	00000	00000
0c1302	00025	00737	00819	00901	00983	01065	01147	01229	01311	01393	01638	01720	01802	01884	01966	01966
0c1322	02130	02212	02294	02376	02458	02540	02621	02703	02785	07045	00000	00500	00750	01000	01250	01250
0c1342	01750	02000	02250	02500	02750	03000	03250	03500	03750	04000	04250	04500	05000	06250	07500	07500
0c1362	10000	15000	17500	65535	65535	00000	00500	01000	00000	08192	00000	00000	32768	00000	32768	32768
0c1382	00512	65535	65535	00000	32767	00010	00010	00001	00256	00164	00000	00004	06292	00008	12583	12583
0c13a2	01200	01250	01200	00006	00000	00000	00082	00123	00491	00000	00257	00256	00004	00004	00016	00016
0c13c2	00600	00800	01000	01250	01500	01750	02000	02250	02500	02750	03000	03250	03500	04000	04500	04500
0c13e2	00000	00410	00819	01229	01638	02048	02458	02867	03277	03686	04096	04915	05734	06554	07373	07373
0c1402	00000	00585	01033	01408	01708	01730	01763	01910	02130	02400	02685	03470	03720	03930	04200	04200
0c1422	00000	00420	00730	01000	01300	01500	01720	01910	02130	02400	02685	03470	03720	03930	04200	04200
0c1442	00000	00370	00640	00900	01200	01470	01690	01910	02130	02400	02685	03470	03720	03930	04200	04200
0c1462	00000	00290	00550	00830	01130	01420	01650	01860	02070	02330	02650	03470	03720	03930	04200	04200
0c1482	00000	00230	00480	00770	01070	01350	01600	01825	02010	02290	02630	03470	03720	03930	04200	04200
0c14a2	00000	00200	00420	00690	01010	01290	01550	01780	01960	02240	02610	03460	03700	03930	04200	04200
0c14c2	00000	00180	00380	00640	00940	01210	01460	01710	01920	02200	02600	03440	03700	03930	04200	04200
0c14e2	00000	00130	00290	00500	00730	01040	01308	01650	01900	02200	02600	03430	03680	03930	04170	04170
0c1502	00000	00102	00185	00350	00522	00830	01188	01530	01880	02170	02580	03420	03660	03900	04140	04140
0c1522	00000	00102	00180	00258	00456	00708	01080	01392	01750	02080	02560	03270	03640	03840	04080	04080
0c1542	00000	00090	00158	00240	00408	00636	00984	01266	01608	01938	02480	03024	03510	03756	03960	03960
0c1562	00000	00072	00147	00216	00360	00582	00876	01140	01440	01746	02238	02862	03360	03624	03808	03808
0c1582	00000	00072	00144	00207	00349	00516	00834	01044	01296	01614	02050	02700	03198	03492	03660	03660
0c15a2	00000	00072	00144	00207	00344	00480	00708	00858	01122	01422	01746	02370	02976	03180	03240	03240
0c15c2	00000	00072	00120	00207	00312	00408	00540	00720	00960	01230	01572	02118	02736	02880	02880	02880
0c15e2	00000	00072	00120	00192	00288	00348	00408	00618	00858	01110	01416	01986	02520	02520	02520	02520
0c1602	00000	00016	00016	00000	01001	02002	02999	04000	05000	06001	06998	07999	09000	10001	11999	11999
0c1622	15001	15998	18000	00000	00410	00819	01229	01638	02048	02867	03277	03686	04096	04506	05325	05325
0c1642	06554	07373	08192	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
0c1662	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
0c1682	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
0c16a2	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
0c16c2	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
0c16e2	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
0c1702	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000
0c1722	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000	00000

On voit que sur edc16 pour identifier les axes c'est vraiment cool .....

```

01200 01250 01200 00006 00000 00000 00082 00123 00491 00000 002
00600 00800 01000 01250 01500 01750 02000 02250 02500 02750 030
00000 00410 00819 01229 01638 02048 02458 02867 03277 03686 040
00000 00585 01033 01408 01708 01730 01763 01910 02130 02400 026
00000 00420 00730 01000 01300 01500 01720 01910 02130 02400 026
00000 00370 00640 00900 01200 01470 01690 01910 02130 02400 026
00000 00290 00550 00830 01130 01420 01650 01860 02070 02330 026
00000 00230 00480 00770 01070 01350 01600 01825 02010 02290 026
00000 00200 00420 00690 01010 01290 01550 01780 01960 02240 026
00000 00180 00380 00640 00940 01210 01460 01710 01920 02200 026
00000 00130 00290 00500 00730 01040 01308 01650 01900 02200 026
00000 00102 00185 00350 00522 00830 01188 01530 01880 02170 025
00000 00102 00180 00258 00456 00708 01080 01392 01750 02080 025
00000 00090 00158 00240 00408 00636 00984 01266 01608 01938 024
00000 00072 00147 00216 00360 00582 00876 01140 01440 01746 022
00000 00072 00144 00207 00349 00516 00834 01044 01296 01614 020
00000 00072 00144 00207 00344 00480 00708 00858 01122 01422 017
00000 00072 00120 00207 00312 00408 00540 00720 00960 01230 015
00000 00072 00120 00192 00288 00348 00408 00618 00858 01110 014

