



*Concevoir gratuitement et librement
tous ses documents et activités
d'Histoire Géographie
avec OOo 2.0 et sa Gallery*

Novembre 2005

Version 2

pour OpenOffice 2.0

Gilles Badufle

Réalisé avec : OOo 2.0

Plate-forme / Os : Toutes

Copyright (c) Gilles Badufle 2005. voir licences

SOMMAIRE

1 UTILISER OPENOFFICE EN HISTOIRE GEOGRAPHIE	8
1.1 Documents en « bitmap » ou « vectoriel » : éléments explicatifs	8
1.1.1 La cartographie en mode "dessin bitmap"	8
1.1.2 La cartographie en mode "dessin vectoriel"	9
1.1.3 Créer des documents hist-géo avec OOo.HG	9
1.1.4 Qu'apporte l'informatique en histoire-géographie ?	10
1.2 L'utilisation de la Gallery	11
1.2.1 Accès à la gallery (en mode texte ou dessin)	11
1.2.2 Utiliser les objets de la Gallery	13
1.2.3 Gérer les thèmes	14
1.2.4 Insérer de nouvelles « images » dans la Gallery	15
1.2.5 Transformer les objets (cartes) en objets vectoriels OOo	17
1.2.6 Conclusion	21
1.3 OOo.HG : importation et intégration des documents HG fournis	21
1.3.1 Comment OOo organise les dossiers d'images?	22
1.3.2 Comment OOo organise les fichiers image ?	22
1.3.3 Importation des thèmes	23
1.3.4 Les documents OOo.HG à télécharger	25
1.3.4.1 Cart'OOo	25
1.3.4.2 Chron'OOo	27
1.3.4.3 Atlas'OOo	28
1.3.5 Téléchargement et installation	29
1.3.6 Comment passer de la version 1 d'OOo à la version 2.0 ?	31
1.3.7 Comment intégrer d'autres documents?	31
1.3.8 Comment utiliser OOo : Mode "Texte" ou "Dessin" ?	33
1.4 La création en Mode "Document Texte"	34
1.4.1 La barre d'outils Dessin	34
1.4.2 Modifier la barre d'outils dessin	35
1.4.3 Les outils de Dessin en mode texte	38
1.4.4 Le menu contextuel	45
1.4.5 Modifier les couleurs	46
1.5 La création en mode "Dessin"	49
1.5.1 Démarrage et principe	49
1.5.2 L'environnement	49
1.5.3 Les outils de dessin	50
1.5.4 Manipuler des objets regroupés	53
1.5.5 La barre d'Objets Bézier	54
1.5.6 Travailler avec les couches	55
1.5.7 Remplacer certaines couleurs des objets	57
1.6 Barres et outils complémentaires	57
1.6.1 La barre Image	57
1.6.2 La barre Menu pour Cadres	60
1.6.3 L'outil Fontwork	60
1.6.4 Manipuler les objets : conseils et astuces	61
1.7 Les formats d'enregistrement	65
1.7.1 Les formats natifs OOo	65
1.7.2 Les autres formats d'enregistrement	66
1.7.3 Les formats d'exportation	67
2 CART'OOo	68

2.1	Principe de base pour créer cartes et croquis:	68
2.2	Manipuler les objets de la Gallery	71
2.3	Concevoir une carte en "objets"	72
2.4	Importer une nouveau fichier vectoriel (carte) dans la Gallery	73
2.5	Pédagogie : exemples concrets	75
2.5.1	Initier des élèves en 6°/5° par la création d'une carte simple de nomenclature	75
2.5.2	Un croquis des espaces régionaux de l'Afrique (niveau 5°)	78
2.5.3	Croquis en autonomie des régions du Maghreb	80
2.5.4	Concevoir un croquis à partir d'une carte, en 4° :	82
2.5.5	Réaliser un croquis en Terminale	84
2.5.6	De l'école ... à l'université ?	85
2.6	Cart'OOo : Conclusion	85
3	CART'OOO : TP, pas à pas, un croquis en 10 minutes !	86
3.1	Avant-propos	86
3.1.1	OpenOffice.org : Rappel	86
3.1.2	Objectif de ce document	87
3.1.3	Mode d'emploi du document	89
3.1.4	Condition de réutilisation de ce document	89
3.2	Espace de travail et notion d'"objet"	89
3.2.1	Insertion du fond de carte	89
3.2.2	Nature des objets créant un "fond de carte"	91
3.2.3	Dissociation des objets	92
3.2.4	Modification du "fond de carte" pour "fermer" les objets :	93
3.3	Conception du croquis	95
3.3.1	Objets ponctuels à partir de la barre outil "Dessin"	95
3.3.2	Objets ponctuels à partir du thème "Carte outils"	97
3.3.3	Lignes et axes	97
3.3.4	Aires d'influence et zones diverses	98
3.3.5	Polygones fermés	99
3.3.6	Zones de texte	100
3.3.7	Zones de Légende	102
3.3.8	Cadre de la carte	102
3.4	Finalisation du travail	103
3.4.1	Compléments usuels	103
3.4.2	Groupement des objets	103
3.4.3	Enregistrer au format "texte" OOo ou autre	104
3.4.4	Enregistrer au format html (navigateur web)	105
3.4.5	Enregistrer au format Pdf (acrobat)	105
3.4.6	Enregistrer au format image	106
3.4.7	Transformer en animation	107
3.5	Conclusion	108
4	CHRON'OOo	109
4.1	Principe de base	109
4.2	Méthode de travail	110
4.2.1	Glisser-déposer, à partir de la Gallery	110
4.2.2	Positionner les éléments	111
4.2.3	Ajuster l'axe à la dimension souhaitée	111
4.2.4	Modifier les chiffres des unités temporelles	112
4.2.5	Personnaliser la chronologie	112
4.3	Pédagogie : Pourquoi et comment utiliser des chronologies ?	113
4.3.1	Chronologie et pédagogie	113
4.3.2	Quelle acquisition de repères ?	115
4.3.3	Chronologies classiques : exemples d'activités	115
4.3.3.1	Lire une chronologie	116

4.3.3.2 Lire et analyser une chronologie.....	116
4.3.3.3 Produire un texte à partir d'une chronologie.....	118
4.3.3.4 Produire et concevoir une chronologie.....	119
4.3.3.5 S'exercer sur une chronologie.....	123
4.3.3.6 D'autres possibilités.....	123
4.3.3.7 Mémoriser à partir d'une chronologie.....	125
4.3.4 Chronologies de type "dynamique"	126
4.3.4.1 Comment réaliser des chronologies dynamiques ?.....	126
4.3.4.2 Type "graphique"	126
4.3.4.3 Type "cartographique"	128
4.3.4.4 Type "arbre"	129
4.3.4.5 Type "tableau chronologique"	129
4.3.4.6 L'intérêt pédagogique.....	132
4.3.5 Quelques règles de base	132
4.4 Conclusion	133
5 ATLAS'OOo	134
5.1 Spécificité d'Atlas'OOo	134
5.2 L'Atlas s'utilise avec tous les modules d'OOo!	134
5.3 Utilisation pédagogique simple en mode traitement de texte	135
5.3.1 Le document pédagogique de l'enseignant (ou de l'élève)	135
5.3.2 Le document avec tableau intégré	140
5.4 Utilisation pédagogique approfondie	142
5.4.1 Utiliser les fonctions dessin	142
5.4.2 De la carte au croquis	144
5.4.3 Imprimer en noir et blanc une carte	145
5.4.4 Pourquoi transformer ses documents en pages web ?	146
5.5 Atlas'OOo : conclusion	151
6 DIAP'OOo : Concevoir des objets numériques animés hist-géo au format Flash	151
6.1 Présentation	151
6.1.1 Objectifs	151
6.1.2 Principe de base	152
6.1.2.1 Méthode 1	152
6.1.2.2 Méthode 2 :	152
6.1.3 Pour quoi faire ?	153
6.2 Notions de base du module de présentation	153
6.2.1 Démarrer sa présentation	153
6.2.2 Comprendre mode de travail, volets et barres d'outils	155
6.2.3 Comment insérer texte, images, cartes dans une diapo ?	156
6.2.4 Comment créer transitions, animations, interactions ?	158
6.2.5 Comment créer une diapo : compléments	160
6.3 Création progressive de chaque diapositive : exemple du croquis du RU	161
6.3.1 Conception de la diapositive 1	161
6.3.2 Conception des diverses diapositives intermédiaires	165
6.3.3 Finalisation : conception des dernières diapositives	167
6.4 Transformation d'un objet existant en diapositives, exemple d'une chronologie	168
6.5 Comment finaliser la réalisation: enregistrer ? exporter ?	173
6.6 Conclusion	180
7 CONCLUSION	181
8 CREDITS	183
9 LICENCES	184
9.1 Présentation	184
9.2 Auteur et titres	184
9.3 Contributeurs principaux :	184
9.4 Licence de Documentation Libre "OOo.HG"	185

INTRODUCTION

Qu'est ce que OOo.HG ?

C'est utiliser  OpenOffice.org 2.0

avec sa "**GALLERY de ... cartes, fonds de cartes, objets géographiques et historiques**"

et sa "**barre d'outils Dessin**" (ou le "**module Dessin**")

**pour créer tout document et activité d'histoire géographique
comprenant des CARTES, des CROQUIS, des schémas, des graphiques
des AXES chronologiques...**

GRATUITEMENT & LIBREMENT

OOo.HG n'est pas un nouvel outil d'OOo 2.0, mais un **module complémentaire** ou "**plug-in**" composé d'un **ensemble de cartes vectorielles** à télécharger et de **divers objets** géographiques et historiques intégrés dans une "**Gallery**" ainsi que de **didacticiels** regroupés dans ce **manuel** ; il s'agit donc d'une optimisation d'outils existants (Gallery d'OpenOffice et Module Dessin) afin de faciliter **l'affichage**, la **modification**, la **construction** de cartes et croquis, d'axes chronologiques... dans un but de création de documents et activités pédagogiques variés. Désormais concevoir tous ses documents d'histoire géographique devient facile, libre et gratuit ! En effet, la Gallery permet d'afficher une collection d'objets graphiques (cartes et divers objets), en mode vectoriel ou bitmap, classés par thèmes que l'on peut insérer dans tout document par un simple **glisser-déposer**.

Dans le module "Texte", il suffira d'utiliser la **barre d'outils de dessin**, barre très simplifiée d'outils fondamentaux qui conviennent parfaitement à la cartographie et au schéma de base. Elle permet des réalisations variées pour enrichir et compléter les cartes. Un néophyte pourra acquérir rapidement les notions de base de dessin vectoriel et concevoir rapidement des documents de qualité.

Dans le module "Dessin" vectoriel, les outils très variés et puissants permettent de concevoir des cartes et croquis de grande qualité tant les possibilités sont riches ; à noter que Draw permet de modifier tous les objets composant un fond de carte et de travailler sur des "calques" qui autorisent le système de couches, ainsi les utilisateurs expérimentés pourront créer des documents de niveau professionnel. De plus, toutes les cartes créées pourront être enregistrées dans de multiples formats : en particulier, en bitmap (gif, jpg, png) en vectoriel (wmf) et en format "acrobat" (.pdf) et "flash" (.swf).

La Gallery¹, en affichant cartes et objets vectoriels en miniatures, simplifie le travail. Nul besoin d'aller rechercher sur les disques (disque dur ou cédérom) des fichiers cartes comme c'est la cas avec les autres suites logicielles. La Gallery montre toutes les ressources d'OOo.HG, elle s'affiche, se positionne, se déplace à la souris, simplement par un "glisser/déposer". Nul besoin de rechercher dans la barre de menus déroulants des barres d'outils dédiées : automatiquement, elles s'affichent en fonction du contexte et se désactivent ensuite, d'elles mêmes.

Toutes les réalisations peuvent être facilement stockées, réutilisées et échangées à partir de la Gallery ou de manière traditionnelle en enregistrant sur le disque des fichiers. Les cartes et croquis réalisés s'intègrent naturellement dans les divers documents créés avec OOo, textes et tableaux, en particulier.

1 Le terme "**Gallery**" sera conservé avec son orthographe pour indiquer qu'il s'agit bien du module spécifique d'OOo.

Professeurs et élèves doivent banaliser l'usage d'Ooo, logiciel libre et gratuit afin qu'il devienne une suite standard dans les établissements scolaires et, à la maison. En effet, cette suite bureautique, outil multifonctionnel, permet à la fois, le traitement de texte (Writer), le tableur (Calc), la présentation en diapositives (Impress), le dessin (Draw), la création de page html (Editeur HTML), la création de bases de données (Base). Tous les travaux réalisés antérieurement sont ré-exploitable puisque Ooo ouvre tous les fichiers concurrents (compatibilité assurée avec plus de 100 formats !) et permet d'insérer la plupart des formats image. De plus, les fichiers sont enregistrés, non plus en un format propriétaire, mais en un format standard universel (XML) avec une garantie de pérennité illimitée.

Ainsi, il est désormais inutile d'acquérir des suites logicielles coûteuses pour réaliser de simples textes ou tableaux, Ooo étant un produit libre et gratuit, qui de plus, permet de concevoir des réalisations pédagogiques originales, comme, ici, des cartes et croquis, des axes chronologiques ; les autres disciplines sont également concernées, soit par l'existence de modules spécifiques comme celui de mathématiques (formules) soit par la création de dessins ou objets propres à chaque discipline (ex en physique) qu'il suffit de glisser/déposer, faut-il encore trouver des collègues bénévoles pour offrir gratuitement au monde du "libre", leur réalisation....

Les établissements scolaires vont d'une part faire des économies substantielles et, d'autre part, respecter, enfin, la législation en mettant à jour leur parc informatique, puisque les autres suites bureautiques payantes, désormais inutiles, seront supprimées d'autant que les licences sont rarement conformes. Les sommes économisées pourront être investies dans des productions numériques pédagogiques disciplinaires pures.

Ooo est donc un outil d'avenir offrant gratuitement des possibilités très puissantes et variées, ainsi avec les divers modules inclus dans Ooo.HG, la suite OpenOffice est « détournée » pour mieux l'exploiter encore avec un objectif original : permettre à tous la création de documents pédagogiques d'histoire géographie facilement et rapidement.

Chaque module présent dans Ooo.Hg nécessite simplement pour son fonctionnement :
- **le téléchargement gratuit de ce manuel** dont la lecture est indispensable aux néophytes pour réussir le téléchargement des documents (cartes et objets), puis l'installation. Ensuite, un court apprentissage sera nécessaire pour bien comprendre la "logique" et le principe de fonctionnement d'Ooo ("Gallery", "dessin vectoriel", "notion d'objet"...). Ce didacticiel donne aussi de nombreux conseils et idées afin de concevoir des documents pédagogiques variés intégrant cartes, croquis, chronologies. Le site **ooo.hg.free.fr** donne des indications de base suffisantes pour un utilisateur expérimenté qui maîtrise parfaitement les notions de "dessin vectoriel".

-Pour **Cart' Ooo** dont l'objectif est de créer rapidement cartes et croquis de géographie à partir d'un ensemble de fonds de cartes :

- **l'importation gratuite de thèmes " fonds de cartes" classés en catégories** : plus de 153 cartes vectorielles réalisées par des collègues professeurs d'histoire-géographie et adaptées pour être intégrées à la Gallery Ooo. A noter la présence de nombreux fonds de cartes destinés à l'histoire.

- **l'importation gratuite d'objets géographiques** : 135 objets vectoriels divers, classés par catégories, éléments d'expression cartographique par figurés, de différente nature, qui s'implantent ponctuellement. Ils sont tous modifiables, à positionner par glisser/déposer afin d'enrichir, compléter ou construire ses propres croquis, cartes et légendes très rapidement

-Pour **Chron' Ooo** dont l'objectif est de permettre à tous la création d'axes ou frises chronologiques vectoriels très rapidement.

-l'importation gratuite de divers objets classés en 3 catégories : Axes, Règles, Outils. Ils sont tous modifiables, à positionner par glisser/déposer afin d'enrichir, compléter ou construire ses propres axes et frises très rapidement

-Pour **Atlas'OOo** dont l'objectif est d'insérer facilement des cartes et graphiques (format bitmap) issues de l'Atlas d'Alain Houot.

-l'importation gratuite de 21 thèmes de géographie et 9 d'histoire : au total, **413 cartes ou graphiques** BITMAP, réalisés par **Alain HOUOT** professeur d'histoire-géographie, ainsi que quelques documents réalisés par Eric Dromer et d'autres enseignants, à intégrer à la Gallery OOo.

Ainsi tout élève, tout enseignant, toute personne intéressée par l'histoire et la géographie pourra très facilement construire des cartes et croquis, des axes ou frises chronologiques, et, concevoir des documents intégrant des cartes et graphiques avec OOo.HG

1 UTILISER OPENOFFICE EN HISTOIRE GEOGRAPHIE

1.1 Documents "bitmap" et "vectoriel" : éléments explicatifs

Les images numériques se répartissent en deux catégories : image bitmap et vectorielle. Quelles sont les différences entre ces deux types d'images (en particulier pour des cartes) ? Quel mode convient le mieux en histoire géographique, surtout en cartographie ?

1.1.1 La cartographie en mode "dessin bitmap"

<p>PRINCIPE</p> 	<p>Grille de points (Pixels : "picture element") où chaque pixel possède une position et une couleur. Elle se caractérise par sa définition, ex: 640/480 (nombre de pixels composant l'image) L'ensemble des points figure un dessin (ex: carte) sous forme d'un rectangle « matriciel » (matrice de points ordonnés). Le pixel est l'élément de base.</p>
<p>CREATION</p>	<p>Une image bitmap s'obtient soit par un périphérique informatique (scanner, appareil photo numérique) soit par un logiciel de dessin (« Paint »...)</p>
<p>CARACTERISTIQUES DES "DESSINS"</p>	<p>-Tracé pixellisé en "escalier" donc : -Zoom délicat, même impossible -Ecriture peu lisible si trop petite</p> <p>- 1 seule couche visible (parfois possibilité de travailler avec des "Calques")</p> <p>- Modification très délicate : modifier point par point (!) ou tous les points (!)</p> <p>- Impression de "points" qui figurent à l'écran : nécessite une grande finesse</p>
<p>CARACTERISTIQUES DES FICHIERS STANDARDS</p>	<p>Volumineux (chaque point est codé et mémorisé) Extensions courantes : BMP, TIF (qualité optimale utilisée par les professionnels) et GIF(image) et JPEG (photo). A noter l'arrivée du nouveau format PNG. Seuls les formats en gif, jpeg et png peuvent s'afficher dans un navigateur. Presque Impossible à transférer en mode vectoriel ! mais OOo Draw le permet avec un résultat qui demeure aléatoire.</p>
<p>LOGICIELS DE DESSIN</p>	<p>Tout logiciel de traitement d'image permet de créer/modifier des images bitmap. A noter l'existence logiciels libres (Gimp) et en freeware (Xnview, Photofiltre, Picasa...) Ooo permet d'insérer des images bitmap et de faire des modifications de base (Menu Insertion / Image ou en glisser/déposer d'images de la Gallery (module Atlas'OOo)</p>
<p>BILAN</p>	<p>Format spécifique pour afficher des photos, des images... indispensable pour afficher sur l'internet (donc sur un écran) des documents image (cartes, croquis...) mais peu pratique pour réaliser (conception/modification) des cartes et croquis. <u>Toutes les cartes du module ATLAS'OOo sont en mode bitmap</u> <u>Tous les fonds de cartes et objets autres d'OOo.HG sont en mode vectoriel</u></p>

1.1.2 La cartographie en mode "dessin vectoriel"

<p>PRINCIPE</p> 	<p>Des objets assemblés (lignes, courbes, figures...) calculés mathématiquement (équation vectorielle) qui peuvent être modifiés (épaisseur, couleur, forme, longueur..) L'ensemble des objets et lignes figure un dessin (ex: carte) virtuel. <u>Ici cette carte est composée successivement de</u> -1 couche fond en gris puis 2 couches mer en bleu -1 couche France en jaune -4 lignes en bleu fleuves et 1 cercle rouge ville</p>
<p>CREATION</p>	<p>C'est un « dessin » virtuel créé à partir d'un logiciel qui peut avoir n'importe quelle forme (et non pas obligatoirement un rectangle).</p>
<p>CARACTERISTIQUES DES "DESSINS"</p>	<p>-Tracés précis de lignes -Zoom / Agrandissement illimité (car nouveau "calcul" du logiciel) -Ecriture fine et lisible -Possibilité de superposer des objets (parfois difficile à gérer) et des couches -Modification aisée par "objet" (seul ou "groupé") qui peut être déplacé, agrandi, modifié... -Impression de "lignes" fines de bonne qualité selon la définition de l'imprimante</p>
<p>CARACTERISTIQUES DES FICHIERS STANDARDS</p>	<p>Légers (des formules mathématiques son codées) Format courant: WMF ou CGM Les autres formats sont récents (svg) ou "propriétaires" (cdr, ai, swf) ou professionnels (EPS) Possibilité de transformer en mode bitmap toute image vectorielle.</p>
<p>LOGICIELS DE DESSIN</p>	<p>Les logiciels de dessin vectoriel coûtent très chers (Corel Draw, Flash, Adobe Illustrator ...). Les logiciels libres sont rares et en anglais (Sodipoli), de même pour les freewares (Grids, Draw Plus ...). Le module Draw d'OOo est un outil simple à la portée de tous qui permet d'exporter en une multitude format image.</p>
<p>BILAN</p>	<p>L'idéal pour la cartographie . <u>Tous les fonds de carte proposés dans le module Cart'OOo sont en mode vectoriel (adapté pour OOo), ainsi que tous les objets permettant de réaliser des axes chronologiques du module Chron'OOo</u></p>

Conclusion : Les deux formats sont nécessaires et complémentaires. OpenOffice est capable d'afficher et de modifier les images en format bitmap ou vectoriel. Il dispense donc l'utilisation de logiciels spécialisés et assure donc, par cette polyvalence, à un enseignant, la possibilité de gérer et créer tout type de document pédagogique.

1.1.3 Créer des documents hist-géo avec OOo.HG

OOo est polyvalent en permettant :

-la **réalisation de dessin vectoriel**, à la fois dans le mode texte avec la barre d'outils de dessin, et dans le mode "Dessin".

-l'**insertion d'images bitmap (ou vectorielles)** [via le menu "insertion" "Image" "à partir d'un fichier" ou par glisser/déposer à partir de la Gallery] sur lesquels il est possible d'intervenir grâce à une barre d'outils dédiés.

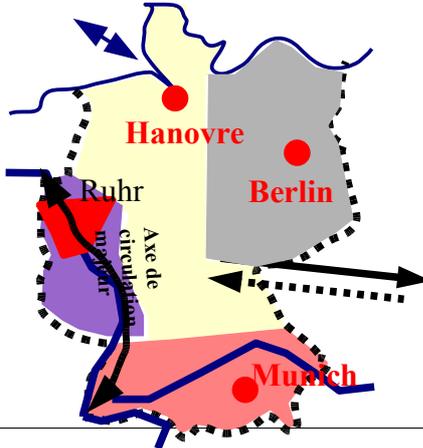
Ainsi, l'on pourra aisément à la fois :

-récupérer des fichiers de dessin (bitmap ou vectoriel) par copier/coller ou par insertion et les modifier. Par exemple, il est possible de redessiner en vectoriel sur une image bitmap puis d'effacer ce bitmap pour laisser apparaître uniquement le vectoriel (**exemple 2.5.2**)

-concevoir ses propres réalisations en vectoriel, à partir du fond de cartes de la gallery ce qui est l'objet de ce didacticiel.

L'ensemble est facilité par l'utilisation la "Gallery" qui permet d'afficher et stocker divers objets images géographiques afin de les insérer simplement par un glisser/déposer.

Toutes les réalisations s'intègrent naturellement et parfaitement dans tous les autres documents conçus par OOo : texte, présentation, tableau... Rien de plus facile pour un enseignant de réaliser ou faire réaliser à ses élèves un document intégrant diverses zones de travail à compléter sur ce principe (ici à l'aide d'un simple tableau intégré dans une page de texte):

Légende	Titre de la carte
	
Commentaire :	

Une méthodologie (étapes de création) est présentée au chapitre 2 suivie d'exemples concrets dans le chapitre 2.5. Ensuite un chapitre est consacré à une explication détaillée, pas à pas, "Créer une carte en 10 min".

1.1.4 Qu'apporte l'informatique en histoire-géographie ?

Tout d'abord, dans le dessin de cartes et croquis, l'apport est multiple :

- **EFFICACITE** : rapidité, gain de temps pour afficher un fond puis l'enrichir.
- **RIGUEUR et METHODE** : nécessité de réfléchir et de s'organiser dans la conception
- **QUALITE** : dessin (précision, netteté, rigueur: ex aplats et trames) habillage, légende et mise en page de la carte.
- **LISIBILITE et SOIN** : les informations sont présentées clairement (écriture, cadre...) avec cohérence et l'aspect visuel de la carte est renforcé.
- **CREATIVITE** : droit à l'erreur (retour arrière), tests et comparaisons permettent des créations originales. *Un moyen de faire des recherches.*

- **STOCKAGE et DIFFUSION ILLIMITES** : sous forme de fichiers numérisés indégradables et partageables (internet et PJ).

Mais il existe des contraintes

-**APPRENTISSAGE** : plus ou moins long investissement qu'il faut "maintenir". L'expérience nous montre que les élèves acquièrent très vite les notions de base qu'ils savent réinvestir rapidement par la suite, y compris chez eux, sur leur ordinateur personnel.

-**RESPECT** des règles traditionnelles de cartographie ("grammaire cartographique", expression, phases de construction...) **heureusement !**

Un ECUEIL : privilégier le travail graphique et non pas la conception et l'analyse de la carte (nous ne faisons pas d'oeuvres d'art et ne cherchons pas l'originalité à tout prix!)

et un RAPPEL OOo 2.0 et ses modules OO.HG n'est pas un logiciel de cartographie thématique pure qui associe à des objets (polygones ou points ou lignes) une base de données (tableau de chiffres) pour réaliser instantanément des cartes. Il n'existe pas encore de produits libres simples. Toutefois, l'on trouve des logiciels pédagogiques français à tarif très modéré (Wincarto, en particulier, voir à www.soshg.org/wincarto/). A noter que l'on pourra exporter les cartes thématiques réalisées avec un logiciel de cartographie vers OOo (insertion d'image) pour les présenter, les compléter et les analyser.

L'intérêt de l'outil informatique ne se limite pas à la création de cartes et croquis, même s'il s'agit là, de l'exemple le plus pertinent et convaincant. Créer des axes chronologiques avec Chron'OOo, concevoir des animations pédagogiques au format flash avec Diap'OOo sont de nouvelles possibilités dont l'intérêt est évident.

Au quotidien l'enseignant ou l'élève qui utilise la suite OpenOffice pourra très facilement créer des documents qui intégreront, via un simple « glisser/déposer » des cartes, des croquis, des schémas issus de la Gallery, sans avoir au préalable fait des recherches longues, fastidieuses et compliquées (format des images?) pour trouver le document tant recherché... en effet, Ooo.HG comprend des centaines de documents pédagogiques classés et adaptés à l'éducation (correspondant aux divers programmes) les auteurs de ces documents étant tous des enseignants chevronnés adeptes de l'outil informatique.

L'enseignant n'ayant plus de soucis matériel et technique d'intégration et de conception de documents pédagogiques (fiches de cours, TP, documents élèves....) pourra désormais consacrer l'essentiel de son temps et de sa réflexion à l'essence même de son métier : la pédagogie.

1.2 L'utilisation de la Gallery

1.2.1 Accès à la gallery (en mode texte ou dessin)

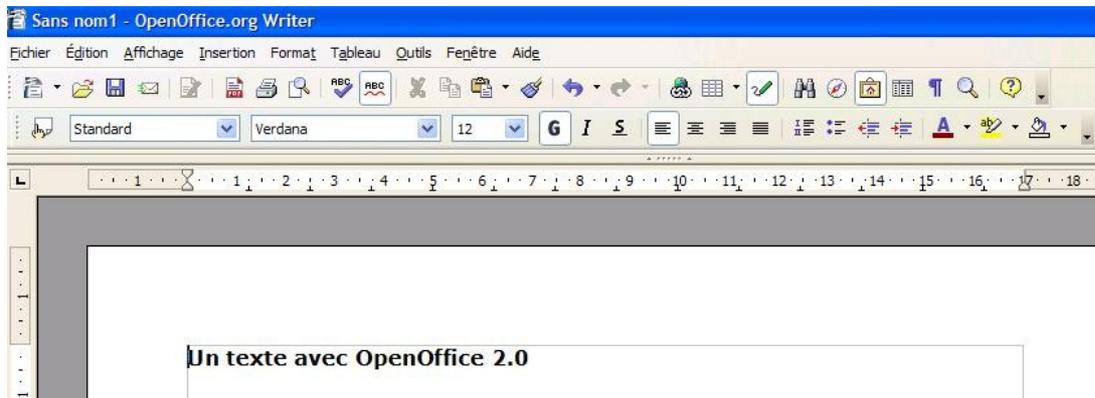
Activer la gallery avec le menu Outils Gallery 

Ci-dessous, on ne peut deviner l'existence de la Gallery !

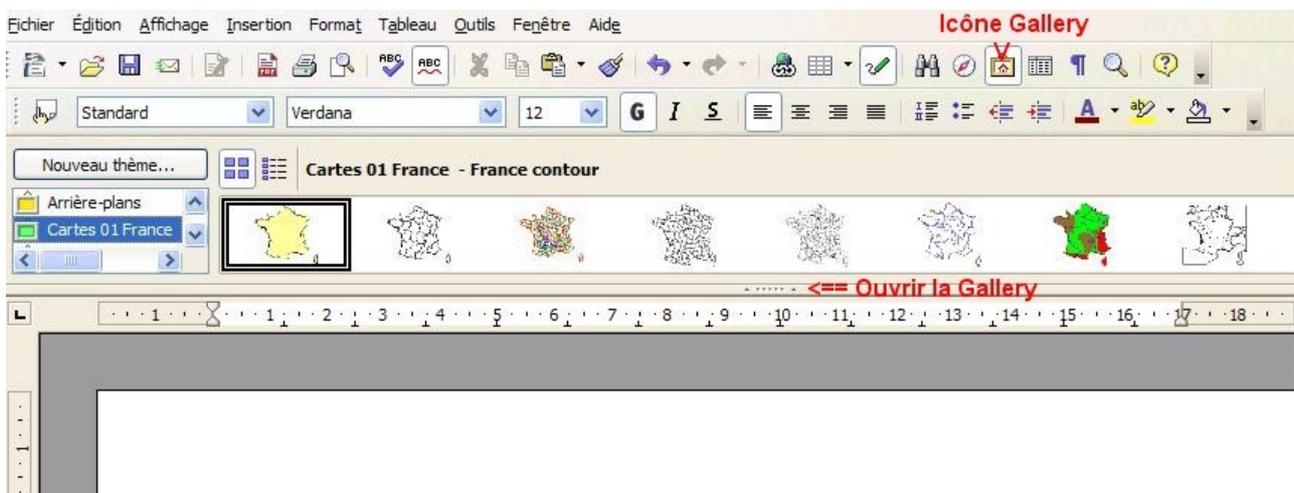
Si la nouvelle fenêtre se plaçant sous la barre des menus n'apparaît pas, il faut  l'ouvrir en cliquant sur la nouvelle icône en triangle "réduire/agrandir" qui est

apparue :

Il est souvent **nécessaire de l'agrandir** avec la souris lorsque le pointeur devient :



Voici ce qui apparaît lorsque la Gallery est entrouverte :



-Vous pouvez éventuellement la transformer en fenêtre libre par un double-clic dans une zone haute grisée avec la touche  maintenue enfoncée, puis déplacer le curseur vers son emplacement de destination. L' emplacement d'origine, en haut, paraît la position la moins gênante.

Attention, le repositionnement de la fenêtre à son emplacement d'origine (sous les barres de menus, d'outils et derrière l'espace de travail) est parfois délicate à réaliser en "Glisser de fenêtre sur le côté à partir de sa barre de titre"

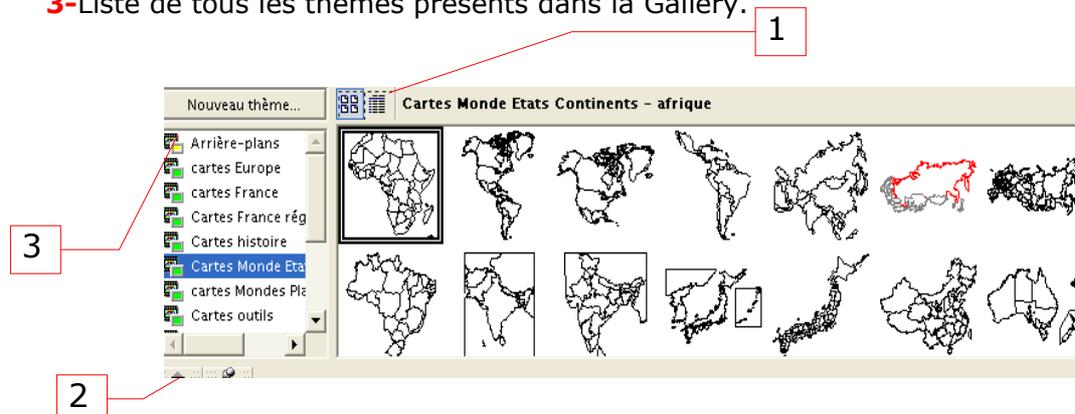
-Lorsqu'elle vous gêne, utilisez l'icône "réduire/agrandir" pour avoir une meilleure vision du document. Le mode d'affichage est conçu soit en liste, soit en icônes.

La fenêtre possède trois grandes zones :

1-Ces deux icônes permettent de sélectionner le type d'affichage soit en liste, soit en icônes (ici, affichage en icônes)

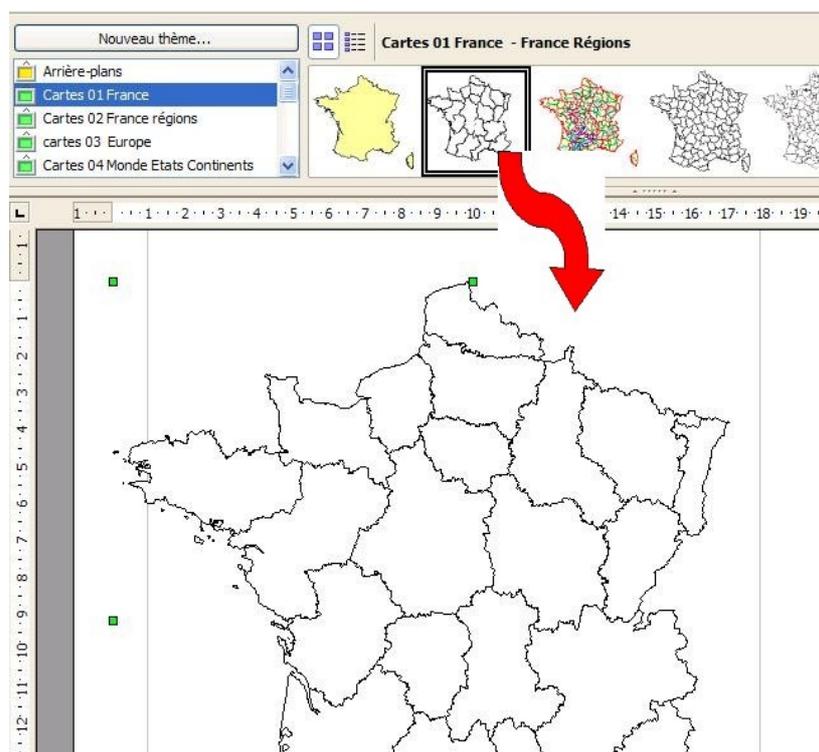
2-Lorsqu'elle vous gêne, ne fermez pas la fenêtre Gallery mais utilisez l'icône Masquer/Afficher.

3-Liste de tous les thèmes présents dans la Gallery.



