

# Notice pour la création de cartes uMap/OSM

La création de cartes décrite ici s'effectue avec l'outil uMap, basé sur OSM / OpenStreetMap.

Pour ce faire, vous pouvez :

1. Soit utiliser une carte déjà créée et la modifier .
2. Soit créer des cartes personnalisées (à partir desquelles vos tracés peuvent être exportés vers d'autres cartes (notamment des cartes collaboratives associatives...)).

Pour cela, dans les 2 cas, il faut vous créer un compte Umap en allant sur ce site : <https://umap.openstreetmap.fr>. Il faut pour cela indiquer une adresse email, choisir un identifiant et un mot de passe.

Une fois connecté à votre compte Umap, vous pourrez alors créer une carte ou modifier une carte précédemment créée.

Il n'est pas nécessaire de se déconnecter de son compte uMap après chaque utilisation de cette application.

Dans ce cas, il n'est normalement pas nécessaire de se reconnecter à son compte à chaque fois que vous revenez travailler sur une carte précédemment créée et dont vous avez sauvegardé l'URL, unique pour chaque carte créée.

## Conseils pratiques :

Pour le tracé d'un itinéraire assez long et comportant des sections de natures différentes, il est fortement conseillé :

- de tracer d'abord tout l'itinéraire (même grossièrement...) d'un bout à l'autre,
- puis de renseigner toutes les informations tel qu'indiqué au § 3 (Nom, Description,..),
- puis de modifier l'apparence du tracé (en choisissant une couleur par défaut) comme indiqué au § 4,
- puis seulement ensuite de scinder le tracé en autant de sections que nécessaires + isoler chaque section (§ 5),
- enfin de donner à chaque section les caractéristiques qui lui sont propres (couleur, épaisseur, traitillé), avec les éventuels compléments nécessaires dans la description (§ 4).

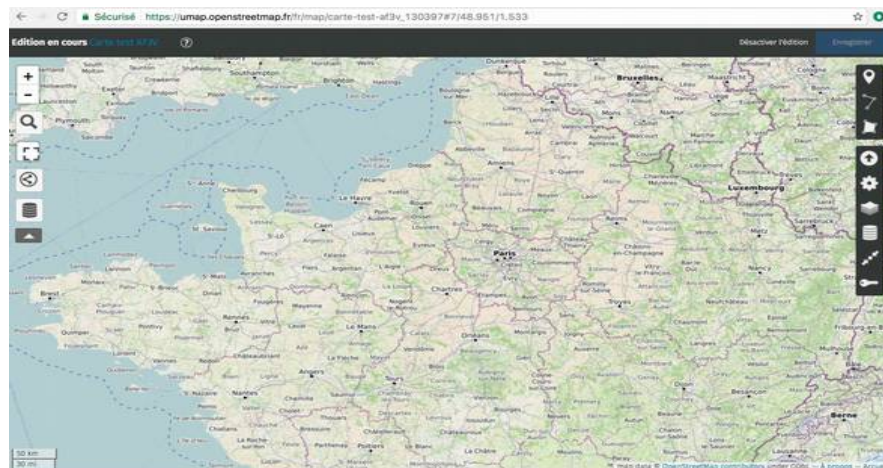
**Pour créer un tracé, deux options existent : exporter une trace GPS (ou équivalent...) ou effectuer le tracé soi-même**

1) **Exporter un fichier .kml ou gpx existant** (tracé effectué sous maps.google ou openrunner ou visiorando, ou trace réalisée en effectuant un parcours à vélo avec un GPS portable, ou trace téléchargée sur un autre site, etc.).

