

Manuel de l'utilisateur

Préface

Abc-Map est un logiciel gratuit permettant de réaliser des cartes simplement, sans connaissances techniques particulières.

Créé par un développeur indépendant dans un objectif de partage, ce logiciel à déjà nécessite des centaines d'heures de travail et nécessitera encore beaucoup de temps et d'efforts dans l'avenir pour se perfectionner.

Maintenez ce projet en vie. Visitez le site du logiciel, votez pour témoigner de votre satisfaction et faites un don sécurisé en ligne pour soutenir le développement de ce logiciel.

<http://Abc-Map.fr/Project/>

Table des matières

Préface.....	2
Informations préalables.....	4
Généralités sur l'utilisation.....	5
Tutoriels Vidéo.....	5
Fonctionnement d'un projet.....	5
L'assistant de création.....	6
Profils de configuration.....	6
Métadonnées du projet.....	6
Dimensions du projet.....	6
Conseils d'utilisation.....	6
Import de fond de carte.....	9
Modes d'import de fond carte.....	9
Aire de recadrage.....	9
Reconnaissance d'image.....	9
Import à partir d'un dossier.....	9
Capture manuelle.....	10
Capture automatique.....	10
Fonctions de traçage.....	13
Généralités.....	13
Sélecteur de calque.....	13
Sélecteur d'outil.....	13
Outil Sélection.....	14
Outil Rectangle.....	14
Outil Ellipse.....	14
Outil Géo-référencement.....	14
Outil Tuile.....	14
Outil Polyligne.....	14
Outil Polygone.....	15
Outil Étiquette.....	15
Outil Symbole.....	16
Outil Image.....	16
Traits et couleurs.....	16
Positionnement d'élément.....	16
Géo-référencement d'une carte.....	18
Principe.....	18
Géo-référencer une carte étape par étape.....	18
Mesures et positionnement.....	19
Mise en page d'un projet.....	20
Principe.....	20
Tableau d'assemblage.....	20
Export et impression.....	20
Problèmes de fonctionnement.....	21
En cas de problème de démarrage.....	21
En cas de problème récurrent lors de l'utilisation.....	21
Impossible de sélectionner un élément ou une tuile.....	21
Certains raccourcis clavier fonctionnent mal.....	21
Les coordonnées ne sont pas affichées en bas de l'écran ou sont figées.....	21
Manque de mémoire.....	21
L'impression des projets ne fonctionne pas correctement.....	22

Informations préalables

Fonctionnalités de calculs de coordonnées, de distance et d'azimut

Les fonctionnalités de calcul de coordonnées donnent des résultats APPROXIMATIFS ; ils peuvent ne pas correspondre à la réalité. Utilisez ces données avec précaution. Le système de calcul peut être particulièrement imprécis sur les cartes à petite échelle (échelle régionale ou nationale par exemple).

L'auteur de ce logiciel décline toute responsabilité quant à l'utilisation de ce logiciel et des données produites avec.

Licence d'utilisation et responsabilités

Ce programme est téléchargeable gratuitement à l'adresse <http://abcmap.fr/download>. Le code source est disponible sur simple demande à l'adresse contact@abc-map.fr

Ce programme est un logiciel libre, vous pouvez le redistribuer ou le modifier suivant les termes de la "GNU General Public License" version 3 telle que publiée par la *Free Software Foundation*.

Ce programme est distribué dans l'espoir qu'il vous sera utile, mais SANS AUCUNE GARANTIE : sans même la garantie implicite de COMMERCIALISABILITÉ ni d'ADÉQUATION À UN OBJECTIF PARTICULIER. Consultez la Licence Générale Publique GNU pour plus de détails. Une copie de cette licence est disponible dans le logiciel ou en ligne à l'adresse <http://www.gnu.org/licenses/>

Généralités sur l'utilisation

Tutoriels Vidéo

Plusieurs tutoriels vidéo sont disponibles en ligne. Chaque tutoriel décrit une situation pratique à l'aide d'exemples simples et clairs. Alors n'hésitez pas et rendez-vous en ligne !