1.2.2 Utiliser les objets de la Gallery

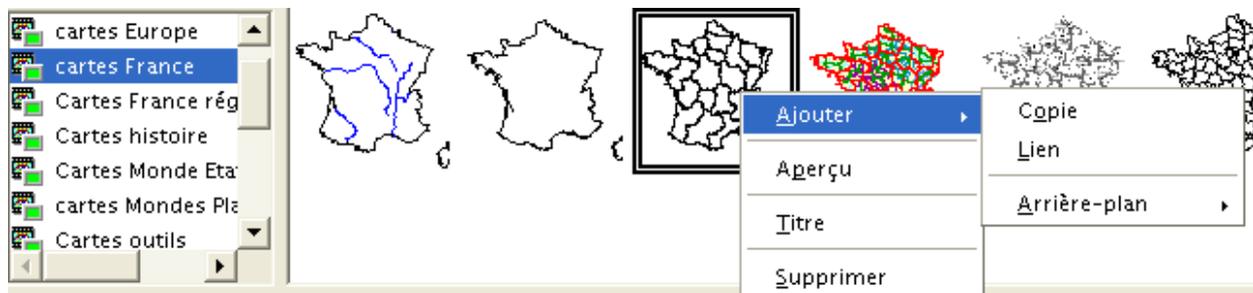
Pour insérer un élément contenu dans la Gallery, le plus simple et rapide consiste à réaliser un **cliquer-glisser-déposer de l'objet carte**, dans ce cas le curseur prend la forme  , de la Gallery vers le document de travail. En réalité, c'est une copie de l'objet qui est insérée dans le document.



Une autre possibilité consiste à sélectionner l'objet, ouvrir le menu contextuel **Ajouter – Copie**.



Pour certains objets (en particulier les objets bitmap ou les objets d'origine vectorielle non transformés) il est possible de déposer des objets avec "**lien**", soit en maintenant les touches  et  enfoncées, soit par ouverture du menu contextuel **Ajouter – Lien**.



Ce procédé permet d'insérer un simple lien vers l'objet de la Gallery en lui permettant de s'afficher. Mais attention, si on souhaite transmettre le document à une autre personne, il faudra fournir le fichier lié

Il faut bien comprendre la différence entre :

une copie c'est une duplication, le document affiche une copie de l'objet. L'on pourra modifier cet objet sans que l'original de la gallery soit changé. Le fichier sera plus important en taille car l'objet est intégré au document.

un lien n'est possible qu'avec un objet de la gallery qui correspond à un fichier et donc toute modification du fichier sera transférée au lien. Attention, le fichier original doit toujours exister, dans le bon dossier, avec le même nom que dans le document. (Sinon, affichage d'une zone blanche). SI l'on modifie l'objet lien affiché, puis si on enregistre, le fichier sera modifié

Cart'Oo ne propose que des objets vectoriels que l'on ne peut que "copier", le problème est, ainsi, résolu ! En effet, il est beaucoup plus simple de ne réaliser que des copies des objets de la Gallery !

1.2.3 Gérer les thèmes

Les thèmes apparaissent dans la fenêtre **3**. Dans la liste de tous les thèmes présents dans la Gallery, certains thèmes ont une icône , ce sont les thèmes fournis avec la suite et d'autres avec l'icône  pour les thèmes ajoutés avec **Nouveau thème**.

Les thèmes avec l'icône  peuvent être actualisés, supprimés et renommés, les thèmes

fournis avec la suite (🗺️) ne peuvent pas être supprimés

Pour avoir accès à la gestion des thèmes, utilisez le menu contextuel du thème.



Quels thèmes trouve-t-on dans OOo.HG ?

Ils sont groupés et classés en grandes catégories qui s'affichent par ordre alphabétique :

THEME classés alphabétiquement	Module	Contenu
Cartes 01 à Cartes 08	CART'OOo	Des fonds de cartes vectoriels classés par espaces (géographie) ou périodes (histoire)
Carto 1 à Carto 4		Des outils géographiques vectoriels ponctuels classés en 4 catégories, pour créer ses croquis et cartes
Chrono Axes Chrono Outils Chrono Règles	CHRON'OOo	Des outils vectoriels ponctuels pour créer ses axes chronologiques
Géo 01 à Géo 21	ATLAS'OOo	Des cartes et graphiques bitmap de géographie à insérer dans ses documents
Hist 01 à Hist 09		Des cartes et graphiques bitmap d'histoire à insérer dans ses documents

1.2.4 Insérer de nouvelles "images" dans la Gallery

Vous possédez déjà des images :

- fichiers rangés dans des dossiers
- documents texte d'autres formats (exemple en .doc) intégrant des images
- page web (htm) récupérée
- image scannée
- image d'un APN
- ...

et vous souhaitez les récupérer pour les ranger dans un dossier de la "Gallery".
Voici comment procéder pour les intégrer:

-le glisser-déposer pour des objets vectoriels ou bitmap

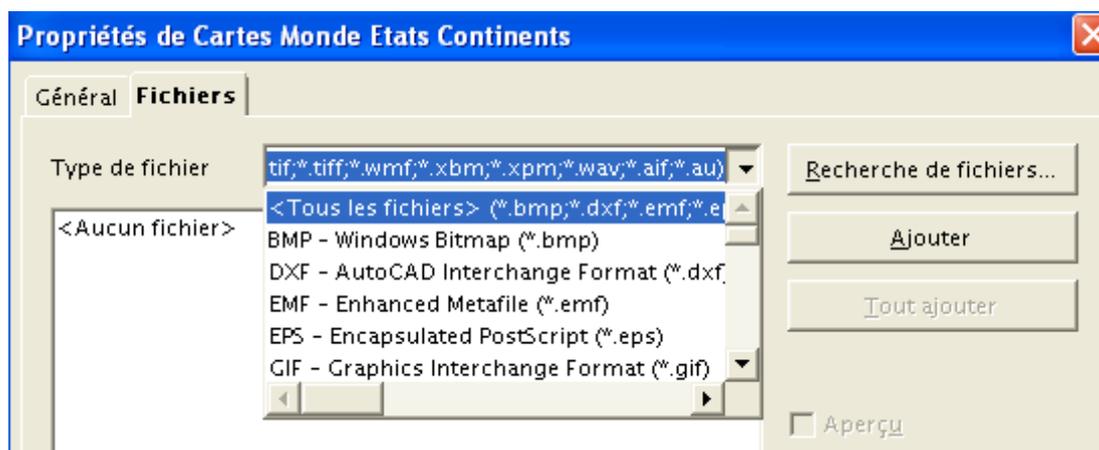
Vous pouvez placer dans la Gallery une carte ou autre objet provenant d'un document (dessin, objet dans un texte ou page HTML) par glisser-déposer. Respectez bien l'ordre !

1. Affichez le thème de la Gallery dans lequel la carte doit être ajoutée.
2. Placez le pointeur de la souris au-dessus de la carte, sans cliquer.
3. Cliquez simplement sur l'image pour la sélectionner.
Si le pointeur de la souris se transforme en main avec un index pointé, cela signifie qu'un lien est associé à l'image. Dans ce cas, vous devez cliquer sur l'image en appuyant sur la touche  pour la sélectionner sans que le lien soit activé.
4. Une fois que l'image est sélectionnée, relâchez le bouton de la souris.
5. Cliquez à nouveau sur la carte tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé pendant plus de deux secondes. Un petit rectangle sur le pointeur de souris apparaît, . La carte est copiée dans la mémoire interne.
6. Faites glisser la carte dans la Gallery en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
7. Le relâchement du bouton souris insère l'objet dans le thème.
8. Faites un clic droit sur l'objet dans la fenêtre Gallery pour afficher son menu contextuel. Puis nommez l'objet avec Titre, et de la même manière vous pouvez utiliser la fonction Supprimer

Remarquer que l'objet de la Gallery

-l'ajout de fichiers bitmap par le menu contextuel Propriétés.

Si vous possédez des dessins bitmap rangés dans un dossier, vous pouvez les intégrer facilement dans un thème de la Gallery. Dans la fenêtre Gallery, à partir du thème sélectionné, après un clic droit de la souris, dans le menu contextuel, sélectionner la ligne **Propriétés** puis dans la boîte de dialogue, l'onglet **Fichiers**



Vous pouvez réaliser une recherche dans un dossier avec le type <Tous les fichiers> sélectionné mais il est plus approprié de traiter par type contenu dans la liste déroulante. Les résultats affichent les fichiers effectivement insérables.

Remarque:

-aucun format de dessin vectoriel n'est accepté, mais seulement du dessin Bitmap ou des formats propriétaires d'autres logiciels.

-OOo est conçu pour utiliser nativement les fichiers image bitmap au nouveau format **png**, format libre, contrairement aux autres, mais accepte les formats classiques gif et jpg

Astuce :

Afin d'obtenir une image qui soit effectivement rangée dans le dossier d'origine d'ATLAS'OOo, il faut d'abord enregistrer ce fichier image dans un des sous dossiers intégrés dans les dossiers HIST ou GEO du dossier « Gallery » situé dans Program Files. Ensuite faire la recherche de fichiers dans ce dossier.

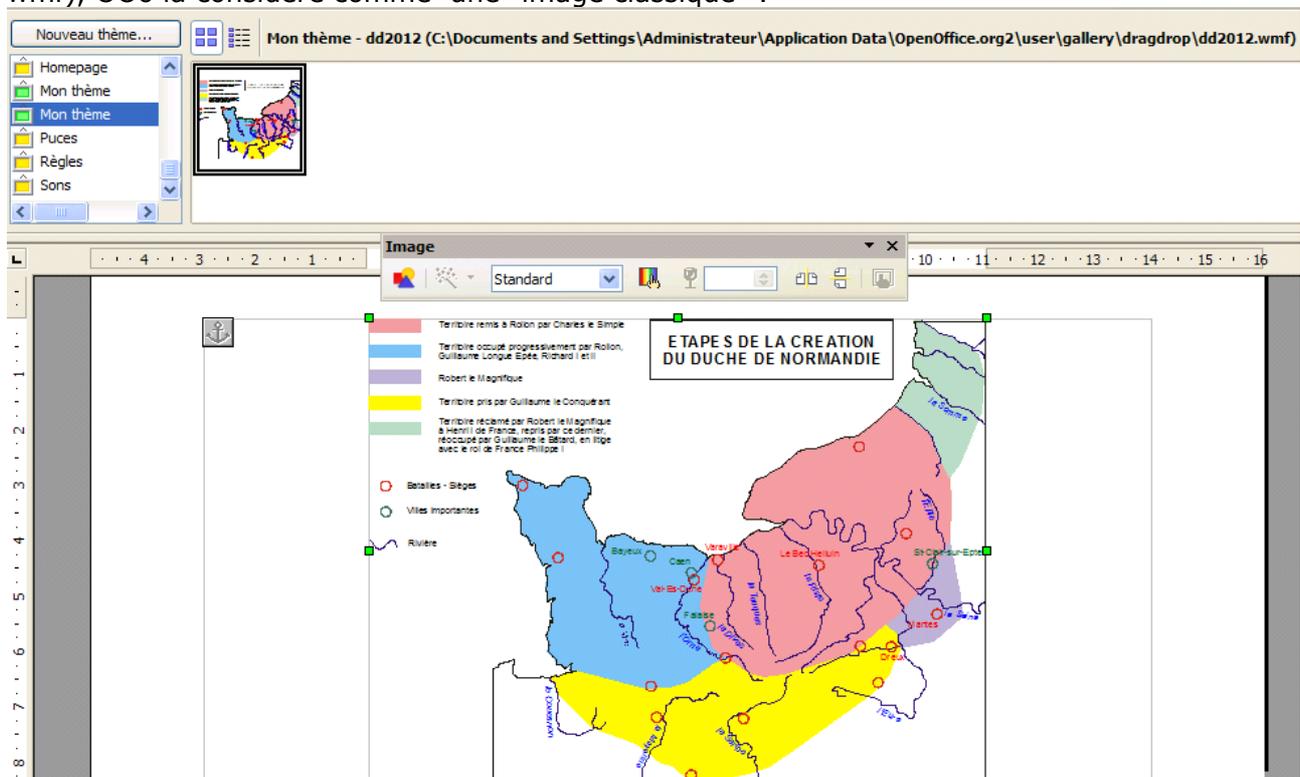
1.2.5 Transformer les objets (cartes) en objets vectoriels OOo

Le fait d'insérer des images dans la Gallery ne consiste qu'à obtenir une mini base de données d'objets "dessin", soit en format bitmap, soit en "pseudo" format vectoriel (pour les images vectorielles d'origine). En effet, OOo les considère toutes comme de simples images, or dans le cadre de Cart'OOo, nous souhaitons obtenir de véritables objets vectoriels reconnus comme tel par OOo 2.0 . Il faudra donc transformer chaque objet carte inséré en objet vectoriel OOo :

Il semble évident qu'il faille, à l'origine, partir d'un fichier au format vectoriel (le plus souvent un fichier wmf) plutôt que d'un fichier au format bitmap (gif ou jpg) difficilement transformable en fichier vectoriel. Toutefois, OOo permettant les deux possibilités, avec des résultats très différents, les deux cas seront examinés :

- **cas d'une image d'origine vectorielle (ex en wmf) :**

Lors de l'insertion dans la gallery d'une image vectorielle (ici, à l'origine, un fichier au format wmf), OOo la considère comme une "image classique" :

**Remarquer :**

Pour cette démonstration, l'image wmf a été insérée dans le dossier "Mon thème"

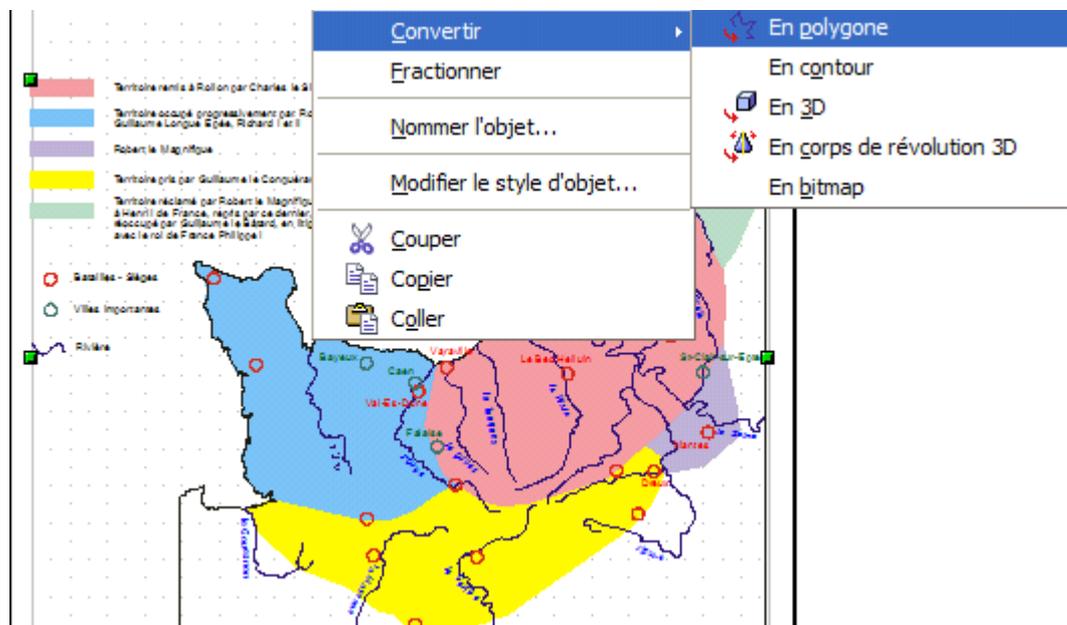
-le dossier de rangement (par défaut) apparaît (**user/gallery/dragdrop**) ainsi que le nom donné à l'image et le format du fichier (dd2012.wmf)

-la barre de fonction est une **barre image** et non pas la barre « Dessin » ce qui signifie qu'OOo considère ce fichier WMF comme bitmap²

Pour **transformer cette image wmf en une carte vectorielle** reconnue par OOo, il faut obligatoirement travailler en **MODE DESSIN** (Fichier/Nouveau/Dessin) puis procéder comme suit :

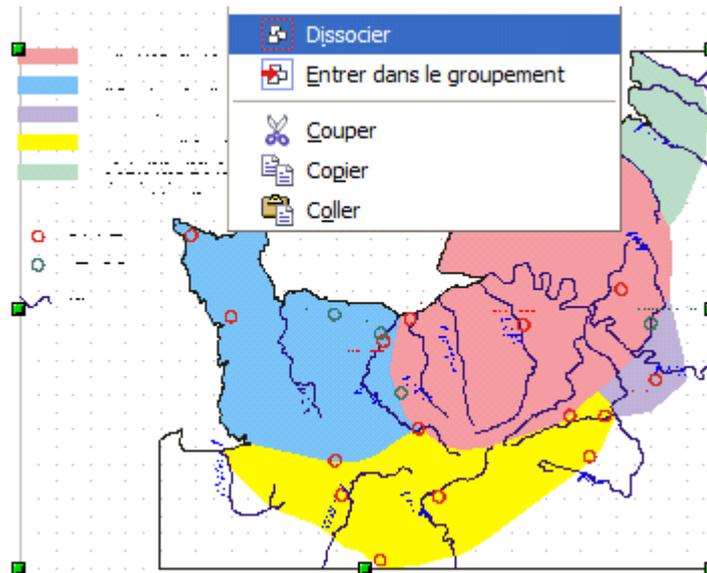
Faire un clic droit pour réaliser les opérations suivantes à partir du menu contextuel:

1-**Convertir en polygone**. L'opération sera plus ou moins longue à réaliser selon la complexité de l'objet et la puissance de l'ordinateur ! L'objet est devenu vectoriel : la barre d'outils a changé.



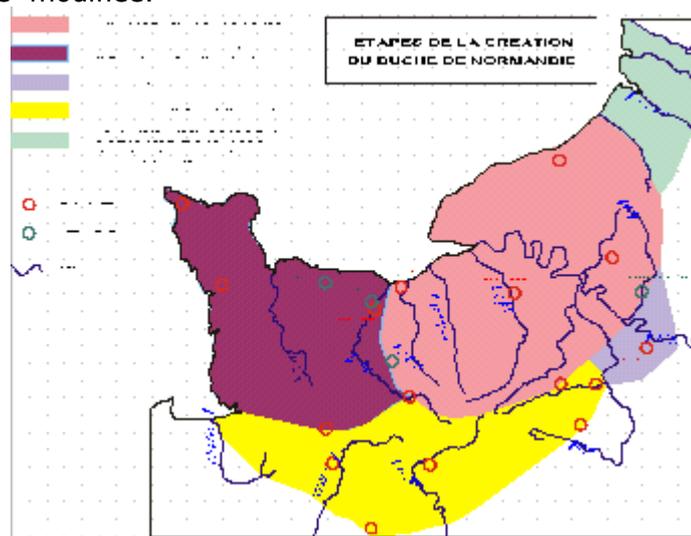
2-**Dissocier**. Le plus souvent les polygones constituant la carte sont "groupés" en un seul or il faut pouvoir intervenir sur chaque objet. Cette opération permet de dissocier chaque objet. Toutefois, il est (parfois) encore impossible de le remplir d'une couleur, il faut en effet fermer les vecteurs qui composent l'objet.

² Le format wmf , créé par Microsoft, correspond à des fichiers qui peuvent contenir des informations bitmap et vectorielles. Il est lu et créé par des logiciels vectoriels et uniquement lu par des logiciels bitmap. Ainsi, OOo le considère-t-il d'abord comme bitmap mais sait le convertir en vectoriel pur.



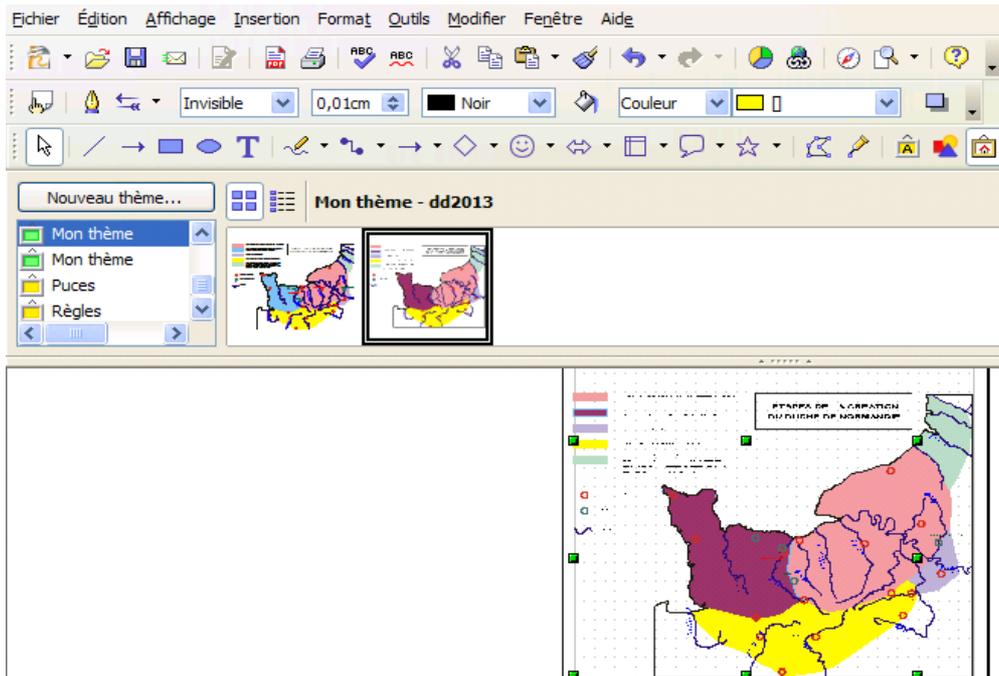
3-Cliquer sur l'éditeur de points puis sur l'icône "fermer bézier". Désormais l'objet se comporte comme un polygone que l'on peut retravailler (ligne et remplissage).

Ici, une couleur a été modifiée.



4-Cliquer-Déposer cette nouvelle image devenue vectorielle dans la Gallery et remarquer :

- l'image ne possède plus de chemin apparent et s'appelle dd2013 (qu'il faudra renommer de manière plus explicite)
- la barre de fonction est devenue "vectorielle"

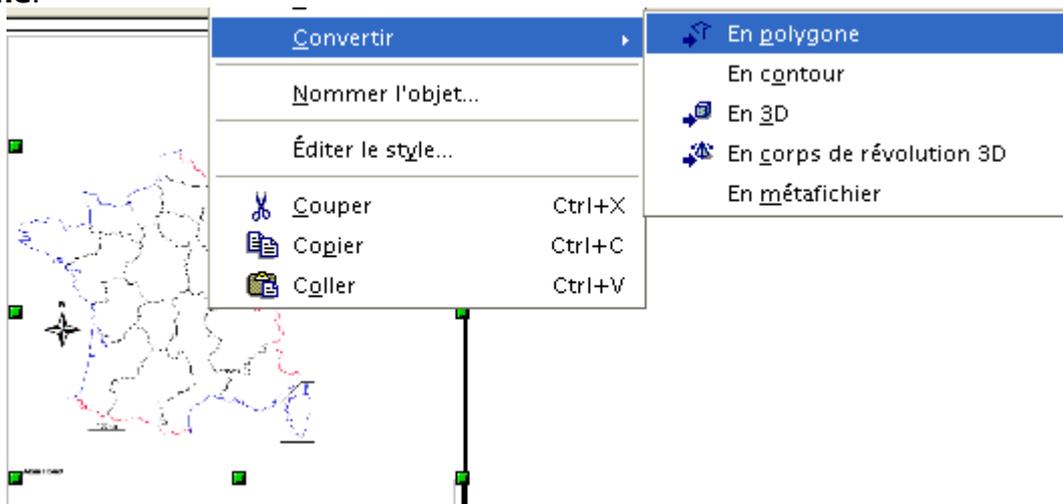


C'est ainsi que **TOUTES les cartes fournies avec OOo ont été transformées**, attention, il se peut que certains objets composant une carte ne soient pas fermés complètement.

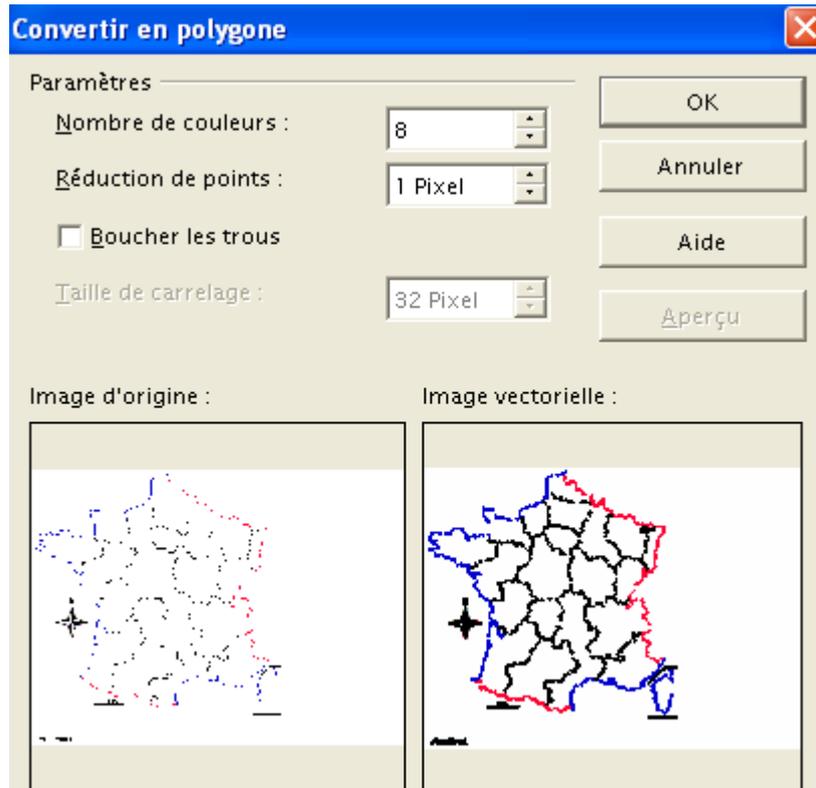
-cas d'une image bitmap :

Il faudra réaliser une **Conversion bitmap – vectoriel** qui donne des résultats très aléatoires et dans la plupart des cas, très insuffisants ! Il est souvent plus efficace de « redessiner » par dessus l'image bitmap pour obtenir un fond correct.

Sélectionnez l'image bitmap à convertir et dans son menu contextuel choisir **Convertir – En polygone**.



Dans la fenêtre qui s'ouvre, régler les paramètres de conversion en s'aidant de l'Aperçu.

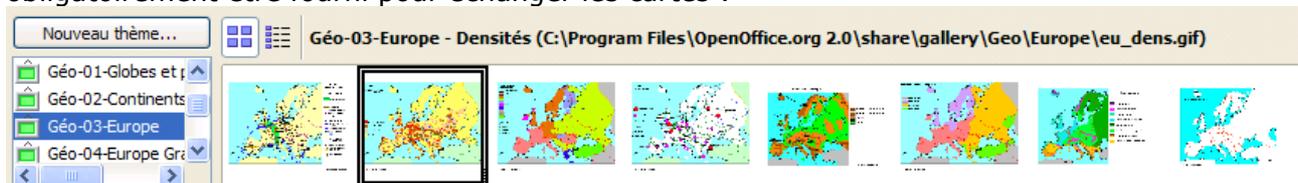


Le nouvel objet est vectoriel, il est dorénavant composé d'une multitude d'objets vectoriels superposés ; le plus souvent **le résultat est médiocre** et difficilement exploitable si l'image bitmap est complexe. Des essais avec divers réglages sont nécessaires, toutefois cette fonction permet de rendre service....

> **Il est toujours préférable de travailler à partir de fichier image en format vectoriel.**

1.2.6 Conclusion

-**Une image bitmap** mise dans la Gallery est toujours associée à un fichier .gif ou .jpg correspondant, qui est en principe rangé dans un sous dossier de la Gallery. Ce dossier devra obligatoirement être fourni pour échanger les cartes :



Ici, on peut lire le chemin :share\gallery\geo\europa\ eu_dens.gif

L'atlas'OOo est rangé deux dossiers "geo" et "hist" situés dans la Gallery, ils devront impérativement être importés.

- **Une image vectorielle**, intégrée dans la Gallery avec la méthode indiquée ci-dessus (cas des images wmf), n'aura pas besoin de fichier complémentaire. En effet, OOo recalcule automatiquement, à partir de la vignette de la gallery, sa nouvelle taille au moment du

glisser/déposer.



On remarque que la Gallery ne présente aucun chemin de fichier (exemple pris dans Cart'OOo)

1.3 OOo.HG : importation et intégration des documents HG fournis

Avant d'intégrer les nouveaux documents, il est nécessaire de comprendre comment OpenOffice et sa Gallery fonctionnent pour le rangement des images en dossiers. Quelques explications simples sont nécessaires puisqu'OOo.HG va compléter la Gallery d'origine.

1.3.1 Comment OOo organise les dossiers d'images?

<ul style="list-style-type: none"> htmlexpo rulers sounds www-back www-graf apples.gif 7 Ko bigapple.gif 35 Ko flower.gif 6 Ko flowers.gif 10 Ko sdddndx1 1 Ko sg1.sdg 30 Ko sg1.sdv 2 Ko sg1.thm 3 Ko sg2.sdg 26 Ko sg2.sdv 2 Ko sg2.thm 2 Ko sg3.sdg 264 Ko sg3.sdv 2 Ko sg3.thm 3 Ko sg4.sdg 60 Ko sg4.sdv 2 Ko sg4.thm 4 Ko sg9.sdg 6 Ko sg9.sdv 2 Ko sg9.thm 2 Ko sg24.sdg 23 Ko sg24.sdv 348 Ko sg24.thm 2 Ko sg25.sdg 55 Ko sg25.sdv 2 Ko sg25.thm 2 Ko sg36.sdg 19 Ko sg36.sdv 321 Ko sg36.thm 1 Ko sky.gif 8 Ko 	<p>OOo range tous ses fichiers d'images « Gallery » dans 3 grands dossiers :</p> <p>"C:\ProgramFiles\OpenOffice.org 2.0\share\Gallery" >> dossier commun à tous les utilisateurs d'OOo comprenant plusieurs sous dossiers d'origine (Bullets / htmlexpo / sounds / www-back / www-graf)</p> <p>"C:\Documents and Settings\Nom de l'utilisateur\Application Data\OpenOffice.org2.0\share\Gallery" >> dossier dans lequel on retrouve les sous dossiers présentés ci-dessus</p> <p>"C:\Documents and Settings\Nom de l'utilisateur\Application Data\OpenOffice.org2.0\user\Gallery" >> vide à l'installation d'OOo, uniquement utilisé lorsque l'utilisateur crée et conçoit de nouveaux thèmes</p> <p>Afin que tous les utilisateurs d'OOo profitent des documents d'OOo.HG, toutes les importations de fichiers d'images se feront exclusivement vers :</p> <p>"C:\ProgramFiles\OpenOffice.org 2.0\share\Gallery"</p>
---	--

1.3.2 Comment OOO organise les fichiers image ?

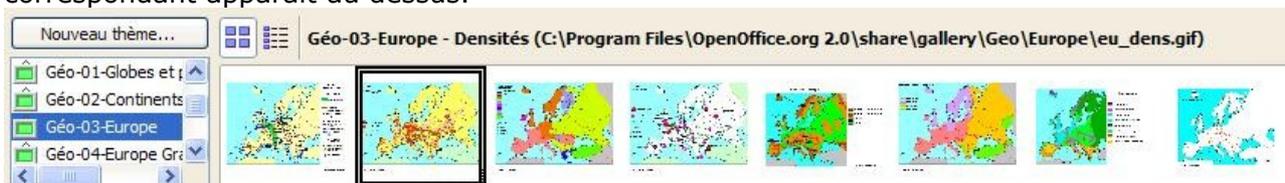
En réalité, OOO fonctionne différemment selon la nature des images :

cas des images vectorielles : Elles sont obligatoirement intégrées dans un THEME de la gallery. Pour chaque thème correspond un ensemble unique de 3 fichiers avec un même nom, quelquesoit le nombre d'images contenu dans ce thème.

Exemple : au thème « Cartes d'Europe » est associé un groupe de 3 fichiers **sg106.sdg sg106.sdv sg106.thm** de même nom mais avec des extensions différentes **.sdg .sdv .thm**.

Ces fichiers sont rangés dans **"C:\ProgramFiles\OpenOffice.org 2.0\share\Gallery"**

cas des images bitmap : Comme les images vectorielles, elles sont obligatoirement intégrées dans un thème de la Gallery, et, donc, correspondent à un ensemble de 3 fichiers ayant un nom commun. Ainsi le thème Géo-1 Globes correspond à la série sg153 (sdg/sdv/thm), mais en plus, chaque image bitmap est présente dans un autre dossier, ici, dans l'«Géo/Europe» où l'on retrouve des dizaines de fichiers bitmap au format gif qui correspondent aux cartes. D'ailleurs lorsque l'on sélectionne une image bitmap de la Gallery, l'adresse du fichier gif correspondant apparaît au dessus.



Pour Ooo.HG deux grands dossiers Geo et Hist contiennent, rangés dans des sous dossiers, l'ensemble des images gif de l'Atlas.

A remarquer qu'il n'existe pas de fichiers vectoriels individuels correspondant à chaque image vectorielle de la Gallery, en effet les images sont directement compilées dans le groupe de 3 fichiers correspondant au thème.

1.3.3 Importation des thèmes

Ooo.HG vous propose de nombreux thèmes (fonds de cartes, et cartes vectoriels, objets divers d'histoire et géographie, cartes bitmap de l'Atlas...) mis gratuitement à votre disposition. Chaque thème, avec son ensemble de cartes, correspond à un seul groupe de 3 fichiers de même nom mais avec des extensions différentes **.sdg, .sdv, .thm**, par exemple : **sg106.sdg sg106.sdv sg106.thm**.

En vue du téléchargement, cet ensemble de 3 fichiers a été compressé en un seul fichier zip (par exemple sg106.zip) . Pour installer, les modules Ooo.HG, il faudra donc télécharger un (ou des) fichier zip.

Il existe plusieurs méthodes générales pour importer des thèmes (nous expliciterons ensuite le cas spécifique du téléchargement des cartes proposées avec chaque module d'Ooo.HG). **Nous ne retiendrons ici que les méthodes les plus simples et efficaces...**

Méthode classique recommandée

A réaliser après avoir fermé Open Office.

Cas 1 : vous n'avez jamais modifié la Gallery ou vous avez uniquement déjà ajouté

des documents issus d'OOo.HG V2

1. Télécharger les fichiers .zip en mémorisant bien le nom du dossier où ce téléchargement s'effectue (si nécessaire indiquer un dossier spécifique)
2. Décompressez votre fichier zip directement dans :
C:\ProgramFiles\OpenOffice.org 2.0\share\gallery” .
3. Relancer OOo, vous devez voir dans la Gallery, un nouveau thème avec des cartes.

Attention, parfois, il peut être nécessaire de redémarrer l'ordinateur pour voir les modifications apportées à la Gallery.

Cas 2: vous avez modifié la Gallery en y ajoutant des images

1. Télécharger les fichiers .zip en mémorisant bien le nom du dossier où ce téléchargement s'effectue (si nécessaire indiquer un dossier spécifique)
2. Décompressez votre fichier zip dans un dossier temporaire et mémorisez le chiffre du nom des fichiers ex : sgxxx.sdg ou xxx représente le chiffre.
3. Avec l'Explorateur, vérifier dans le dossier C:\ProgramFiles\OpenOffice.org 2.0\share\gallery” que ce chiffre n'est pas encore utilisé, dans ce cas vous pouvez directement y copier les 3 fichiers.
4. Dans le cas contraire vous devez les renommer en utilisant un chiffre non encore utilisé.
5. Relancer OOo, vous devez voir dans la Gallery, un nouveau thème avec des cartes.

Attention, parfois, il peut être nécessaire de redémarrer l'ordinateur pour voir les modifications apportées à la Gallery.

Il est très important de ne pas écraser des fichiers originaux !

Méthode complémentaire pour « échanger des réalisations »

Une autre méthode plus longue est de transmettre les objets intégrés dans un document Openoffice, donc sous forme d'un fichier au format sxv (texte) ou sxd (dessin).