```

```

0C13A2 | 01200 01250 01200 00006 00000 00000 00082 00123 00491 00000
0C13C2 | 00600 00800 01000 01250 01500 01750 02000 02250 02500 02750
0C13E2 | 00000 00410 00819 01229 01638 02048 02458 02867 03277 03686

```

- Le premier "00016" correspond à la taille de l'axe Y , le nombre de lignes (horizontale).
- Le 2ème "00016" correspond à la taille de l'axe X , le nombre de colonnes (verticale).

- Les chiffres de 600 à 4800 sont les valeurs de l'axe Y.

```
00600 00800 01000 01250 01500 01750 02000 02250 02500 02750 03000
```

-Les chiffres de 0 à 8192 sont les valeurs de l'axe X.

```
00000 00410 00819 01229 01638 02048 02458 02867 03277 03686 04096
```

-Donc , pour résumer , sur un edc16 les axes sont représenté comme ceci:

-Taille de l'axe Y > Taille de l'axe X > Valeurs de l'axe Y > Valeurs de l'axe X > MAP donc les valeurs de l'axe Z.

-On désélectionne la map comme vu précédement :clique droit > delete map puis idem pour le "marker"

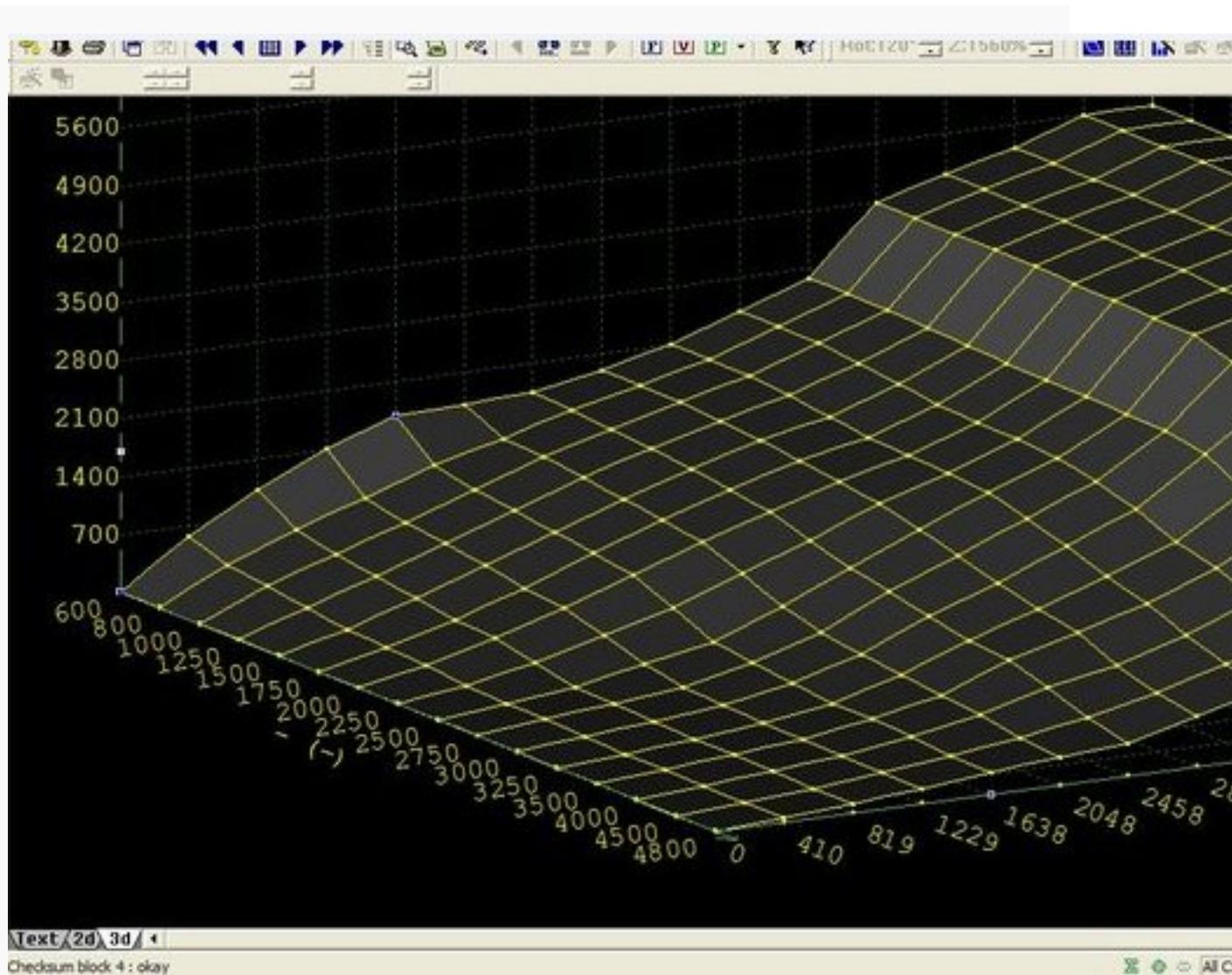
On se retrouve comme ceci :

```
10000 15000 17500 65535 65535 00000 00500 01000 00000 08192 000
00512 65535 65535 00000 32767 00010 00010 00001 00256 00164 000
01200 01250 01200 00006 00000 00000 00082 00123 00491 00000 002
00600 00800 01000 01250 01500 01750 02000 02250 02500 02750 030
00000 00410 00819 01229 01638 02048 02458 02867 03277 03686 040
00000 00585 01033 01408 01708 01730 01763 01910 02130 02400 026
00000 00420 00730 01000 01300 01500 01720 01910 02130 02400 026