<http://Abc-Map.fr/Help>

Fonctionnement d'un projet

Un projet est un objet représentant une carte et pouvant contenir :

- des métadonnées : titre, points de références, dates, etc...
- des calques de projets,
- des feuilles de mise en page.

Calque de projet

Chaque calque de projet est une couche rassemblant des données (tuile et autre éléments divers...). Les calques sont superposés en couches et permettent d'organiser les éléments d'une carte par groupes. Chaque calque est composé :

- D'une sous-couche contenant les tuiles, toujours située en dessous,
- D'une sous-couche contenant les autres éléments, située au dessus.

Tuile

Une tuile est une portion de fond de carte. Une tuile est une image analysable par le logiciel pour être assemblée automatiquement avec les autres tuiles du projet.

Feuille de mise en page

Une feuille de mise en page est une représentation de votre carte dans un cadre aux dimensions déterminées destiné à l'impression ou à l'export pour intégration dans d'autres documents.

Vous pouvez ajouter autant de feuilles à votre projet que vous le désirez, dans le but par exemple d'imprimer une carte sur plusieurs feuilles A4.

Nord

Placez impérativement le Nord sur un axe vertical par rapport à votre écran si vous souhaitez utiliser les fonctions de calcul de coordonnées, de distance et d'azimut.

L'assistant de création

L'assistant Abc-Map rassemble toutes les étapes utiles à la création d'une carte. Suivez toutes les étapes à l'aide des flèches « Gauche » et « Droite » et utilisez les panneaux de contrôle de haut en bas pour créer simplement une carte.

Profils de configuration

Les profils de configuration sauvegardent les paramètres d'utilisation du logiciel. Chaque profil peut par exemple sauvegarder les paramètres d'importation d'une source spécifique.

Vous pouvez choisir et enregistrer vos profils de configuration via le panneau de contrôle « Profils de configuration » ou via la barre de menus.

Vous devez enregistrer les modifications apportées aux profils via la commande « Enregistrer » ou « Enregistrer sous ».

Métadonnées du projet

Le panneau de contrôle « Métadonnées du projet » permet d'enregistrer un titre et un commentaire sur le projet.

Dimensions du projet

Les dimensions d'un projet peuvent être fixes ou dynamiques. En choisissant le mode dynamique, à chaque ajout d'un élément hors des dimensions en cours, votre projet se redimensionnera. En choisissant le mode fixe, les dimensions ne changeront pas.

Vous pouvez cliquer sur le bouton « Ajuster les dimensions à la carte » pour redimensionner le projet en fonctions des éléments présents.

Conseils d'utilisation

Regardez les vidéos tutoriel

Les vidéos tutoriel en ligne détaillent étape par étape la création de cartes et l'utilisation des différents outils du logiciel. Elle ne durent que quelques minutes alors n'hésitez pas !

Prenez connaissance du manuel

Le manuel est court, plein d'astuces et sans informations superflues.

Utiliser le bloc d'aide intégré de l'assistant

Dans l'assistant de création, cliquez sur le point d'interrogation à proximité des boutons de changement d'étape pour afficher une aide succincte sur les contrôles disponibles dans l'étape en

COURS.

Utilisez les bons outils

Un élément de carte ne peut être sélectionné et modifié que par son outils. Par exemple, il est impossible de modifier une ellipse avec l'outil Rectangle. Par contre, vous pouvez sélectionner et déplacer toutes les formes avec l'outil Sélection.

Utilisez l'assistant de création de carte

L'assistant de création de carte rassemble toutes les étapes nécessaires pour créer une carte simple. Utilisez tous les panneaux de contrôle de haut en bas puis d'étape en étape pour réaliser votre carte sans rien oublier.