1. Ouvrir ce fichier avec OOo
2. Insérer les objets dans un thème de la Gallery les uns après les autres, comme indiqué plus haut. Si nécessaire créer un nouveau thème.

L'avantage est que le document dessin est beaucoup moins volumineux que les fichiers Gallery.

Cette méthode, parfois fastidieuse, sera utilisée dans le cas d'un petit nombre d'objets à insérer ou réservée aux personnes trouvant les méthodes précédentes trop complexes....

3. Elle peut permettre également un échange rapide de cartes entre collègues, via internet, en envoyant un courrier électronique accompagné d'une pièce jointe qui sera le fichier OOo contenant les cartes à échanger.

Méthode pour une installation en réseau

OOo peut être installé en réseau (cas de nombreux établissements scolaires). L'installation des fichiers cartes relève du même principe que ci dessus mais :

-Sur le serveur se situe le dossier : Share\Gallery qui devra recevoir les futurs fichiers OOo.HG à télécharger.

-Sur les postes clients se situe le dossier :user\Gallery qui, en principe ne sera pas utilisé puis que le serveur est conçu pour offrir des dossiers partagés.

1.3.4 Les documents OOo.HG à télécharger

1.3.4.1 Cart'OOo

CARTES à TELECHARGER : 112 de Géographie & 41 d' Histoire & 135 objets divers

THEME (nombre d'objets) nom de fichier	Contenu
cartes.zip	Toutes les 153 cartes et 135 objets géographiques indiqués ci-dessous
Carto "Outils ponctuels géométriques" (61) sg103.zip	De nombreux (61) et divers objets géographiques vectoriels de forme géométrique à insérer directement sur le fonds, de manière ponctuelle ; tous modifiables en taille et aspect via la barre de fonction. Ces objets permettent de construire facilement une carte ou croquis par simple glisser/déposer.
Carto "Outils ponctuels expressifs" (25) sg186.zip	De nombreux (25) et divers objets géographiques vectoriels de forme expressive à insérer directement sur le fonds, de manière ponctuelle
Carto "Outils linéaires" (27) sg187.zip	De nombreux (27) et divers objets géographiques linéaires à insérer directement sur le fonds.
Carto "Outils ponctuels divers" (22) sg188.zip	De nombreux (22) et divers objets géographiques complémentaires à insérer directement sur le fonds.
Cartes Europe (19) sg106.zip	-Allemagne régions -Allemagne:régions et fleuves -Balkans -Belgique -Benelux -Espagne -Italie -Grèce -Pologne -Royaume Uni -Suisse -Europe Politique 1 -Europe Politique 2 -Europe Politique et fleuves -Union Européenne hier

	<ul style="list-style-type: none"> -Union Européenne à 25 -Europe et Russie -Europe et Bassin Méditerranéen -Europe large
Cartes France (12) sg105.zip	<ul style="list-style-type: none"> -contour -croquis -fleuves -4 fleuves -départements -régions -régions et noms -limites régions et fleuves -Villes -agglomérations -relief 1 -relief 2 -relief à compléter
Cartes France: Régions (49) sg108.zip	Toutes les régions françaises en double (simple contour ou carte avec fleuves et points des agglomérations) avec les DOM.
Cartes Monde : Etats et Continents (24) sg107.zip	<ul style="list-style-type: none"> -Afrique -Maghreb -Amérique -Amérique du Nord -Amérique latine -Amérique du Sud -Amérique centrale -Asie -Russie -Russie régions -Australie -Brésil -Brésil régions -Canada -Chine -Chine régions -USA Etats -USA fleuves -Inde -Inde régions -Japon -Japon régions -Mexique -Mexique régions
Cartes Monde :Planisphère (8) sg109.zip	<ul style="list-style-type: none"> -Equatorial -Etats et fleuves -Fleuves -contour 1 -contour 2 -vue polaire -Robinson

	-Etats
Cartes histoire 20° siècle (13) sg110.zip	-1914-Europe politique -1914-Europe politique n&b -1914-monde -1914-alliances 1 -1914-alliances 2 -1920-Europe -1939-Europe -1940-France -1942-Europe nazie 1 -1942-Europe nazie 2 -1945-Europe -1949-Europe - 2004-L'Europe en mouvement
Cartes histoire ancienne (8) sg102.zip	-Hébreux -Hébreux parcours -Grèce colonies -Grèce -Égypte -Romains conquêtes -Croissant fertile -Méditerranée
Cartes histoire autres périodes (20) sg111.zip	-Empire Byzantin -Empire byzantin (2) -VIII°-Musulmans -IX°-Europe méditerranéenne -Islam-expansion -Empire carolingien -Empire carolingien N&B -987-France -1180-France -1314-France -XIII°-Europe -1600-Europe états -1600-Europe 1 -1600-Europe 2 -1730-Europe -XVIII°-Europe économie -1815-Europe -1815-Europe muet -1811 Europe napoléonienne -1811 Europe napoléonienne N&B

Tous les fonds de cartes proposés ont été conçus par des professeurs d'histoire géographie qui ont donné leur accord pour une diffusion libre et gratuite :

Auteurs : **JF Bradu – A Plenacoste – P Deviers – L Rehmert – E Dromer**, qu'il faut remercier.

Bien entendu, les fonds proposés correspondent aux programmes en vigueur et, permettent de travailler sur l'ensemble des continents et Etats.

1.3.4.2 Chron'OOo

Objets à TELECHARGER

THEME (nombre d'objets) nom de fichier	Contenu
Chronooo.zip (55 ko)	Toutes les 45 objets des 3 thèmes ci dessous
Chrono Axes (11 objets) sg113.zip	11 axes chronologiques gradués par 10 unités de base ; ces objets vectoriels sont tous modifiables en taille et aspect via la barre de fonction. Ils peuvent aussi s'additionner automatiquement pour prolonger l'axe. Ces objets sont les supports de votre futur axe chronologique.
Chrono Régles (12 objets) sg114.zip	12 règles d'unités temporelles (par unité, dizaine, centaine, milliers d'ans ou par siècles en chiffres arabes et romains) avant et après JC
Chrono Outils (22 objets) sg115.zip	22 objets "dessin" vectoriels pour enrichir la chronologie, essentiellement divers types de flèches verticales et horizontales

1.3.4.3 Atlas'OOo

Afin de faciliter l'importation pour OOo, l'atlas d'A Houot, professeur d'histoire géographique, a été adapté : **les cartes et graphiques ont été reclassés, renommés et adaptés pour être transformés en objets répertoriés en divers thèmes pour la Gallery d'OOo**. Bien entendu, les fonds proposés correspondent aux programmes en vigueur et, permettent de travailler sur l'ensemble des continents et Etats. Le plus souvent à chaque carte construite proposée correspond un fond de carte de travail.

413 CARTES & GRAPHIQUES à TELECHARGER : 226 de Géographie & 187 d' Histoire

THEME (nombre d'objets)	nom du dossier compressé fichier .ZIP	Nombre de cartes	Contenu
Hist	histooo.zip	187	187 cartes d'histoire
Geo	geooo.zip	226	226 cartes de géographie
Tout l'ATLAS	atlasooo.zip	413	Toutes les 413 cartes et graphiques indiqués ci-dessous
GEOGRAPHIE : Principe d'organisation des dossiers-thèmes de la Gallery			
Géo-01	sg153	7	Globes et planisphères
Géo-02	sg154	29	Continents
Géo-03	sg155	10	Europe
Géo-04	sg157	10	Europe graphiques
Géo-05	sg158	6	Allemagne
Géo-06	sg159	3	Brésil

Géo-07	sg161	2	Chine
Géo-08	sg160	6	Espagne
Géo-09	sg162	18	France généralités
Géo-10	sg175	8	France fonds
Géo-11	sg164	30	France graphiques
Géo-12	sg165	28	France régions
Géo-13	sg166	16	France Dom Tom
Géo-14	sg167	2	Inde
Géo-15	sg169	6	Italie
Géo-16	sg168	4	Japon
Géo-17	sg170	8	Monde
Géo-18	sg171	6	Royaume Uni
Géo-19	sg172	9	Russie
Géo-20	sg173	5	Union européenne
Géo-21	sg174	13	USA
HISTOIRE Principe d'organisation des dossiers-thèmes de la Gallery			
Hist-01	sg185	28	Antiquité
Hist-02	sg177	28	Moyen Age
Hist-03	sg178	14	Temps Modernes
Hist-04	sg179	18	Ancien régime
Hist-05	sg180	8	Révolution & Empire
Hist-06	sg181	10	XIX ^o S
Hist-07	sg182	16	Première guerre mondiale
Hist-08	sg183	35	Seconde guerre mondiale
Hist-09	sg184	30	Après 1945

Presque toutes les cartes proposées dans cet atlas ont été conçues par **Alain Houot**, professeur d'histoire géographique, qui a donné son accord pour une diffusion libre et gratuite.

1.3.5 Téléchargement et installation

Du téléchargement à l'installation des cartes.

Il est proposé de télécharger les documents selon plusieurs modalités :

-thème par thème

-globalement : tous les thèmes de chaque module regroupés en un seul fichier

Avant de procéder à l'installation des fichiers cartes, **vous devez avoir fermé l'application OOo**

et, parfois, **il sera peut être nécessaire de redémarrer l'ordinateur** pour voir les modifications apportées à la Gallery.

CAS 1 : vous téléchargez les fichiers zippés un par un (thème par thème) **sgxxx.zip**

méthode longue et fastidieuse... pour l'ensemble des thèmes mais très utile pour actualiser un dossier mis à jour avec de nouvelles cartes.

1. Télécharger les fichiers .zip en mémorisant bien le nom du dossier où ce téléchargement s'effectue (si nécessaire indiquer un dossier spécifique)
2. Décompressez votre fichier zip directement dans :
C:\ProgramFiles\OpenOffice.org 2.0\share\gallery” .

Relancer OOo, vous devez voir dans la Gallery, un nouveau thème avec des cartes.

Attention : si vous avez déjà modifié la Gallery, vous devez :

1-avec l'Explorateur, vérifiez dans le dossier **C:\ProgramFiles\OpenOffice.org 2.0\share\gallery** que le chiffre xxx de l'archive **sgxxx.zip** ne soit pas encore utilisé. (ex: sg106.zip)

Dans le cas où le chiffre n'est pas utilisé vous pouvez directement y décompresser les 3 fichiers.

2-Dans le cas contraire vous devez décompresser votre fichier sgxx. zip dans un dossier temporaire : vous obtenez 3 fichiers

 sg106.sdg	34 Ko
 sg106.sdv	262 Ko
 sg106.thm	1 Ko

que vous devez renommer en utilisant un chiffre non encore utilisé. Ex : sg120

Il est très important de ne pas écraser des fichiers originaux !

Remarque : en cas d'actualisation d'un dossier de cartes (il faudra écraser les anciens fichiers.

CAS 2: vous téléchargez tous les fichiers d'un module

cartes.zip ou **atlasooo.zip** ou **chronooo.zip**

méthode la plus simple et rapide, surtout si vous n'avez jamais ajouté d'images à la Gallery

C'est le même principe que précédemment :

1. Télécharger les fichiers .zip en mémorisant bien le nom du dossier où ce téléchargement s'effectue (si nécessaire indiquer un dossier spécifique)
2. Décompressez votre fichier zip directement dans :
C:\ProgramFiles\OpenOffice.org 2.0\share\gallery” .

Relancer OOo, vous devez voir dans la Gallery, un nouveau thème avec des cartes.

Attention si vous avez déjà modifié la Gallery, vous devez :

1-Vous devez vérifier avec l'Explorateur, dans le dossier **C:\ProgramFiles\OpenOffice.org 2.0 \share\gallery**

que les chiffres de **sg102** à **sg 188** ne sont pas utilisés dans les noms de fichiers.

2- Dans le cas où les chiffres ne sont pas utilisés, vous pouvez directement y décompresser tous les fichiers. (c'est le cas si vous n'avez jamais modifié les images et thèmes de la Gallery)

3-Dans le cas contraire vous devez décompresser votre fichier cartes.zip dans un dossier temporaire ; vous devez ensuite renommer les fichiers en utilisant un chiffre non encore utilisé. (même chiffre par groupe de 3 fichiers)

Il est très important de ne pas écraser des fichiers originaux !

4-Lancer Ooo, vous devez voir dans la Gallery, de nouveaux dossiers de cartes.

CAS 3 : vous travaillez en réseau (établissement scolaire)

Le principe reste exactement le même, mais les fichiers seront décompressés sur le SERVEUR, là où se situe le dossier partagé OPENOFFICE, auquel sera le plus souvent associé une lettre de lecteur (L dans notre exemple). Il faudra copier les nouveaux fichiers dans le sous dossier Share/Gallery.

Ainsi de tous les postes du réseau, les utilisateurs auront accès aux cartes de la Gallery. Le chemin qui s'inscrira comme adresse du thème sera du type :

file:///L:/OPENOFFICE/Share/Gallery

REMARQUE : selon les configurations des ordinateurs, l'on peut avoir à positionner les fichiers ailleurs, dans le dossier "Share" ou "User" :

C:\ProgramFiles\OpenOffice.org\$VERSION\share\Gallery\

ou dans

/usr/lib/openoffice/share/gallery/ (spécifique Debian)

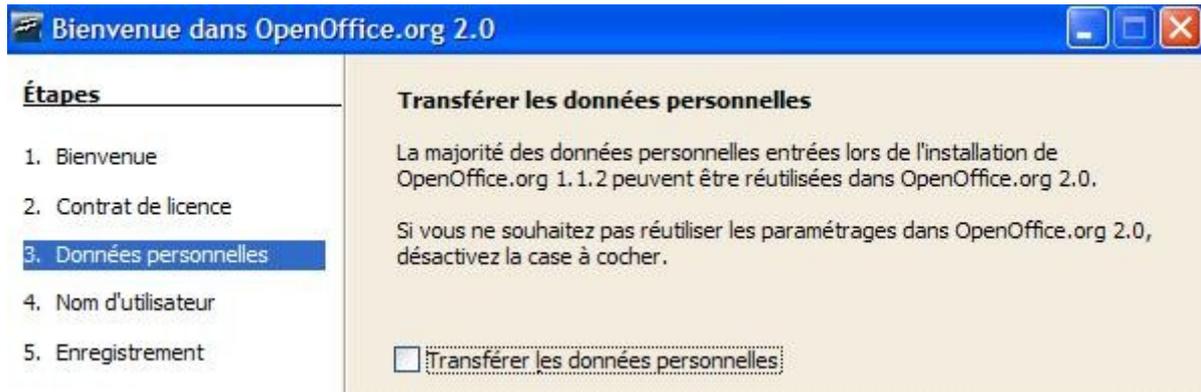
1.3.6 Comment passer de la version 1 d'OOo à la version 2.0 ?

Il est possible de conserver la version 1 et de posséder sur son PC les deux versions simultanément, en effet l'installation s'effectue dans des dossiers différents. Toutefois, tôt ou tard, il faudra procéder à la suppression de la version 1 ...inutilisée.

La désinstallation s'effectue de manière classique via le panneau de configuration par l'outil " Désinstallation de programmes" dans lequel il faut sélectionner "OpenOffice 1". Toutefois, la désinstallation est incomplète : des dossiers et des fichiers sont conservés, essentiellement la "Gallery". Il faut donc obligatoirement passer par une désinstallation manuelle en utilisant l'"explorateur windows "pour supprimer dans C:\ProgramFiles\OpenOffice.org1.1 TOUS les fichiers et dossiers, en effet les anciennes cartes sont incompatibles avec la version 2).

Ensuite, installer OOo 2.0 en respectant les procédures habituelles.

Lors du premier lancement d'OOo 2.0, **ne pas accepter de "transférer les données personnelles".. d'OOo 1. (DECOCHER la CASE)**



Ainsi l'utilisateur est assuré qu'il n'y aura aucun transfert d'une version à l'autre. Il est impératif d'effectuer cette manipulation pour éviter que les fichiers cartes anciens et nouveaux ne soient mélangés ce qui provoquerait un dysfonctionnement inévitable.

1.3.7 Comment intégrer d'autres documents ?

Vos cartes et croquis personnels, chronologies déjà réalisés avec d'autres logiciels ?

Il faut rappeler que tous les croquis et cartes déjà réalisés, en particulier au format .doc (word) et au format vectoriel standard wmf s'ouvrent (se collent/s'insèrent) sans aucun problème avec OOo et peuvent donc se retrouver intégrés à la Gallery comme indiqué précédemment (chapitre 1.2.4). Il est conseillé de créer de nouveaux thèmes.

D'autres cartes et croquis "récupérés" sur Internet?

Il suffit de télécharger sur Internet les productions de collègues qui ont mis à disposition leur réalisations sous forme de documents au format .doc et/ou wmf.

L'on trouve sur le web de nombreux sites proposant des fonds de cartes au format vectoriel. Afin de faciliter l'importation pour OOo, un certain nombre de fonds de cartes ont été sélectionnés, classés et adaptés pour être transformés en objets vectoriels classés pour la Gallery-OOo.

Quelques adresses avec téléchargement gratuit:

Il s'agit le plus souvent de sites d'enseignants d'histoire-géographie (liens vérifiés en mars 2004)

VECTORIEL (images en wmf ou fichiers en .doc)

- Site académique d'Orléans Tours: <http://www.ac-orleans-tours.fr/hist-geo-carto/cartograb.htm>
- GECH d'Eric Dromer <http://perso.wanadoo.fr/gech/index.htm>
- F Monthe (format dsf ou gif) <http://perso.club-internet.fr/fmonthe/cartographie.htm>
- JF Bradu <http://jfbradu2.free.fr/cartesvect/index.htm>
- Espace terminales d'E Brunet <http://www.ac-nantes.fr/peda/disc/histgeo/pedago/atlas-t/index.htm>
- Mylène Lallement <http://perso.wanadoo.fr/ch.mym.lallement/>
- Site de Luc Rehmet

BITMAP (images en gif ou jpeg)

- Atlas d'A Houot <http://perso.wanadoo.fr/alain.houot/index.html>
- F Monthe <http://perso.club-internet.fr/fmonthe/cartographie.htm>
- Sciences Po <http://www.sciences-po.fr/cartographie/>
- Perry Castaneda (en anglais)
http://www.lib.utexas.edu/Libs/PCL/Map_collection/Map_collection.html
- Hist-Geo .com <http://www.hist-geo.com/Fonds-de-cartes.php>
- Cartes du Monde diplomatique <http://mondediplo.com/maps/>
- IGN, pas généreux... http://www.ign.fr/affiche_rubrique.asp?rbr_id=441&lng_id=FR
- Cartes et cliparts <http://johan.lemarchand.free.fr/index.htm>
- B Jacquet Ac de Besançon http://artic.ac-besancon.fr/histoire_geographie/BJacquet/cartographie/carto.htm
- Cartes des régions de Magnard <http://www.magnard.fr/geolycee/region/accueil.htm>

et si l'on échangeait... pour partager les nouvelles créations ?

Profiter du travail bénévole des autres, c'est donc relativement facile... Dans le cadre d'un projet communautaire, principe même d'OOo et de Cart'OOo, il serait vraiment souhaitable et recommandé que les collègues et toute personne utilisatrice ayant :

- réalisé de nouveaux fonds de cartes
 - modifié et amélioré les fonds proposés (échelle, relief, agglomérations ajoutées ...)
- les partagent avec la communauté des utilisateurs d'Open Office en les communiquant à l'auteur de ce didacticiel qui les intégrera dans les versions ultérieures.
S'il s'agit de faire partager quelques cartes, il suffit d'envoyer en pièce jointe le fichier .swx contenant les dessins des cartes.

Merci à l'avance :-))

1.3.8 Comment utiliser OOo : Mode "Texte" ou "Dessin" ?

Les divers modules s'utilisent

-soit en mode "traitement de texte" en utilisant une barre d'outils de dessin très simplifiée mais qui suffit dans la plupart des cas, voir le chapitre **1.4**.

-soit en mode "Dessin" en utilisant des barres outils diversifiées, plus ou moins complexes, qui n'ont rien à envier à certains logiciels de dessin vectoriel dits "professionnels"... voir le chapitre **1.5**

Le choix se fera selon :

- son niveau d'expérience et de pratique de dessin vectoriel
- l'objectif recherché (ainsi en vue d'un travail pédagogique par des élèves en collège, il est fortement conseillé de se contenter de travailler en mode texte)
- le niveau de précision et de complexité à apporter à la construction cartographique.
- la nécessité d'avoir à modifier, ou non, le ou les objets qui composent la carte :
 - ◆ Si l'on se contente de superposer au fond de carte des objets dessinés ou glissés à partir des "outils carte", le travail peut entièrement être réalisé avec les fonctions "dessin" du module traitement de texte.
 - ◆ Si l'on souhaite intervenir sur les objets constituant le fond de carte, l'on pourra d'abord vérifier, en mode texte, que l'on peut "Dissocier" les objets, puis "Editer les points" pour fermer les objets afin de pouvoir les remplir : si cela s'avère impossible ou délicat, mieux vaut passer en mode Dessin.

En effet, il est ici nécessaire de rappeler quelques manipulations fondamentales très utiles permettant de modifier un objet carte:

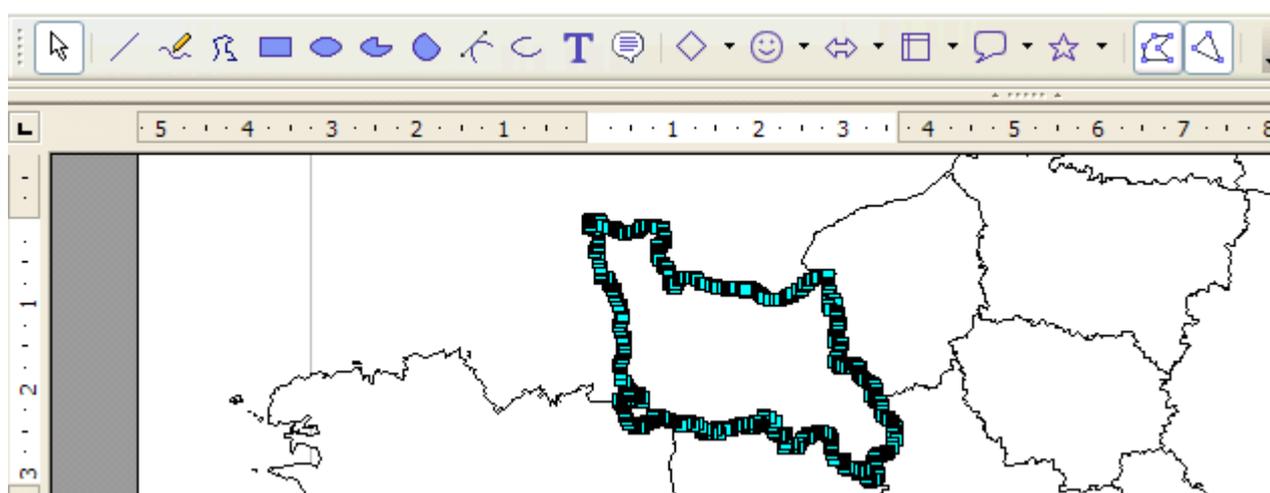
-tout d'abord s'assurer que l'objet est bien "**vectoriel**", (voir barre outil) dans le cas contraire, passer en mode DESSIN pour "**Convertir un objet** " en un "**polygone**" vectoriel

-systématiquement "**Dissocier des objets**" composant une carte



et "**Fermer des polygones**" afin de pouvoir les remplir, en cliquant sur:

- "**Editer des points**" pour faire apparaître la barre d'objets Bézier pour utiliser l'outil "**Fermer bézier**"



Quelles difficultés rencontre-t-on?

Il est évident que toute modification ou manipulation d'objets dessin qui semble impossible à réaliser en module traitement de texte soit le plus souvent réalisable en mode dessin. Parfois certaines manipulations peuvent s'avérer délicates à réaliser, il faudra s'armer de patience et surtout essayer de comprendre la raison de l'échec... qui s'explique souvent par la complexité du nombre et de la nature des objets figurant une carte: de là, les problèmes...

La principale difficulté que l'on rencontre est donc liée à notre méconnaissance de la manière dont le fond de carte a été construit, ainsi il arrive que divers objets se superposent...

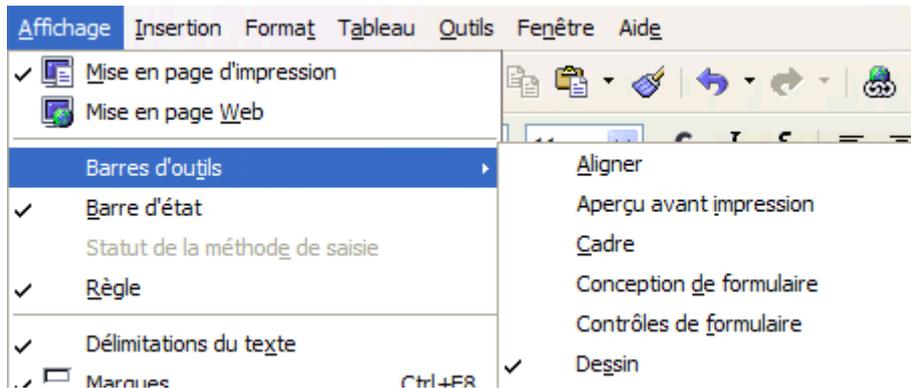
Voir le chapitre **1.6.4** "Manipuler les objets : conseils et astuces"

1.4 La création en Mode "Document Texte"

1.4.1 La barre d'outils Dessin

Dans le module "Document Texte" d'OOo, l'on utilise la barre d'outils DESSIN, que l'on peut obtenir de deux manières:

- en cliquant sur l'icône située dans la barre "Normal" 
- en déroulant le Menu "affichage"



ce qui fait apparaître la barre d'outils Dessin :



Cette barre d'outils peut facilement être **détachée** en cliquant-glissant à partir de sa barre grise. Ainsi, l'on pourra la déposer sur la surface de travail, on la fermera en cliquant sur la croix rouge ; on la retrouvera aussitôt en cliquant sur son icône.

Chaque outil permet de dessiner un objet indépendant que l'on peut sélectionner pour le modifier (épaisseur, couleur de trait, remplissage...) pour le déplacer, re-dimensionner, pivoter..... Les objets peuvent être regroupés, superposés. A noter la présence d'objets texte et légende. L'ensemble des outils proposés suffit pour réaliser des cartes et croquis, toutefois les utilisateurs avertis pourront directement créer leurs cartes avec le module Dessin, beaucoup plus puissant.

Lorsqu'un objet est édité, une nouvelle barre de fonctions, permettant de modifier les propriétés de l'objet, apparaît:



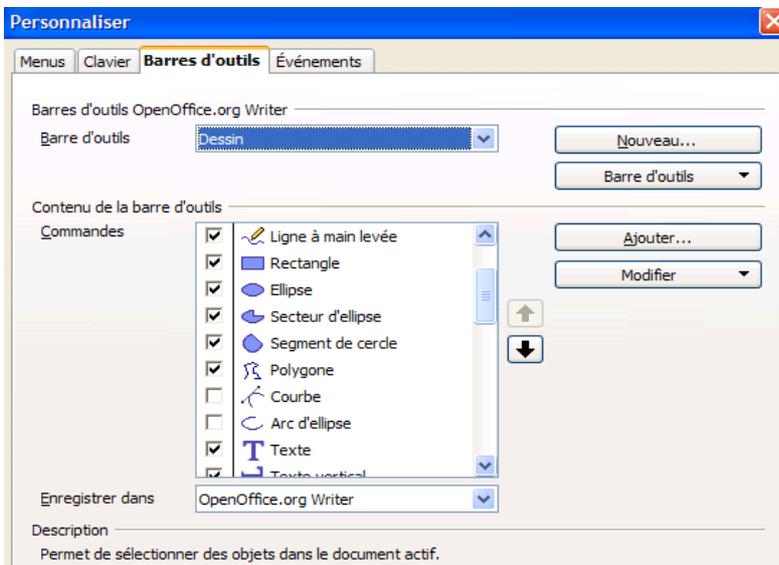
ainsi les possibilités de modification de l'aspect de l'objet sélectionné se multiplient.

1.4.2 Modifier la barre d'outils dessin

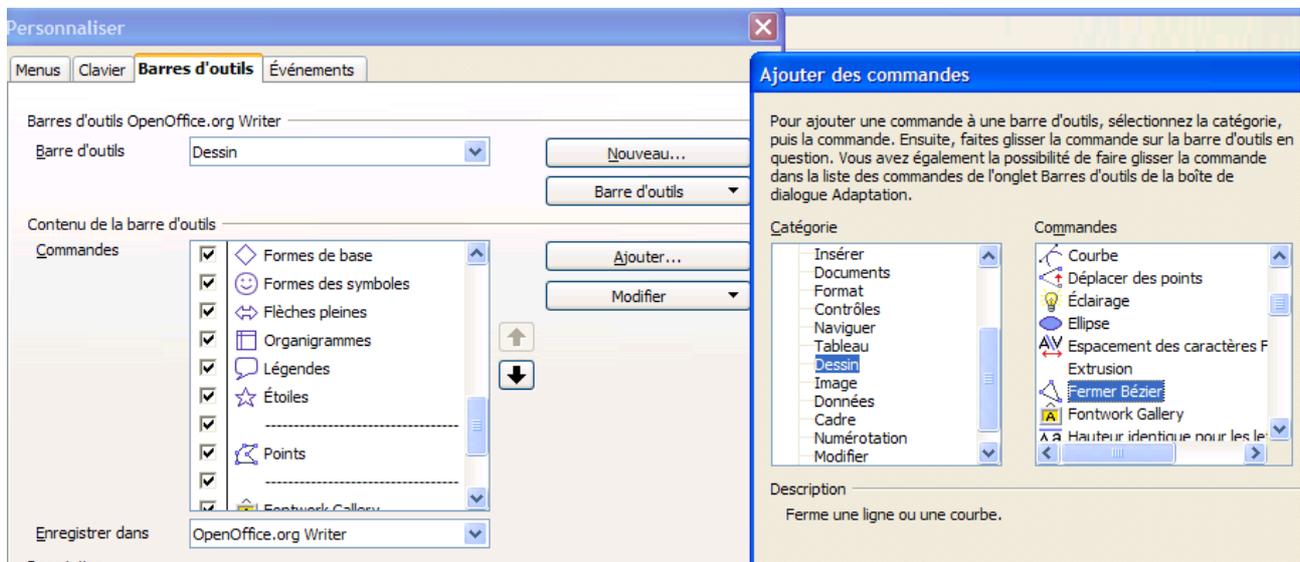
La barre d'outils est entièrement configurable, il suffit de rendre dans le menu "Affichage" / Barres d'Outils / Personnaliser pour activer/désactiver et positionner les divers outils.

Il est fortement conseillé de modifier cette barre d'outils de dessin en y ajoutant :

-"**Polygone dessin**" (qui permet de dessiner en "polygone") : il suffit de "personnaliser la barre d'outils" et de "cocher" l'outil.



-"**Fermer Bézier**" (qui permet de fermer automatiquement un polygone ouvert) avec "personnaliser" puis onglet "barres d'outils" puis "Ajouter" et sélectionner la commande comme indiqué ci-dessous



Ainsi l'outil "polygone" et "fermer Bézier" ont été ajoutés à la barre d'outils d'origine
Barre d'origine :



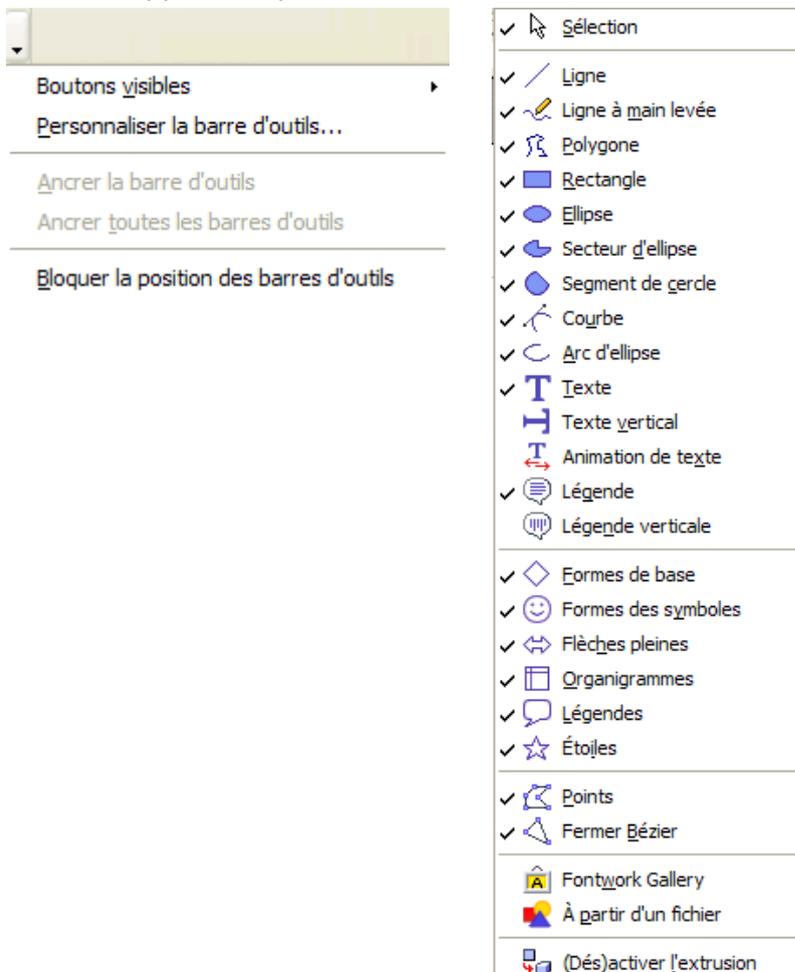
Barre modifiée avec l'outil polygone":**Barre enrichie comprenant tous les outils classés**

Toutefois des outils présents sont inutiles en Histoire-Géographie mais peuvent être nécessaires dans d'autres situations...

Comment obtenir une barre de dessin adaptable rapidement ?

Cliquer sur la pointe noire située à l'extrémité droite et dérouler le menu "Boutons visibles". Décocher les boutons inutiles (pour des élèves, par exemple, enlever les trois derniers, et, éventuellement, "Courbe" et "Arc d'Ellipse").

Pour faire apparaître plus tard ces boutons, il suffira de les cocher.