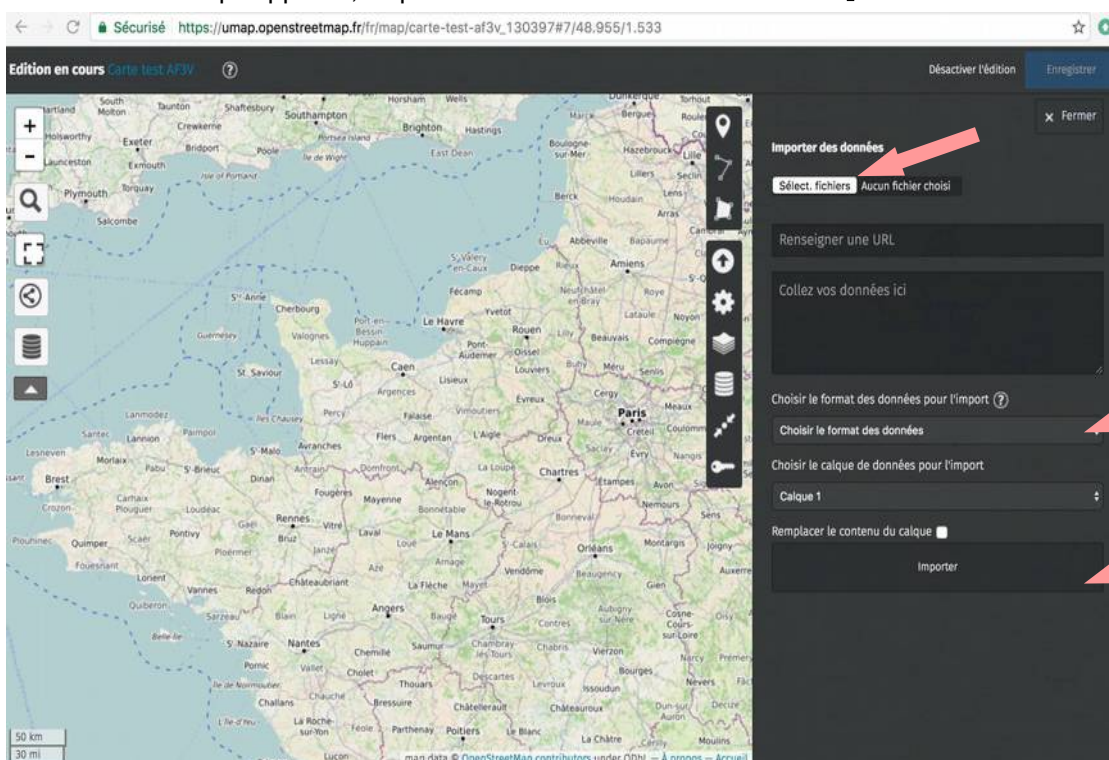
d) Activer l'édition en cliquant sur l'icône « crayon » en haut à droite (sous réserve de disposer des droits d'éditeur sur cette carte si vous n'en êtes pas le créateur).



e) Sur la barre d'outils apparaissant à droite, cliquer sur l'icône « importer » (ou faire « Ctrl+I ») :



f) Dans la fenêtre qui apparaît, cliquer sur le bouton « Sélect. fichiers » :



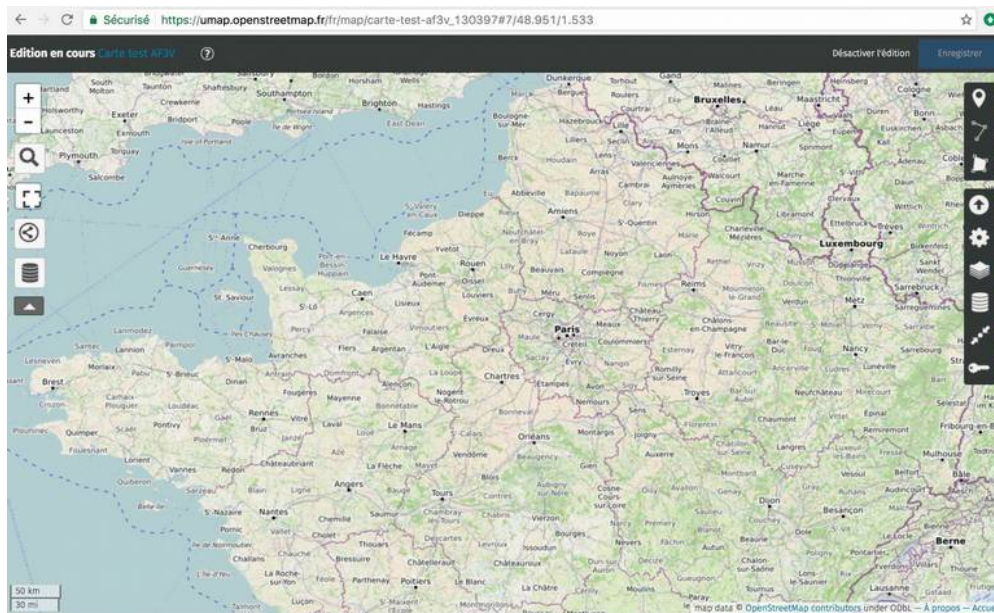
- g) Rechercher sur votre ordinateur le fichier souhaité (formats acceptés : .kml, .gpx, .csv, .geojson, .georss, .umap, .osm) le sélectionner
- h) Quand le début de son nom apparaît à côté de l'icône « Sélect. fichiers », définir le format (kml, gpx, geojson, etc.) dans la fenêtre correspondante,
- i) Choisir le calque (parmi les calques déjà créés, ou sur un nouveau, comme proposé en fin de liste),
- j) Cliquer sur « Importer ».
- k) Le tracé apparaît maintenant sur la carte UMap où vous pouvez le visualiser et le modifier.