Les raccourcis clavier font gagner du temps

Les raccourcis clavier sont indiqués en face des commandes, dans la barre de menu en haut de la fenêtre principale. Ils vous permettent d'accéder rapidement :

- Aux mode d'import de fond de carte,
- Aux outils de traçage,
- Aux fonction d'édition,
- Aux modes d'affichage,
- ...

Placez vous-même la première tuile avant d'importer

Placez vous-même la première tuile peut améliorer la qualité des importations. En effet, pour assembler un fond de carte Abc-Map analysera les tuiles dans l'ordre de leur apparition.

Utilisez les info-bulles

Les info-bulles affichent la fonction des boutons lorsque vous laissez le pointeur de votre souris au-dessus.

Utilisez des images de taille raisonnable

Insérez dans vos cartes des images de taille raisonnable. En effet, une image de 3 méga-octets c'est certainement peu pour votre ordinateur. Mais 100 images de 3 méga-pixel peuvent augmenter considérablement la consommation de ressources et ralentir le programme.

Plusieurs logiciels peuvent vous permettre de convertir vos images au format JPG, le format

le plus léger disponible. Évitez les formats TIFF, BMP ...

Zoomer pour géo-référencer

Soyez le plus précis possible pour placer les deux références de géo-référencement. En effet, ces points serviront de base à tous les calculs du logiciel alors zoomez au maximum !

Ne créez pas de trop gros projets

Évitez les projets avec un fond de carte de plus de 20 méga-pixels et de plus de 20 feuilles de mise en page. Dans ce cas là, préférez plutôt faire plusieurs projets !

N'ayez pas peur de tout perdre

Abc-Map possède un utilitaire de récupération de projet. En cas de bug vous pourrez certainement réenregistrer votre projet.

Import de fond de carte

Modes d'import de fond carte

Trois principaux modes vous permettent d'importer et d'assembler un fond de carte à partir d'images. Ces trois modes peuvent être utilisés de manière complémentaire. Afin de permettre un assemblage correct des images, il est essentiel de prévoir des zones communes les images pour assurer une continuité.

Remarques

- Vous pouvez importer des images sur différents calques.

Aire de recadrage

Le panneau de contrôle « Aire de recadrage » permet de sélectionner la zone à conserver sur les images à importer. L'image sera rognée autour de cette zone. Vous pouvez entrer les coordonnées de cette zone en pixel ou cliquer sur le bouton « Paramétrer » pour sélectionner cette zone avec la souris. Les paramètres seront ensuite pris en compte dans les trois modes d'importation.

Reconnaissance d'image

Le panneau de contrôle « Reconnaissance d'image » permet de paramétrer l'algorithme d'assemblage des images. Le premier curseur détermine la précision de l'algorithme de calcul de points communs entre images. Le deuxième curseur détermine le nombre de points correspondants nécessaires à l'assemblage de deux images.

Remarques

Le réglage de l'algorithme d'assemblage des images est une question de choix, mais dans la plupart des situations les paramètres recommandés suffiront. Sinon :

- Plus une image sera détaillée, plus il sera nécessaire d'augmenter le seuil de reconnaissance.
- Moins une image sera détaillée, plus il sera nécessaire d'augmenter la précision de l'algorithme.

Import à partir d'un dossier

L'import à partir d'un dossier vous permet d'assembler toutes les images d'un dossier pour former un fond de carte.

1. Sélectionnez le dossier d'import.
2. Si vous souhaitez recadrer les images, cochez la case correspondante puis paramétrez l'aire de recadrage.

3. Paramétrez l'analyse d'image.
4. Activez le calque ou vous souhaitez que le fond de carte soit inséré.
5. Puis cliquez sur le bouton de début d'import.

Remarques

- Il peut être judicieux de placer soi-même la première image.
- Les formats supportés sont BMP, JPG, PNG, GIF.
- Les sous-dossiers ne sont pas explorés.
- Afin de permettre un assemblage correct des images, il est essentiel de prévoir des zones communes entre elles.