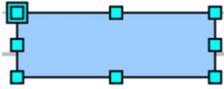
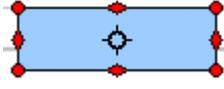
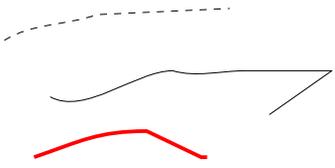
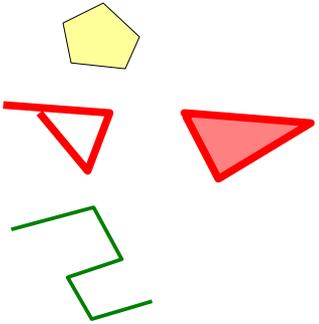


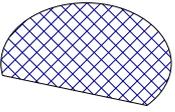
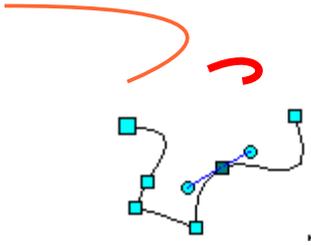
L'on obtient ainsi **une barre simple et complète, idéale en histoire géographique :**

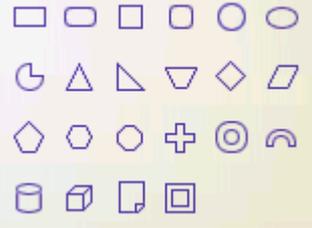


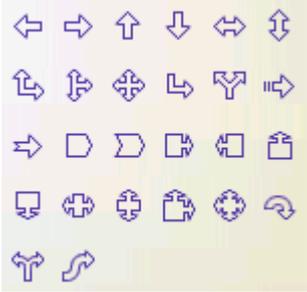
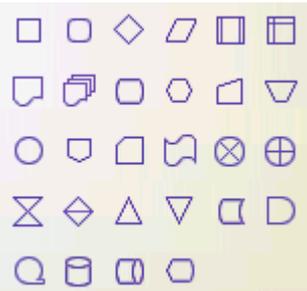
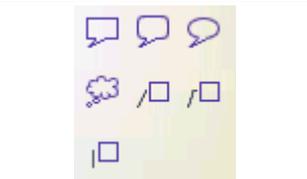
1.4.3 Les outils de Dessin en mode texte

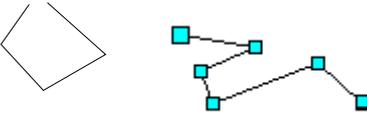


outil	icone	résultat	complément
Sélection			Pour sélectionner un objet : cliquer l'objet. Pour sélectionner plusieurs objets utiliser la touche  ou encadrer les objets à la souris
			Sélection en mode "éditer les points" (après avoir cliquer sur "Editer des points" dans la barre de fonction)
			Sélection en mode "rotation" (après avoir cliquer sur "Rotation" dans la barre de fonction)
Ligne (trait)			Outre diverses lignes classiques, la barre de fonctions permet de créer des Flèches En combinant avec la touche  , on obtient des lignes formant des angles précis (90° ou 45°)
Ligne main levée			Dessiner en cliquant, glissant et relâchant le pointeur. Les lignes peuvent avoir des représentations très variées en utilisant la barre outil de fonction.
Polygone (ligne) <u>Outil ajouté à la barre d'origine</u>			Dessine une ligne composée d'une série de segments de lignes droites . Cliquer, glisser le pointeur puis cliquer pour fermer le segment, continuer ainsi pour chaque segment : la figure peut être ouverte ou fermée . La touche  permet de réaliser des angles 45°/ 90°. Attention : pour fermer un polygone, revenir au point initial et double cliquer, ainsi il peut être "rempli"

			<p>Remarque : avec le module Dessin, il arrive que le dessin de polygone soit "bridé", c'est que la "grille est activée" (Aller dans "Affichage grille" et décocher "Aligner sur la grille" ce qui aligne automatiquement les objets sur les lignes verticales et horizontales de la grille.)</p>
Rectangle			<p>Tout objet surface (polygone fermé) peut être rempli en couleur, hachures ou dégradé...</p> <p>Dessiner avec la Touche  permet de tracer des carrés</p>
Ellipse			<p>Tout objet surface (polygone fermé) peut être rempli en couleur, hachures ou dégradé...</p> <p>Dessiner avec la Touche  permet de tracer cercles</p>
Secteur d'ellipse			<p>Dessiner le cercle en glissant le pointeur puis cliquer pour définir le point de départ et re-cliquer ensuite pour définir sa limite.</p> <p>Possibilité de jouer sur l'épaisseur de tous les traits Ici rempli en dégradé</p>
Segment de cercle			<p>Dessiner le cercle en glissant le pointeur puis cliquer pour définir le point de départ de l'arc et re-cliquer ensuite pour définir sa limite.</p> <p>Possibilité de jouer sur l'épaisseur de tous les traits</p> <p>Rempli en hachures</p>
Courbe			<p>Toute forme de "courbe de bézier lisse" est réalisable. Attention à bien manipuler cet outil par un simple cliquer/relâcher/glisser avec uniquement un double clic à la fin.</p> <p>C'est la distance de glisse du curseur qui détermine la</p>

			<p>courbe que l'on peut ensuite modifier avec les "tangentes" (la ligne avec les petits cercles bleu)</p>
Arc d'ellipse			<p>Dessiner le cercle en glissant le pointeur puis cliquer pour définir le point de départ de l'arc et ire-cliquer ensuite pour définir sa limite.</p> <p>Possibilité de jouer sur l'épaisseur de tous les traits</p>
Texte		<p>Texte encadré</p> <p>Texte non encadré</p> <p style="color: red; font-weight: bold;">vertical</p>	<p>Dessiner le cadre texte puis écrire ou copier le texte.</p> <p>-Possibilité d'encadrer ou non un texte avec la barre de fonctions.</p> <p>-Rotation possible avec l'outil rotation</p>
Légende		<p>Légende classique</p> <p>Légende arrondie</p> <p style="color: red; font-weight: bold;">Légende modifiée</p>	<p>La légende est un outil très utile. D'origine, c'est un rectangle.</p> <p>On peut la transformer en légende arrondie en glissant la plus grande des poignées d'angle lorsque le pointeur prend la forme d'une main.</p> <p>-pour modifier la taille, glisser une poignée de la légende.</p> <p>-pour ajouter du texte, cliquer sur le bord de la légende puis saisir ou coller du texte.</p>
Formes de base			<p>Cliquer sur la flèche pour afficher les différentes formes. Cliquer pour en sélectionner une puis la dessiner à la souris.</p> <p>Avec la barre automatique de fonctions de dessin, possibilité de modifier :</p> <ul style="list-style-type: none"> -la ligne de contour -le remplissage -la position (rotation)

Formes symboles			<p>Cliquer sur la flèche pour afficher les différentes formes. Cliquer pour en sélectionner une puis la dessiner à la souris.</p> <p>Avec la barre automatique de fonctions de dessin, possibilité de modifier :</p> <ul style="list-style-type: none"> -la ligne de contour -le remplissage -la position (rotation)
Flèches			<p>Cliquer sur la flèche pour afficher les différentes formes. Cliquer pour en sélectionner une puis la dessiner à la souris.</p> <p>Avec la barre automatique de fonctions de dessin, possibilité de modifier :</p> <ul style="list-style-type: none"> -la ligne de contour -le remplissage -la position (rotation)
Organigrammes			<p>Cliquer sur la flèche pour afficher les différentes formes. Cliquer pour en sélectionner une puis la dessiner à la souris.</p> <p>Avec la barre automatique de fonctions de dessin, possibilité de modifier :</p> <ul style="list-style-type: none"> -la ligne de contour -le remplissage -la position (rotation)
Légendes			<p>Cliquer sur la flèche pour afficher les différentes formes. Cliquer pour en sélectionner une puis la dessiner à la souris.</p> <p>Avec la barre automatique de fonctions de dessin, possibilité de modifier :</p> <ul style="list-style-type: none"> -la ligne de contour -le remplissage -la position (rotation)
Etoiles			<p>Cliquer sur la flèche pour afficher les différentes formes. Cliquer pour en sélectionner une puis la dessiner à la souris.</p> <p>Avec la barre automatique de fonctions de dessin, possibilité de modifier :</p> <ul style="list-style-type: none"> -la ligne de contour

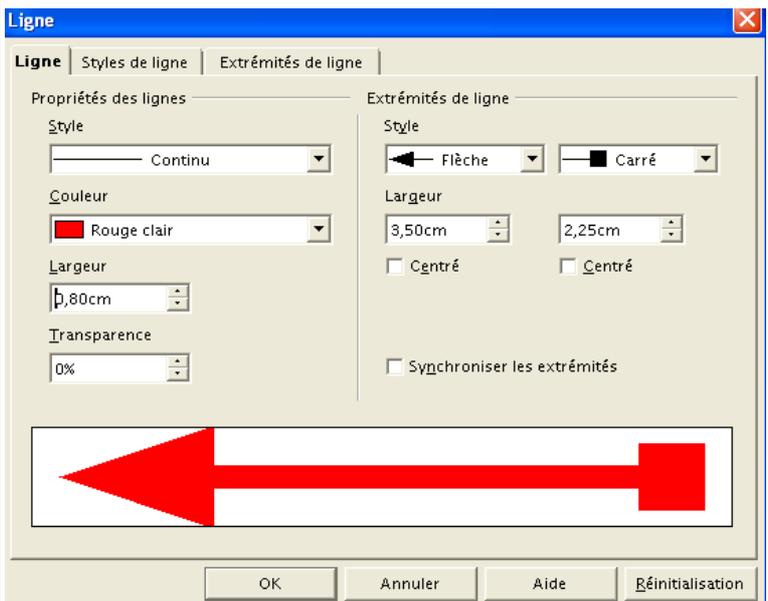
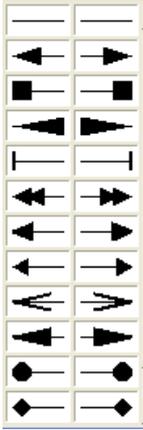
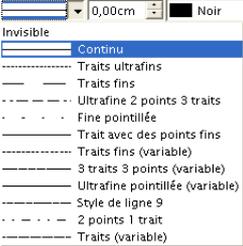
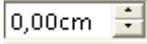
			-le remplissage -la position (rotation)
Editer les points			Pour éditer la forme d'un objet de dessin sélectionné et faire apparaître les points de l'objet.
Fermer Bézier <i>Outil ajouté à la barre d'origine</i>			Après avoir édité les points d'un polygone, permet de les fermer afin de pouvoir remplir le polygone d'une couleur.
FontWorkGallery			Permet de créer des styles fantaisistes, INUTILE dans le cadre de l'histoire-géogarphe: Il est conseillé de ne pas faire apparaître cet outil
À partir d'un fichier			Permet d'insérer directement, à partir d'un fichier, une image
Extrusion			Active ou désactive les effets 3D pour les objets sélectionnés.

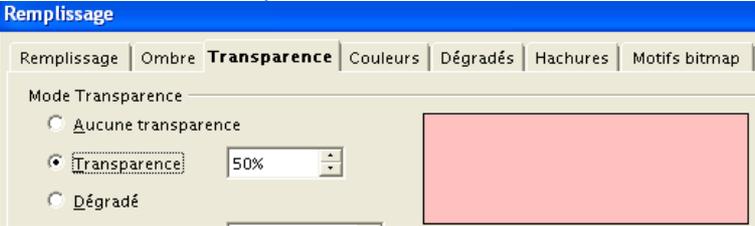
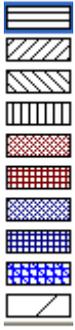
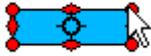


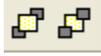
Comment utiliser la barre de fonctions

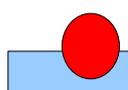
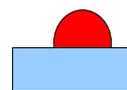
la barre de fonctions s'affiche automatiquement lorsqu'un objet est sélectionné

Editer des points		Modifie la forme de l'objet (permet de déplacer les points constituant un polygone ou autre objet). L'on peut aussi éditer la barre "d'objets bézier" pour agir sur les points.
Lignes		Définit les options de formatage des lignes en complétant les 3 onglets :

		
<p>Extrémities des lignes</p>		<p>Ouvre la barre d'instruments flottante Extrémité de ligne et permet donc de créer des flèches (modification de l'aspect et taille) dont les 2 extrémities sont modifiables</p> 
<p>Style de ligne</p>		<p>12 styles de lignes personnalisées que l'on pourra modifier en couleur, en épaisseur (et en les transformant en flèches)</p>
<p>Epaisseur de trait</p>		<p>Largeur de ligne</p>
<p>Couleur de ligne</p>		<p>couleur de ligne</p> 

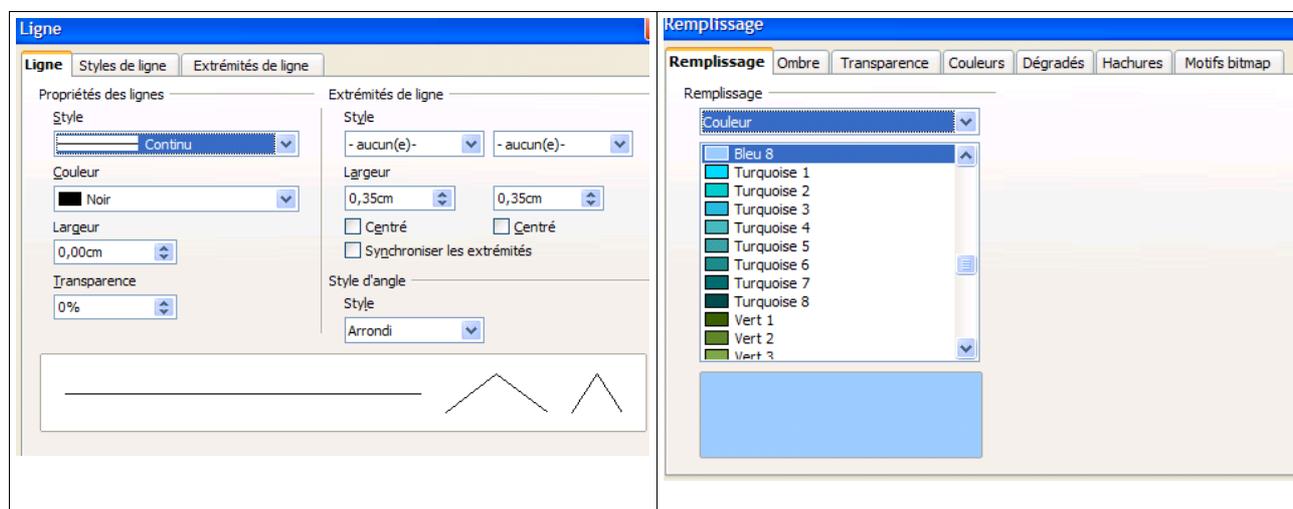
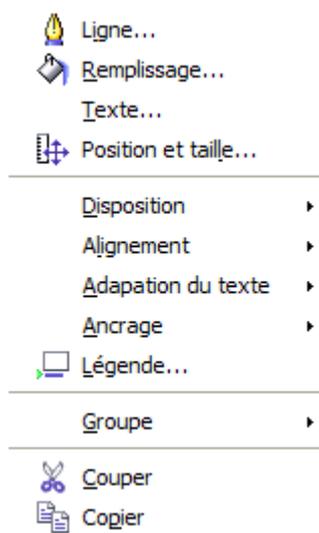
<p>Remplissage</p>		<p>Ouvre une fenêtre avec 7 onglets pour régler les Propriétés de remplissage de l'objet avec, en particulier, possibilité de modifier la transparence et de créer des hachures personnalisées</p>  <p>le chapitre 1.4.5 présente l'onglet "couleur"</p>
<p>Style remplissage de</p>		<p>5 Styles de remplissage</p> <p>ci-dessous exemple de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hachures -de couleurs -de bitmap -de dégradés.
<p>Style remplissage de</p>	 	 
<p>Rotation</p>		<p>Fait pivoter l'objet à partir du point rouge sélectionné</p>  <p>En cliquant sur  la rotation se fait par 15°</p>
<p>Ancrage</p>		<p>Modifie l'ancrage</p> <ul style="list-style-type: none"> À la page ● Paragraphe Comme caractère

		C'est un point important à régler lors de toute insertion (image ou objet vectoriel) dans une page (ou tableau) afin que l'insertion s'ancre correctement.
Premier/Arrière Plan		Place l'objet sélectionné devant/derrière le texte. Tex re Texte devant
Tout à l'avant/arrière		Déplace l'objet sélectionné vers le haut/l'arrière de l'ordre d'empilement pour qu'il se place devant les autres objets.



1.4.4 Le menu contextuel

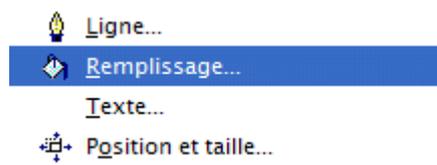
Un clic droit sur un objet vectoriel fait apparaître un menu "contextuel" souvent utile :



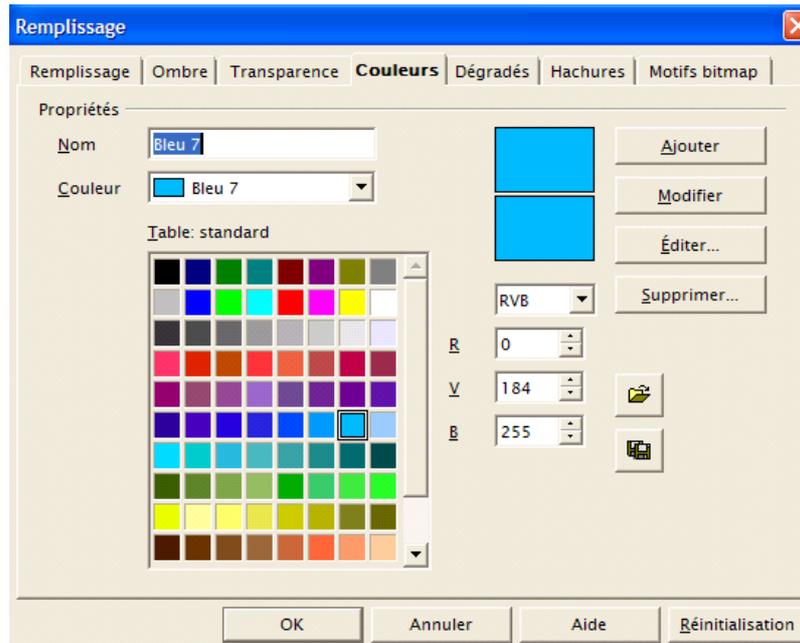
<p>Texte Animation de texte</p> <p>Texte</p> <p><input type="checkbox"/> Adapter la largeur au texte <input type="checkbox"/> Renvoyer le texte à la ligne dans la forme</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Adapter la hauteur au texte <input checked="" type="checkbox"/> Adapter la forme au texte</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Adapter au cadre</p> <p><input type="checkbox"/> Adapter au contour</p> <p>Espacement du cadre</p> <p>À gauche: 0,00cm</p> <p>À droite: 0,00cm</p> <p>En haut: 0,00cm</p> <p>En bas: 0,00cm</p> <p>Ancrage du texte</p> <p><input type="checkbox"/> Sur toute la largeur</p>	<p>Position et taille Rotation Inclinaison / rayon d'angle</p> <p>Taille</p> <p>Largeur: 1,93cm</p> <p>Hauteur: 1,77cm</p> <p><input type="checkbox"/> Proportionnel</p> <p>Ancre</p> <p><input type="radio"/> À la page</p> <p><input checked="" type="radio"/> Au paragraphe</p> <p><input type="radio"/> Au caractère</p> <p><input type="radio"/> Comme caractère</p> <p>Protéger</p> <p><input type="checkbox"/> Position <input type="checkbox"/> Taille</p> <p>Position</p> <p>Horizontal: De gauche à 1,34cm pour Zone de paragraphe</p> <p><input type="checkbox"/> En vis-à-vis sur les pages paires</p> <p>Vertical: Du haut à 0,08cm à Marge</p> <p><input type="checkbox"/> Respect des enchaînements</p>
<p>Disposition</p> <ul style="list-style-type: none"> Tout à l'avant Vers l'avant Vers l'arrière Tout à l'arrière À l'arrière-plan <p>Alignement</p> <p>Adaptation du texte</p> <p>Ancrage</p> <p>Légende...</p>	<p>Alignement</p> <ul style="list-style-type: none"> Gauche Centré Droite Haut Centré Bas <p>Adaptation du texte</p> <p>Ancrage</p> <p>Légende...</p> <p>Groupe</p> <p>Couper</p>
<p>Ancrage</p> <ul style="list-style-type: none"> À la page <input checked="" type="checkbox"/> Au paragraphe Au caractère Comme caractère <p>Légende...</p> <p>Groupe</p>	<p>Groupe</p> <ul style="list-style-type: none"> Grouper Dissocier Éditer le groupe <p>Couper</p>

1.4.5 Modifier les couleurs

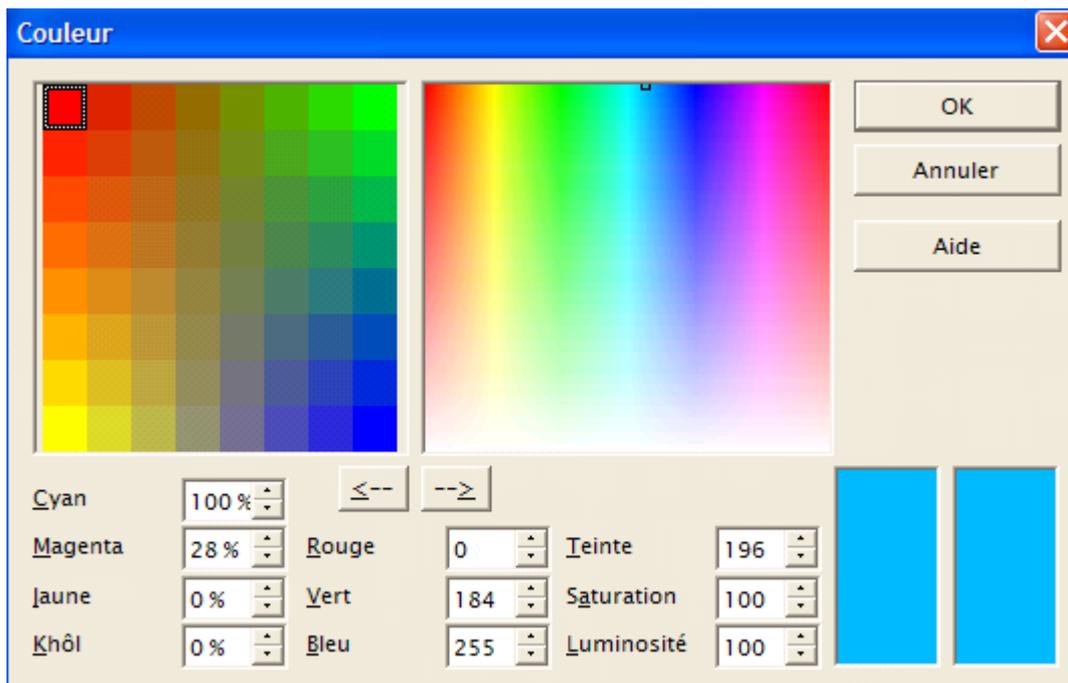
Lorsque l'on travaille avec un objet ayant une couleur, il suffit de le sélectionner d'un clic droit pour ouvrir le menu contextuel avec "Remplissage" ou cliquer sur  dans la barre de fonctions



qui ouvre le fenêtre

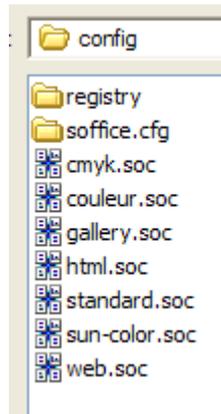


L'onglet "**couleurs**" présente une palette simple dite "standard". La couleur sélectionnée peut être modifiée en indiquant des valeurs RVB ou, plus simplement, en cliquant sur "**Editer**" :



Sélectionner à gauche une couleur, puis double cliquer pour afficher les propriétés: déplacer le petit carré de la partie gauche pour faire varier ses caractéristiques afin d'obtenir la couleur souhaitée. Il suffit en suite de valider pour ajouter la couleur dans la palette après lui avoir donné un nom.

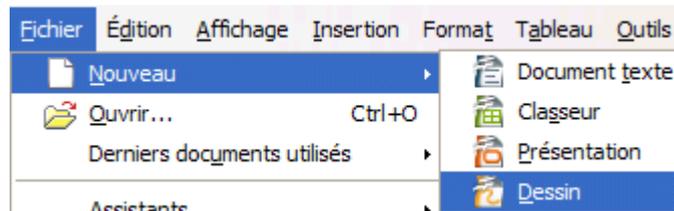
Il est également possible d'ouvrir d'autres palettes de couleur en cliquant sur  qui affiche les palettes disponibles. (la palette par défaut est "standard.soc")



1.5 La création en mode "Dessin"

1.5.1 Démarrage et principe

Lancer OOo puis :



Dessin est un puissant module indépendant de réalisation de dessin vectoriel. Il fonctionne selon le principe évoqué précédemment (des objets vectoriels) mais permet d'aller beaucoup plus loin car les outils sont très riches et n'ont rien à envier à certains logiciels "professionnels".

Il ne sera présenté ici qu'une explication très simplifiée de l'utilisation des principaux outils, ceux qui seront le plus souvent utilisés lors de cartes et croquis car

- il existe des didacticiels (How to) qui l'explicitent en détail
- le chapitre précédent explique les bases du dessin vectoriel, or les outils de Draw sont les mêmes, plus nombreux et variés, pour offrir davantage de possibilités et de fonctions
- les utilisateurs habitués au principe du dessin vectoriel manieront sans aucune difficulté ce module tant il est simple et convivial.

1.5.2 L'environnement

La **barre standard** se trouve en haut de la fenêtre OpenOffice.org. Cette barre d'outils est disponible dans toutes les applications OpenOffice.org.

La barre de **dessin** contient les principaux outils de dessin.

La **barre de propriétés des objets dessin (Ligne et remplissage)**. Pour afficher la barre de **formatage de texte**, placez le curseur à l'intérieur d'un objet texte. La **barre d'images** s'ouvre lorsque vous sélectionnez une image,

La **barre d'édition des points** s'affiche lorsque vous sélectionnez un objet polygone et cliquez sur **Éditer des points**.

Vous pouvez afficher la barre d'**options** en choisissant **Affichage - Barres d'outils - Options**.

Affiche ou masque la **barre de couleurs**. Pour modifier la palette de couleurs affichée ou pour en changer, choisissez **Format - Remplissage** et cliquez sur l'onglet **Couleurs**.

Les règles :

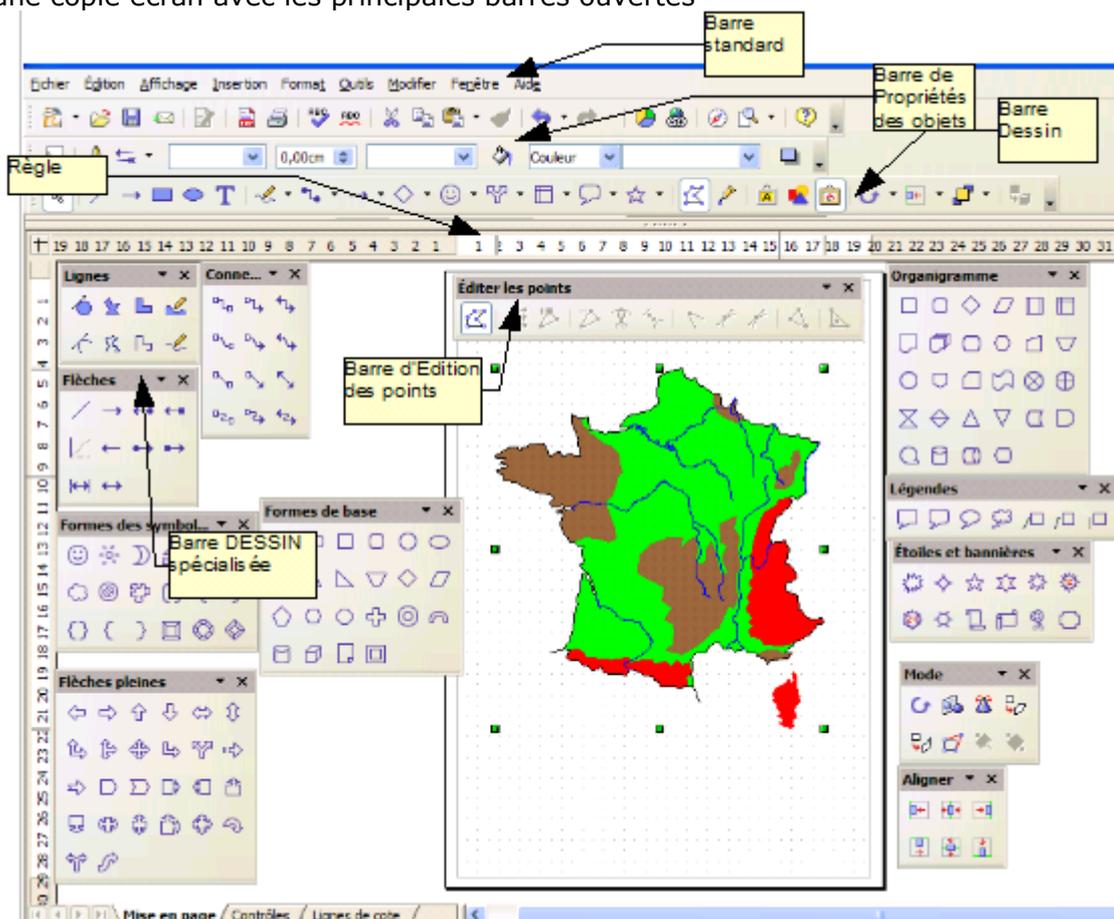
Les règles permettent de visualiser la position sur la page des objets quand ils sont sélectionnés. La position de la souris dans la zone de travail est également matérialisée. Il est possible de modifier directement les marges du document sur les règles en les faisant glisser avec la souris.

La barre d'état : (tout en bas de l'écran)

Des informations importantes y sont affichées : La dimension de l'objet, la position précise de la souris, le pourcentage de zoom utilisé.

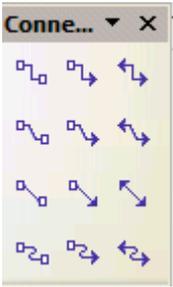
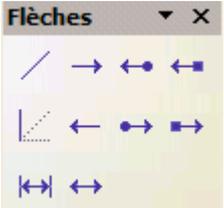
0,13 / 30,43 0,00 x 0,00 44% Page 1 / 1

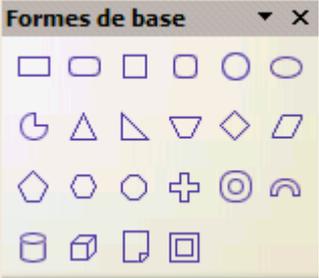
Voici une copie écran avec les principales barres ouvertes

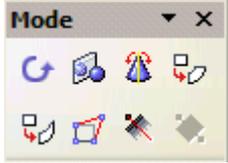
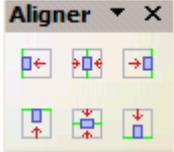


1.5.3 Les outils de dessin

De la barre principale de Dessin, des barres d'outils spécialisées peuvent être détachées et positionnées sur l'espace de travail.

 <p>La barre principale de Dessin, dans sa partie gauche, est commune avec celle éditée en mode Texte. Ensuite, les icônes permettent d'ouvrir des barres spécialisées</p>	<p>La barre Outils de Dessin, dans sa partie gauche, est commune avec celle éditée en mode Texte. Ensuite, les icônes permettent d'ouvrir des barres spécialisées</p>
 <p>Permet de dessiner des lignes, polygones, courbes, remplies ou non</p>	<p>Permet de dessiner des lignes, polygones, courbes, remplies ou non</p>
 <p>Un connecteur est une ligne reliant des objets. Cette connexion est maintenue lors du déplacement des objets. Si vous copiez un objet possédant un connecteur, le connecteur est également copié.</p> <p>On distingue quatre types de connecteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Standard (courbure à 90 degrés) Linéaire (deux courbures) Direct <p>avec ou sans flèches qui permettent essentiellement de créer des organigrammes.</p>	<p>Un connecteur est une ligne reliant des objets. Cette connexion est maintenue lors du déplacement des objets. Si vous copiez un objet possédant un connecteur, le connecteur est également copié.</p> <p>On distingue quatre types de connecteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Standard (courbure à 90 degrés) Linéaire (deux courbures) Direct <p>avec ou sans flèches qui permettent essentiellement de créer des organigrammes.</p>
 <p>Outil permettant de créer des lignes et des flèches diverses</p>	<p>Outil permettant de créer des lignes et des flèches diverses</p>
	<p>Diverses formes géométriques de base</p>

 <p>Formes de base</p> <p>A palette of basic shapes including rectangles, circles, triangles, diamonds, and other polygons.</p>	
 <p>Formes des symbol...</p> <p>A palette of various symbols such as smiley faces, weather icons, and geometric shapes.</p>	<p>Divers symboles, peu utiles en histoire-géographie</p>
 <p>Flèches pleines</p> <p>A palette of various arrow shapes, including straight, curved, and multi-headed arrows.</p>	<p>Diverses flèches "pleines" qui peuvent être modifiées par une couleur de remplissage.</p>
 <p>Organigramme</p> <p>A palette of shapes used for creating organizational charts, including rectangles, diamonds, and connectors.</p>	<p>Diverses formes permettant de créer des organigrammes (en y ajoutant des "connecteurs")</p>
 <p>Légendes</p> <p>A palette of legend symbols, including callouts and text boxes.</p>	<p>Les légendes permettent d'insérer facilement du texte lié à une image ou à un point spécifique.</p> <p>Utile en histoire-géographie</p>

	Diverses étoiles à insérer
	Seule la fonction "Rotation" est véritablement utile
	La fonction Alignement permet d'aligner des objets les uns par rapport aux autres ou par rapport à la page.
	Modifie l'ordre d'empilement d'un objet sélectionné. En effet, chaque objet placé dans l est empilé sur l'objet précédent ; pour sélectionner un objet recouvert par un autre objet, maintenez la touche Alt enfoncée.
	<p>La barre de Dessin propose également les outils :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Points de collage: Un point de collage est un point de connexion personnalisé auquel vous pouvez joindre un connecteur linéaire. Par défaut, OpenOffice.org place automatiquement un point de connexion au centre de chaque côté du rectangle englobant chaque objet que vous créez. (organigrammes) -Fontwork gallery : Permet de créer des styles fantaisistes, INUTILE dans le cadre de l'histoire-géographie -Insertion d'images à partir d'un fichier -Gallery: permet d'afficher la Gallery -Position et taille : ouvre une fenêtre qui permet de faire des ajustements précis -Extrusion : transforme un objet en "D"

1.5.4 Manipuler des objets regroupés

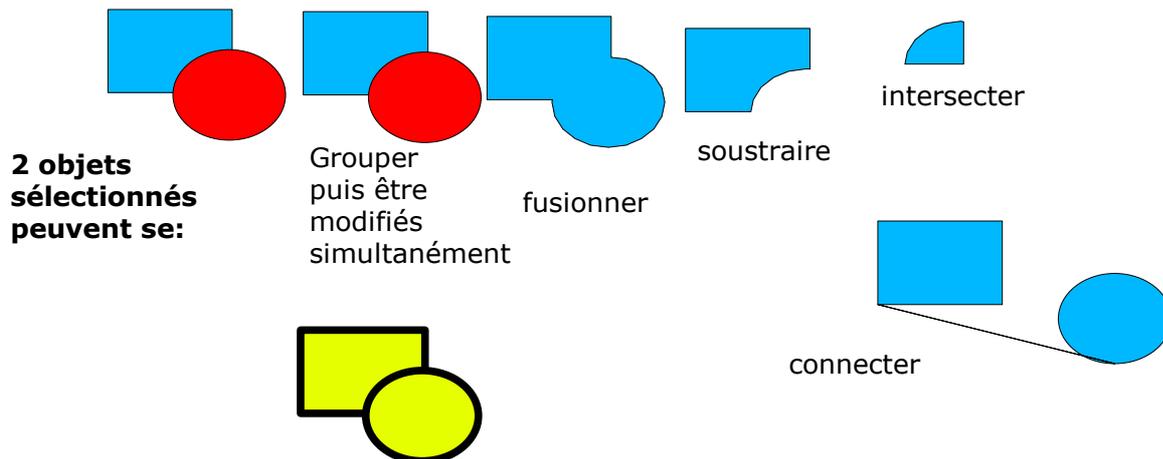
Il est possible de sélectionner plusieurs objets à la fois, de les grouper, combiner, fusionner, soustraire ou intersecter.

Grouper : les objets sélectionnés groupés forment désormais un objet unique (à déplacer à redimensionner ...) mais demeure la possibilité de les **Dissocier** ensuite.

Entrer dans le groupement : Tout objet peut être alors sélectionné individuellement et modifié.

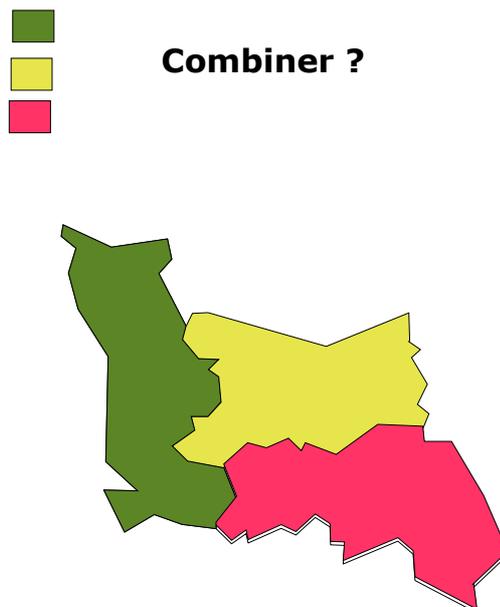
Fusionner / soustraire / intersecter des objets : s'applique à des groupes d'objets et sont accessibles par le menu contextuel du groupement :

Pour mieux comprendre voici quelques exemples :



Combiner : c'est créer un nouvel objet à partir des objets sélectionnés. Un objet combiné prend les propriétés de l'objet le plus bas dans l'ordre d'empilement. Vous pouvez scinder des objets combinés, mais ils perdront leurs propriétés d'origine. Lorsque vous combinez des objets, les éléments de dessin sont remplacés par des courbes de Bézier et des trous apparaissent aux endroits où ces objets se chevauchent.

