Tutoriel EDUGEO

A / Présentation générale

Edugéo fait aujourd'hui partie de l'offre Eduthèque proposée par le Ministère. C'est une version améliorée, notamment pour l'outil "croquis".

Tout le monde connaît l'essentiel sur cet outil :

- il offre de très nombreuses données cartographiques (sous forme de couches), y compris historiques, et en particulier un accès à des zones pédagogiques (DROM compris) offrant de nombreux documents exploitables en classe ;
- il offre aussi des photographies (actuelles ou historiques) ;
- il propose un outil "croquis" devenu très intéressant ;
- enfin, il propose un logiciel de SIG en téléchargement, utilisant notamment les données d'Edugéo.
- 1. L'écran d'accueil :



La fenêtre de visualisation des données

2. La barre de menus



- Le bouton "Visualisation" permet de revenir à la page de visualisation lorsqu'on l'a quittée.
- Le bouton "Données" permet d'ajouter des données au gestionnaire de couches. On peut charger des groupes (plusieurs couches) de données thématiques (images SPOT, réseaux, etc.) ou bien les données historiques des zones pédagogiques.
- Le bouton "Téléchargement" permet d'accéder à l'espace de téléchargement de données et du logiciel SIG (pas présenté ici)
- Le bouton "Aide" permet d'accéder à l'aide en ligne d'Édugéo (dont ce tutoriel est la synthèse)

3. <u>L'affichage</u>

Passer en mode plein-écran se fait désormais en 3 clics :

• Dans un premier temps, pour faire disparaître la barre de menu et le bandeau Édugéo contenant les différents logos il suffit de cliquer sur l'icône situé à droite de la barre d'outil de croquis. Ce mode "intermédiaire" présente l'avantage de laisser accessibles les outils de



croquis ainsi que la légende.

- Pour disposer d'un mode plein-écran complet un deuxième clic au même endroit permet de masquer la fenêtre croquis.
- Enfin, si on fait F11, le navigateur disparaît aussi et on a une carte plein écran

B / Les couches



En cliquant à droit de l'onglet "couches", on fait apparaître la liste des couches par défaut



En cliquant sur l'onglet "données", on peut ajouter de nouvelles couches (par groupe)

On obtient donc un menu déroulant sous cette forme :



Quelques petites choses à savoir :

- Une couche située au-dessus des autres dans le gestionnaire masquera toutes celles qui se trouvent plus bas.
- La première couche ("Croquis"), en orange, correspond à la couche dans laquelle seront placés tous les dessins réalisés avec l'outil de croquis (le croquis reste toujours visible même si on change la couche en-dessous). Si on décoche cette couche, le croquis disparaît donc de l'écran (mais reste dans l'application)
- Chaque entrée du gestionnaire correspond à une couche de données et possède les fonctionnalités suivantes :



C / Les outils de navigation



En cliquant sur l'onglet "outils", on fait apparaître quelques outils, parmi lequels

Cet outil permet de mesurer une distance dans la fenêtre cartographique.



D / Le croquis

1. Les outils de croquis

Dessiner une ligne. Cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer ce point. Un point orange apparaît à cet endroit.

Dessiner une ligne. Cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer le premier point. Cliquez aux différents endroits par lesquels doit passer la ligne. Des points intermédiaires apparaissent. Double-cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer le dernier point de la ligne (on stoppe le tracé).

Dessiner un polygone quelconque. Cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer l'un des points du contour du polygone. Cliquez aux différents endroits par lesquels doit passer le contour du polygone. Des points intermédiaires sont créés. Lorsque la forme du polygone vous convient, double-cliquez pour terminer la figure.

NB : quand vous dessinez une ligne ou un polygone, la touche D permet d'effacer le dernier point

Dessiner un polygone régulier . Cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer le centre du polygone à créer. Sans relâcher le bouton gauche de la souris déplacez le pointeur pour régler la taille du polygone. Vous pouvez par la même manipulation appliquer une rotation à

l'objet. Lorsque la taille et l'orientation du polygone vous convient relâchez le bouton gauche de la souris pour terminer la construction.

Outils de croquis X 📩 🗒 🟶 💥

NB : Par défaut les polygones réguliers sont des carrés, donc des polygones à 4 cotés. Le nombre de côtés des polygones peut être paramétrer via le menu "Réglages" de la barre d'outils de croquis. Ainsi, en choisissant "3" on dessinera par défaut des triangles, "5" des pentagones, etc.