Capture manuelle

La capture manuelle manuel permet d'analyser puis d'assembler le contenu du presse papier. Grâce au fonctionnalités de capture d'écran de votre ordinateur, vous pouvez importer un fond de carte.

1. Ouvrez la fenêtre d'import.
2. Déplacez vous jusqu'à votre carte.
3. Paramétrez l'aire de recadrage et la reconnaissance d'image.
4. Activez le calque ou vous souhaitez que le fond de carte soit inséré.
5. Activez l'import. La fenêtre d'import se réduit automatiquement.
6. Ouvrez votre carte et faites la défiler régulièrement avec votre souris.
7. Appuyer régulièrement sur la touche « Impr. Écran » pour capturer l'écran.

Le contenu du presse papier est analysé au fur et à mesure, et les images sont importées et assemblées.

Remarque

- Afin de permettre un assemblage correct des images, il est essentiel de prévoir des zones communes entre elles.
- Si l'option « Signaler immédiatement si une tuile est refusée » est activée, une boite de dialogue apparaît si l'analyse d'une tuile ne permet pas de l'assembler sur la carte. Cette boite de dialogue peut être retardée selon les systèmes d'exploitation.

Capture automatique

L'import automatique permet d'explorer et d'assembler automatiquement une carte.

1. Ouvrez la fenêtre d'import.
2. Déplacez vous jusqu'à votre carte.

3. Paramétrez l'aire de recadrage et la reconnaissance d'image.
4. Activez le calque ou vous souhaitez que le fond de carte soit inséré.
5. Lancez l'import, confirmez votre action et laissez faire le logiciel. ABC-Map prend le contrôle de votre souris, déplace la carte et l'importe. Pour annuler, faites un mouvement brusque de la souris pendant un déplacement de carte.

Paramètres spécifiques :

- **Dimensions d'import :** Sélectionner les dimensions de la zone de capture. L'unité correspond à une zone de capture (r), paramétrée via le panneau « Aire de recadrage ».
 - « w » (width) correspond à la largeur de la zone,
 - « h » (height) correspond à la hauteur.
- **Méthode de déplacement:**
 - La première méthode permet de capturer une zone rectangulaire à partir de son coin supérieur gauche. En effet l'aire de recadrage (r) se déplace de gauche à droite (w) puis de haut en bas (h).
 - La deuxième méthode permet de capturer une zone à partir d'un point en son centre. En effet cette méthode calculera une zone de capture correspondant à
 - largeur : $2r * w + 1r$
 - hauteur : $2r * h + 1r$...puis déplacera l'aire de recadrage (r) de gauche à droite puis de bas en haut.
- **Recouvrement des images :** Sélectionner le pourcentage de recouvrement des images. Par exemple, la valeur 10 signifie 10% de recouvrement, soit pour deux images de 1000 pixels un recouvrement sur chaque coté de 100 pixels.
- **Délai d'attente avant déplacement :** Attente avant déplacement sur la carte en millisecondes. Par exemple la valeur 500 signifie 0,5 secondes d'attente avant déplacement de la carte *après* capture de l'écran.
- **Délai d'attente avant capture :** Attente avant capture de l'écran en millisecondes. Par exemple la valeur 1500 signifie 1.5 secondes d'attente avant capture de l'écran, après déplacement de la carte.
- **Délai de masquage des fenêtres :** Attente avant capture de l'écran en millisecondes. Par exemple la valeur 700 signifie 0.7 secondes d'attente avant capture de l'écran, après ordre de masquage de la fenêtre ABC-Map.

Remarques

- Vous pouvez annuler l'importation en bougeant brusquement la souris.
- Les temps de chargement plus long et les ralentissements matériels imposent de mettre des valeurs de délai d'attente plus grandes.

Fonctions de traçage

Généralités

ABC-Map vous permet de :

- Tracer des formes vectorielles,
- Placer des étiquettes, des symboles et des images embarquées,
- Géolocaliser votre carte.