Ainsi en géographie l'on pourra concevoir une carte dont les principaux objets (régions) sont combinés aux éléments de la légende afin d'en modifier la couleur facilement : faire le test en modifiant la couleur d'un élément de cette légende (d'abord, penser à dissocier les objets) :



1.5.5 La barre d'Objets Bézier

Une courbe de bézier est une courbe réalisée à partir d'un point principal (appelé point de jonction ou point d'inflexion selon le contexte) à partir duquel des "tangentes" déterminent la forme de la courbe qui est dessinée. C'est en manipulant les tangentes que l'on donne différents aspects aux courbes.



La barre d'objets Bézier s'affiche :

- soit lorsque vous sélectionnez une courbe de Bézier et cliquez sur Éditer des points.
- soit à partir du menu Affichage /barres d'outils

Chaque outil permet de :



-**Éditer des points** les faire apparaître



-**Déplacer des points** en cliquant-déplaçant un point de la courbe



-**Insérer des points** en cliquant entre deux points et en déplaçant légèrement la souris tout en maintenant enfoncé son bouton gauche, vous insérez un nouveau point.



-**Supprimer des points** en le/les sélectionnant puis touche SUP ou Delete



-**Scinder la courbe** en sélectionnant le ou les points où vous voulez scinder la courbe, puis en cliquant sur l'icône.



-**Convertir en courbe/ en droite** en sélectionnant un ou 2 points puis en cliquant sur l'icône.



-**Point d'inflexion** en sélectionnant le ou les points pour les transformer en points d'inflexion (point de contrôle d'une courbe).



-**Jonction lisse** comme précédemment pour transformer un point d'inflexion ou un point symétrique en un point lisse.



-**Jonction symétrique** comme précédemment pour convertir un point d'inflexion ou un point lisse en un point symétrique.



-**Fermer Bézier** pour fermer une ligne ou une courbe lorsque le dernier point est connecté au premier point, ce qui donne un carré agrandi.
= à réaliser pour remplir un polygone



-**Réduire les points** pour supprimer le point actif ou les points sélectionnés après une conversion en courbe

A noter que seuls les outils utilisables dans le contexte sont apparents et actifs

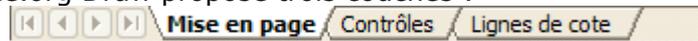
En cartographie, les outils les plus utiles (et souvent nécessaires) sont "**Editer des points**" puis "**Fermer bézier**" lorsqu'un polygone refuse de se "remplir".

1.5.6 Travailler avec les couches

Définition

Dans un dessin, les couches permettent de rassembler des éléments qui sont liés. Considérez les couches comme différents espaces de travail que vous pouvez masquer ou verrouiller séparément. Les couches permettent de travailler sur une même page mais sur des zones de travail individuelles que l'on peut masquer ou verrouiller (un peu comme le permet le logiciel Flash). Les couches de OpenOffice.org Draw ne déterminent pas l'ordre d'empilement des objets qui est conçu par l'ordre dans lequel vous les ajoutez. Les zones d'une couche sans objet sont transparentes.

Par défaut, OpenOffice.org Draw propose trois couches :



- Mise en page
- Contrôles
- Lignes de cote

Vous ne pouvez pas supprimer ou renommer ces couches.

La couche **Mise en page** est l'espace de travail par défaut. Elle détermine l'emplacement du titre, du texte et des objets de la page.

La couche **Contrôles** peut être utilisée pour les boutons qui sont affectés à une action, mais qui ne doivent être imprimés. Définissez les propriétés de la couche afin que celle-ci ne soit pas imprimable.

La couche **Lignes de cote** permet de tracer, par exemple, les lignes de cote. Pour afficher et masquer ces lignes, il suffit d'activer ou de désactiver la couche.

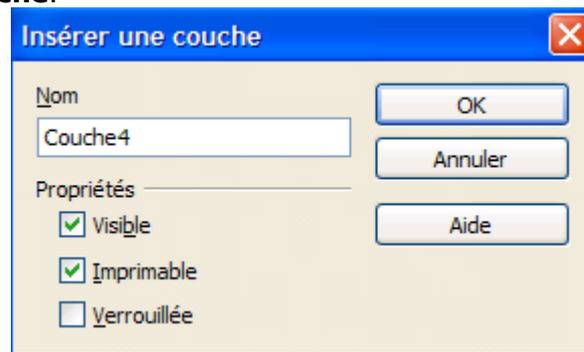
Le verrouillage d'une couche en protège son contenu. On peut également masquer une couche ainsi que son contenu. Si une nouvelle couche est ajoutée à une page, elle est rajoutée à toutes les pages du document. Lorsque on ajoute un objet à une couche, il n'est ajouté qu'à la page active. Pour qu'un objet apparaisse sur toutes les pages, ajouter l'objet à la couche en **Mode Arrière-plan**.

Dessiner dans les couches

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la zone de l'onglet de la couche située en bas.
2. Choisissez **Insérer une couche**.
3. Saisissez un nom pour la couche dans la zone **Nom**.
4. Dans la zone **Propriétés**, paramétrez les options de la couche.
5. Cliquez sur OK. La nouvelle couche devient automatiquement couche active : tous les nouveaux objets dessinés lui seront assignés.

Pour modifier les propriétés d'une couche, cliquez sur l'onglet portant le nom de la couche, puis

choisissez **Format - Couche**.



Ainsi lors de la réalisation de cartes complexes, il peut être utile de travailler en utilisant une couche par nature d'objets (villes/ fleuves/limites) et par la suite de verrouiller si nécessaire les couches terminées ou les rendre non visibles. Le travail est ainsi facilité.

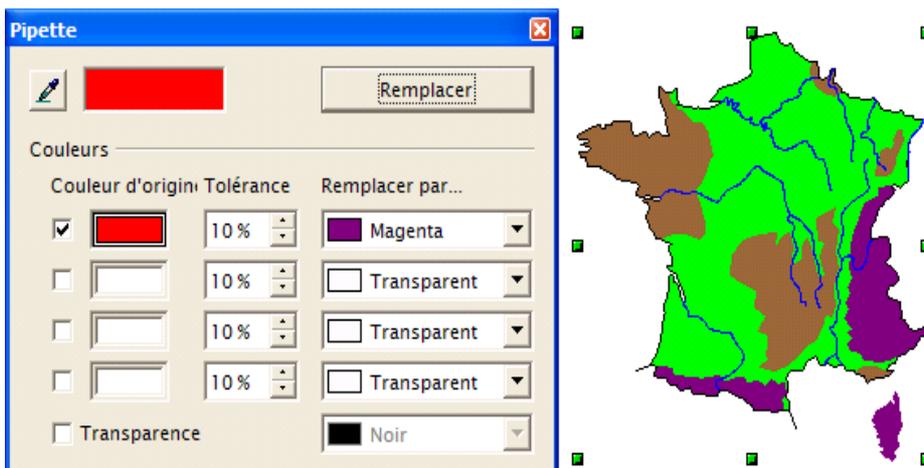
1.5.7 Remplacer certaines couleurs des objets

Sélectionner l'image bitmap ou vectorielle puis Menu : **Outils/Pipette**.

Cliquer sur la Pipette, ensuite la déplacer sur l'image et cliquer pour sélectionner la couleur à remplacer.

Ensuite, ouvrir "remplacer par" pour sélectionner la nouvelle couleur, éventuellement ajuster la "tolérance" puis cliquer sur le bouton "Remplacer" et, aussitôt, l'opération est effectuée.

Ici, le remplacement est réalisé sur une carte vectorielle de la Gallery.



1.6 Barres et outils complémentaires

1.6.1 La barre Image

Cette barre d'outils apparaît **en fonction du contexte du travail** réalisé et des objets manipulés (bitmap ...).

Elle s'affiche lorsqu'on glisse/dépose de la Gallery un objet image (bitmap) ou lors d'une insertion classique d'une image à partir d'un fichier.

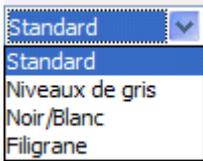
Si des objets vectoriels (en principe) apparaissent avec cette barre image, c'est qu'ils ne sont pas reconnus comme tel. Aussi, dans ce cas, il faut les transformer en "polygone" puis les dissocier" (voir explication dans la partie **1.2.5**).

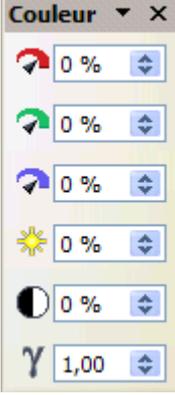
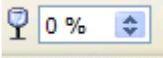
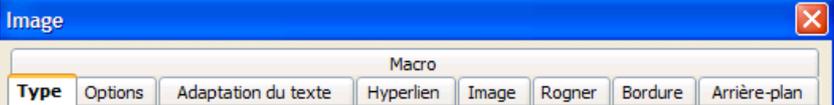
Comme toutes les barres outils, l'on peut utiliser le menu affichage pour la faire apparaître, puis personnaliser les divers boutons.

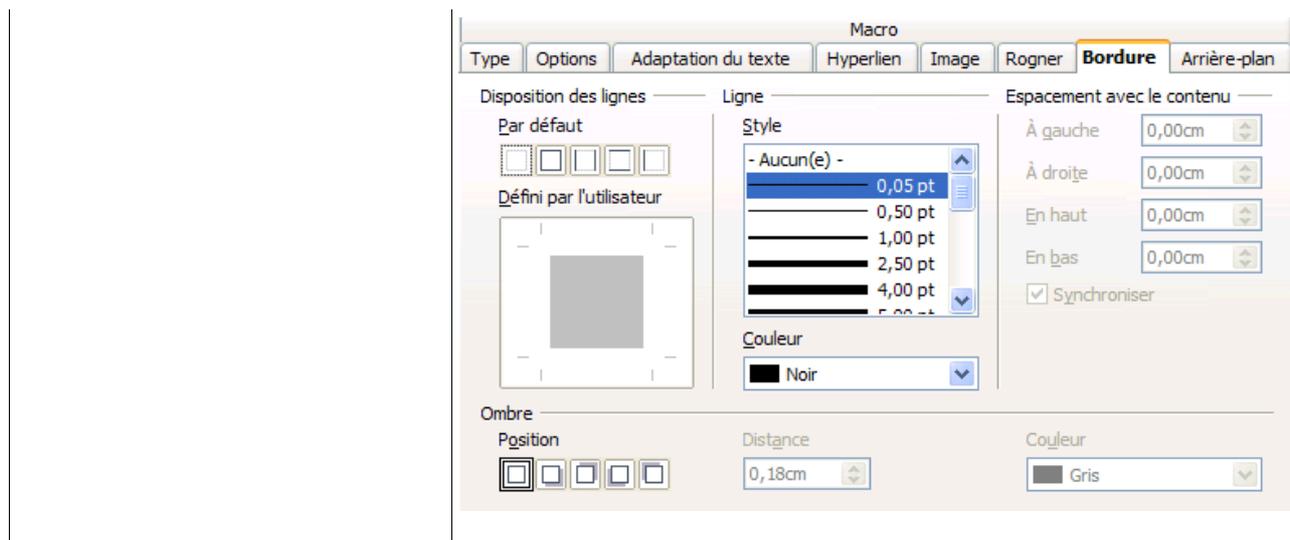


A savoir : L'objet image bitmap d'origine n'est pas modifié, **seul son affichage l'est.**

Les principaux réglages :

	Insère une image à partir d'un fichier existant
	la fenêtre Filtres permet d'appliquer divers filtres à l'image sélectionnée. -invertir / adoucir / augmenter netteté / supprimer interférences -solarisation / vieillissement / poster / pop'art -dessin au fusain / relief / mosaïque
	Permet de modifier l'aspect d'affichage de l'objet bitmap L'objet graphique incorporé ou lié dans le fichier actif n'est pas modifié, seul son affichage l'est. Le niveau de gris est utile pour transformer un dessin (une carte) en vue d'un tirage en noir et blanc.

 <p>Couleur ▾ ×</p> <p>0 %</p> <p>0 %</p> <p>0 %</p> <p>0 %</p> <p>0 %</p> <p>1,00</p>	<p>Spécifie la quantité du composant RVB (ROUGE-VERT-BLEU) dans l'objet bitmap sélectionné.</p> <p>Les valeurs possibles vont de -100% (pas de couleur) à +100% (entièrement coloré).</p>
 <p>0 %</p>	<p>Transparence de l'objet bitmap du minimum au maximum</p>
	<p>Reflète horizontalement ou verticalement l'objet bitmap</p>
	<p>Propriétés de l'image (que l'on obtient aussi par un clic droit sur une image bitmap) :</p>  <p>Image</p> <p>Macro</p> <p>Type Options Adaptation du texte Hyperlien Image Rogner Bordure Arrière-plan</p> <p>Image</p> <p>Macro</p> <p>Type Options Adaptation du texte Hyperlien Image Rogner Bordure Arrière-plan</p> <p>Taille</p> <p>Largeur 10,98cm</p> <p><input type="checkbox"/> Relatif</p> <p>Hauteur 7,18cm</p> <p><input type="checkbox"/> Relatif</p> <p><input type="checkbox"/> Proportionnel</p> <p>Taille d'origine</p> <p>Ancrage</p> <p><input type="radio"/> À la page</p> <p><input checked="" type="radio"/> Au paragraphe</p> <p><input type="radio"/> Au caractère</p> <p><input type="radio"/> Comme caractère</p> <p>Position</p> <p>Horizontal Centre à 0,00cm pour Zone de paragraphe</p> <p><input type="checkbox"/> En vis-à-vis sur les pages paires</p> <p>Vertical En haut à 0,00cm pour Marge</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Respect des enchaînements</p> <p>À gauche 0,00cm En haut 0,00cm</p> <p>À droite 0,00cm En bas 0,00cm</p> <p>Échelle</p> <p>Largeur 79%</p> <p>Hauteur 79%</p> <p>Taille de l'image</p> <p>Largeur 10,98cm</p> <p>Hauteur 1,61cm</p> <p>13,89cm x 2,04cm</p> <p>Taille d'origine</p>



1.6.2 La barre Menu pour Cadres



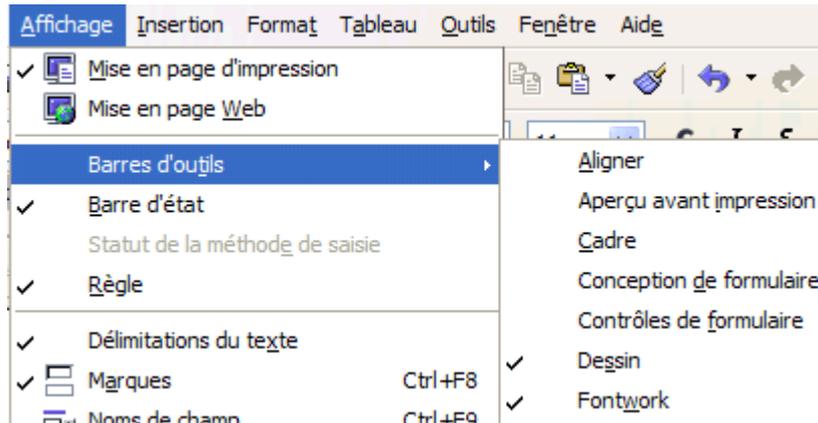
Elle apparaît via le menu déroulant "Affichage/barres d'Outils" mais aussi par le menu contextuel. Elle permet donc d'ajuster, formater et positionner des cadres.

Son intérêt est ici, en cartographie, limité. Les fonctions principales sont :

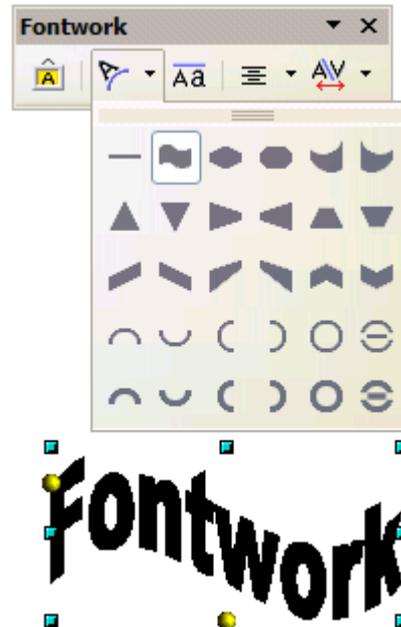
- Adaptation au texte
- Alignement
- Bordure et style de ligne
- Propriétés
- Position
- Encrage
- Enchaînement

1.6.3 L'outil Fontwork

OpenOffice.org intègre un outil permettant de modifier la représentation des textes sous forme d'arcs, de courbes et plus généralement sur n'importe quelle figure. Cet outil se présente sous la forme d'une fenêtre affichable via l'icône  et la barre d'outils :



- Après avoir choisi un "style fontwork" :
- double cliquer et le style s'insère sur la page
 - double cliquer à nouveau pour taper votre texte personnel
 - Si nécessaire utiliser le menu associé pour faire des modifications

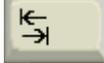


OOo.HG

1.6.4 Manipuler les objets : conseils et astuces

Supprimer un objet	Le sélectionner et utiliser la touche "Sup"
Couper/copier/coller un objet	Permet de refaire facilement à l'identique des objets (très utile, par exemple, pour des cercles représentant une ville). Attention, le plus souvent les objets copiés sont collés directement sur l'objet d'origine

	!
Déplacer un objet :	Cliquer pour le sélectionner puis relâcher et passer la souris sur l'objet afin d'obtenir une croix : cliquer et déplacer
Redimensionner un objet	<p>Poignées de coin : L'objet est redimensionné sur deux axes à la fois.</p> <p>Poignées sur les arêtes : L'objet ne sera redimensionné que sur un seul axe.</p> <p>Proportion? La touche  pendant le redimensionnement garantit de conserver le rapport largeur / hauteur de l'objet.</p> <p>C'est ainsi qu'il faut procéder pour réduire/agrandir les cartes de la gallery</p>
Tracer un objet	<p>Pour tracer un objet, il faut sélectionner l'objet souhaité, placer le curseur de la souris au point de la première coordonnée et glisser tout en maintenant le bouton appuyé. L'objet est tracé avec les attributs par défaut qui sont affichés dans la barre des objets.</p> <p>La touche  utilisée en complément va amener des contraintes !</p> <ul style="list-style-type: none"> -avec ligne : des angles d'inclinaison (45/90°/180°) -avec rectangle : un carré -avec ellipse: un cercle avec polygone : des droites sont tracées avec des angles de 45° en 45°
Changer les attributs des objets	<p>On appelle attribut toute propriété caractérisant l'apparence d'un objet : couleur, type de pourtour, épaisseur des traits... Ils sont modifiables à tout instant : un clic sur l'objet avec le bouton droit de la souris affiche un menu dit "contextuel".</p> <p>La modification peut également intervenir au travers de la barre d'objet.</p> <p>Le menu contextuel fait apparaître de nouveaux menus utiles :</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">  </div>

GROUPE Grouper/Dissocier/ Entrer des objets	le sous menu "Groupe" permet de grouper/dissocier des objets qui ont été sélectionnés puis de les dissocier Le menu "Entrer" permet de rentrer dans le groupe pour modifier un seul objet du groupe sans rien dissocier
Sélectionner un objet caché par un autre	-Faire passer l'objet supérieur en arrière plan (utiliser les icônes avant ou arrière plan....) ou -Utiliser la touche TAB  qui sélectionne les objets les uns après les autres (sera peu utile si les objets sont très nombreux !)
Convertir un objet du mode image au mode vectorel <i>Mode DESSIN</i> <i>uniquement</i>	Uniquement possible avec le module DESSIN: Sélectionner l'objet et clic droit pour avoir le menu contextuel 1-Convertir en polygone (l'opération sera plus ou moins longue à réaliser selon la complexité de l'objet et la puissance de l'ordinateur !) 2-Dissocier Désormais la "barre objet " est devenue vectorielle L'objet est devenu vectoriel mais il est encore impossible de le remplir d'une couleur. Il faut en effet fermer les vecteurs qui composent l'objet. 3-Cliquer sur l'éditeur de points puis sur l'icône "fermer bézier" désormais l'objet se comporte comme un polygone que l'on peut retravailler (ligne et remplissage)
Ecrire dans tout objet	C'est possible ! Il suffit de faire un double clic, et aussitôt, l'on peut écrire un texte dans l'objet

Les échecs ?

Ils sont toujours liés à notre méconnaissance de la construction de la carte en divers objets, certains étant superposés, les uns sans contour, les autres étant des polygones non fermés. Penser aussi que des objets peuvent être en "blanc" ou "transparent"...mais bien présents ! Voir ci-dessous un exemple concret (Bretagne)

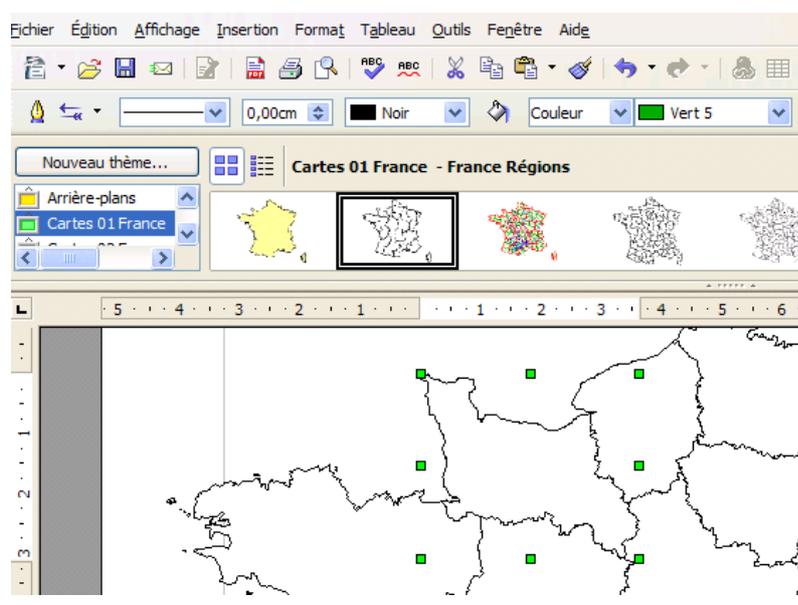
Impossible de :	Remède
Utiliser correctement l'outil dessin Polygone <i>Mode dessin uniquement</i>	La "grille est activée" aussi le dessin "s'accroche" à la grille : Aller dans "Affichage grille" et décocher "Aligner sur la grille" ce qui aligne automatiquement les objets sur les lignes verticales et horizontales de la grille.
Voir la barre outils contextuelle	Si la barre outils contextuelle n'apparaît pas, c'est qu'elle n'a pas été cochée dans le menu déroulant "Affichage / barres d'outils".
Sélectionner un objet parmi d'autres	Sélectionner l'ensemble et avec le Menu contextuel "Groupe: Dissocier " ou utiliser "Groupe: Entrer"

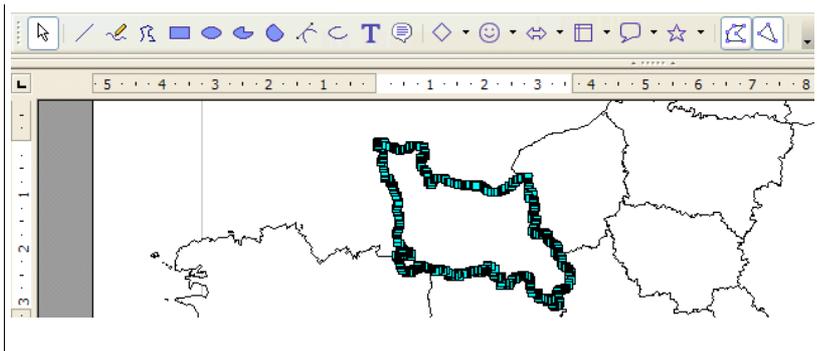
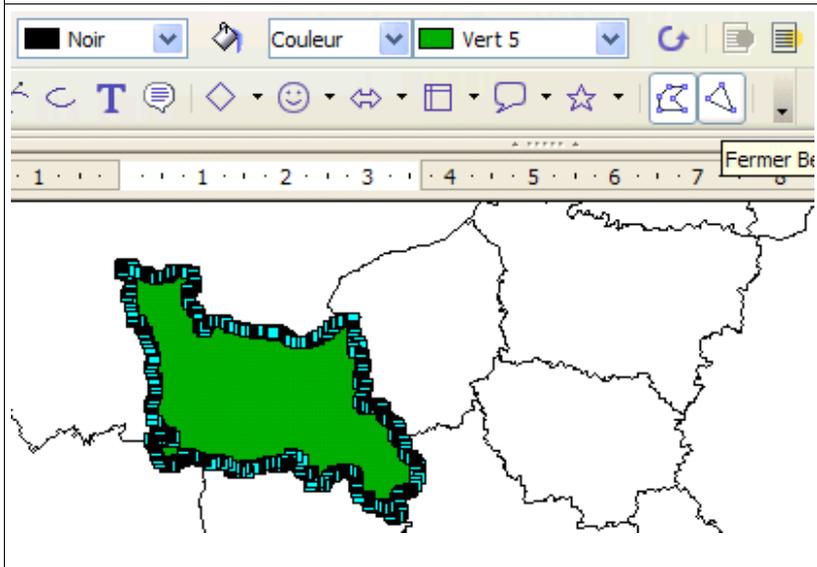
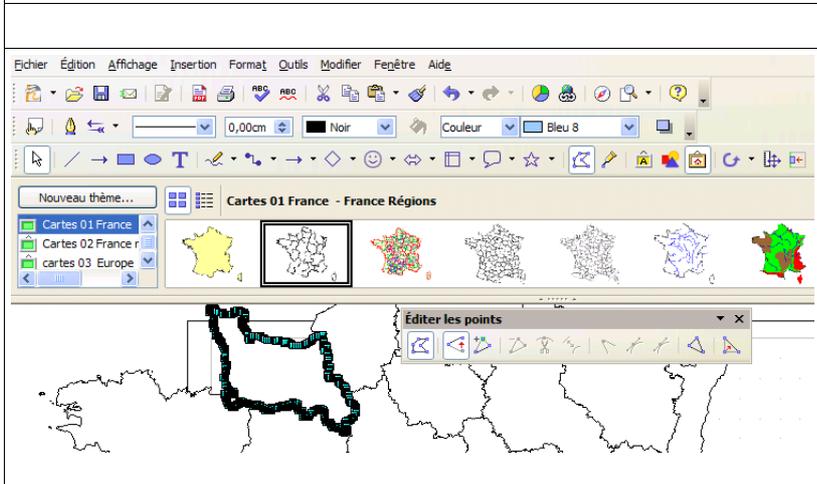
Impossible de :	Remède
	En cas de difficulté, essayer de déplacer un des objets pour vérifier que rien n'est caché
Modifier le contour d'un objet	Sélectionner le bon objet (attention aux superpositions) et vérifier que l'objet a bien une ligne de contour, si nécessaire en ajouter une.
Passer en mode Sélection (les points de l'objet sont édités) Passer en mode Edition (l'objet est sélectionné)	Changer de mode en cliquant sur le bouton "Editer les points"
Glisser certains objets cartes (de la Gallery ou vers la Gallery) ou "convertir en vectoriel"	Les cartes vectorielles complexes nécessitent de longues opérations de calcul, si votre ordinateur est peu puissant, il pourra planter avec certaines cartes trop lourdes !
Remplir un polygone d'une couleur	S'il est impossible de remplir un polygone d'une couleur, c'est que le polygone n'est pas "fermé" aussi cliquer sur l'outil "Points" pour les faire apparaître puis utiliser l'outil (qui a été ajouté) "Fermer bézier" ou passer en mode "Dessin". Voir cas concret ci dessous

Mieux comprendre par l'exemple :

-Remplir un polygone de couleur : c'est impossible (cas rencontré fréquemment)

exemple : vous avez insérer un fond vectoriel (Cartes 01 : France : régions) vous souhaitez remplir de couleur votre région et c'est impossible !

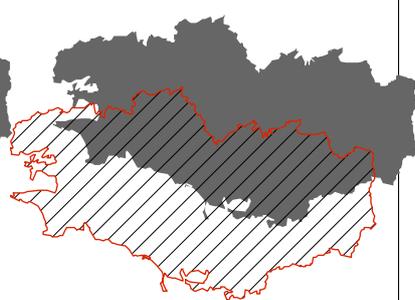
	<p>MODE "TEXTE"</p> <p>La région Basse Normandie dont le polygone a été sélectionné n'est pas rempli par la couleur de remplissage "vert" !</p> <p>Conclusion : ce polygone n'est pas fermé.</p> <p>Faire apparaître la barre Outils Dessin à laquelle a été ajoutée les outils spécifiques</p>
---	--

	<p>Cliquer sur "Editer les points" : Le polygone affiche tous les "points"</p>
	<p>Cliquer sur "Fermer Bézier" : aussitôt le polygone, fermé, se colorie en "vert"</p>
	<p>MODE DESSIN</p> <p>Le principe est le même, mais ici, la barre outils "Editer les points" apparaît.</p>

-Comprendre ce qui compose un fond de carte ?

Une des difficultés que l'on rencontre souvent est lié à notre méconnaissance de la manière dont le fond de carte a été construit, ainsi il arrive que divers objets se superposent...

Exemple :

<p><i>Ce fond de carte semble être composé uniquement d'un seul et unique objet "contour de la Bretagne"...</i></p>	<p><i>Or il est constitué de la superposition de 2 objets : un fond (ici colorié en gris et précédemment en blanc !) et un contour ligne (en noir, non fermé)</i></p>	<p><i>Après modifications, remarquer que:</i> - l'objet "fond" n'a pas de trait de contour "invisible" - l'objet "contour" a été ici "fermé" avec trait de contour en rouge et rempli de hachures.</p>
		

Aussi toujours analyser les raisons de l'échec d'une manipulation et résoudre en décomposant l'objet, il vaut mieux passer par le module Dessin : d'abord dissocier et fermer les polygones puis si nécessaire modifier les contours ou les remplir de couleur pour mieux les distinguer.

1.7 Les formats d'enregistrement

Savoir comment enregistrer son travail demeure une difficulté majeure pour de nombreuses personnes et une fréquente source de maladresse par simple méconnaissance. Il est vrai que le nombre de formats existant demeure impressionnant !

1.7.1 Les formats natifs OOo

OpenOffice.org 2.0 utilise de nouveaux formats de fichier appelés "OpenDocument", en fait il s'agit du format XML standardisé. Toutefois OOo 2.0 reconnaît toujours les formats anciens OOo. Les personnes utilisant exclusivement OOo pourront utiliser ces formats standards.

Format de document OOo 2.0	Extension de fichier	Format de document antérieur à OOo 2.0	Extension de fichier OOo 1.0
Texte OpenDocument	*.odt	OpenOffice.org Writer	*.sxw
Modèle de texte OpenDocument	*.ott	Modèles OpenOffice.org Writer	*.stw
Document maître OpenDocument	*.odm	Documents maîtres	*.sxc
Document HTML	*.html		*.html
Modèle de document HTML	*.oth		
Classeur OpenDocument	*.ods	OpenOffice.org Calc	*.sxc
Modèle de classeur OpenDocument	*.ots	Modèles OpenOffice.org Calc	*.stc
Dessin OpenDocument	*.odg	OpenOffice.org Draw	*.sxd
Modèle de dessin OpenDocument	*.otg	Modèles OpenOffice.org Draw	*.std
Présentation OpenDocument	*.odp	OpenOffice.org Impress	*.sxi
Modèle de présentation OpenDocument	*.otp	Modèles OpenOffice.org Impress	*.sti
Formule OpenDocument	*.odf		

Base de données OpenDocument	*.odb	
------------------------------	-------	--

1.7.2 Les autres formats d'enregistrement

OOo permet d'enregistrer tout document en une multitude d'autres formats, compatibles avec de nombreux logiciels "concurrents", en particulier la compatibilité avec les produits Microsoft est assurée. Lors d'échanges de fichiers, il est recommandé d'utiliser des formats "standards" qui sont compatibles avec tout logiciel ou des formats qui s'ouvrent avec des lecteurs gratuits (Acrobat pour lepdf et Flash pour le swf).