00000 00370 00640 00900 01200 01470 01690 01910 02130 02400 026
00000 00290 00550 00830 01130 01420 01650 01860 02070 02330 026
00000 00230 00480 00770 01070 01350 01600 01825 02010 02290 026
00000 00200 00420 00690 01010 01290 01550 01780 01960 02240 026
00000 00180 00380 00640 00940 01210 01460 01710 01920 02200 026
00000 00130 00290 00500 00730 01040 01308 01650 01900 02200 026
00000 00102 00185 00350 00522 00830 01188 01530 01880 02170 025
00000 00102 00180 00258 00456 00708 01080 01392 01750 02080 025
00000 00090 00158 00240 00408 00636 00984 01266 01608 01938 024
00000 00072 00147 00216 00360 00582 00876 01140 01440 01746 022
00000 00072 00144 00207 00349 00516 00834 01044 01296 01614 020
00000 00072 00144 00207 00344 00480 00708 00858 01122 01422 017
00000 00072 00120 00207 00312 00408 00540 00720 00960 01230 015
00000 00072 00120 00192 00288 00348 00408 00618 00858 01110 014
00000 00016 00016 00000 01001 02002 02999 04000 05000 06001 069
```

Et on la resélectionne manuellement (choisir le mode de sélection : clique droit > sélection mode > consecutive.)

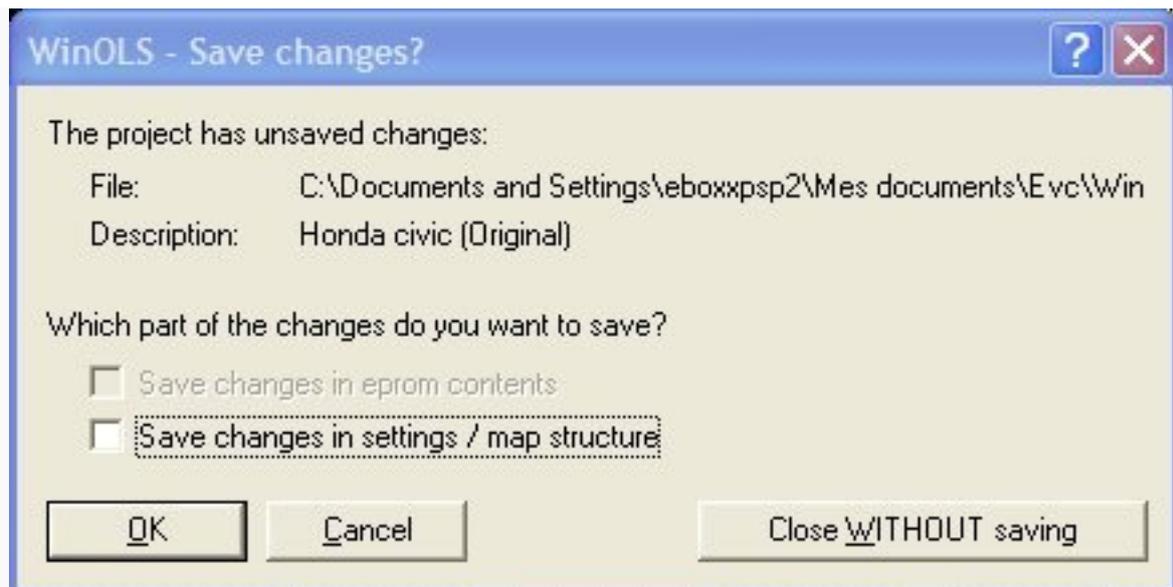
C'est là que l'option "P" preview est également très pratique car au fur et à mesure que vous sélectionnez la map elle s'affiche en 2d puis 3d dans la fenêtre preview.....et dès que la sélection est OK , vous le voyez directement dans cette fenêtre preview..... (valable en mode 2d également.....)