**Avertissement** : les tracés importés ou créés via certains sites présentent de nombreux défauts : nombre de points trop important (risquant de surcharger notre carte nationale...), présence de scories, de détours, de doublons, etc. Il est fortement conseillé de supprimer tous les points inutiles (souvent 2 sur 3 ou 3 sur 4...), ou, ce qui est parfois plus rapide, d'effectuer un nouveau tracé « propre » en suivant +/- le tracé GPS, que l'on supprime ensuite.

## 2) Effectuer le tracé soi-même

- a) Activer l'édition en cliquant sur l'icône « crayon » en haut à droite (voir image ci-dessus)
- b) Sélectionner l'outil « Dessiner une ligne »



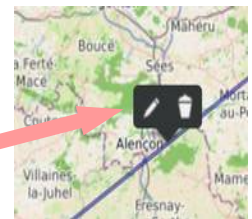


- c) Commencer la ligne en créant un premier point, en faisant un clic à l'endroit souhaité (départ de l'itinéraire par exemple)
- d) Continuer la ligne en cliquant de point en point, de façon à suivre le tracé souhaité (celui des routes ou chemins sur lequel vous souhaitez dessiner le tracé).
- e) Cliquer une deuxième fois sur le dernier point pour terminer une ligne.
- f) Enregistrer le travail effectué en cliquant sur le bouton « **ENREGISTRER** », tout en haut à droite de la fenêtre.
- g) Toute ligne enregistrée (ou même simplement tracée) peut maintenant être modifiée, déplacée, renseignée, scindée, etc.

### 3) **Modification du tracé (points / position des points constituant le tracé)**

#### **Pour toute opération :**

- a) Si ce n'est pas déjà fait, activer le mode édition (en cliquant sur l'icône « crayon » en haut à droite de l'écran)
- b) Cliquer sur la ligne (en amenant le pointeur en forme de main sur le tracé jusqu'à ce qu'il se transforme en « doigt », puis faire un clic gauche) puis cliquer sur le petit icône crayon.



- c) Apparaît alors une succession de petits carrés blancs positionnés à chaque intersection des segments de droites qui composent l'ensemble de la ligne (du tracé). En zoomant, on voit aussi apparaître des carrés « translucides » situés au milieu de chaque segment.



Carré blanc (extrémité du tracé) que l'on peut **déplacer ou supprimer ou y prolonger le tracé**

Carré blanc (point intermédiaire du tracé) que l'on peut **déplacer, supprimer ou y scinder le tracé**

Carré translucide (milieu d'un segment) que l'on peut transformer en carré blanc (nouveau point du tracé) d'un simple clic puis **déplacer ou y scinder le tracé**

- d) Pour supprimer un point du tracé : effectuer un clic sur le point à supprimer, puis un clic sur l'icône « supprimer le point » (celui de gauche)
- e) Pour modifier la position d'un ou de plusieurs points qui constituent le tracé : déplacer chaque point en le faisant « glisser » (cliquer dessus (clic gauche) et, tout en gardant le clic gauche enfoncé, le déplacer jusqu'à la position désirée, puis le relâcher).