Texte	Dessin	Présentation
<ul style="list-style-type: none"> Texte OpenDocument (.odt) Modèle de texte OpenDocument (.ott) OpenOffice.org 1.0 Texte (.sxw) OpenOffice.org 1.0 Modèle de texte (.stw) Microsoft Word 97/2000/XP (.doc) Microsoft Word 95 (.doc) Microsoft Word 6.0 (.doc) Rich Text Format (.rtf) StarWriter 5.0 (.sdw) StarWriter 5.0 Modèle (.vor) StarWriter 4.0 (.sdw) StarWriter 4.0 Modèle (.vor) StarWriter 3.0 (.sdw) StarWriter 3.0 Modèle (.vor) Texte (.txt) Texte codé (.txt) Document HTML (OpenOffice.org Writer) (.html) AportisDoc (Palm) (.pdb) DocBook (.xml) Microsoft Word 2003 XML (.xml) Pocket Word (.psw) 	<ul style="list-style-type: none"> Dessin OpenDocument (.odg) Dessin OpenDocument (.odg) Modèle de dessin OpenDocument (.otg) OpenOffice.org 1.0 Dessin (.sxd) OpenOffice.org 1.0 Modèle de dessin (.std) StarDraw 5.0 (.sda) StarDraw 5.0 Modèle (.vor) StarDraw 3.0 (.sdd) StarDraw 3.0 Modèle (.vor) 	<ul style="list-style-type: none"> Présentation OpenDocument (.odp) Modèle de présentation OpenDocument (.otp) OpenOffice.org 1.0 Présentation (.sxi) OpenOffice.org 1.0 Modèle de présentation (.sti) Microsoft PowerPoint 97/2000/XP (.ppt) Microsoft PowerPoint 97/2000/XP Modèle (.pot) OpenOffice.org 1.0 Dessin (OpenOffice.org Impress) StarDraw 5.0 (OpenOffice.org Impress) (.sda) StarDraw 3.0 (OpenOffice.org Impress) (.sdd) StarImpress 5.0 (.sdd) StarImpress 5.0 Modèle (.vor) StarImpress 4.0 (.sdd) StarImpress 4.0 Modèle (.vor) Dessin OpenDocument (Impress) (.odg)
<p>Conseillé en format standard de fichiers: rtf ou txt ouverts et modifiables avec tout logiciel de traitement de texte html lisibles dans tout navigateur</p>	<p>Pas de standard. L'export est conseillé, voir ci dessous</p>	<p>Pas de standard l'export en html est conseillé</p>

1.7.3 Les formats d'exportation

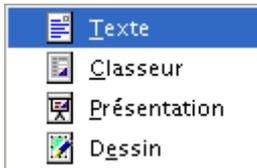
Exporter, c'est enregistrer le fichier sous une nouvelle forme qui sera utilisable avec un logiciel différent, le fichier perdra donc sa spécificité originelle. Il faut utiliser le **menu Fichier/Exporter**

Texte	Dessin	Présentation
<p>PDF - Portable Document Format (.pdf) ▼ PDF - Portable Document Format (.pdf) ----- XHTML (.xhtml)</p> <p><i>Pour obtenir un fichier image à partir d'une carte réalisée en mode texte, il suffit de la copier puis coller dans Draw pour réaliser l'exportation dans le format désiré.</i></p>	<p>Document HTML (OpenOffice.org Draw) (.html;.htm) PDF - Portable Document Format (.pdf) Macromedia Flash (SWF) (.swf) ----- XHTML (.xhtml) BMP - Windows Bitmap (.bmp) EMF - Enhanced Metafile (.emf) EPS - Encapsulated PostScript (.eps) GIF - Graphics Interchange Format (.gif) JPEG - Joint Photographic Experts Group (.jpg;.jpeg) MET - OS/2 Metafile (.met) PBM - Portable Bitmap (.pbm) PCT - Mac Pict (.pct) PGM - Portable Graymap (.pgm) PNG - Portable Network Graphic (.png) PPM - Portable Pixmap (.ppm) RAS - Sun Raster Image (.ras) SVG - Scalable Vector Graphics (.svg) SVM - StarView Metafile (.svm) TIFF - Tagged Image File Format (.tif;.tiff) WMF - Windows Metafile (.wmf) XPM - X Pixmap (.xpm)</p>	<p>Document HTML (OpenOffice.org Impress) (.html;.htm) PDF - Portable Document Format (.pdf) Macromedia Flash (SWF) (.swf) ----- XHTML (.xhtml) BMP - Windows Bitmap (.bmp) EMF - Enhanced Metafile (.emf) EPS - Encapsulated PostScript (.eps) GIF - Graphics Interchange Format (.gif) JPEG - Joint Photographic Experts Group (.jpg;.jpeg) MET - OS/2 Metafile (.met) PBM - Portable Bitmap (.pbm) PCT - Mac Pict (.pct) PGM - Portable Graymap (.pgm) PNG - Portable Network Graphic (.png) PPM - Portable Pixmap (.ppm) RAS - Sun Raster Image (.ras) SVG - Scalable Vector Graphics (.svg) SVM - StarView Metafile (.svm) TIFF - Tagged Image File Format (.tif;.tiff) WMF - Windows Metafile (.wmf) XPM - X Pixmap (.xpm) PWP - PlaceWare (.pwp)</p>
<p>Conseillé en format standard: pdf (s'ouvre avec Acrobat Reader)</p>	<p>Conseillé en format standard: jpeg (bitmap) gif (bitmap) png (bitmap) tif (bitmap) svg (vectoriel) swf (s'ouvre avec un lecteur Flash)</p>	<p>Conseillé en format standard: html (s'ouvre dans tout navigateur) pdf (s'ouvre avec Acrobat Reader) swf (s'ouvre avec un lecteur Flash)</p>

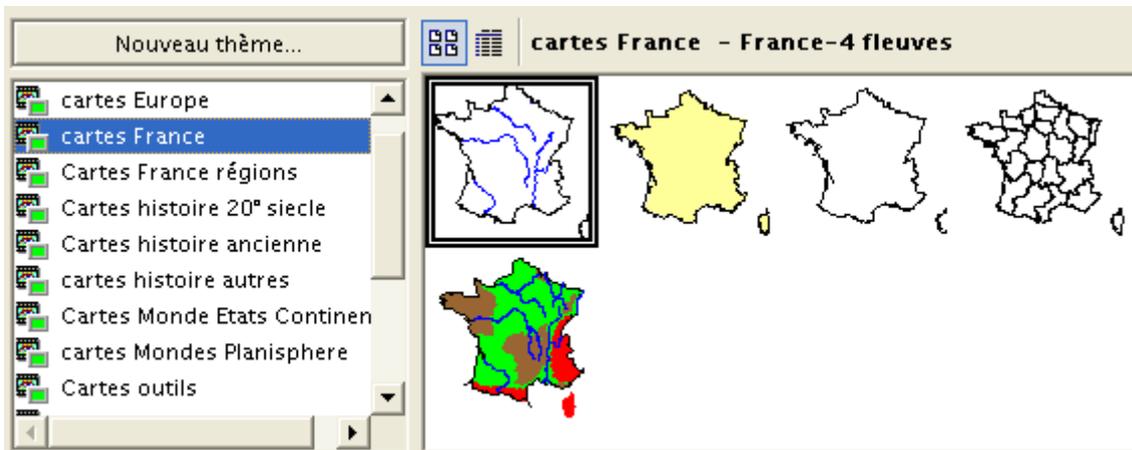
2 CART'OOo

2.1 Principe de base pour créer cartes et croquis:

1. Lancer OOo, et demander "Nouveau" "Texte" (ou utiliser le module de Dessin)



2. Ouvrir la Gallery



3. Cliquer déposer une copie de fond de carte
4. Compléter le fond :

- soit directement avec la **barre d'outils de dessin**.



- soit en glisser/déposer d'objets proposés dans le **thème "cartes outils"**

Il propose des "**objets géographiques**" pré dessinés, mais que l'on peut très facilement modifier avec la barre de fonction .

>taille (redimensionner avec les poignées)

>épaisseur et couleur de trait de contour

>couleur de remplissage

Voici les principaux "objets"

OUTILS PONCTUELS

- Cartes 04 Monde Etats Continents
- Cartes 05 Monde Planisphere
- Cartes 06 histoire ancienne
- cartes 07 histoire autres
- Cartes 08 histoire 20° siecle
- Carto 1 Outils ponctuels géométriques**
- Carto 2 Outils ponctuels expressifs
- Carto 3 Outils linéaires
- Carto 4 Outils divers
- Chrono Axes
- Chrono Outils
- Chrono Règles
- Géo-01-Globes et planisphères
- Géo-02-Continents
- Géo-03-Europe
- Géo-04-Europe Graphiques
- Géo-05-Allemagne
- Géo-06-Brésil
- Géo-07-Chine
- Géo-08-Espagne
- Géo-09-France généralités
- Géo-10-France fonds
- Géo-11-Graphiques
- Géo-12-France Régions
- Géo-13-France DomTom
- Géo-14-Inde
- Géo-15-Italie
- Géo-16-Japon
- Géo-17-Monde
- Géo-18-Royaume Uni
- Géo-14-Inde
- Géo-15-Italie
- Géo-16-Japon
- Géo-17-Monde
- Géo-18-Royaume Uni
- Géo-19-Russie
- Géo-20-Union Européenne
- Géo-21-USA
- Hist-01-Antiquité
- Hist-02-Moyen Age

Carto 1 Outils ponctuels géométriques - dd

OUTILS PONCTUELS EXPRESSIFS

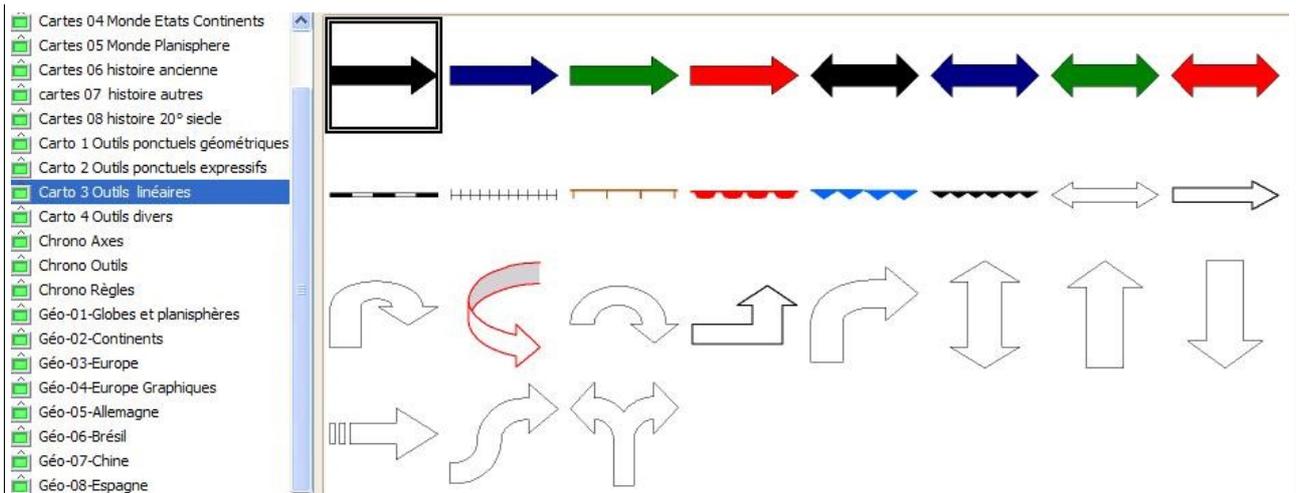
Nouveau thème...

- Cartes 04 Monde Etats Continents
- Cartes 05 Monde Planisphere
- Cartes 06 histoire ancienne
- cartes 07 histoire autres
- Cartes 08 histoire 20° siecle
- Carto 1 Outils ponctuels géométriques
- Carto 2 Outils ponctuels expressifs**
- Carto 3 Outils linéaires
- Carto 4 Outils divers
- Chrono Axes
- Chrono Outils
- Chrono Règles
- Géo-01-Globes et planisphères
- Géo-02-Continents
- Géo-03-Europe
- Géo-04-Europe Graphiques
- Géo-05-Allemagne
- Géo-06-Brésil
- Géo-07-Chine
- ...

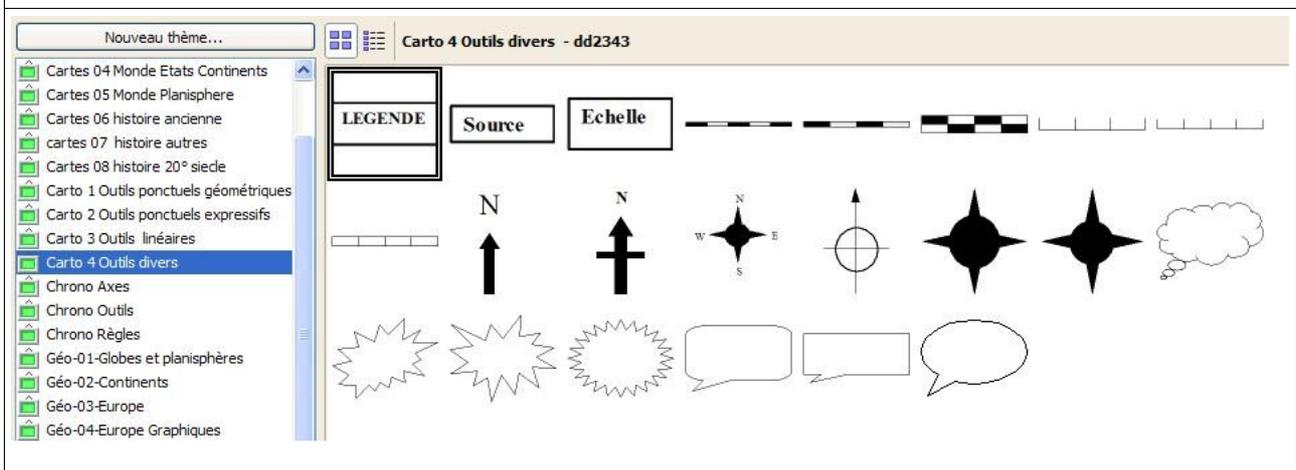
Carto 2 Outils ponctuels expressifs - dd2193

Carto 2 Outils ponctuels expressifs - dd2193

OUTILS LINEAIRES

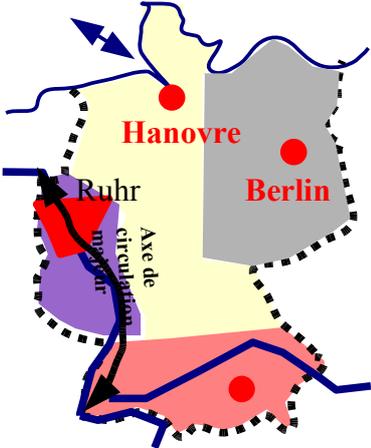


OUTILS DIVERS



5. Compléter en traitement de texte classique ou en objet texte tous les autres textes nécessaires : Titre, Echelle, légende commentée, commentaire.

Ci-dessous le croquis est intégrée à un tableau à compléter.

Légende	Titre de la carte 
Commentaire	

6. Sauvegarder votre fichier de manière classique. Vous pouvez créer un nouveau thème de la Gallery pour conserver vos réalisations (voir méthode ci-dessus). Vous pouvez aussi sauvegarder en fichier image votre réalisation mais il faudra passer par le module Draw (copier puis exporter).

2.2 Manipuler les objets de la Gallery

Tous les "objets cartes" de la Gallery ont été convertis en polygones vectoriels, certains étant déjà groupés, d'autres étant dissociés en plusieurs objets polygones.

Attention :

- tous les polygones ne sont pas fermés.
- certains polygones sont superposés
- certains polygones n'ont pas de contour, sont transparents....

Aussi faudra-t-il parfois intervenir sur les objets :

Exemple:

1-Glisser-déposer à partir de la "Gallery, thème "cartes France" => fond de carte "France régions" et le redimensionner en utilisant la touche 

2-Faire un clic droit puis Groupe/Dissocier puis sélectionner votre région pour la modifier comme l'exemple ci dessous.

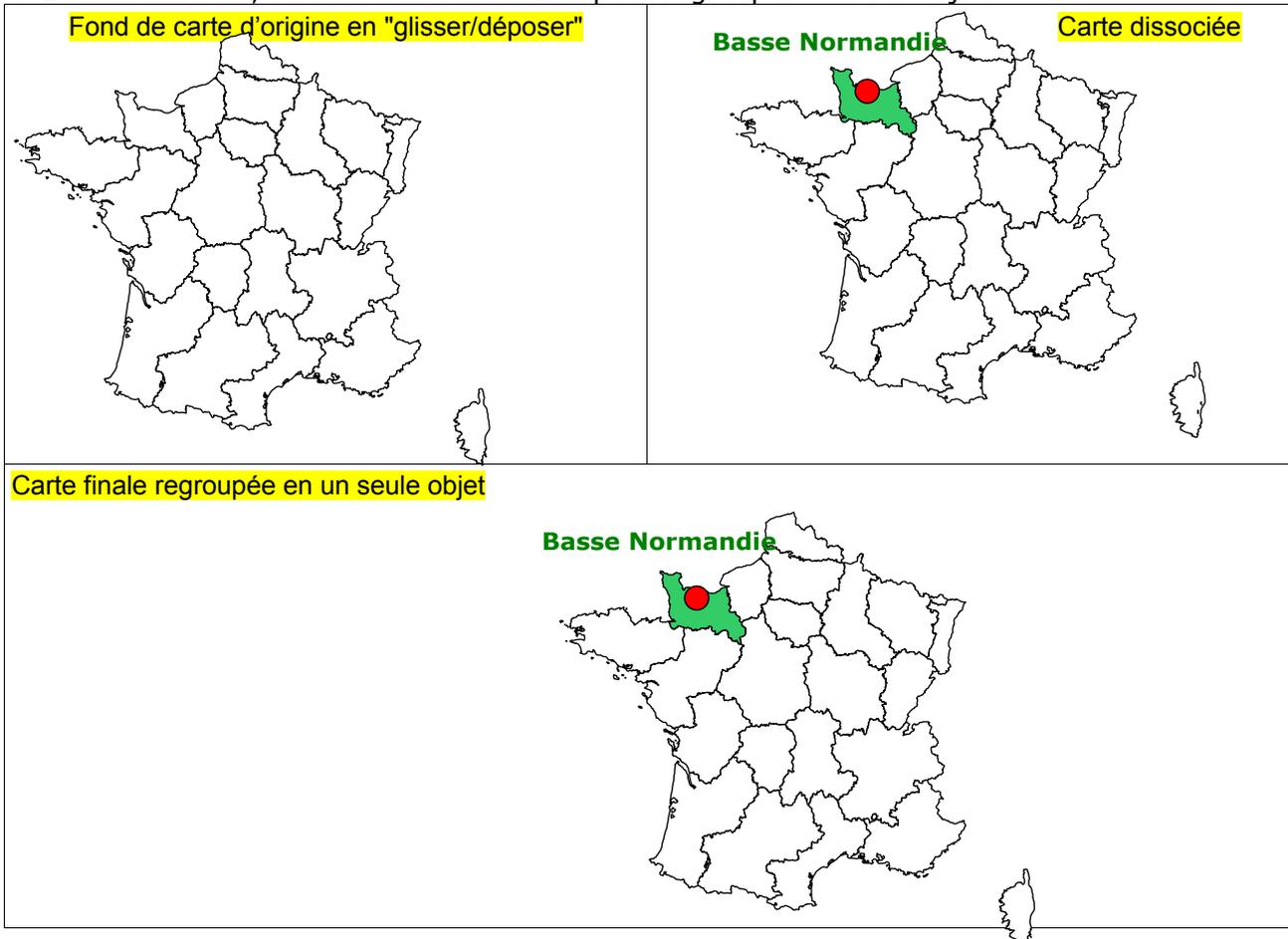
Si cela s'avère impossible, c'est que le polygone n'est pas "fermé":

3-Sélectionner l'objet, Cliquer sur l'éditeur de points puis sur l'icône "fermer bézier". Désormais l'objet se comporte comme un polygone que l'on peut retravailler (ligne et remplissage)

4-Dessiner un cercle représentant une ville, le remplir de rouge, le positionner

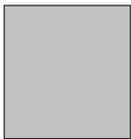
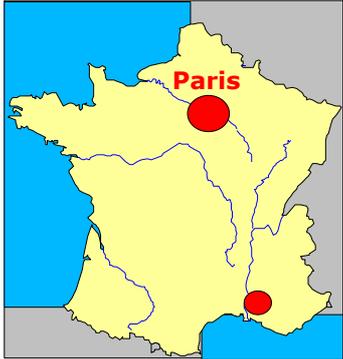
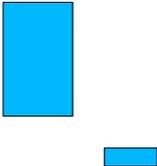
5-Réalisez une zone de texte à positionner

6-Eventuellement, sélectionner l'ensemble pour regrouper tous les objets



2.3 Concevoir une carte en "objets"

Ainsi toute carte réalisée n'est qu'une superposition "d'objets", parfois il faut se montrer astucieux dans la conception, mais c'est avant tout la réflexion et la méthode qui assurent l'efficacité et la qualité du travail de cartographie. Le tableau ci-après montre comment se compose/décompose une simple carte conçue avec Cart'OOo

	Objet rectangle en gris	<p>La carte ci dessous est la résultante de la superposition des divers objets présentés dans ce tableau</p> 
	2 Objets rectangle en bleu	
	4 lignes à main levé en bleu	
	2 cercles en rouge (faire un copié/collé)	
	Le fond coloré en jaune	
Paris	1 objet texte	

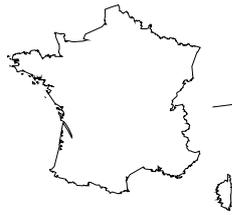
2.4 Importer une nouveau fichier vectoriel (carte) dans la Gallery

Ici, l'on considère que vous avez importé une nouvelle carte vectorielle dans OOo (par le menu : insertion / image à partir d'un fichier ou par un copié/collé).

Exemple:

La carte "France contour" insérée dessous n'a pas été transformée, elle servira de support pour cette démonstration. Actuellement vous lisez ce tutoriel avec OOo en mode texte, donc :

- 1-La "copier coller" pour l'utiliser dans le **module "Draw"** d'OOo :
 - Sélectionner puis copier cette carte (par clic droit ou par "Edition / copier")
 - Fichier/Nouveau/Dessin et coller l'objet (ce qui ouvre le module "Dessin)
 puis redimensionner, à votre convenance en utilisant la touche 



Utiliser cette "image" pour faire cet exercice.
Remarquer que ce n'est pas (encore) une carte vectorielle !
La barre d'outils qui s'affiche est une barre "image"

2- cet objet est considéré comme "**image**" (la barre de fonction qui s'affiche le montre, c'est la barre "image" ; de plus, il existe la possibilité de faire un lien d'objet) or il s'agit bien d'un objet vectoriel (fichier wmf d'origine !). Faire un clic droit pour réaliser les opérations suivantes à partir du menu contextuel:

a-**Convertir en polygone** (l'opération sera plus ou moins longue à réaliser selon la complexité de l'objet et la puissance de l'ordinateur !)

b-Dissocier

L'objet est devenu vectoriel (la barre outils a changé !) mais il est encore impossible de le remplir d'une couleur. Il faut en effet fermer les vecteurs qui composent l'objet.

c-**Cliquer sur l'éditeur de points puis sur l'icône "fermer bézier"**

désormais l'objet se comporte comme un polygone que l'on peut retravailler (ligne et remplissage)



Désormais cette carte est vectorielle :
Remarquer qu'elle est composée de 2 objets superposés et regroupés (fond et contour) pour le constater, faire un clic droit puis "Groupe / Dissocier".

Ces 3 opérations sont fondamentales pour comprendre la manipulation d'objets importés afin de les modifier. Si l'objet est d'origine bitmap, on pourra essayer de le convertir en vectoriel avec le menu contextuel "convertir", avec un résultat incertain.

Remarque: pour de nombreux fonds, cette manipulation ne sera pas nécessaire si l'on se contente d'ajouter au fond, en superposition, de nouveaux objets.

A présent l'on peut travailler cette carte soit en Mode "Dessin" soit en mode "Texte" (copier/coller) pour utiliser la barre d'outils Dessin ou les objets du thème "Cartes Outils".

3- Lorsque la carte sera terminée, il est conseillé de la positionner dans la Gallery, comme indiqué au chapitre 1.2.4, soit dans un thème existant, soit en créant un nouveau thème.

2.5 Pédagogie : exemples concrets

2.5.1 Initier des élèves en 6°/5° par la création d'une carte simple de nomenclature

A savoir : Toujours remettre aux élèves une carte dont les objets sont regroupés

Séquence : MA PREMIERE CARTE DE L'AFRIQUE

OBJECTIF : réaliser une carte simplifiée comportant les repères spatiaux à connaître en cinquième concernant l'AFRIQUE et première initiation à la barre d'outils de dessin d'OOo

OUTIL : OOo Texte

Fichier/Nouveau/ Texte

Ouvrir la Gallery /Thème Monde / Glisser déposer la carte intitulée "Afrique"

(ou modifier ce fond carte pour l'améliorer : cadre, échelle, orientation, comme présenté ici)

INFORMATIONS A LOCALISER : d'abord les classer dans la première ligne du tableau

Océan Indien /Maroc/Equateur /Mer Méditerranée /Tunisie /Lagos /Libye /Tropique Nord /Egypte /Nil /Le Caire / Tropique Sud /Océan Atlantique

QUEL FIGURE? : choisir la nature (couleur, forme...) des figurés qui seront utilisés. Complète au crayon :

Classer les informations >>>>>> et déterminer :		Etats	Villes	"Lignes"	Mers/Fleuve
Texte	Couleur :...				
	Majuscules/ Minuscules				
	Normal /Gras/Italique				
	Cadre				
Figuré	Forme :.....				
	Couleur:.....				

SAVOIR FAIRE

activer la barre Outil **DESSIN**

Créer une zone de texte :

Outil : T (texte)

>>Ecrire le texte en respectant les choix ci dessus

>> Ajuster le cadre et le positionner

>>Mettre un cadre ? : **clic doit/ligne/ style continu**

Le Caire

EGYPTE

Dessiner un figuré

Cercle

Outil : Ellipse avec Touche Majuscule à dessiner

Barre outil propriété : Choix de la couleur

>>cercle en couleur à positionner au bon endroit

>>puis Outil texte : zone de texte à compléter (nom de la ville en rouge sans cadre)

Outil : Ligne



Barre outil propriété : Choix du style (épaisseur et style) et couleur -----
>>> puis Outil : zone de texte..... et mettre un nom

VERIFIER : la carte est-elle complète ?

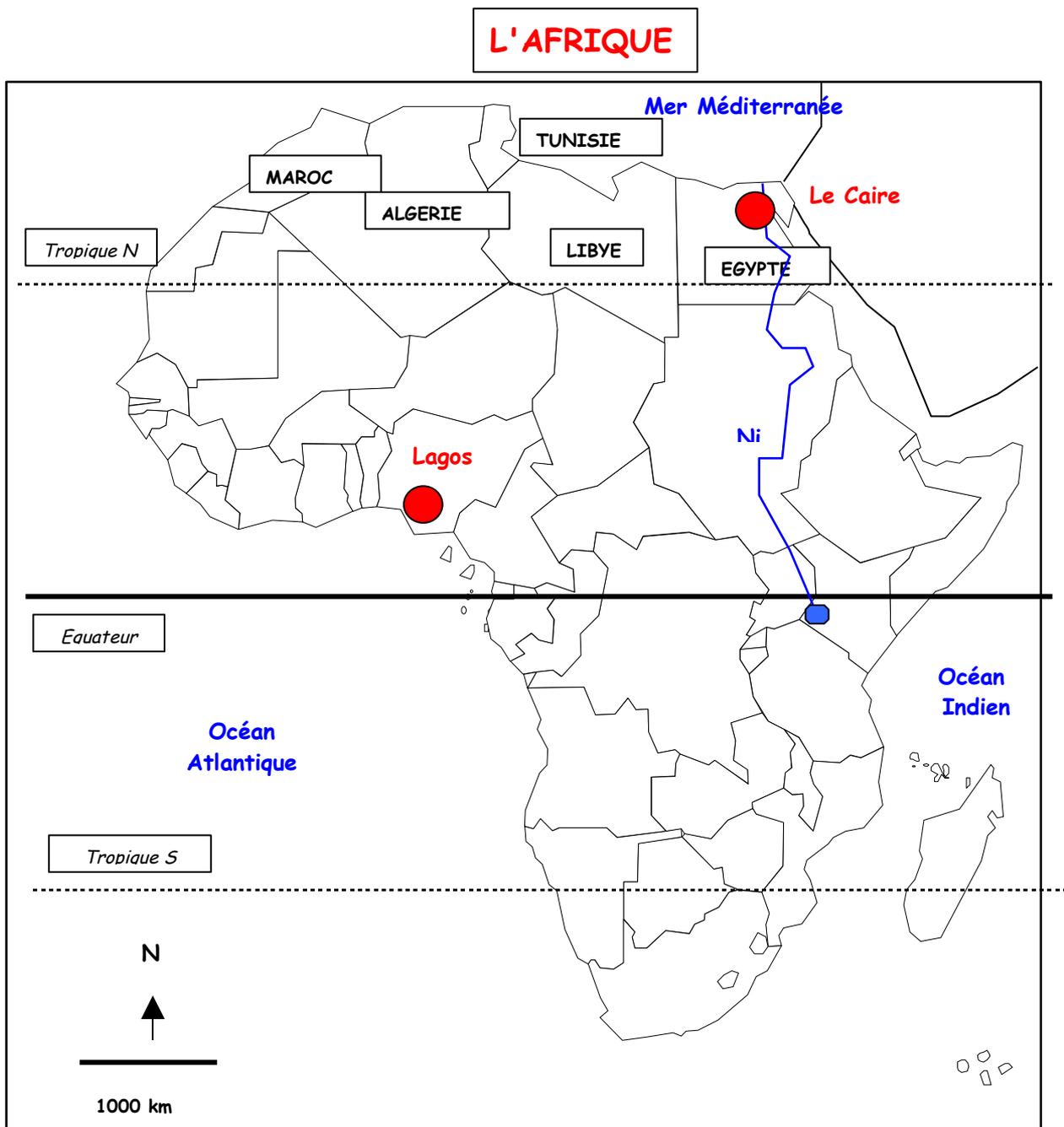
La présence d'un : cadre titre légende échelle orientation...

Si nécessaire compléter. Remarque : exceptionnellement pour cette carte de localisation, il n'est pas nécessaire de faire une légende

MINIMUM /MAXIMUM

En cas de difficultés, possibilité de se limiter à 1 seule ville et 1 océan ou fleuve

CORRECTION



2.5.2 Un croquis des espaces régionaux de l'Afrique (niveau 5°)

OBJECTIF: réaliser un croquis simplifié légendé des espaces régionaux de l'Afrique à partir de 2 cartes "Faiblesses et atouts de l'Afrique" et "Population" dans le cadre d'une deuxième initiation à la barre d'outils de dessin vectoriel qui doit répondre à la problématique de la leçon sur l'Afrique : Toutes les régions africaines connaissent-elles le même niveau de développement et les mêmes difficultés ?

OUTILS :

Openoffice : Fichier /Ouvrir dans "mes documents" le fichier "idh"

Puis cliquer sur l'icône "Dessin" pour afficher la barre outils de Dessin

Manuel Hachette cartepage 219 et carte IDH numérisée (fichier idh)

CONSIGNES :

1/ Déterminer les ensembles régionaux ? Observer attentivement la carte "IDH en Afrique" p 212 pour distinguer les grands espaces régionaux. Il faut simplifier et ne retenir que de grands ensembles.

>> >>> **Analyse critique des résultats. Débat. Correction**

>> les représenter : Outil dessin ligne _____

2/ Concevoir la légende : A partir de la carte pages 219 compléter ce tableau en indiquant 1 élément caractéristique (2 maximum) qui semble très important (voir l'exemple)

Mettre un NOM	POPULATION Carte page 206	NIVEAU DE VIE : carte IDH 1 p 212	PROBLEME PRINCIPAL carte p 219 + connaissances	RESSOURCES ECONOMIQUES carte p 219"+ connaissances
AFRIQUE				
AFRIQUE				
CORNE DE L'AFRIQUE	Densités moyennes	Très pauvre	Conflits Famines	X
AFRIQUE				
AFRIQUE				

Puis **rédigé le texte** de la future légende commentée (possibilité d'ajouter d'autres éléments à partir de tes connaissances)

AFRIQUE.....	
AFRIQUE.....	
CORNE DE L'AFRIQUE	Elle a densités moyennes et un problème majeur : des conflits qui entraînent des famines . Aussi le niveau de vie est très faible.
AFRIQUE	
AFRIQUE	

>> faire une bulle de légende (Outil dessin « bulle ») OU une zone de texte

>> insérer le texte, à partir du travail précédent. Choisir les options du texte (titre ?)

3/Schématiser les contours de l'Afrique

Objectif>>Redessiner les contours de l'Afrique puis supprimer l'image de la carte : il restera

le travail personnel.

-Outil "Dessin Polygone : cliquer pour dessiner les contours de l'Afrique (double cliquer pour terminer)

Déterminer ensuite les options du trait de contour : Epaisseur: ????. Couleur: ????

-Sélectionner l'image de la carte et la supprimer ! (remarquer ce qui s'est passé !)

-Mettre un titre (outil "texte") qui évoque le thème du travail réalisé

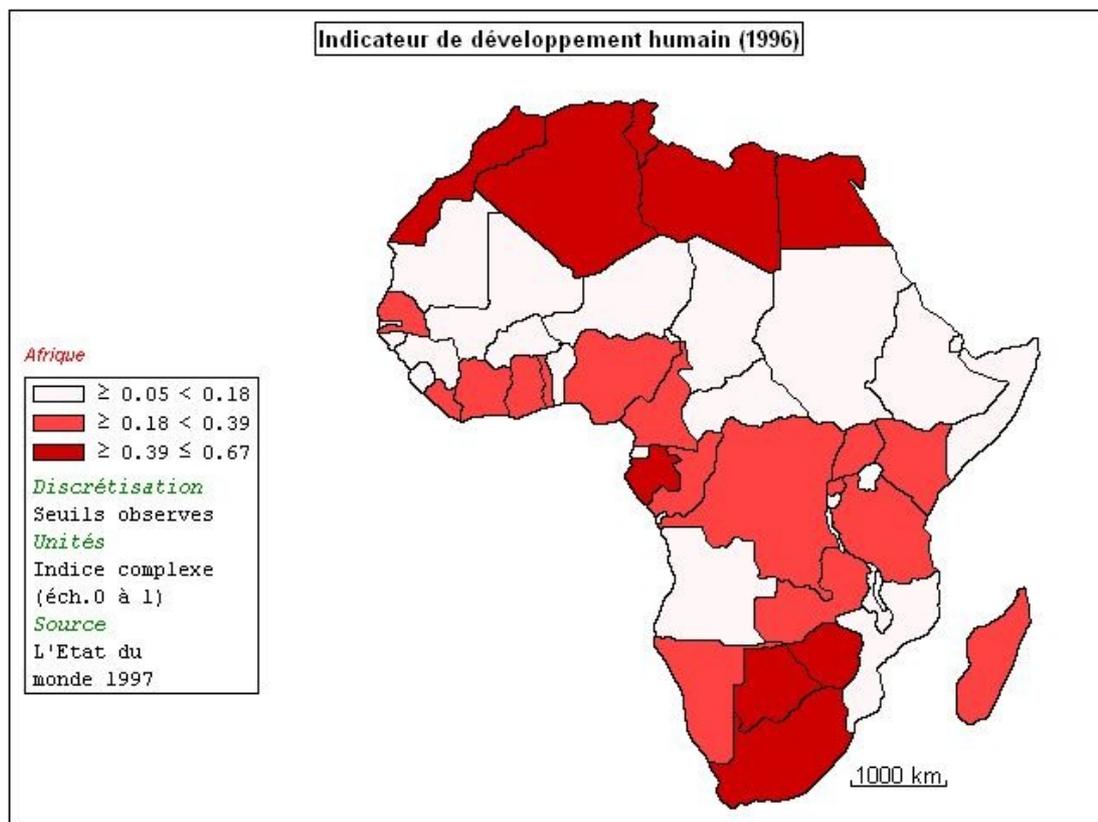
>> **MINIMUM** En cas de difficultés, ne pas faire la partie 3 du travail.

>> **MAXIMUM** Si possibilité, rédiger une phrase de conclusion.

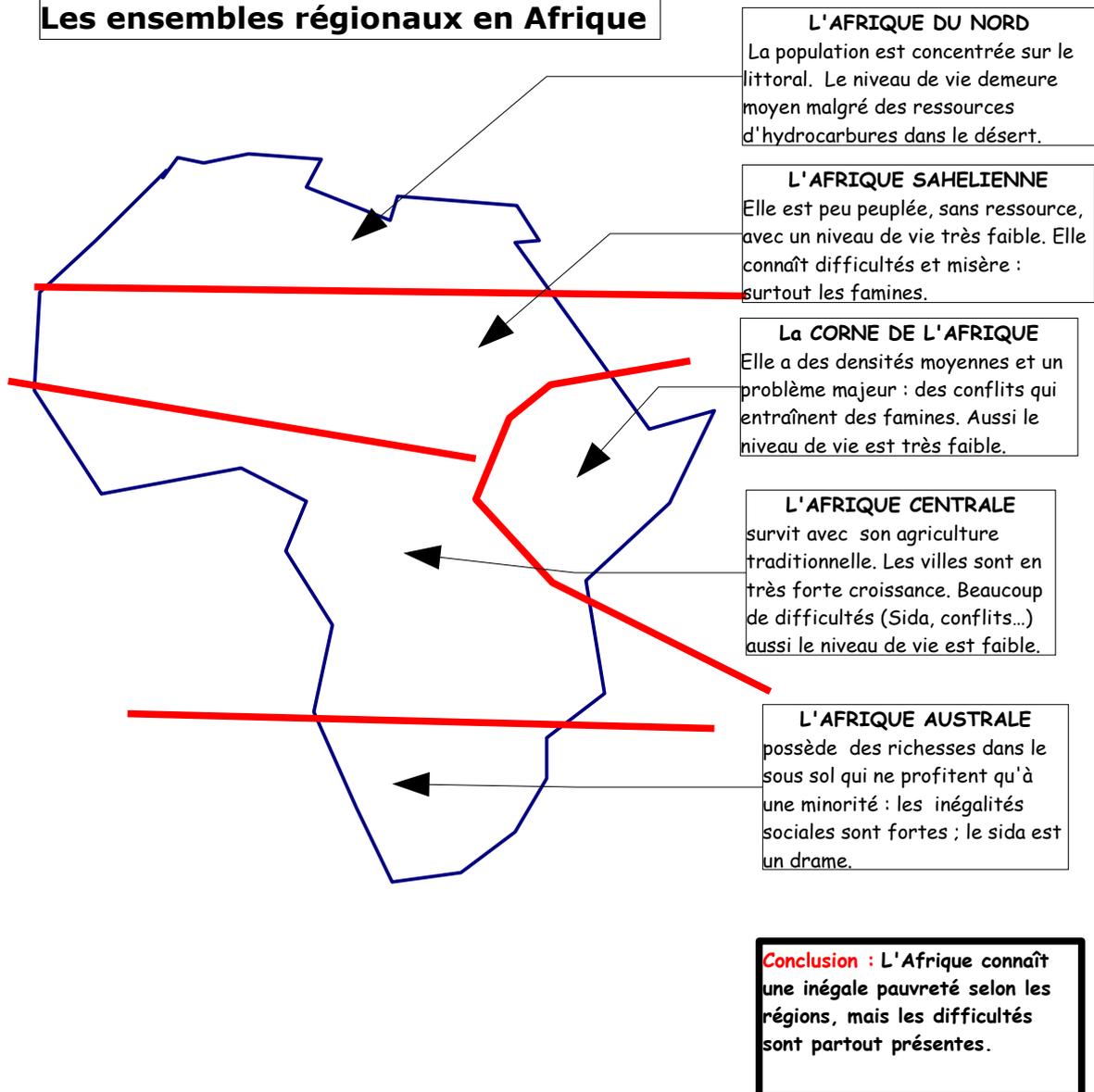
>> **ENREGISTRER SON TRAVAIL**

>> **Puis FAIRE L'EXERCICE INTERACTIF.**

Fichier élève



Les ensembles régionaux en Afrique



2.5.3 Croquis en autonomie des régions du Maghreb

CROQUIS DE ESPACES REGIONAUX DU MAGHREB

OBJECTIFS: réaliser un schéma légendé des espaces régionaux du Maghreb dans le cadre d'une troisième (et dernière) initiation à la barre d'outils de dessin vectoriel qui doit répondre à la problématique de la leçon : Unité ou diversité du Maghreb ?