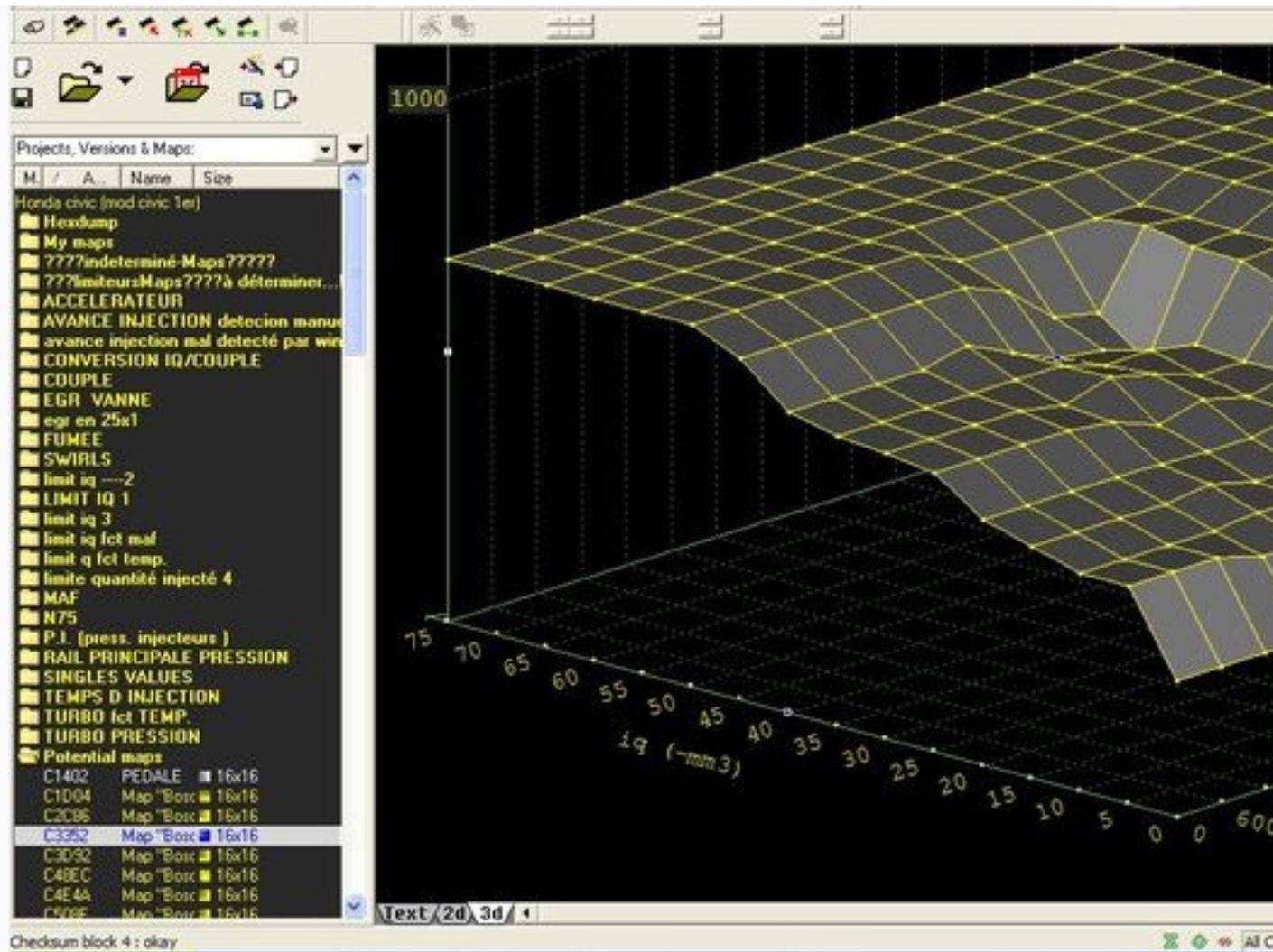
Je vous conseil de vous entrainer sur plusieurs maps en mode texte et 2d , et cela vous permettra de bien comprendre comment sélectionner une map manuellement.....Ensuite dès que tout devient plus clair pour vous , essayer de sélectionner manuellement une map couple (qui n'est jamais définit par winols).....Une bonne astuce est de s'aider du logiciel ecm titanium juste pour repérer certaines maps dont le couple ..... , donc vous prenez l'adresse de la map dans ecm titanium et vous la retranscrivez dans la recherche d'adresse de winols (dans le dump)..... Ensuite vous mettez en application tout ce qui à été vu précédement .....et c'est gagné...!!!!