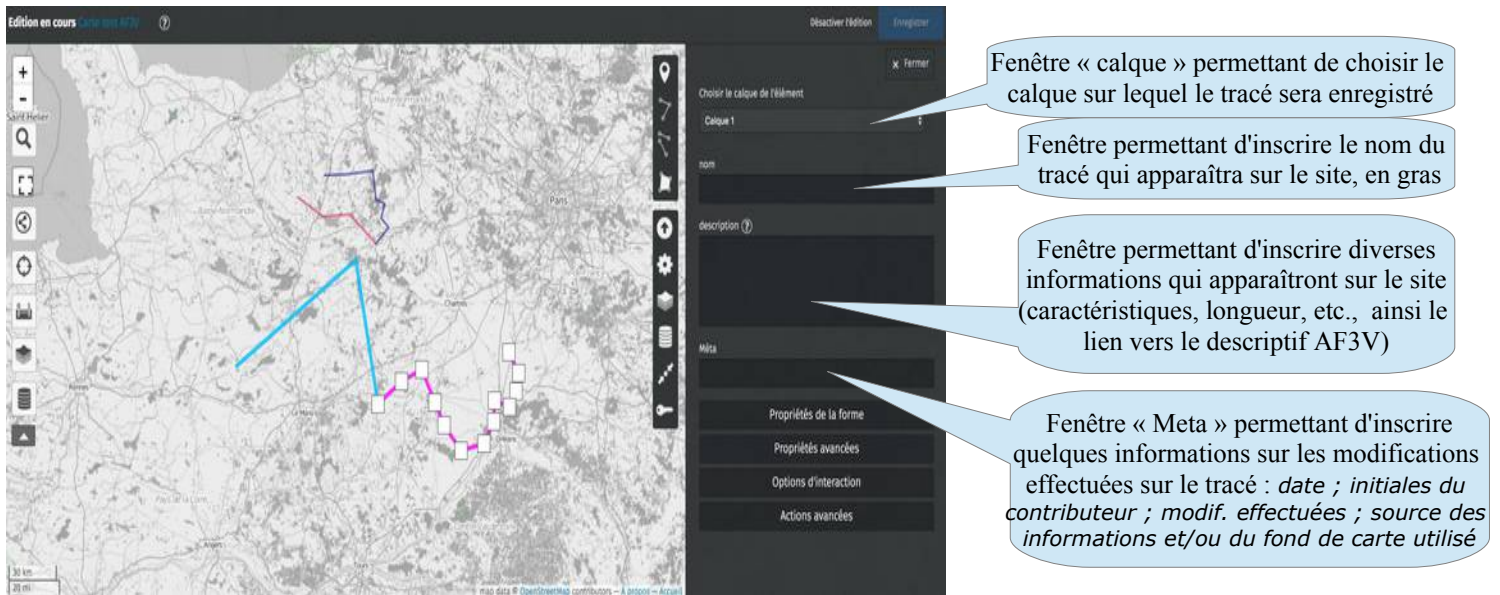


- f) Pour rajouter des points intermédiaires : cliquer sur le point apparaissant en semi-transparence entre chaque point tracé (il devient alors blanc), et le déplacer à la position souhaité. 2 nouveaux points apparaissent alors en semi-transparence, de part et d'autre du point ainsi créé, permettant de répéter l'opération à l'infini... **Nota : il est parfois nécessaire de zoomer pour faire apparaître un point intermédiaire.**

#### 4) Modification des informations sur le tracé (calque, nom, description, métadonnées,...)

Pour modifier ces informations, il faut que le tracé soit en « mode édition », c-à-d carrés blancs apparents (voir 3) a) et b) ci-dessus).

La fenêtre ci-dessous apparaît :



##### a) Modification du « calque »

En fonction de la carte utilisée, il peut être nécessaire de déplacer le tracé sur un autre calque (autre région, tracés provisoires, « tiroir », export vers une autre carte, etc.). Pour cela, cliquer sur le nom du calque qui apparaît dans la fenêtre « Choisir le calque de l'élément », puis, dans le menu déroulant qui apparaît, **cliquer sur le calque souhaité**. Penser à **ENREGISTRER** (cet enregistrement peut être différé après avoir effectué d'autres modifications...).