OUTILS :

OOo: Fichier/Nouveau TEXTE.L'enregistrer immédiatement dans son dossier personnel.
Manuel : p 243

CONSIGNES :

1/Identifier les espaces carte p 243 : identifier 3 grands espaces régionaux et en déterminer les limites

>> >>> **Analyse critique des résultats suivie d'une correction au vidéoprojecteur**

2/Concevoir la future légende : compléter ce tableau

attention certaines cases seront vides !

Trouver 2 à 3 "qualificatifs" pour caractériser:	Peuplement Carte 1 p232	Industrie/Ports Carte p 243	Commerce Carte 1p236	Agriculture Carte p 243	Tourisme Carte 6p237
Plaines Littorales					
Montagnes					
Désert					

Puis à partir de ce travail (et des connaissances !) concevoir la future légende

Plaines Littorales	Couleur du fond :.....qui caractérise:..... Symboles:
Montagnes	Couleur du fond :.....qui caractérise:..... Symboles:
Désert	Couleur du fond :.....qui caractérise:..... Symboles:

3/Conception du croquis >>> dans cet ordre, veiller à bien positionner chaque élément

Ouvrir la « GALLERY » CARTES / OUTILS pour glisser/déposer les formes

Plaines Littorales	Dessiner :/rectangle Positionner. Ajuster la taille. Le remplir d'une couleur à choisir ?	ASTUCES : 1/penser à copier/coller des éléments identiques 2/ Tester diverses solutions (formes, couleur...)
Montagnes	Dessiner :rectangle Positionner. Ajuster la taille. Le remplir d'une couleur à choisir ?	
Désert	Glisser-déposer:triangle le faire pivoter OU dessiner avec outil polygone Positionner. Ajuster la taille. Le remplir d'une couleur à choisir ?	
Divers : SYMBOLES	Indiquer : -3 agglomérations/ports avec nom (cercle à remplir d'une couleur + zone texte pour le nom) - le tourisme par ... ? (trouver une solution ? voir "dans les Outils") - les relations avec l'Europe par un symbole (trouver une solution ? v) - la présence de richesses dans le sous sol par un symbole (trouver une solution ?) - ????. Possibilité d'ajouter d'autres éléments jugés indispensables. -Attention : le croquis doit rester clair, éviter les "surcharges"	
LEGENDE	Obligatoire à partir du travail ci-dessus Soit avec des "bulles de légende" détaillées Soit classique, à part (utiliser les "zones de texte")	

	Attention : Les 3 "régions" sont expliquées et détaillées tous les symboles utilisés sont présentés	
TITRE	Obligatoire : il doit être significatif	

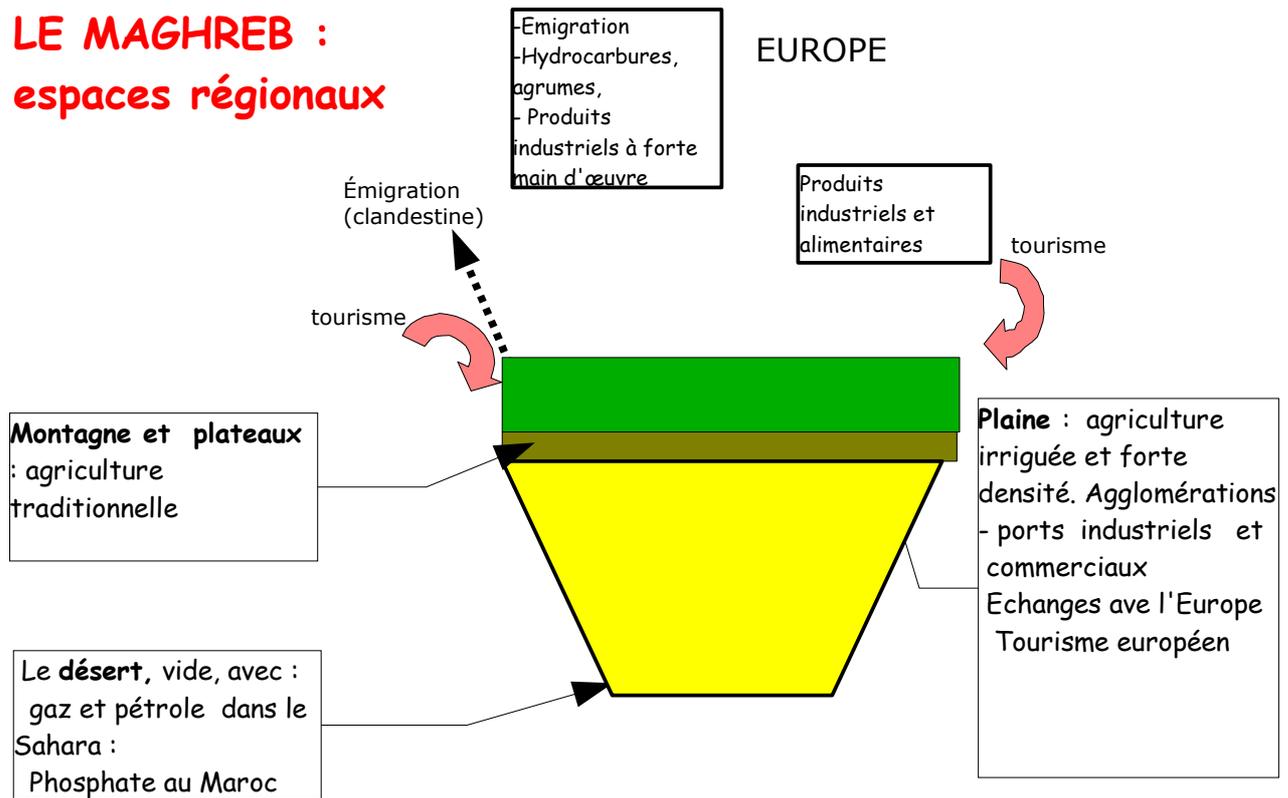
>>MINIMUM ... tout faire même si la réalisation est très simple

>>MAXIMUM Possibilité de rédiger une phrase de conclusion.

>>ENREGISTRER LE TRAVAIL >> Puis FAIRE L'EXERCICE INTERACTIF

Corrigé possible

**LE MAGHREB :
espaces régionaux**



CONCLUSION : Un espace contrasté avec :
 -des activités et des hommes concentrés sur le littoral et tournés vers l'Europe
 -des problèmes "africains"
 Le Maghreb est donc un carrefour entre l'Europe et l'Afrique

2.5.4 Concevoir un croquis à partir d'une carte, en 4° :

Réaliser un croquis simplifié : "L'Allemagne : la puissance est à l'ouest !"

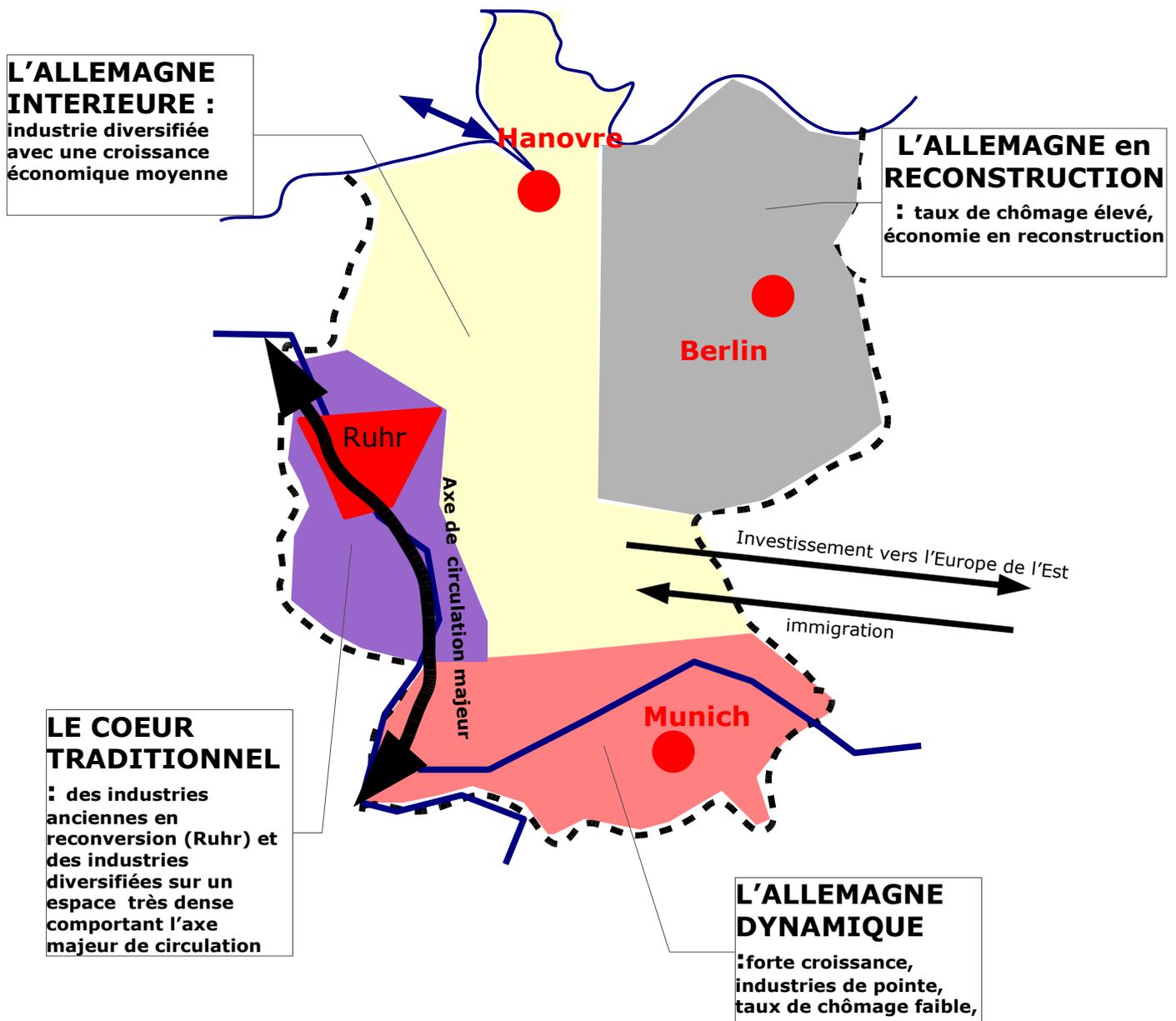
- 1-Glisser déposer le fond de l'Allemagne [gallery-Cartes Europe]
- 2-Re-dessiner schématiquement L'Allemagne (différencier contour frontière/mer) [outil polygone] puis supprimer le fond initial pour conserver le croquis
- 3-Positionner les agglomérations et indiquer leur nom [ellipse avec Maj et texte]
- 4-Représenter les espaces (voir leçon) les "colorier" (couleur évoquant le

dynamisme)[polygone]

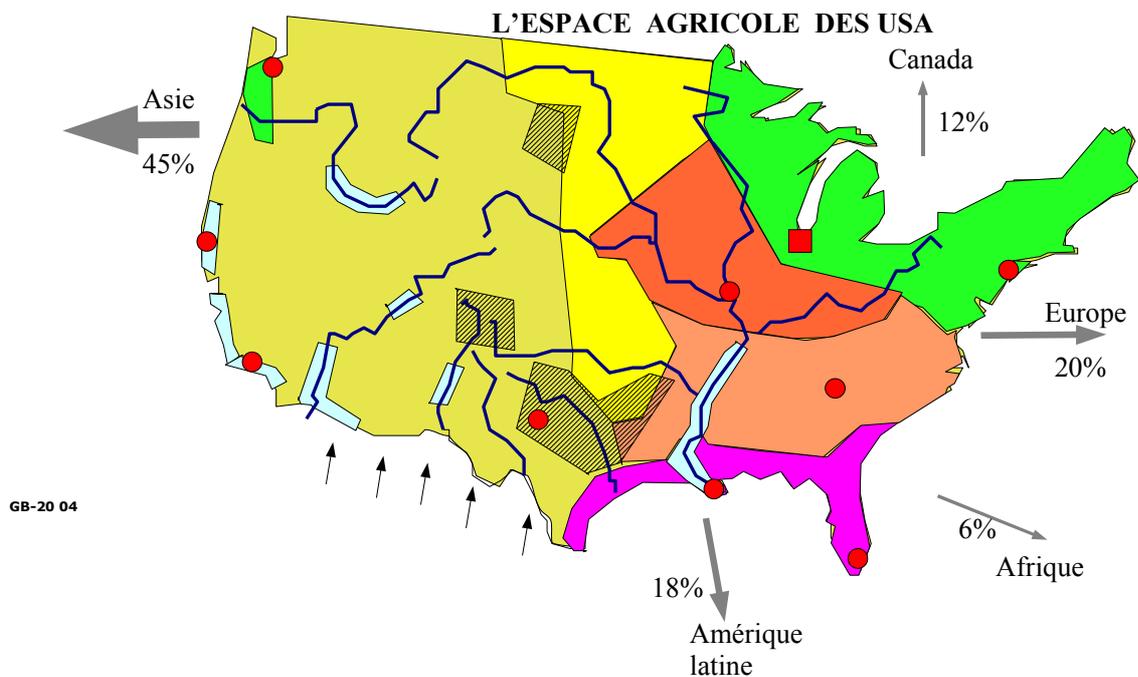
5- Représenter des éléments supplémentaires à déterminer seul

5- Titre et Légende détaillée (Titre et explication) [Légende]

L'Allemagne : la puissance est à l'ouest !



2.5.5 Réaliser un croquis en Terminale



LEGENDE à compléter

Les régions agricoles

Agriculture spécialisée

- périurbaine : (lait fruits légumes fleurs)
- irriguée (légumes, fourrage, céréales...)
- subtropicale (agrumes, fruits tropicaux, riz, coton, canne à sucre)
- Élevage intensif en Feed lot

Agriculture céréalière

- blé avec élevage
- maïs-soja avec élevage

Polyculture

- polyculture (maïs, tabac, arachide) et élevage (bovin, volaille, porcs)
- élevage extensif en ranching

L'intégration à l'économie

- Bourse mondiale de l'agriculture (cours agricoles)
- Centre d'industrie agroalimentaire et coeur d'un vaste marché de consommation
- Main d'oeuvre immigrée saisonnière
- Exportation de produits agricoles

L'on peut compléter et enrichir ce croquis par l'ajout d'une rubrique "cadre naturel" avec:

- isohyète 500 mmm
- Limites Rocheuses et et Appalaches

Exemple : L'espace agricole des USA

Ce croquis est conçu à partir du fond "USA fleuves". La conception demande un travail méthodique et progressif, en effet ce croquis est composé de "polygones" qui s'ajustent et se superposent. Il suppose que la légende a été préconçue.

D'abord, les "lignes" composant les contours de la carte d'origine sont modifiées en couleur et épaisseur, ensuite il faut remplir le fond par les espaces les plus vastes : on commencera par la couleur qui occupera la plus grande surface (élevage extensif) puis on dessinera toutes les régions en les remplissant de la couleur qui sied. On terminera par positionner les éléments les plus petits (villes, flèches....) puis les textes, enfin la légende.

Ce document pourra être l'objet d'un travail spécifique :

-demander à l'élève de trouver un titre et de concevoir une légende détaillée et structurée suivie d'un commentaire.

-donner un croquis incomplet à terminer (...) ou uniquement la légende (...)

A chacun d'imaginer son scénario pédagogique ! A noter la possibilité de travailler uniquement avec des trames afin de pouvoir imprimer les cartes en noir et blanc..

2.5.6 De l'école ... à l'université ?

Après la publication de la version de mars 2004 de Cart'OOo version 1, le monde du "logiciel libre" et les enseignants l'ont rapidement diffusé (y compris au Québec, en Italie...). Il semble que Cart'OOo ait été rapidement adopté, de l'école primaire à l'IUFM, en passant par l'ENS de Lyon qui a même réalisé des tests d'installation et intégration sous différentes interfaces informatiques.

Si l'on retrouve aussi souvent l'adoption de Cart'OOo par des écoles, c'est essentiellement en raison de sa gratuité (les écoles n'ont pas les moyens de s'offrir des suites logicielles payantes) et de sa très grande facilité d'utilisation.

Ainsi, un enseignant du primaire de l'académie de Rennes (École publique Jean Marie Le Gall – PLOUNEVEZEL) a déjà réalisé une publication en ligne (<http://www.ac-rennes.fr/ia29/pedag/tice/usages/recits/plounevezel01.htm>) relatant une expérience pédagogique menée avec ses élèves de CM2.

Il fournit 5 fichiers à télécharger :

- Présentation et installation de Cart'OOo.
- Faire une carte (Règles de base de cartographie)
- T.P. élève n° 1 : Quelques métropoles dans le monde .
- T.P. élève n° 2 : Les ports de pêche de Bretagne.
- T.P. élève n° 3 : Les principales voies routières de Bretagne.

2.6 Cart'OOo : Conclusion

Ce didacticiel doit permettre à toute personne, même néophyte, de démarrer rapidement, facilement et efficacement dans la réalisation de cartes et croquis avec le logiciel gratuit et libre OpenOffice.

L'on peut se contenter de l'utilisation de la barre Outils Dessin en mode texte, tant les fonctions sont simples et intuitives. Ainsi de jeunes élèves, dès le collège, (et pourquoi pas dès l'école primaire ?) pourront s'initier à l'élaboration de cartes et croquis. Le passage au module Dessin se fera ensuite en douceur car les notions et principes de base de dessin vectoriel (l'objet) sont rapidement acquises avec la barre outils de dessin.

Cart'OOo est avant tout un **OUTIL** mis à disposition avec uniquement des fonds de cartes et non pas avec des cartes "finies" puisque l'objectif est de créer ses documents personnels pour le professeur ou ses devoirs-TP pour les élèves. Toutes ces créations de cartes et croquis pourront très facilement être intégrées à tout document conçu par OpenOffice. (page texte classique, page html, tableau, présentation, dessin...)

La centaine de cartes d'histoire géographie proposées en téléchargement couvrent l'essentiel des programmes d'histoire et géographie des écoles, collèges et lycées. **Il s'agit d'une première base de données** issue du travail réalisé par des collègues enseignants qui diffusent bénévolement sur l'internet leurs documents personnels ; tous ces fonds ne sont pas parfaits : il manque souvent une échelle et orientation, un cadre, quelques ajouts de fleuves, agglomérations et autres repères seraient utiles. Gageons que cette mise à disposition de premiers éléments de base pour cartographier va inciter la communauté des enseignants (et autres personnes :-)) à participer pour enrichir cette base de fonds de cartes pour que Cart'OOo devienne un outil gratuit incontournable à l'avenir qui se généralisera dans tous les établissements scolaires... dorénavant équipés d'OpenOffice dont la pérennité est assurée.

Bonnes cartes et croquis à tous, que vous soyez professeur d'histoire-géographie, élève ou étudiant, ou, simple curieux amateur de belles cartes et passionné de géographie.

3 CART'OOO : TP, pas à pas, un croquis en 10 minutes !

Cette partie est conçue de façon à pouvoir être "indépendante" de l'ensemble de cette documentation afin de permettre une utilisation libre pour des formations sous forme d'un "Parcours guidé" que l'on peut donc extraire facilement.

3.1 Avant-propos

3.1.1 OpenOffice.org : Rappel



La suite **OpenOffice.Org** (OOo) est une suite bureautique comprenant :

- * **Texte** un traitement de texte **incluant une barre d'outils de dessin vectoriel**,
- * **Classeur**, un tableur (comme Excel de Microsoft),
- * **Présentation**, un logiciel de présentation assistée par ordinateur (PréAO) comme Powerpoint de Microsoft.
- * **Dessin**, un logiciel de dessin vectoriel)
- * **Document HTML**, un éditeur de page HTML
- * **Base de données** ,comme "Access" de Microsoft

OOo est un produit libre téléchargeable sur le site officiel « <http://www.openoffice.org/> ». Vous pouvez donc l'utiliser et le copier librement pour vos élèves ou vos collègues... OpenOffice.org n'a plus grand chose à envier à Microsoft Office, elle propose même des fonctions inédites, comme par exemple l'exportation au format Acrobat PDF bien pratique pour publier sur un intranet ou au format Flash pour certains documents (images et présentations).

Ooo.HG est un site web qui propose divers modules et un ensemble de cartes, fonds de cartes, graphiques et outils vectoriels, intégrés à OOo, et, permettant de créer cartes et croquis très facilement dont **CART'OOo** est l'élément essentiel. Voir le site dédié <http://ooo.hg.free.fr> qui explique d'une part le fonctionnement avec des tutoriels et, d'autre part, indique comment

télécharger et installer les cartes et objets préconçus.

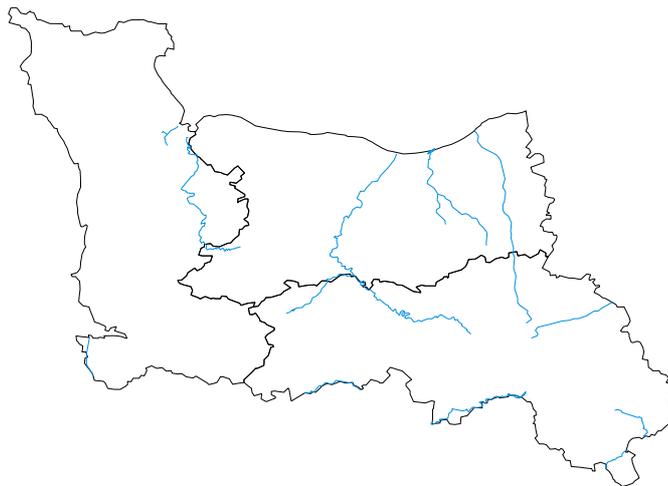
3.1.2 Objectif de ce document

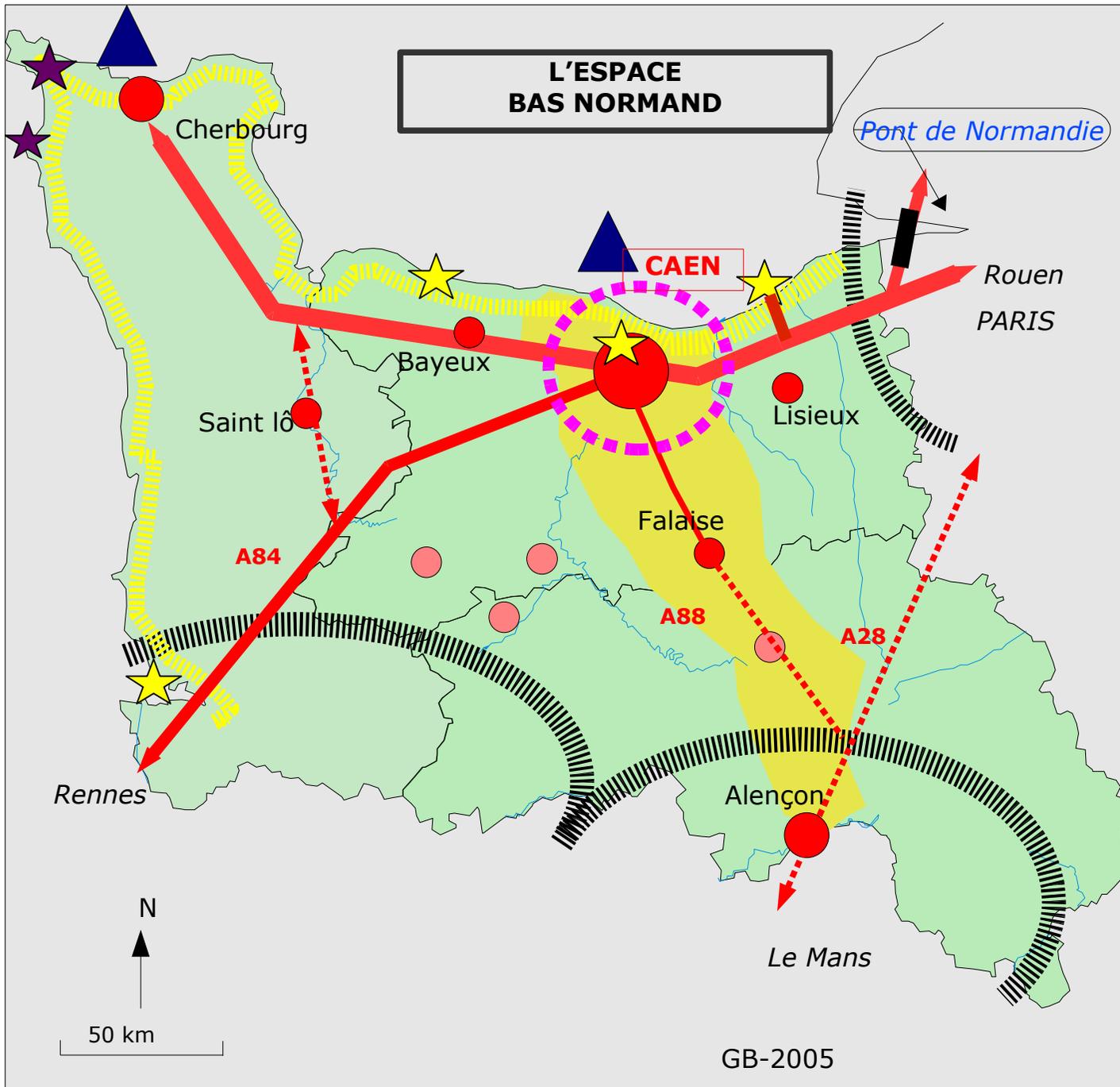
Proposer un parcours guidé, pas à pas, permettant à un enseignant de créer une carte à partir d'un fond vectoriel issu de CART'OOo. Progressivement les notions et manipulations de base d'objets vectoriels seront acquises et permettront tout autre réalisation future.

Les pré-requis nécessaires sont limités à savoir utiliser les fonctions de base du traitement de texte.

Il est nécessaire d'avoir installé au préalable les modules présentés dans OOo.HG, en particulier, et au minimum, le module "Cart'OOo".

Voici le fond qui servira de support : fond vectoriel issu de la "Gallery" : cartes France régions/ Basse Normandie2





LEGENDE

Des pôles structurant l'espace:

-Caen et sa périphérie, un coeur économique attractif pour la BN : Industries et transports, activités tertiaires (tourisme, culture, recherche, enseignement ...)

-pôles secondaires relais aux activités diversifiées

Un littoral dynamisé par

-des activités spécialisées: tourisme, plaisance, pêche et ostréiculture, cult maraichères

- des pôles actifs :

-tourisme international
- nucléaire

Des axes et ouvertures orientés vers l'Europe

-terrestres
-se renforçant (en travaux)
-maritimes

Des espaces ruraux dévitalisés et isolés

-bocage avec élevage dominant et localement des filières spécialisées (lait, cheval, pomme, agroalimentaire...)
-grande culture céréalière associée aux plantes industrielles
-petites villes en reconversion industrielle
-gagnés par des influences voisines

et ci-joint la **carte finale** qui sera obtenue :
 sa conception générale a essentiellement été déterminée par la volonté de "**montrer**" et "**apprendre**" **par étapes** les diverses possibilités de réalisation de Cart'Ooo à un "**débutant**", avec **rapidité et simplicité**. Aussi n'est-elle pas un "modèle " car elle est loin d'être parfaite et complète !

De plus, ci-après, **les étapes de construction** relèvent uniquement d'un **apprentissage progressif de l'outil et non pas d'une logique de construction cartographique pure**. Lorsque les bases techniques sont acquises, les étapes de réalisation se conçoivent dans une **logique** et un **ordre différents, en liaison avec l'élaboration de la légende**. Voir les explications en dernière partie et l'animation Flash y correspondant.

3.1.3 Mode d'emploi du document

Ce document vous propose un parcours guidé :

 Les paragraphes encadrés d'un trait simple ombré avec l'icône  présentent la démarche et les objectifs des activités proposées juste après.

 Les paragraphes encadrés doubles avec l'icône  contiennent des informations générales ou présentent des concepts.

L'encadré **en jaune** détaille la procédure pas à pas. L'icône en début de ligne précise la nature des activités demandées:

-  il faut utiliser la souris,
-  il faut utiliser le clavier,
-  l'ordinateur réalise l'action,
-  il faut observer,
-  il faut répondre par écrit sur le document.

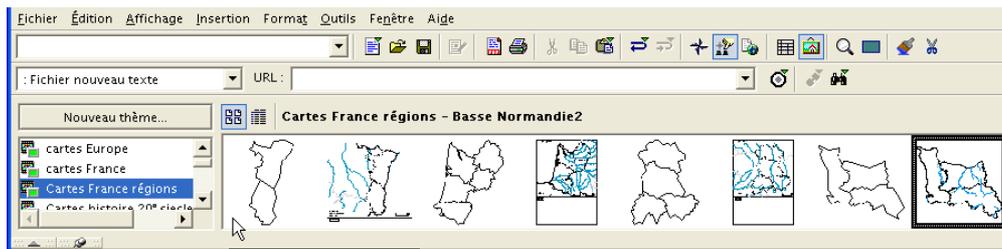
3.1.4 Condition de réutilisation de ce document

Le contenu de ce document est soumis à la licence libre spécifique fournie sur le site Ooo.HG, il s'agit d'une réalisation libre avec une seule restriction : il est strictement interdit de le commercialiser sous n'importe quelle forme. Cela signifie que vous êtes libre de le reproduire, le recopier, le réutiliser, le modifier et le distribuer à condition de lui **attribuer les mêmes libertés de copie, d'utilisation** etc...

3.2 Espace de travail et notion d'"objet"

 Dans la suite de ce T.P. nous allons utiliser les objets de la gallery issus du module "Cart'Ooo". Il faut donc avoir récupéré le fichier archive zip « **cartoo.zip** » sur Internet et le décompresser dans le dossier « **Gallery** » . (voir la documentation sur le site <http://ooo.hg.free.fr>)

3.2.1 Insertion du fond de carte



Nous allons apprendre à insérer un fond de carte issu du module "Cart'OOo" : OOo propose deux possibilités qui seront examinées :

- ☞ Lancer OOo
 - ☞ Cliquer sur le menu « Fichier » et sélectionner la commande « Nouveau » puis « Texte ».
 - ☞ Cliquer sur l'icône "Gallery" 
 - ☞ Cliquer sur la pointe triangulaire pour ouvrir la "Gallery"
 - 👁 Observer : à gauche les "thèmes classés" et à droite les "vignettes" des cartes.
 - ☞ Cliquer sur le thème "carte France régions" puis cliquer , à droite sur "Basse Normandie1".
Cliquez droit pour demander "Ajouter" "Copie"
 - 👁 Observer, en particulier la nouvelle barre outils
 - ☞ Cliquer sur le fond déposé pour le sélectionner
 - ☞ Appuyer sur "Suppr" : le fond est supprimé.
 - ☞ Cliquer sur le thème "carte France régions" puis cliquer , à droite sur "Basse Normandie1".
 - ☞ Cliquer/Glisser/Déposer le fond sur l'espace de travail
 - 👁 Observer, en particulier la nouvelle barre outils
-
-

☞ Il faudra bien différencier :

-la notion d'objet "**vectoriel**" et la barre outils qui lui correspond



-la notion d'objet "**bitmap**" et la barre outils qui lui correspond.



Dans ce TP et avec Cart'OOo, le travail se réalise **uniquement avec des objets "vectoriels"**.

Il faudra donc toujours déposer, sur l'espace de travail d'OOo, les fonds de

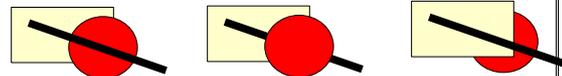
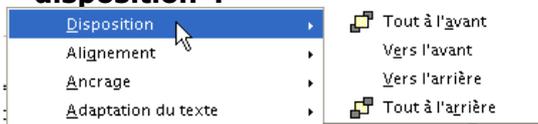
carte de Cart'OOo par "**cliquer/glisser/déposer**" afin d'obtenir un fond vectoriel.

3.2.2 Nature des objets créant un "fond de carte"

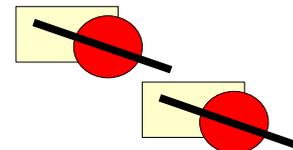
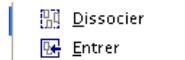
 **Une carte vectorielle est composée de divers objets** groupés ou non, superposés ou non, qui figurent le fond de carte. Créer un croquis amène à travailler sur les objets du fond de carte : il est impératif de comprendre comment ce fond a été conçu et vérifier que les objets figurant le contour d'espaces géographiques soient bien fermés afin de pouvoir, si nécessaire, les remplir d'une couleur. En effet, les fonds de carte contenus dans Cart'OOo sont un "assemblage" d'objets vectoriels dont nous ne connaissons pas exactement la nature. Or, un objet vectoriel, s'il n'est pas fermé correctement, ne peut pas être rempli d'une couleur... ce qui est ennuyeux ! Aussi, nous allons apprendre à y remédier.

 **Objet vectoriel:** unité de base composant une carte. Après avoir sélectionné un ou des objets et à l'aide d'un clic droit pour obtenir le menu contextuel, il est possible de modifier leur :

-**superposition** : si nécessaire, il faudra jouer sur leur surperposition ou "**disposition**":



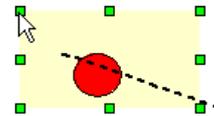
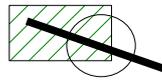
-**groupement** : si nécessaire, il faudra les grouper, puis les dissocier avec en suite la possibilité d'entrer dans le groupement afin de modifier un objet du groupe.



Pourquoi grouper de objets ? Les objets groupés se manipulent en "bloc" pour être plus facilement modifiés, déplacés. De plus il n'est plus possible de déplacer /modifier/supprimer involontairement un objet ; il est donc fortement conseillé de remettre aux élèves un fond de carte composé d'objets regroupés en un seul .

-**aspect** : il suffit de spécifier, dans la barre de propriétés "objet", l'épaisseur et couleur de trait, et, si l'objet est fermé, la nature et le style de remplissage (invisible/couleur/dégradé/hachure/bitmap). De même, la taille des objets peut être modifiée en utilisant les "poignées" (avec la touche "Maj" pour garder les proportions).





Comment sélectionner plusieurs objets ? La première solution consiste à utiliser l'outil de sélection de la barre outil de dessin et d'encadrer, à la souris, les objets à sélectionner. La deuxième solution consiste à les sélectionner les uns après les autres en utilisant la touche "Maj".



Un fond de carte est un objet dont on ne connaît pas la nature exacte : le nombre des objets le composant et leur conception, leur aspect "groupé" ou non ...



Sélectionner le fond de carte



Combien d'objets sont apparents ?



.....



Le remplissage d'une couleur en sélectionnant l'item "Couleur" puis choisir la couleur vert clair



Que se passe-t-il?



.....



Pourquoi ?



.....