-Si vous êtes perdu à un moment donné , vous pouvez toujours fermer winols sans enregistrer les dernières modifications en faisant : CTRL+F4 et en décochant les deux cases.....Aucunes des modifications ne sera alors pris en compte , et vous pouvez réouvrir ensuite votre fichier , il sera redevenu comme à l'origine.....



-Je vous propose le fichier original qui à servit pour cette démonstration en téléchargement en bas de cette page, (si sa peut vous aider à avoir les mêmes écrans et valeurs que sur les captures d'écrans de cette démonstration.....)

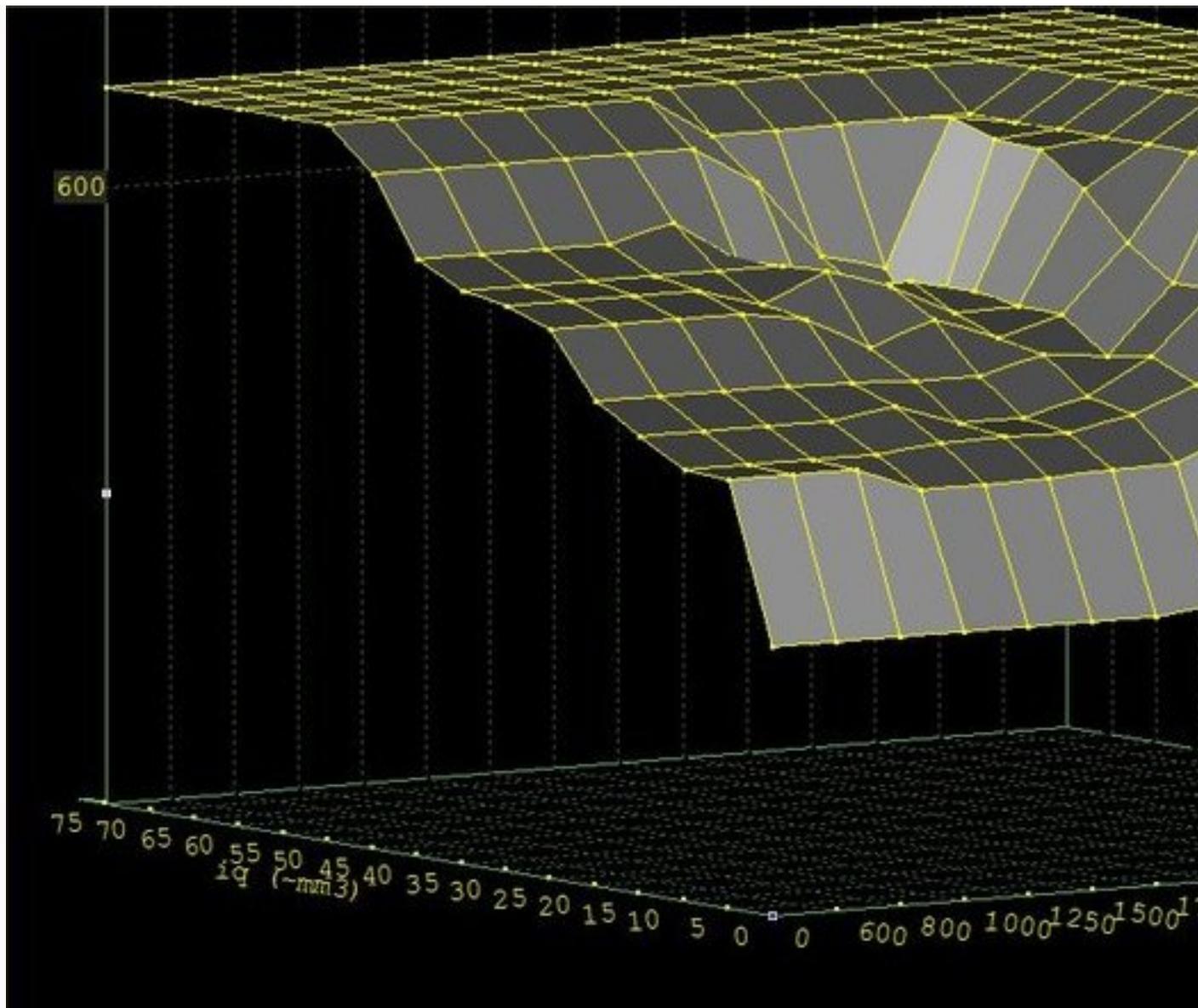
Une autre petite astuce pour winols , regardez cette map :