Dessiner un cercle. Cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer le centre du cercle à créer. Sans relâcher le bouton gauche de la souris déplacez le pointeur pour régler le diamètre du cercle. Lorsque la taille du cercle vous convient, relâchez le bouton gauche de la souris pour terminer la construction.

T Dessiner un texte. Cliquez à l'endroit ou vous souhaitez placer ce texte. Un texte noir portant la valeur par défaut "Text" apparaît à l'endroit du clic. On peut alors écrire et le texte saisi apparaît sur la carte

Déplacer un objet. Cliquer sur l'objet à déplacer et positionnez-le à l'endroit souhaité en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Relâchez le bouton gauche de la souris lorsque l'objet se trouve à l'endroit voulu.

Modifier la forme d'un objet. Cliquer sur l'objet à modifier. Des points orange apparaissent sur le contour de l'objet. On distingue deux types de points : les sommets du polygone (orange foncé), les points intermédiaires fictifs (orange clair). Les points intermédiaires sont des points ajoutés au milieu de chaque segment joignant deux sommets consécutifs. Chaque point peut être sélectionné et déplacé (par glisser/déposer) pour modifier le contour de l'objet. Si un point intermédiaire est déplacé il devient un sommet du contour.

Faire tourner un objet, l'agrandir, le réduire. Sélectionnez l'outil "Faire tourner un objet". Sélectionnez l'objet que vous souhaitez modifier. Un point orange apparaît en bas à droite de l'objet. En tirant sur cette poignée vous pouvez faire tourner l'objet et modifier sa taille.

Importation. Cliquez sur cet icône pour importer vos données. La fenêtre suivante apparaît: 88 Importer Fichier : -Choisissez un fichier Aucun fichier choisi (croquis, gpx, kml, gml)

Il suffit alors d'aller chercher son fichier là où il est stocké.

NB: on peut aussi faire un simple "glisser-coller" du fichier dans le logiciel ouvert.

Exporter = sauvegarder = enregistrer. Cliquez sur cet icône pour sauvegarder votre croquis. La fenêtre suivante apparaît :

Charger Annuler

Plusieurs formats sont disponibles, mais seul le format "croquis" permet d'enregistrer tous les éléments du croquis et de la légende > donc utiliser ce format en priorité !

Sauvegarder la légende à part. On peut en effet choisir de n'enregistrer que les éléments du croquis ou de la légende (par exemple pour la réutiliser sur un autre croquis). Cliquez sur cet icône pour sauvegarder votre croguis. La fenêtre suivante apparaît :

 Tolérance : 5 Filtrer	
 uniquement la sélection	
Vider la carte Vider la légende	
	Annulo

extraire les styles

Si vous choisissez de "vider la carte", vous n'enregistrerez pas les élements du croquis. Si vous choisissez de "vider la légende", vous n'enregistrerez pas la légende.

NB : AVANT DE FAIRE CETTE OPERATION, PENSEZ A ENREGISTRER L'ENSEMBLE DE VOTRE TRAVAIL POUR AVOIR CROQUIS ET LÉGENDE !!!

Réglages (cf ci-dessus). Ce bouton permet de modifier le nombre de côtés d'un polygone

2. Mettre en forme un objet

Quand on crée un objet sur le croquis, il apparaît donc dans la "liste des objets". Outre les possibilités de modification évoquées ci-dessus, vous pouvez encore intervenir sur sa mise en forme au travers de plusieurs fonctionnalités.

La corbeille. On peut aussi supprimer un objet en le sélectionnant et en cliquant sur "supp"

Centrer. Il permet de centrer la carte sur l'objet.

Monter au premier plan. Il permet de modifier l'ordre des objets dans la liste

Liste des objets	l o 7	zono do taxto normat da dannar un nom au nalvaana (la m	ot polygono oct
A Polygone		zone de texte permet de donner un nom au polygone (le m	or polygone est
	alor	's remplacé)	

Modification des couleurs. Il y a deux icônes superposées :

Si on appuie sur "ctrl" en choisissant la couleur, le contour et le fond prennent la même couleur

Modification de l'épaisseur du contour. Cette fonction s'applique aussi pour le contour d'un objet

Modification du style du contour. Cette fonction s'applique aussi pour le contour d'un objet NB : si l'objet dessiné est une ligne, vous aurez aussi la possibilité de modifier la fin de la ligne (en ajoutant une flèche par exemple)

T modifier la police. En fait on peut modifier un peu plus que la police avec la fenêtre qui s'ouvre :

- 1 régler la taille du texte.
- 2 choisir la police d'affichage du texte.
- 3 désactiver l'affichage du texte sur la carte.
- 4 passer le texte en gras (par défaut le texte est en gras)
- 5 choisir la couleur de la police

6 - choisir la disposition du texte par rapport au centre de l'objet (par défaut le texte est centré)

Définition d'attributs. Il est possible d'ajouter quelques informations sur les objets que l'on créé dans la fenêtre cartographique. En cliquant sur l'outil "Attributs" la fenêtre suivante apparaît :

Description :	
<u> </u>	
image :	http://
url :	http://

La zone "Description" permet de rédiger un petit texte.