Quelques conseils essentiels

- Un objet ne peut être sélectionné et modifié qu'avec son outils ou l'outil sélection. Par exemple un rectangle ne peut être manipulé que par l'outil rectangle ou l'outil sélection.
- Un objet ne peut être sélectionne et manipulé que s'il fait parti du calque actif.
- Avant de pouvoir créer une forme, tous les objets doivent être dé-sélectionnés, par exemple en cliquant dans le vide.
- Presser et maintenir le clic droit de la souris sur la carte vous permet de déplacer la carte.
- Utiliser CTRL + molette avant/arrière vous permet de zoomer dé-zoomer le canevas,
- Chaque outils possède un raccourci clavier sous la forme ALT + Lettre. Par exemple l'outil rectangle peut être activé avec le raccourcis ALT + R.

Sélecteur de calque

Les calques permettent de superposer des données. Chaque calque peut contenir une couche de tuiles et une couche de formes. Les tuiles seront toujours en dessous des formes.

Le sélecteur de calque permet de :

- Créer ou supprimer un calque,
- Masquer ou afficher un calque,
- Monter ou descendre un calque. Le calque le plus bas dans la liste sera dessiné en premier, les suivants seront dessinés par-dessus.
- Renommer un calque,
- Dupliquer un calque, c'est à dire de créer un nouveau calque à partir du calque actif avec une copie de tous ses objets.

Sélecteur d'outil

Le sélecteur d'outils permet de changer d'outil. Lorsque l'outil est paramétrable, un panneau d'option apparaît juste sous le sélecteur d'outil.

Outil Sélection

L'outil « Sélection » permet de sélectionner et de déplacer toutes les formes du canevas. Le panneau d'option vous permet de sélectionner ou de désélectionner toutes les formes de la carte, en utilisant un filtre ou non.

Outil Rectangle

L'outil « Rectangle » permet de créer, de sélectionner et de redimensionner des rectangles. Maintenir la touche CTRL lors du traçage contraint la forme à rester ronde.

- Cliquez sur un rectangle pour le sélectionner.
- Cliquez-maintenez pour créer un rectangle.
- Cliquez-maintenez une poignée pour modifier ce rectangle.

Outil Ellipse

L'outil « Ellipse » permet de créer, de sélectionner et de redimensionner des ellipses. Maintenir la touche CTRL lors du traçage contraint la forme à rester ronde.

- Cliquez sur une ellipse pour la sélectionner.
- Cliquez-maintenez pour créer une ellipse.
- Cliquez-maintenez une poignée pour modifier cette ellipse.

Outil Géo-référencement

Les fonctionnalités de l'outil Géo-référencement sont détaillées dans la section « Géo-référencement d'une carte », page 18.

Outil Tuile

L'outil « Tuile » permet de déplacer les tuiles de votre carte, c'est à dire les portions de fond de carte de votre projet. L'outil Tuile permet :

- D'analyser à nouveau une ou plusieurs tuiles pour les replacer automatiquement sur le canevas.
- D'ajuster automatiquement le contraste des tuiles.
- D'ajuster manuellement le contraste des tuiles.

Outil Polyligne

L'outil « Polyligne » permet de créer, de sélectionner et de modifier des lignes brisées.

- Cliquez sur une polyligne pour la sélectionner.

- Cliquez sur le canevas pour créer une polyligne puis cliquez pour ajouter des points.
- Double-cliquez pour terminer la polyligne.
- Cliquez-maintenez pour déplacer un point de la polyligne.
- Cliquez-maintenez tout en maintenant la touche Shift pour déplacer la polyligne dans son ensemble.

Remarques

Certaines informations comme les distance théoriques et les azimuts peuvent être calculés si votre carte est géo-référencée.

Outil Polygone

L'outil « Polygone » permet de créer, de sélectionner et de modifier des lignes brisées.