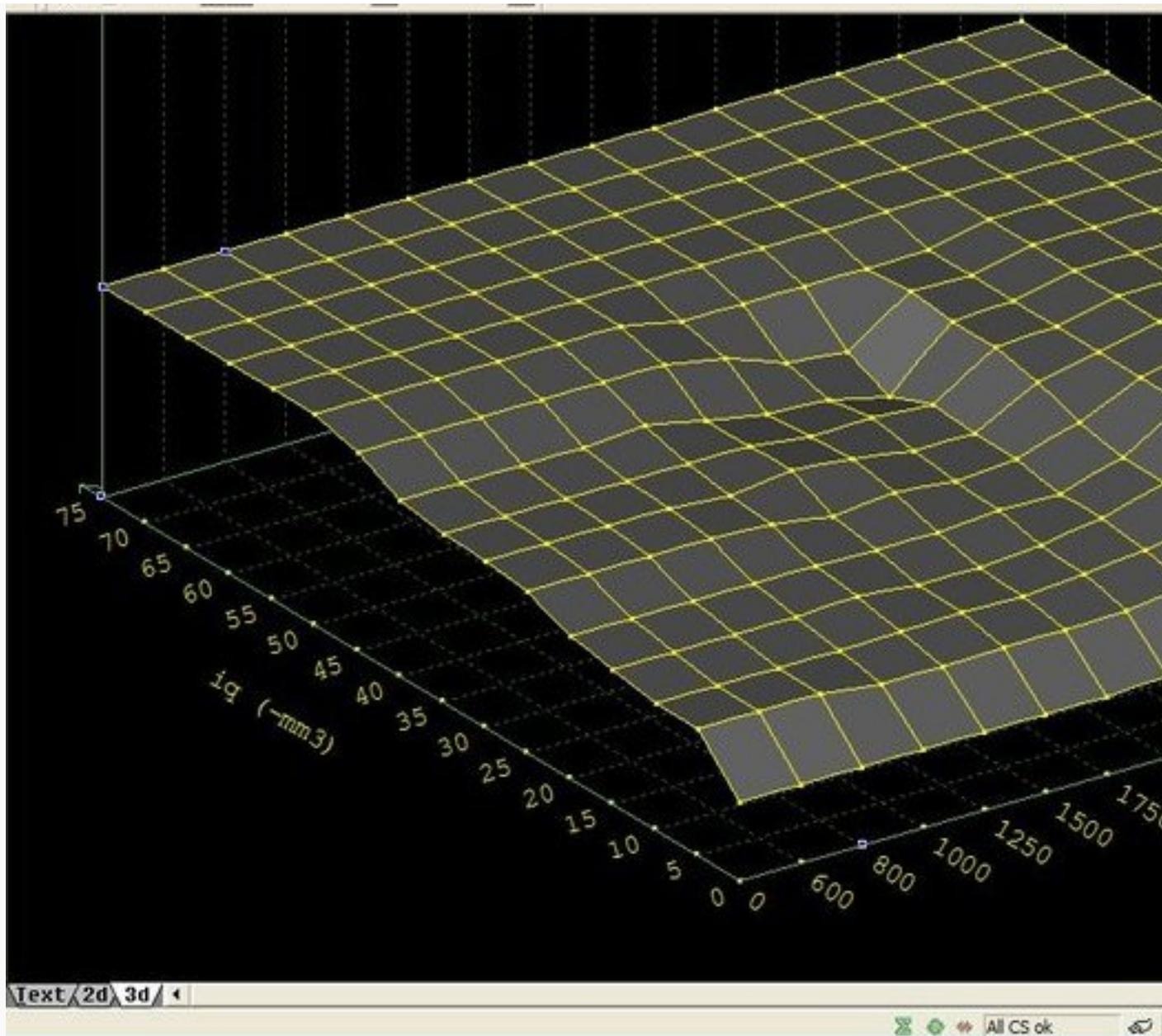


Et bien si vous mettez votre souris entre les 2 zéro (le début de chaque axes), une flèche arrondi à 240 degrés va apparaitre sur la souris .....restez appuyé sur le clic gauche et tournez la map comme bon vous semble de gauche à droite.....  
Ceci effectue la même opération qu'en cliquant sur :