La zone "Image" permet d'insérer une image <u>hébergée en ligne</u>.

La zone "URL" permet de créer un lien vers une page web

Les informations saisies à cet endroit seront affichées uniquement en mode

"plein écran" et sous la forme d'une info-bulle (il faut cliquer dessus).

NB : faire attention quand on copie-colle le lien : "http:// " est déjà écrit

NB : si l'objet utilisé est l'objet "dessiner un point", la liste des objets me donne accès à plusieurs fonctions spécifiques

1- modifier l'image. Cet outil permet d'accéder à de très nombreux symboles (classés en plusieurs catégories) qui remplacent alors les points

2- modifier la taille (cela modifiera la taille du point mais aussi la taille du symbole choisi à la place du point)

3- modifier l'orientation. Cet outil permet de modifier l'orientation d'un symbole

3. La légende

Il faut d'abord avoir créé un objet et l'avoir mis en forme. Puis il faut cliquer sur l'outil "Ajouter une légende" (l'icône L) de la barre "Outils de croquis" pour ajouter le figuré à la légende. Un écran apparaît : il faut entrer un texte de légende et valider La légende apparaît alors au bas de l'écran, composée d'un figuré et du texte l'accompagnant

Légende		8
	Ajouter une entrée à la légende. Titre : Sans titre OK	Annuler

On peut maintenant organiser cette légende :

Légende	
Zone de remblais	¥
Route	\$
Piste exploitation	\$
Zone d'habitation	\$
Accès	*

On peut modifier l'ordre à l'intérieur de la légende grâce aux flèches situées à gauche de chacun d'eux. On peut aussi supprimer un figuré.

NB : en cas de suppression d'un figuré de la légende, il faut aussi penser à le supprimer de la liste des objets : ce n'est pas automatique !

On peut modifier, ajouter des titres et sous titres. Pour ajouter un titre, cliquer dans la légende sur n'importe quel figuré. Un écran apparaît :

Modifier la légende.	
Titre : Route	
	Ajouter un titre Modifier Annuler

Vous pouvez modifier le texte de la légende ; vous pouvez aussi entrer un texte et cliquer sur "ajouter un titre".

Pour ajouter un autre titre, vous pouvez aussi cliquer sur un titre déjà créé.

Une fois la légende créée, Edugéo offre quelques possibilités assez bien pensées :

Zone de remb Zone d'habita	lais
Légende	85
Aménagement de la boucle	¥
Voies de communication	\$
Route	\$
Piste exploitation	\$
Divers	\$
Accès carrières	\$
Utilisation de l'espace	\$
Zone de remblais	\$

on peut modifier le style d'un objet pour lui donner celui d'un figuré de la légende. On sélectionne un polygone puis on clique sur légende. Une petite fenêtre apparaît : il propose de copier le style d'un figuré de même type de la légende ; il suffit de choisir celui que vous voulez reproduire.

NB : les figurés créés à partir de lignes ne sont applicables qu'aux lignes, les figurés ponctuels aux points, etc. Les styles définis à partir de polygones sont applicables aux cercles.

 Imprimer la légende. On peut choisir d'imprimer seule la légende. On clique sur l'icône d'impression à côté de "légende". La légende apparaît alors seul, sans les icônes de suppression et de déplacement.

NB : pour revenir au croquis, il faut OBLIGATOIREMENT cliquer sur l'icône "retour au croquis" à côté d'impression. Si on fait retour avec le bouton du navigateur, c'est irréversible... !

Une astuce pour un "défaut" de la légende.

Dans la légende, Edugéo affiche un rectangle pour un objet circulaire dessiné sur le croquis ... pas top ! Il y a une solution pour contourner ce défaut : il suffit de créer un objet point, de l'agrandir à la taille voulue et de créer la légende correspondant à ce point ; ensuite, vous le supprimez de la liste des objets et donc du croquis. Dans ce cas, il n'est donc pas utile de créer une légende pour l'objet circulaire souhaité.