##### b) Modification du « nom »

En supprimant le mot « Informations : » initialement présent dans cette fenêtre, indiquer le nom choisi pour ce tracé ou marqueur.

##### c) Modification de la « description »

Il est possible d'écrire toutes sortes d'informations dans cette fenêtre (y compris des liens hypertexte) à l'attention des personnes qui verront cette carte et qui cliqueront sur le tracé en question.

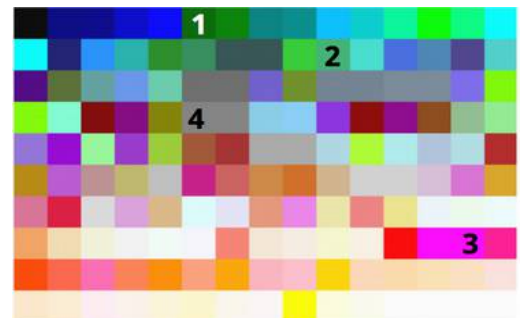
#### 5) Modification de l'apparence du tracé (couleur, opacité, épaisseur, pointillé,...)

Cliquer sur le tracé, puis cliquer sur l'icône crayon (partie gauche de l'étiquette). La fenêtre de travail apparaît sur le côté droit.

##### d) Couleur / opacité / épaisseur :

**Cliquer sur « Propriétés de la forme »**

La fenêtre « Propriétés de la forme » s'agrandit pour faire apparaître de nouvelles fenêtres : Couleur, opacité, épaisseur.



##### d.i) Couleur : cliquer sur le bouton « **définir** » sur la ligne « Couleur »,

Une palette de couleurs apparaît alors, qui ressemblera à celle-ci :

Cliquer sur la couleur souhaitée (le nom des couleurs s'affiche au survol avec la souris, puis celle choisie s'affiche dans la fenêtre à la place de la palette).

Pour information, les couleurs retenues par l'AF3V pour les VVV sont :

- **DarkGreen** (n°1, sur la première ligne) pour les Voies Vertes au revêtement lisse (praticables en rouleurs)
- **MediumSeaGreen** (n° 2, sur la deuxième ligne) pour les Voies Vertes au revêtement rugueux (c-à-d non praticables en rouleurs : bitume grossier ou dégradé, enduit gravillonné, stabilisé, etc.)
- **Magenta** (n°3 sur l'avant-avant-dernière ligne) pour les sections en voie partagée
- **Gray** (n°4 sur la troisième ligne) pour les itinéraires en projet (en pointillé) et pour les itinéraires de liaison proposés par l'AF3V (trait plein)

d.ii) **Opacité** : cliquer dans la fenêtre « opacité » et déplacer le curseur à la valeur souhaitée (par exemple pour la valeur « 80 % », 2<sup>ème</sup> cran en partant de la droite). Nota : il y a 10 « crans », pour les valeurs de 10 à 100%, le 1<sup>er</sup> cran correspondant à une opacité de 10%.

d.iii) **Épaisseur** : cliquer dans la fenêtre « épaisseur » et déplacer le curseur à la valeur souhaitée (par exemple pour la valeur « 5 », de 4 crans vers la droite –en partant de l'extrême gauche–). Nota : il y a 20 « crans », pour les valeurs de 1 à 20, la 1<sup>er</sup> cran correspondant à l'épaisseur 1.

e) **Simplification / pointillés / niveau de zoom par défaut** :

Cliquer sur « Propriétés avancées »

La fenêtre « Propriétés de la forme » s'agrandit pour faire apparaître de nouvelles fenêtres : **Simplifier / traitillé / Niveau de zoom par défaut**. (Nota : « traitillé » signifie succession de petits traits, alors que pointillé signifie succession de points...)



i.i) **Simplifier** (pour rendre la carte plus facile à « télécharger ») : cliquer sur « définir » de la ligne « Simplifier » et déplacer le curseur à la valeur « 8 », soit au milieu. Nota : il y a 20 « crans », pour les valeurs de 1 à 20, le 1<sup>er</sup> cran correspondant à la valeur 1.