- Cliquez sur un polygone pour le sélectionner.
- Cliquez sur le canevas pour créer un polygone puis pour ajouter des points.
- Double-cliquez pour terminer le polygone.
- Cliquez-maintenez pour déplacer un point du polygone,
- Cliquez-maintenez tout en maintenant la touche Shift pour déplacer le polygone dans son ensemble.

Remarques

Certaines informations comme les distance théoriques et les azimuts peuvent être calculés si votre carte est géo-référencée.

Outil Étiquette

L'outil « Étiquette » permet de créer, de sélectionner et de modifier des étiquettes de texte.

- Double-cliquez pour créer ou modifier une étiquette de texte.
- Lors de l'édition d'une étiquette, cliquez hors de l'étiquette pour arrêter l'édition.
- Cliquez-maintenez pour déplacer une étiquette.

Remarques

- Le panneau d'options vous permet de modifier la taille, le type et les options de l'étiquette.
- Si votre carte est géo-référencée, l'étiquette peut afficher la position de son coin haut gauche.

Outil Symbole

L'outil « Symbole » permet de créer, de sélectionner et de modifier des symboles.

- Double-cliquez pour créer un symbole.
- Cliquez-maintenez pour déplacer un symbole.
- Le panneau d'options vous permet de modifier le symbole.

Outil Image

L'outil image permet de modifier les images embarquées dans vos projets. Les images sont différentes des tuiles et ne sont pas analysables par le logiciel.

Traits et couleurs

Le panneau de contrôle « Trait et couleurs » permet de changer les propriétés des objets. Pour changer la couleurs d'un ou de plusieurs objets:

- Sélectionner un ou plusieurs objets,
- Sélectionner « Trait » ou « Fond » pour choisir la propriété à changer,
- Sélectionner ensuite une couleur soit dans le sélecteur simple, soit dans la fenêtre de sélection, soit dans les couleurs récentes.

Vous pouvez changer le type ou l'épaisseur du trait de la même manière.

Remarque

Certaines propriétés des étiquettes de texte et des symboles doivent être changés à l'aide des panneaux d'option des outils correspondant.

Positionnement d'élément

Le panneau « Positionnement d'élément » vous permet de contrôler et de modifier la position d'un élément sur la carte. Vous pouvez modifier :

- La position en profondeur de l'élément *dans son calque*,
- La position en pixel de l'élément sur la carte,
- La position en degrés et minutes sur la carte, si le géo-référencement à été activé.

Attention

Les calculs de position sont approximatifs et peuvent ne pas correspondre à la réalité.

Signification des champs

Coordonnées (pixel) : Coordonnées en pixel.

Exemple : 1024 - 768

Coordonnées (DD) : Coordonnées en degrés décimaux.

Exemple : -4.020581° / 39.730802°

Coordonnées (DD) : Coordonnées en degrés et minutes décimales.

Exemple : -4° 1,2349' / 39° 43,8481'

Coordonnées (DMS) : Coordonnées en degrés, minutes et secondes.

Exemple : -4° 1' 14.092" / 39° 43' 50.887"

Remarque

Les éléments (rectangle, cercles, ...) seront toujours placés au-dessus des tuiles dans leur calque.

Géo-référencement d'une carte

Principe

Le géo-référencement d'une carte permet l'utilisation de coordonnées sphériques (en degrés, minutes, secondes). Grâce au géo-référencement vous pouvez :

- Relever les coordonnées d'un point sur une carte,
- Positionner des objets sur une carte en fonction de coordonnées,
- Relever des distances théoriques,
- Relever des azimuts (angle d'une droite par rapport au Nord)

Le géo-référencement s'effectue à partir de deux points dont les coordonnées sphériques sont connues. Ces deux points doivent être distincts en latitude et longitude, et leurs coordonnées doivent être exprimées dans un des systèmes géodésiques proposé par le logiciel.

Il est essentiel de positionner ces deux points le plus précisément possible.

Pour expliquer simplement la procédure de géo-référencement, l'exemple suivant sera utilisé : deux carrefours dont les coordonnées ont été relevés sur un site de cartographie en ligne.

