

## Préparation

1. accédez à <http://www.edutheque.fr>
2. connectez-vous (lien en haut à droite) puis sur la page d'accueil d'Edutheque, cliquez sur le lien « IGN-Edugéo », puis sur « Accédez à l'offre »
3. vous arrivez à la présentation d'une carte de l'Europe.
4. Préparez le fond de carte suivant : [Recherche : Toponyme : *Boinville au Chemin* - 28] ; échelle : +/- 1:25000;
5. Ne gardez que la couche « Photographies aériennes »

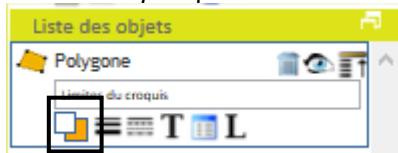
## Partie guidée

1. Tracez un grand polygone rectangulaire qui servira de cadre à la zone représentée

en cliquant sur l'icône « Dessiner un polygone ».



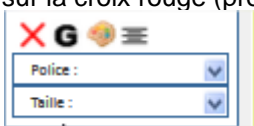
Une fois qu'il est tracé, donnez lui pour nom *Limites du croquis* puis définissez un fond transparent et un bord noir en



utilisant le petit formulaire « Polygone » qui est :

apparu à droite dans le volet « Liste des objets ». Le fond et la bordure se modifient en cliquant sur la première icône en partant de la gauche : cliquer sur le carré blanc pour modifier la bordure, cliquer sur le carré orange pour modifier le fond. Définir un tracé NOIR et un fond : TRANSPARENT

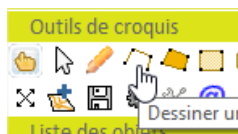
Cliquer enfin sur « T » et sur la croix rouge (première icône en partant de la droite) afin que le nom de cet objet ne



s'affiche pas sur la carte.

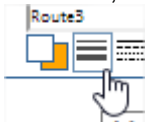
2. En relisant les étapes écrites ci-dessus : refaites l'opération, cette fois en suivant le contour du village. Utilisez les couleurs suivantes : contour : TRANSPARENT, fond : BLEU ; Indiquer le nom *Village de Boinville* ; masquez ce nom.

3. Tracez les principales routes qui traversent le village. Pour les distinguer, il est nécessaire d'afficher temporairement la couche « Cartes IGN ».



Une fois que vous les avez repérées, utilisez l'outil de traçage de lignes : . On trace la ligne en cliquant autant de fois que nécessaire pour guider le « fil » du tracé. En fin de traçage : double-cliquer.

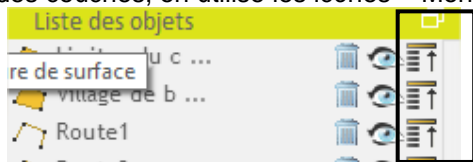
Pour chaque route tracée, indiquer : couleur ROUGE, épaisseur : 6pixels, nom : *Route1, 2 3 ..* L'épaisseur du trait se



régle par l'icône « Modifier la largeur ». Masquez les noms de ces nouveaux repères.

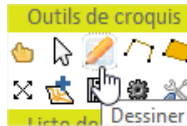
4. On va compléter le croquis en dessinant un dernier polygone, VERT, sans BORDS, intitulé *grandes parcelles agricoles*, et on masque le nom. Ce polygone sera tracé à l'intérieur du cadre du croquis.

5. A ce stade, il faut vérifier que les 4 à 5 couches dessinées se présentent sans se masquer entre elles. Pour maîtriser l'ordre d'affichage des couches, on utilise les icônes « Monter au premier plan » situées à l'extrême gauche du volet

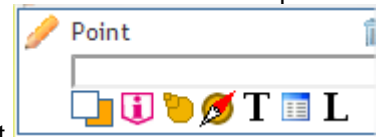


« liste des objets ». Cliquer sur une icône a pour effet de monter la couche au premier plan. Jouez avec les différentes couches jusqu'à obtenir un croquis lisible.

6. Pour ajouter un figuré ponctuel, sur la ferme située au nord du village, lieu-dit « Le Haut Boinville », on sélectionne



l'outil « Dessiner un point » . Cliquez une fois sur l'outil et une fois à l'endroit où vous désirez placer ce



figuré. Une fois le point placé, une palette vous permet de définir l'aspect de ce point. Et de lui donner un nom.

Définir une couleur MARON, sans bords (première icône). Une taille 4 (troisième icône) le nom *ferme*.

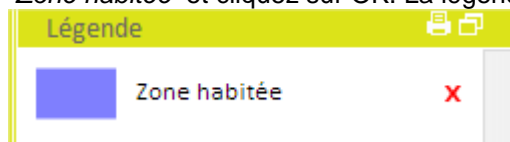
7. Tous les objets créés jusqu'à présent :

- peuvent s'effacer en 1) cliquant sur l'objet en mode « Sélection » 2) cliquant sur la corbeille située dans le volet « Liste des objets » en face du nom de l'objet.

- peuvent se modifier en 1) cliquant sur l'objet en mode « Modification » 2) cliquant sur l'objet lui-même pour modifier sa forme (si c'est un polygone, une ligne), 3) modifiant l'un de ses attributs dans la palette qui s'affiche sous le nom de l'objet.

8. Pour construire la légende, dans le volet « Liste des objets », cliquez sur le nom « Village de Boinville », puis dans la

palette qui s'affiche sur l'icône « Ajouter une légende » . Cliquez sur « Ajouter une légende » puis entrez le titre *Zone habitée* et cliquez sur OK. La légende s'est complétée par cet élément et a repris le figuré de l'objet :



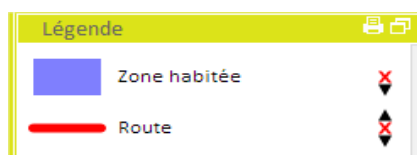
Recommencez cette manipulation en respectant les consignes suivantes :

L'objet « Route 1 » devient la légende *Route*

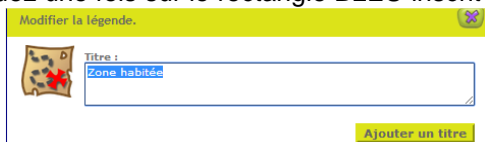
L'objet « Grandes parcelles agricoles » devient la légende *Zone cultivée*

L'objet « Ferme » devient la légende *Ferme*

9. Chaque item de la légende peut se modifier par un double-clic sur son nom, se supprimer par un clic sur la croix rouge dessinée en face du nom, se déplacer dans la légende en utilisant les petites flèches verticales dessinées à droite du nom.

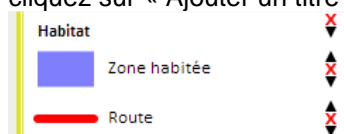


10. Cliquez une fois sur le rectangle BLEU inscrit à droite de l'item « Zone



habitée ». dans le formulaire qui apparaît remplacez « Zone habitée » par *Habitat* et

cliquez sur « Ajouter un titre ». Vous constaterez que vous avez inséré un titre dans la légende.



Assaisonnez à votre guise.