i.ii) **traitillé** (pour les voies ou sections en projet, ou réalisées mais non conformes au cahier des charges du SN3V, tels que pente > 5% / trafic > 1000 véh./jour / largeur insuffisante / mauvais état / etc., ou pour les itinéraires nationaux ou régionaux en projets) : cliquer sur le bouton « définir » de la ligne « traitillé » et taper « 10 »

i.iii) **Niveau de zoom par défaut** : pas utilisé

**NOTA** : l'opacité, l'épaisseur et la valeur de simplification peuvent être prédéfinies dans le calque de travail pour éviter la ressaisie à chaque tracé. Voir § 10. Créer un calque

f) **Enregistrement des modifications** : cliquer sur le bouton « **ENREGISTRER** » en haut à droite, et attendre l'apparition du message « **La carte a été mise à jour !** » avant toute autre opération de modification des tracés. Nota : ce message apparaît en même temps que les boutons **ANNULER** et **ENREGISTRER** disparaissent.

6) **Pour scinder un tracé et l'extraire pour le personnaliser**

- cliquer sur l'icône crayon  en haut à droite, ce qui fait apparaître une barre d'outil côté droit
- déplacer la carte vers la zone où l'on veut travailler (en faisant glisser la carte avec la souris / main)
- cliquer sur le tracé à modifier, ce qui fait apparaître l'icône modifier / supprimer 
- cliquer sur le crayon (partie gauche de cet icône) ce qui fait apparaître tous les "points" (carrés blancs) qui constituent le tracé.
- cliquer sur le carré blanc où l'on veut scinder le tracé, ce qui fait apparaître l'icône supprimer / scinder 
- cliquer sur le choix le plus à droite "scinder la ligne"  
**Autre méthode que e) et f) : faire un clic droit sur le carré blanc où l'on veut scinder le tracé et sélectionner le choix « scinder la ligne ».**
- Si nécessaire, recommencer l'opération sur le second point où l'on veut scinder le ligne (par exemple, dans le cas d'un tronçon en voie partagée au milieu d'une voie verte...).
- cliquer sur le tracé dont on veut modifier les caractéristiques (Ex. : entre les 2 points où on a scindé la ligne), ce qui fait apparaître l'icône,  dont le choix le plus à droite est "extraire la forme". **Nota : cet icône à 4 choix n'apparaît que si l'on clique entre un carré blanc (extrémité d'un segment) et un carré translucide (milieu d'un segment). Il peut donc être nécessaire de zoomer pour faire apparaître un carré translucide.**
- cliquer sur l'icône le plus à droite "extraire la forme", ce qui fait disparaître les carrés blancs de la partie que l'on ne veut pas modifier **Autre méthode que h) et g) : cliquer droit sur un carré blanc du tronçon que l'on veut modifier et sélectionner le choix « extraire la forme »).**
- on peut ensuite modifier la ligne (ainsi que ses attributs) dont les carrés blancs sont visibles.
- Attention de ne pas laisser dans un même « groupe » plusieurs tracés disjoints.** C'est ce qui peut arriver lorsqu'on scinde un tracé en 3 parties et qu'on n'extrait que la partie centrale... Dans ce cas, les deux parties « extérieures » restent dans le même groupe, ce qui peut être source de suppression ou de modification involontaire de l'une de ces deux parties par la suite. Pour éviter



cela, vérifier que l'icône à 4 symboles indiqué ci-dessus n'apparaît plus lorsqu'on sélectionne n'importe quel tracé... S'il apparaît, cliquer sur le symbole de droite « Extraire la forme » et **ENREGISTRER** ces modifications.

**7) Pour supprimer (ou afficher) le bouton plus :**

- a) Ouvrir le mode édition (clic sur crayon).
- b) Ouvrir "éditer les propriétés de la carte" (clic sur icône "roue dentée »).
- c) Sélectionner "Options d'interface".
- d) Décocher (ou cocher) la case "Voulez-vous afficher le bouton plus ».
- e) **ENREGISTRER**