- Point A : 49.588720, -1.248217
- Point B : 49.587009, -1.241759
- Système géodésique : Web Mercator

Nord

Placez impérativement le Nord sur un axe vertical par rapport à votre écran si vous souhaitez utiliser les fonctions de calcul de coordonnées, de distance et d'azimut.

Attention

Les calculs de coordonnées sont approximatifs et peuvent ne pas correspondre à la réalité.

Géo-référencer une carte étape par étape

Le géo-référencement s'effectue à l'aide de l'outil « Géo-référencement ». Activez le dans la boîte à outil ou via le menu Import / Géo-référencement de carte.

Procédure

1. Préparez les coordonnées de deux points connus sur votre carte.
2. Sélectionnez « Activer le géo-référencement »,

3. Sélectionnez le système géodésique à utiliser. Le système doit correspondre à celui de vos points de référence.
4. Cliquez sur le bouton « Ajouter » de la section « Référence »,
5. Cliquez sur l'emplacement du point A sur votre carte, c'est à dire sur le premier carrefour.
6. Saisissez les coordonnées 49.588720, -1.248217 dans les cases « Coordonnées DD »
7. Recommencez les étapes 4 à 6 pour créer une deuxième référence.

Votre carte est maintenant géo-référencée. Tester la précision de vos points et la précision de calcul du logiciel en comparant les coordonnées calculées avec celles votre source

Signification des champs de saisie de coordonnées

Coordonnées (pixel) : Coordonnées en pixel.

Exemple : 1024 - 768

Coordonnées (DD) : Coordonnées en degrés décimaux.

Exemple : -4.020581° / 39.730802°

Coordonnées (DD) : Coordonnées en degrés et minutes décimales.

Exemple : -4° 1,2349' / 39° 43,8481'

Coordonnées (DMS) : Coordonnées en degrés, minutes et secondes.

Exemple : -4° 1' 14.092" / 39° 43' 50.887"

Mesures et positionnement

Une fois votre carte géo-référencée, vous pouvez positionner des objets grâce au panneau de contrôle « Positionnement d'objet ».

De plus, vous pouvez mesurer des distances théoriques et azimuts grâce aux outils « Polyligne » et « Polygone », en activant dans le panneau d'options les informations qui vous intéressent.

Mise en page d'un projet

Principe

La mise en page d'une carte s'effectue grâce à des feuilles de mise en page. Une feuille de mise en page est une représentation de votre carte dans un cadre aux dimensions déterminées destiné à l'impression ou à l'export pour intégration dans d'autres documents.

Vous pouvez ajouter autant de cadres que vous le désirez, dans le but par exemple d'imprimer une carte sur plusieurs feuilles A4. Pour chaque cadre vous pouvez déterminer individuellement :

- Un format en millimètres,
- Des marges en millimètres,
- Une échelle,
- L'affichage d'informations complémentaires : titre, numéros de page, échelle, ...

Tableau d'assemblage

Vous pouvez destiner une ou plusieurs feuilles de mise en page à l'affichage de la position et des dimensions des autres feuilles, dans le but de créer un tableau d'assemblage permettant de retrouver par exemple la page d'un document concernant une portion de carte précise.

Pour cela, activez l'option « Tableau d'assemblage » dans les options de feuille.

Export et impression

Vous pouvez exporter :

- la carte dans son ensemble, en un seul document au format PNG,
- le tableau d'assemblage dans son ensemble, en un seul document au format PNG,
- les feuilles de mise en page, en plusieurs documents au format PNG,

Il est également possible de créer indirectement un document PDF à partir de la fonctionnalité d'impression. En effet il existe des logiciels très efficaces de création de PDF à partir de documents imprimables.

Exemple avec le logiciel « PDF Creator » (gratuit et très efficace):

1. Téléchargez et installez PDF Creator.
2. Ouvrez la boîte de dialogue d'impression de votre projet.
3. Choisissez « PDF Creator » dans le menu de choix d'imprimante puis imprimez.
4. Enregistrez votre document au format PDF.