Idem pour la hauteur , mettez votre souris sur l'extrémité de chaque axes , et un losange avec une flèche en haut et une flèche en bas va apparaitre.....Restez cliqué gauche sur la souris et montez ou descendez.....





cela effectue la même opération que si vous cliquez sur :



Regardez ces 3 icônes : "F" "V" "P"



"F" pour rentrer dans les propriétés d'une map sélectionné et rentrer le nom , le facteur , l'offset , les axes x,y,z , ect.....

Vous arrivez au même résultat en double cliquant sur une map sélectionné....

Properties of...

Map properties | X-Axis | Y-Axis | 3d

Description:

Unit:  Id:

Name:

Start address:

Column x rows:  x

Values:

Number format:

Reciprocal  Difference

Sign  Percent

Original values  No factor / offset

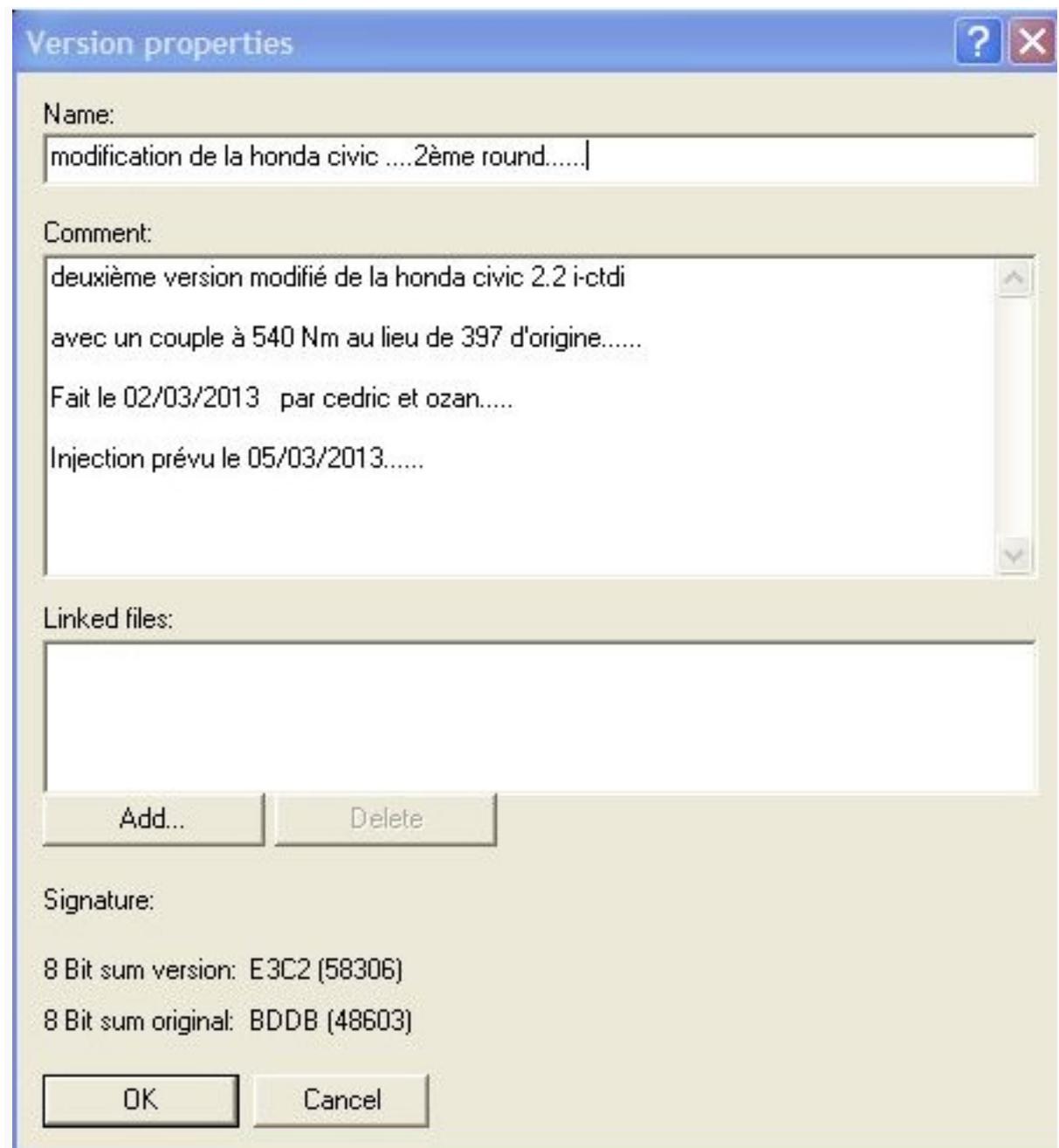
Organization:

Factor & Offset:

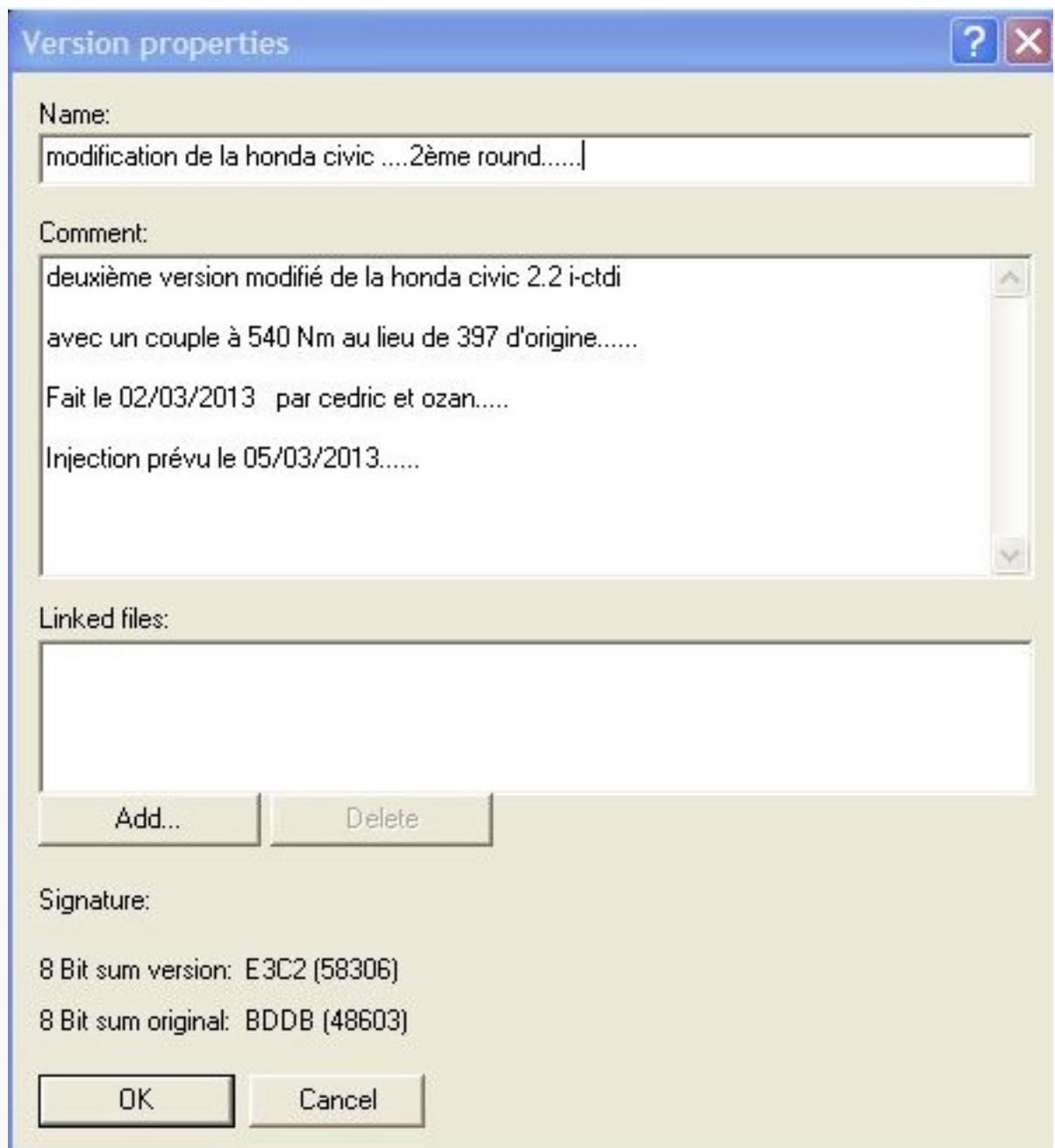
Precision:

OK Annuler Aide

"V" pour inscrire vos notes personnel sur le fichier que vous modifiez :



"P" pour voir les propriétés du fichier ....type d'écu , famille de checksum , ect.....



Les informations concernant le véhicule ont normalement été rentrés au premier chargement du fichier dans winols.....

.....www.techn-ishop.fr.....