**8) Pour désigner quelqu'un comme éditeur et supprimer l'accès aux autres personnes**

- a) Ouvrir le mode édition (clic sur crayon).
- b) Ouvrir "permissions de la carte" (clic sur l'icône "clé »).
- c) Dans "Statut de l'édition" sélectionner l'option "seuls les éditeurs peuvent...".
- d) Dans la fenêtre "Éditeurs" juste dessous, taper les premières lettres de l'identifiant uMap de la personne que l'on veut désigner comme éditeur. Au bout de quelques dizaines de secondes (ou +...), UMap propose une liste de noms d'éditeurs connus comportant les mêmes lettres. Sélectionner l'identifiant reconnu, puis valider. **Autre méthode : coller tous les caractères, sauf le dernier, de l'identifiant de l'éditeur, puis taper le dernier caractère ou lettre de son identifiant, puis taper sur la touche « Enter » de votre clavier, puis attendre que l'identifiant apparaisse dans la liste des éditeurs reconnus.**
- e) Dans la fenêtre "Qui a accès aux données ?", sélectionner "tous ceux qui ont le lien".
- f) Valider / **ENREGISTRER**.

**9) Pour effectuer une sauvegarde :**

- a) Ouvrir en mode édition (clic sur le crayon)
- b) Clic sur "Editer les paramètres" (roue dentée, à droite),
- c) Clic sur "Options d'interface"
- d) Clic sur "Afficher le bouton de partage / Toujours"
- e) Cela fait apparaître, à gauche, l'icône "Exporter et partager la carte",
- f) Clic sur cet icône
- g) Sélectionner, tout en bas à droite, dans le menu "Télécharger les données": "Données complètes de la carte" (ou, en choisissant, geojson, téléchargement possible de chaque calque pris isolément, à condition qu'il soit seul visible....)
- h) Clic sur "Télécharger les données"
- i) Choisir un emplacement sur son PC et lui donner un nom pour le retrouver, comme "balade\_a\_velo\_12janv", et enregistrer le fichier...
- j) Clic sur **ANNULER** + confirmer ou fermer la fenêtre d'édition + désactiver le mode édition + actualiser la page pour **vérifier la disparition de l'icône "Exporter et partager la carte"(pour éviter tout risque de piratage)**

**10) Pour créer un calque**

- a) Passer en mode édition (clic sur le crayon).
- b) Clic sur « Gérer les calques » (empilement de disques, à droite).
- c) Clic sur le bouton « Ajouter un calque ».
- d) Attribuer un nom au calque.
- e) Choisir l'option ON ou OFF «Afficher au chargement ».
- f) Définir si besoin l'opacité (80%) dans "Propriétés de la forme ».
- g) Définir si besoin le niveau de simplification (50%, au milieu...) dans « Propriétés avancées ».
- h) **ENREGISTRER**.

**11) Pour supprimer (ou afficher) le bouton plus :**

- a) Ouvrir le mode édition (clic sur crayon).
- b) Ouvrir "éditer les propriétés de la carte" (clic sur icône "roue dentée »).
- c) Sélectionner "Options d'interface".
- d) Décocher (ou cocher) la case "Voulez-vous afficher le bouton plus ».
- e) **ENREGISTRER**.

**A noter que uMap permet aussi :**

- de ne pas attendre d'avoir fini une ligne pour corriger un point précédemment tracé : clic sur le point à déplacer, puis déplacement.
- d'arrêter un tracé / une ligne (en cliquant une deuxième fois sur le dernier point créé) et de le/la continuer ensuite : clic droit sur le point à partir duquel on veut poursuivre, puis sélectionner l'option « continuer le tracé »,
- de scinder un tracé (une ligne) pour mettre différentes couleurs ou autres attributs : clic droit sur le point où on veut scinder le tracé, puis sélectionner l'option « scinder le tracé », (voir **6**) ci-dessus)
- d'adjoindre 2 lignes = donner les mêmes caractéristiques à 2 lignes disjointes : sélectionner une ligne (pour que les carrés blancs soient visibles), puis faire un clic droit sur l'autre tracé à adjoindre, et sélectionner l'option « adjoindre le tracé au groupe courant »,
- de fusionner 2 lignes = relier 2 lignes pour qu'elles n'en constituent plus qu'une : après avoir effectué l'opération précédente « adjoindre 2 lignes », répéter les mêmes actions en sélectionnant l'option « fusionner

les lignes » (Nota : si le résultat qui apparaît à l'écran présente des lignes non souhaitées, cliquer sur **ANNULER**, ce qui est le cas quand les 2 lignes n'ont pas été tracées dans le même sens.)