Problèmes de fonctionnement

En cas de problème de démarrage

En cas de problème consultez la rubrique « Questions fréquentes » du site Abc-Map à l'adresse <http://abc-map.fr/faq/> Les informations y sont présentées sous la forme de questions/réponses simples et sont mises à jour régulièrement.

En cas de problème récurrent lors de l'utilisation

Vous pourrez résoudre beaucoup de problèmes en suivant cette procédure simple :

1. Enregistrez votre projet sous un nom différent,
2. Fermez le logiciel,
3. Ouvrez le nouveau projet.

Impossible de sélectionner un élément ou une tuile

Vérifiez que l'élément que vous souhaitez sélectionner fasse bien parti du calque actif. Les outils ne peuvent sélectionner que les éléments du calque actif.

Vérifiez que vous utilisez le bon outil. Chaque élément ne peut être sélectionné qu'avec son outil. Il est impossible par exemple de sélectionner un Rectangle avec l'outil Ellipse.

Certains raccourcis clavier fonctionnent mal

Certains raccourcis clavier peuvent ne pas répondre correctement. En effet, à cause d'une limitation technique il faut que la carte ai le focus pour que les raccourcis marchent de manière optimale. Par exemple, pour copier ou coller de manière optimale il faut cliquer une fois sur la carte préalablement.

Les coordonnées ne sont pas affichée en bas de l'écran ou sont figées

Si votre carte est géo-référencée vérifiez les coordonnées des points de référence. Si malgré tout rien n'apparaît vérifiez votre dispositif de pointage puis redémarrez le logiciel. Il arrive ponctuellement que les informations de concernant le pointeur ne soient pas correctement transmises au logiciel.

Manque de mémoire

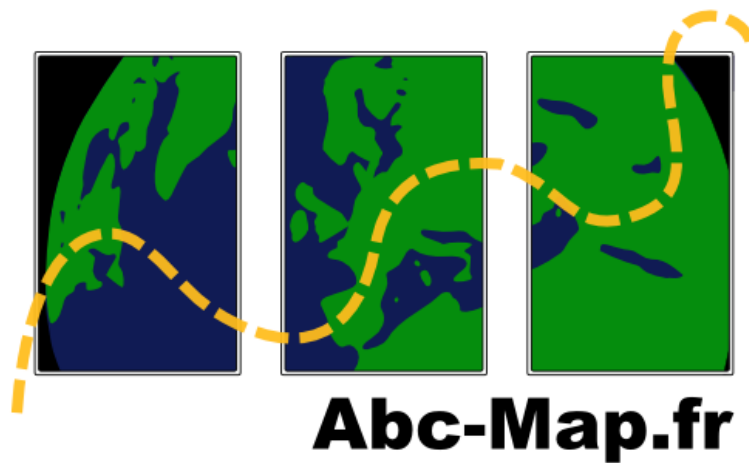
Il peut arriver qu'Abc-Map affiche un message d'erreur en cas de manque de mémoire vive dans le cas de projets volumineux. Pour rétablir le bon fonctionnement du logiciel vous pouvez :

- Réduire les paramètres d'analyse d'image,
- Scinder votre projet en plusieurs sous projets.

L'impression des projets ne fonctionne pas correctement

Il peut arriver qu'Abc-Map ne fonctionne pas très bien avec certains pilotes d'impression. Dans ce cas, vous pouvez transformer d'abord votre projet en PDF puis l'imprimer.

Vous pouvez par exemple télécharger et installer [PDF Creator](#). Une fois installé ce logiciel se comporte comme une imprimante. Dans Abc-Map cliquez sur "Imprimer" puis choisissez comme imprimante "PDF Creator".



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la
Licence Creative Commons Attribution 4.0 International,
disponible sur le site <http://creativecommons.org/>