3.2.3 Dissociation des objets



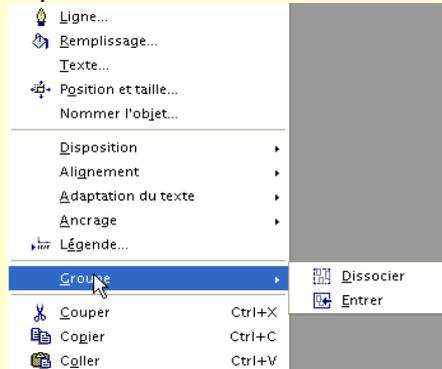
Nous allons "dissocier" l'objet fond de carte de la BN afin de visualiser les objets qui le compose. Ensuite nous "fermerons" ces objets afin de pouvoir les remplir.



Une carte est composée d'objets qui peuvent être re"groupés" en un seul objet. Il est toujours possible, à l'aide d'un clic droit sur l'objet, d'ouvrir un menu contextuel, pour :
-dissocier les objets

-entrer dans un groupement pour intervenir sur un objet spécifique

☞ Cliquer droit sur la carte pour obtenir ce menu



☞ Choisir "Dissocier"

☞ Cliquer sur l'objet polygone "département du Calvados" mais attention à bien sélectionner cet objet (et non pas une partie d'autres objets...)

☞ Essayer à nouveau de remplir cet objet d'une couleur... c'est toujours impossible !



☞ Essayer de sélectionner d'autres objets composant cette carte.

Peut-on connaître avec précision tous les objets composant une carte ?



3.2.4 Modification du "fond de carte" pour "fermer" les objets :



L'objet fond de carte de la BN est composé en réalité de nombreux objets. Les 3 principaux étant les 3 objets polygone formant les départements. Les fleuves sont composés eux mêmes de plusieurs objets "ligne". Nous allons "fermer" ces 3 grands objets afin de pouvoir les remplir d'une couleur.

☞ Cliquer sur le département du Calvados pour le sélectionner.

👁 Observer la barre de dessin

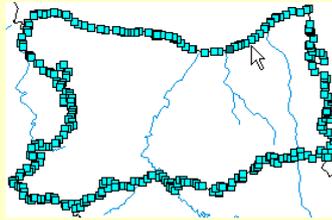


☞ Cliquer sur l'icône " **Editer des points** "

👁 Que se passe-t-il ? :
au niveau de la barre objet ?



.....
 Au niveau de la carte



☞ Cliquer sur l'icône " **Fermer Bézier**"

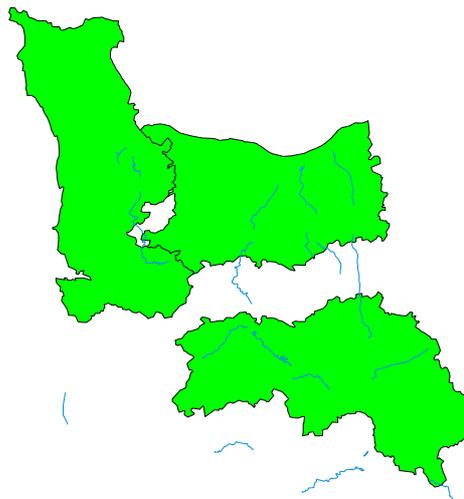
- ***Si vous ne voyez pas cette icône, vous devez modifier la barre d'outils Dessin en cliquant sur la pointe noire à droite, puis en sélectionnant "Personnaliser la barre d'outils". Demander "Ajouter". Sélectionner à gauche la catégorie "Dessin" puis à droite la commande " Fermer bézier". Puis cliquer sur "Ajouter".***

👁 Que se passe-t-il ? :



.....
 ☞ Répéter la même opération pour les 2 autres départements

Ce que vous devez avoir obtenu :



3.3 Conception du croquis

Sur le fond de carte, nous allons implanter des informations variées sous forme de divers objets vectoriels que l'on obtiendra soit en les dessinant avec la barre outils de dessin, soit en glissant des objets géographiques préconçus, issus de la Gallery. Les principales possibilités d'implantation seront présentées.

3.3.1 Objets ponctuels à partir de la barre outil "Dessin"

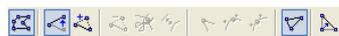
Nous allons d'abord positionner **des villes** sous forme d'un cercle rouge que nous allons dessiner à l'aide de la barre outils de dessin vectoriel.

Rappel : OOo présente:

-**sous la barre principale de menus**, diverses barres dont la fameuse **barre outil de Fonctions de Dessin** que nous utiliserons. Il faut cliquer sur son icône pour la faire apparaître



- **au dessus de l'espace de travail**, une **barre des "Propriétés de l'objet"** permettant de modifier l'objet sélectionné. Cette barre peut changer en fonction du contexte ou de votre demande via le Menu Affichage / barre d'outils),



 **Principaux Outils de la barre d'outils "Dessin"**

Sélection	Ligne	Rectangle	Ellipse	Polygone	Courbe
<p>Cliquer pour sélectionner</p>					
Ligne levée à main	Arc de cercle	Secteur d'ellipse	Secteur de cercle	Texte	Légende
				<p>Texte non encadré</p>	

- La touche "Majuscule" permet d'obtenir des formes standard (carré, cercle...) et angles 45° ou 90°
- La barre de fonction permet des "**rotations**" de tout objet dessiné
- l'outil "**Editer les points**" de la barre de fonction permet de modifier la forme de chaque objet et l'outil complémentaire "Fermer bézier" (ajouter manuellement) permet, si nécessaire, de "fermer" un polygone afin de le remplir en couleur.

- ☞ Ouvrir la barre outil de Dessin (cliquer sur son icône)
 - ☞ si nécessaire, cliquer / Déplacer cette barre pour la positionner sur l'espace de travail
 - ☞ Sélectionner l'outil "Ellipse" et dessiner un cercle sur la carte en gardant la touche majuscule enfoncée (pour obtenir un cercle parfait)
 - ☞ Sélectionner ce cercle et modifier l'objet pour lui donner la taille souhaitée (utiliser les poignées avec la touche majuscule enfoncée)
 - ☞ Remplir l'objet en rouge
 - ☞ Positionner au bon endroit la ville
 - ☞ Sélectionner l'objet puis avec un clic droit Copier/Coller ce cercle.
 - ☞ Positionner au bon endroit.
- Répéter pour chaque ville** ; si nécessaire faire varier la taille des cercles pour distinguer la grandeur des villes



**Attention :**

-le "**coller**" se fait exactement au même endroit que le cercle d'origine : les 2 cercles sont en réalité superposés !

-Un **objet sélectionné** est toujours encadré par des  points vert

A savoir : tous les objets géométriques simples dessinés avec la barre d'outils fonctionnent selon ce même principe

3.3.2 Objets ponctuels à partir du thème "Carte outils"



Au lieu de dessiner l'objet, l'on peut utiliser des objets géographiques pré dessinés, rangés dans la Gallery de Cart'OOo. Nous les utiliserons pour indiquer ponctuellement des **activités spécifiques** et originales.



Les objets de la gallery sont des objets vectoriels qui peuvent facilement être modifiés avec la barre de fonctions (taille, nature du trait, couleur, couleur de remplissage en particulier)

 Cliquer sur l'icône de la Gallery 

 Ouvrir (si nécessaire) la Gallery en cliquant/glissant le **double trait** qui est apparu

 Sélectionner à gauche un des 4 thèmes "**Carto Outils....**". Observer le contenu des 4 thèmes.

 Sélectionner l'objet souhaité et le glisser déposer sur la carte. Si nécessaire modifier sa taille (poignées) et sa couleur...

Positionner au bon endroit les objets et si nécessaire les ajuster (taille...)



 Fermer la Gallery 



Observer les divers thèmes et objets "géographie" proposés dans la Gallery afin d'en mémoriser les principales formes pour les intégrer ultérieurement.

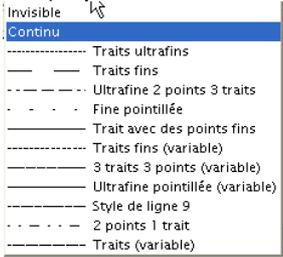
3.3.3 Lignes et axes

Après l'implantation des objets ponctuels, il faut positionner les objets **"ligne"**. Il s'agit ici des grands **axes de circulation**

L'on pourra dessiner des :

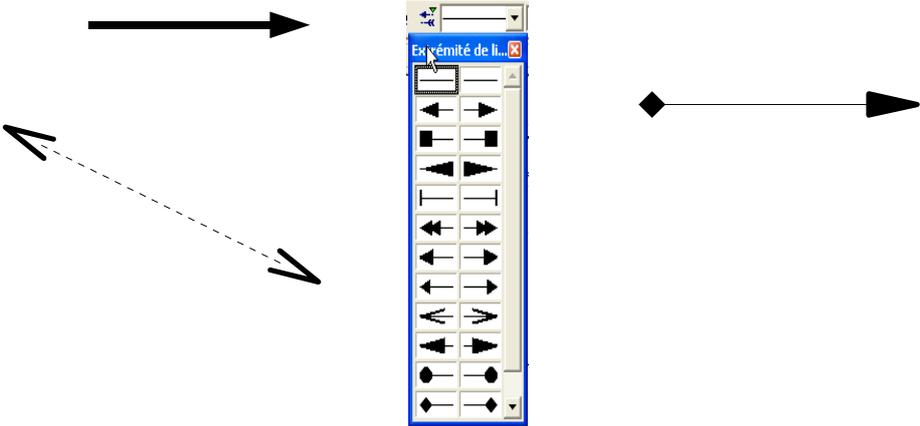
- **"lignes"** droites
- **"polygones"** (segments en ligne droite ouverte)
- **"lignes à main levée"**

dont on peut faire varier : couleur, épaisseur et nature du trait :



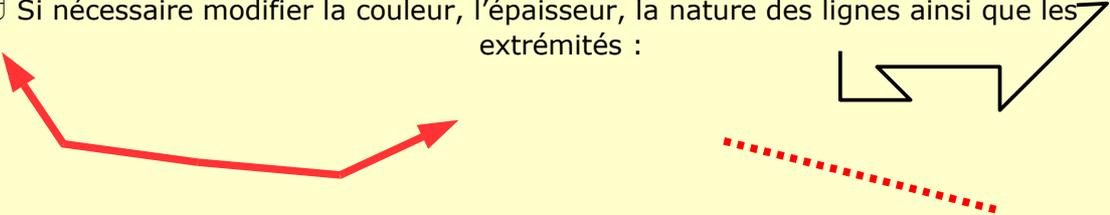
A savoir : la touche Maj permet de réaliser des angles de 45 ou 90°

L'on peut aussi modifier les extrémités de ligne, par exemple en ajoutant des pointes de flèche ou autre



Sélectionner l'outil "Polygone" pour dessiner les diverses lignes

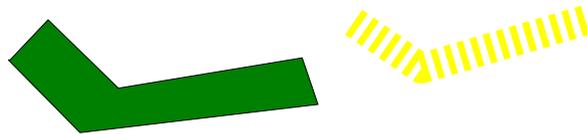
Si nécessaire modifier la couleur, l'épaisseur, la nature des lignes ainsi que les extrémités :



3.3.4 Aires d'influence et zones diverses

Il faut également représenter des "**espaces limités**" comme le littoral dynamisé et des "**aires d'influence**" (agglomérations voisines)

- L'on utilisera
- pour une **zone d'influence** en cercle, l'**outil cercle** (vide cad "invisible") et l'on jouera sur la couleur et la nature du trait (pointillés...)
 - pour une **aire d'influence ouverte**, l'outil "**arc de cercle**" qu'il faut apprendre à utiliser ! dessiner d'abord le cercle, puis cliquer pour définir les limites de l'arc (départ et fin)
 - pour représenter **un espace étroit** :
 - il est aisé d'utiliser une ligne avec l'outil polygone et de jouer sur son épaisseur
 - pour une zone plus vaste, il faut concevoir un polygone fermé



- ☞ Sélectionner l'outil "**cercle**" pour dessiner les diverses lignes, modifier nature (traits ultra fins) épaisseur (0,20 mm) et enfin couleur (magenta)
- ☞ Sélectionner l'outil "**arc de cercle**" pour dessiner, modifier nature (traits ultra fins) épaisseur (0,40 mm) et enfin couleur (noir)
- ☞ Sélectionner l'outil "**polygone**" pour dessiner, clic par clic, le long de la côte une zone littorale, préciser la nature (traits ultra fins) épaisseur (0,40 mm) et enfin couleur (jaune)

3.3.5 Polygones fermés

La conception la plus délicate à réaliser consiste à réaliser des polygones fermés qui vont se superposer au fond de carte. Nous représenterons ainsi l'espace représentant les **plaines de grande culture**

- Dans la plupart de cas, l'on utilisera l'outil "polygone" pour limiter l'espace à représenter. Il faudra veiller à bien revenir au point initial pour "**fermer**" le polygone afin de pouvoir le remplir d'une couleur.
- Polygone mal fermé : impossible à remplir ! Polygone correctement fermé et rempli de vert



C'est un travail long, minutieux et ...fastidieux à réaliser !

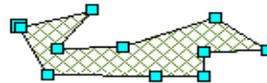


D'autres pistes, possibilité de

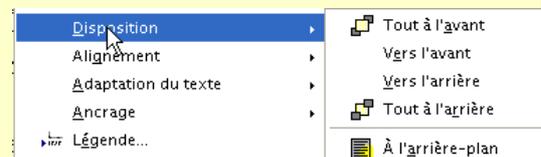
- remplir de **hachures** le polygone :
- de **supprimer le trait** de contour



- modifier les points** de la figure en les éditant pour les déplacer, en ajouter ou en supprimer (avec la barre Bézier)



- ☞ Sélectionner l'outil "polygone" pour dessiner l'espace.
- ☞ Fermer le polygone en revenant exactement au point initial
- ☞ Modifier la nature, essentiellement le remplir en vert 4 (l'on peut supprimer le trait de contour)
- 👁 Que se passe t-il ?
.....
- Comment y remédier ?
- ☞ Cliquer droit sur le polygone et demander "**vers l'arrière**" ainsi progressivement, l'objet va se positionner derrière les autres objets.



Selon les modalités de la réalisation, l'on peut, plus rapidement, demander "**tout à l'arrière**".
De même, des "icônes" de la "barre de Propriétés" permettent de réaliser cette opération.



📌 **La superposition d'objets, lorsqu'ils sont nombreux, peut apporter des difficultés de conception... en effet OOo ne permet pas d'identifier chaque couche objet !**

Aussi est-il important de réfléchir, au début, à la conception du croquis.

Il faut essayer de positionner les objets dans le bon ordre dès le départ : il vaut mieux commencer par dessiner les espaces les plus étendus et terminer par les plus petits, aussi, une sélection ultérieure sera aisée.

3.3.6 Zones de texte

 Pour terminer la carte / croquis, il faut positionner des zones de texte pour la **nomenclature (nom des villes, fleuve...), la légende et le titre. Il est important de terminer par les zones de texte afin qu'elles se situent au dessus des autres objets.** Et, si nécessaire, l'on indiquera orientation, coordonnées, sources, date ...

 L'outil "Texte" sera utilisé, par défaut le texte n'est pas encadré.
Le texte pourra être mis en forme (police, taille, couleur) 

et encadré si nécessaire en configurant la barre d'outil  et .

Attention à bien distinguer :

Sélection de l'objet

l'objet (hachures autour)



Sélection du texte à l'intérieur de



Astuce : Possibilité de faire **pivoter les zones de texte** (comme tout autre objet)

en utilisant l'outil rotation  (sélectionner l'objet puis cliquer sur l'outil rotation : effectuer la rotation en faisant pivoter l'un des points rouges en angle :



 Sélectionner l'outil "Texte" pour positionner vos textes en dessinant le cadre rectangulaire.

 Sélectionner le texte pour le mettre en forme. (avec la barre outil texte)

 Si nécessaire, sélectionner la zone de texte pour formater le cadre. (avec la barre outil de fonction) et pour mieux positionner la zone.

Positionner ainsi :

-la **nomenclature** (nom des villes...) dont couleur et taille de texte varieront selon l'importance et la nature des objets auxquels elle se rapporte.

-puis mettre un **titre encadré**, (bref et problématisé) en choisissant avec soin, couleur et taille

-enfin concevoir la **légende** (il faudra prendre ensuite l'habitude de concevoir la légende soit avant la réalisation, soit pendant la conception). La légende qui est un élément essentiel de la carte doit être claire, ordonnée, rigoureuse et exhaustive: tous les figurés utilisés doivent être présentés (utiliser le copier/coller de figurés pour éviter toute erreur).

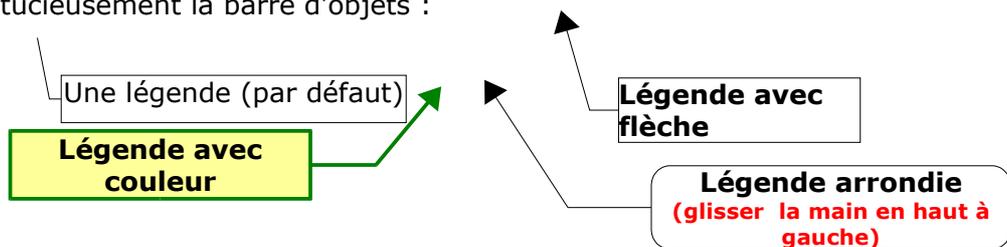
 **Attention**

- à bien **différencier** la sélection du texte dans la zone de texte et la sélection de toute la zone de texte ! Observer la différence.
- L'on peut **copier/coller** des zones de texte afin de conserver les mises en forme, il suffit ensuite de changer le texte du cadre
- par défaut OOo, ne crée pas de cadre aux textes : il faut donc les concevoir
- les cadres de la zone de texte peuvent être **arrondis** en positionnant la souris sur l'angle supérieur gauche pour obtenir une "main" qu'il faut déplacer.

3.3.7 Zones de Légende

Il peut être utile de positionner des "zones de légende" qui serviront soit à renseigner la carte, soit, dans le cadre d'un exercice, à poser des questions ou à faire des commentaires spécifiques . Nous indiquerons ainsi le "Pont de Normandie"

La conception de légende peut avoir des aspects diversifiés en utilisant astucieusement la barre d'objets :



- ☞ Sélectionner l'outil "légende " puis dessiner la légende (rectangle).
- ☞ Taper le texte (et assurer la mise en forme avec la barre outil texte)
- ☞ Si nécessaire, sélectionner la zone de texte pour formater le cadre. et l'aligner (avec la barre outil de fonction)
- ☞ Si nécessaire, ajuster la pointe de direction de la légende

3.3.8 Cadre de la carte

Le croquis se doit d'avoir un cadre que l'on positionnera avec soin, sa nature est fonction de la destination de la carte (par exemple pour une impression papier, le cadre doit se situer à environ 1 cm du bord de la feuille).. Un

simple trait suffit.



L'implantation d'un cadre :

- "rectangle vide", ne pose pas de problème puisqu'il va être "transparent"
- par contre créer un cadre "rectangle plein" va poser problème : il va recouvrir tous les objets de la carte !

Aussi avant de créer un cadre, faut-il bien réfléchir d'une part à la conception (rectangle plein/vide ?) et d'autre part au moment de sa réalisation (en début ou en fin de la conception de la carte?).

Pour dessiner un cadre "vide"

- ☞ Sélectionner l'outil "rectangle"
- ☞ Sélectionner "Remplissage / invisible"
- ☞ Dessiner au dessus de votre carte le cadre et l'ajuster.

Pour dessiner un cadre "plein"

- ☞ Sélectionner l'outil "rectangle"
- ☞ Sélectionner "remplissage /couleur" et sélectionner la couleur
- ☞ Dessiner au dessus de votre carte le cadre et l'ajuster.
- 👁 La carte est entièrement cachée par le rectangle !
Il faut donc reculer l'objet rectangle
- ☞ Sélectionner l'objet rectangle
- ☞ Clic droit => Menu contextuel
- ☞ Disposition : "Tout à l'arrière" ou "A l'arrière" en fonction de la réalisation.

Attention, dans le cas de "A l'arrière", il faut parfois répéter plusieurs fois la manipulation pour faire reculer le cadre suffisamment par rapport à chaque objet présent !

3.4 Finalisation du travail

3.4.1 Compléments usuels

Selon la nature du travail réalisé, on ajoutera les éléments indispensables à toute bonne carte classique :

- l'orientation
- l'échelle
- la source, la date...

L'on utilisera les objets préconçus contenu dans la gallery (thème Carte : outils) ainsi que les zones de texte.

3.4.2 Groupement des objets

 Le croquis, composé de nombreux objets superposés, sera ré-utilisé en vue de travaux divers, en particulier avec les élèves. Il est souvent nécessaire de s'assurer que tous les objets sont groupés en un seul afin d'éviter, lors de manipulations ultérieures, que la carte se retrouve avec des objets déplacés ou supprimés !

Attention des objets groupés peuvent eux mêmes contenir d'autres objets groupés. L'ensemble peut être ensuite "dissocié" par étapes. L'on peut également "entrer" dans le groupement pour agir sur un objet spécifique :

-  Grouper
-  Dissocier
-  Entrer

 Observer la carte. La voyez-vous sur votre écran en entier? Si non, il faut réduire sa taille afin de pouvoir la sélectionner en entier : Menu "Affichage" Zoom et réduire pour obtenir une vision globale (par exemple 75 %)

 Utiliser l'outil "Sélection"

 Encadrer toute la carte

 Clic droit pour obtenir le menu contextuel : Groupe /Grouper

Tous les objets sont groupés en un seul : l'on peut, ainsi, ajuster la taille de l'ensemble du travail réalisé en une seule opération ou sélectionner en une seule fois toute la carte (avec tous ses objets)

3.4.3 Enregistrer au format "texte" OOo ou autre

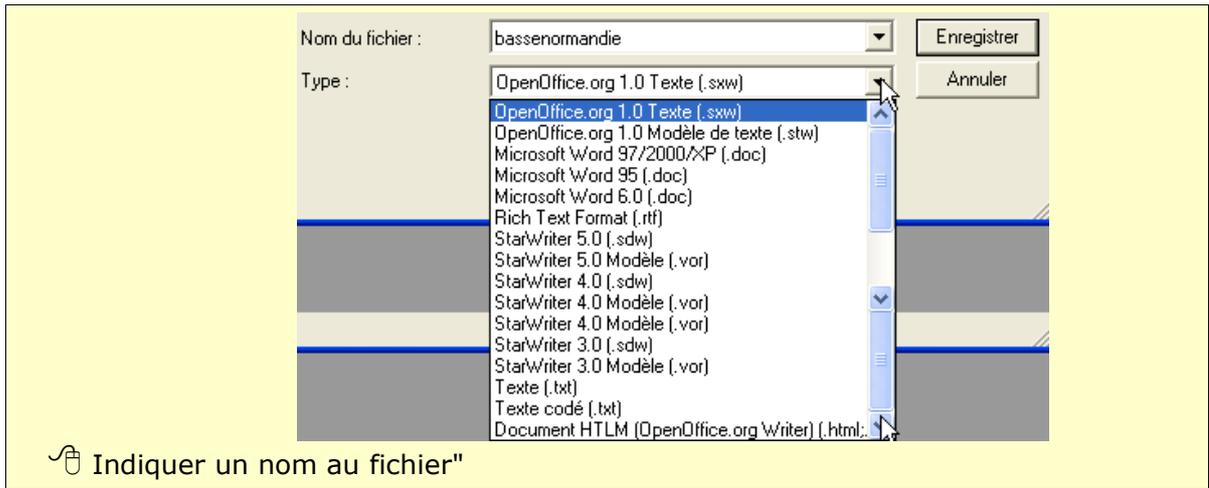
 Le travail fini, il faut l'enregistrer. En choisissant de l'enregistrer en format texte, la carte sera intégrée au texte de la page, ce qui signifie qu'il s'agira d'un fichier "texte" dans lequel une image (carte) est présente. Ce ne sera pas un fichier image réutilisable.

 OOo offre des possibilités de format texte variés dont les plus usuels sont :

- .sxw** : format OOo
- doc** : format Microsoft word (et les formats associés selon les versions !)
- rtf** : format universel de texte mais peut supprimer certaines mises en forme
- txt** : format texte universel dans mise en forme
- html** : format universel destiné aux navigateurs web

Attention à choisir le bon dossier !

 Menu Fichier : Enregistrer Sous et sélectionner le format souhaité



3.4.4 Enregistrer au format html (navigateur web)

L'enregistrement au format html a comme objectif de produire un document très léger qui sera visible dans tout navigateur.

Menu Fichier : Enregistrer Sous et sélectionner Document HTML
Indiquer un nom au fichier"

Attention OOo va créer automatiquement 2 fichiers :

Nom	Taille	Type	Dimensions
bassenormandie.html	1 Ko	Fichier HTML	
bassenormandie_html_m6eaa31c7.gif	62 Ko	Animation d'Animati...	1061 x 696

En cliquant sur le fichier html, le navigateur se lance et affiche la cartel

3.4.5 Enregistrer au format Pdf (acrobat)

L'enregistrement au format pdf permet de créer des documents que l'on pourra seulement visualiser (en mode vectoriel) à l'aide du plug in "Acrobat reader" présent dans tous les ordinateurs et se lançant automatiquement avec les navigateurs. Il ne sera pas possible de modifier la carte, ce qui permet d'en assurer le copyright.

Menu Fichier : Exporter au format PDF

📌 Indiquer un nom au fichier"

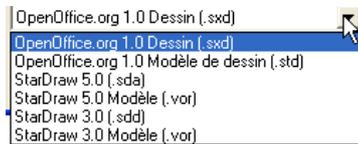
3.4.6 Enregistrer au format image

📌 Il peut être utile d'enregistrer sa carte en format image afin de pouvoir la réutiliser pour l'insérer ultérieurement dans d'autres documents.(texte, page web...)

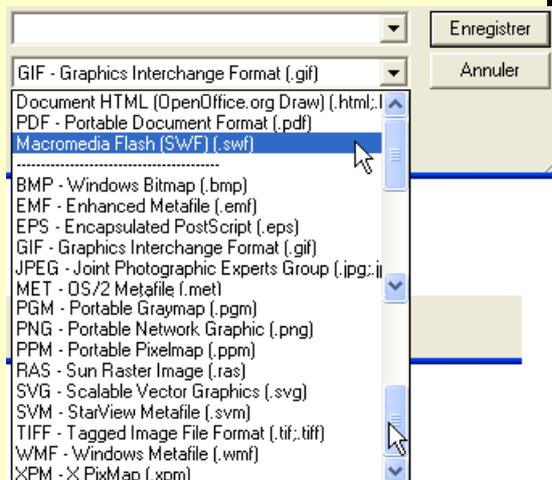
📌 Le module "traitement de texte d'OOo ne permet d'effectuer directement cette manipulation, il faut obligatoirement passer par le module de Dessin. Il suffira donc de copier /coller la carte réalisée et de basculer du mode traitement de texte au mode Dessin. Ensuite il sera possible d'enregistrer au format image en utilisant "**Exporter**" :Il faudra, de préférence, choisir parmi les formats

- swf**: format Flash format vectoriel (zoom) très léger qui lance le plug-in Flash
- gif** : format image bitmap limité à 256 couleurs avec possibilité d'entrelacement et d'arrière plan transparent
- jpg** : format image bitmap standard sur le web dont on peut choisir le rapport qualité/compression ce qui en détermine le poids
- png** : nouveau format standard image bitmap, comparable au gif mais avec
- wmf** : format image vectorielle

Il est également possible d'**enregistrer** au format image vectoriel d'OOo (sxd).



📌 Sélectionner la carte"
 📌 "Edition "Copier"
 📌 Fichier / Nouveau / Dessin puis "copier".
 📌 Fichier / Exporter puis choisir le format Image
 📌 Indiquer un nom au fichier"



3.4.7 Transformer en animation

 Ooo permet de créer des **diapositives animées** (mode présentation équivalent à Powerpoint). Il est aisé de copier /coller la carte réalisée et de basculer du mode traitement de texte au mode Présentation. Chaque élément de l'animation correspond à une diapositive cad à une carte. L'objectif sera de montrer, sous forme d'une animation gérée par un simple clic sur la diapositive, la construction d'un croquis : **du fond de carte au croquis finalisé.**

Un didacticiel complet "**Concevoir des objets numériques HG avec OOo et Cart'OOo**" est disponible sur le site <http://ooo.hg.free.fr>

 **Principe de base** Il suffira de

- Coller le croquis ou schéma...** complet **déjà réalisé** avec OOo et Cart'OOo
- Dupliquer la diapo** (comme diapo N°2)
- Répéter** autant de fois que nécessaire pour obtenir le nombre de diapos souhaité
- Reprendre chaque diapo et supprimer les objets superflus** (ainsi la diapo N°1 sera "vierge" alors que la dernière diapo sera le croquis complet déjà réalisé, les diapos intermédiaires montrent l'évolution)
- L'exporter au format Flash (swf) permet d'obtenir une qualité optimale (mais fait disparaître les animations textes ou objets à l'intérieur d'une diapositive) et permet de visualiser des animations très légères dans tout navigateur.

Pour quoi faire ?
Les conceptions pouvant être très variées (voir les exemples sur ooo.hg.free.fr) les utilisations pédagogiques sont multiples: simple projection au vidéoprojecteur pour montrer et illustrer un cours, support d'exercices en classe (création de croquis, analyse de documents...), module de révision de notions ou de cartes...

 Sélectionner la carte"

 "Edition "Copier"

 Fichier / Nouveau / **Présentation**

=>**L'assistant "Autopilote" démarre :**

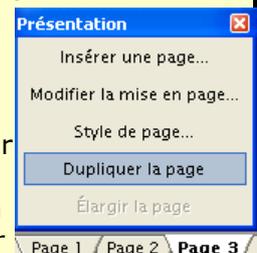
1. Demander une présentation vierge puis Cliquer sur "Créer"
2. Style de Page : <Original>Conserver le média de sortie "Ecran". Cliquer sur "Créer".
3. Possibilité de choisir dès à présent la transition entre chaque diapo : choisir un effet ...simple *ici, le premier de la liste*, => fondu enchainé de la gauche . L'on pourra modifier ce choix plus tard. La présentation sera standard (non minutée)Cliquer sur "Créer"

4. Une nouvelle fenêtre s'affiche avec des mises en page prédéfinies. Ici, nous choisirons "Diapo vierge". Cliquer sur OK

=>**la diapositive s'affiche**

5. Définir l'arrière plan des diapositives. Format /Page : onglet. Choisir une couleur de fond (choisir une couleur ou un dégradé)
6. Edition "coller" : votre carte est affichée sur la diapositive. Ajuster la taille à la diapositive (*utiliser les poignées et la touche Majuscule pour conserver la proportion*)

7. Créer autant de copies que de diapositives nécessaires en "Dupliquant une page".



Les divers onglets montrent les diapositives
 8. Modifier chaque diapositive : la première diapositive comprendra le minimum d'informations ; les diapositives suivantes seront enrichies progressivement ; la dernière diapositive sera le document original
 => *Comment modifier la diapositive? A partir de la diapositive complète, supprimer tous les objets inutiles*
 9. Si nécessaire, ajouter des diapositives complémentaires en introduction/conclusion en utilisant "Insérer une page"

A présent, il faut enregistrer le travail réalisé.

☞ Menu Fichier : choisir parmi :

-ENREGISTRER SOUS

permet d'enregistrer le diaporama au format présentation d' OOo => SXI ou en format powerpoint ppt (mais quelle drôle d'idée !) et autres formats). Attention, ce type d'enregistrement nécessite de posséder le logiciel idoine pour ouvrir la présentation !
 Avantage : poids du fichier très faible !

-EXPORTER au format HTML

Quel intérêt ?

la présentation sera visible dans tout navigateur, de plus OOo permet de régler des fonctions spécifiques. Un autopilote vous permet de faire vos choix.

EXPORTER au format FLASH

Quel intérêt ?

- la présentation au format SWF sera visible dans tout navigateur.
- les images seront au format flash swf, cad en mode "vectoriel" donc d'excellente qualité avec zoom possible ![clic droit]
- le changement de diapo se fait par un "Clic" sur la fenêtre. -Attention, les animations spécifiques ne sont pas conservées.
- la présentation ne pourra pas être modifiée par ceux qui la visualiseront !

Un autopilote vous permet de faire vos choix.

C'est la méthode d'exportation que nous préconisons : la meilleure qualité pour un fichier très léger.

3.5 Conclusion

Cette première réalisation de croquis avec le module Cart'OOo a certainement pris beaucoup plus de...10 mn ! Toutefois, l'objectif de création en moins de 10 mn demeure possible si :

-le croquis a été réfléchi aussi bien dans sa conception purement géographique (contenu) que technique (comment s'y prendre ? Comment commencer ? De quelle manière et dans quel

ordre? ...)

-l'utilisation de l'outil informatique (ici Cart'OOo) est correctement maîtrisée.

Rappelons que la progression proposée dans le cadre de ce didacticiel est basée sur un apprentissage technique de l'outil : sa conception générale a essentiellement été déterminée par la volonté de "montrer" et "apprendre" par étapes les diverses possibilités de réalisation de Cart'OOo à un "débutant", avec rapidité et simplicité. Les étapes de construction relèvent uniquement d'un apprentissage progressif de l'outil (objet par objet) et non pas d'une logique de construction cartographique pure. Lorsque les bases techniques sont acquises, les étapes de réalisation se conçoivent dans une logique et un ordre différents, en liaison avec l'élaboration de la légende, exactement comme un croquis "classique" fait à la main. La principale difficulté consiste à positionner judicieusement, dans un bon ordre, des plus petits aux plus vastes, les divers objets qui se superposent, ce qui suppose une réflexion avant l'élaboration, surtout pour les premières réalisations. Voir l'animation Flash de démonstration.

Maîtriser Cart'OOo nécessite donc de passer un peu de temps au début pour très vite devenir efficace afin d'être réellement capable de concevoir un croquis simple en quelques minutes. Espérons que ce didacticiel aidera de nombreux collègues.

4 CHRON'OOo

4.1 Principe de base

Créer un frise chronologique comprend deux étapes de base. Tout d'abord, construire un axe avec une échelle graduée : avec Chron'OOo, il suffit d'associer, deux éléments complémentaires issus de la Gallery par un **simple glisser/déposer**:

-un **axe chronologique gradué** (soit une droite de 1 à 10 unités, soit une grille de 10 rectangles, à glisser déposer depuis la gallery, thème « **axe** »)
et

-une **règle d'unités temporelles** (par unité, dizaine, centaine, milliers d'ans ou par siècles), à glisser déposer depuis la gallery, thème « **règle** »

L'ensemble étant **uniquement constitué d'objets vectoriels** « rectangle » ou « lignes » regroupés que l'on peut donc ainsi facilement manipuler pour :

- les **modifier** (en particulier les dates de l'axe)
- les **agrandir** (en utilisant les poignées)
- les **regrouper** (pour associer plusieurs éléments de base afin de réaliser un axe temporel plus étendu)

Une fois la construction terminée, il faut enrichir et compléter l'axe chronologique de données textuelles (dates, évènements, personnages, contexte...) et l'illustrer d'objets en dessin vectoriel (flèche, axe ...) grâce à la barre outils de dessin ou en utilisant les objets dans le thème de la Gallery "Chrono Outils".

Exemple (première étape):

Cet axe est composé de **2 groupes d'objets regroupés en un seul objet**.

Objet REGLE : Groupe de 10 rectangles (sans limite de trait) « groupés » pour former un groupe d'unités temporelles et modifiables.

1810 1820 1830 1840 1850 1860 1870 1880 1890 1900



Objet AXE : Groupe de 10 rectangles « groupés », encadrés en noir et colorés en gris, **à enrichir**. Les axes se juxtaposent automatiquement.

Remarque : certains utilisateurs sont tentés de concevoir des axes chronologiques à partir d'un tableau (tous les traitements de texte proposent un module simple d'insertion de tableau). Souvent ils y renoncent vite, en effet, ils se retrouvent face à plusieurs problèmes d'ordre "technique": l'implantation, avec précision, des dates est très délicate à positionner en raison de l'existence de "cellules de tableau", le formatage des nombreuses cellules du tableau est fastidieux, le texte s'ajuste et se positionne difficilement et, enfin, la chronologie n'est pas dans un format "vectoriel" qui peut s'adapter à tout document, aussi, elle ne peut être agrandie ou diminuée (il faut tout refaire !).

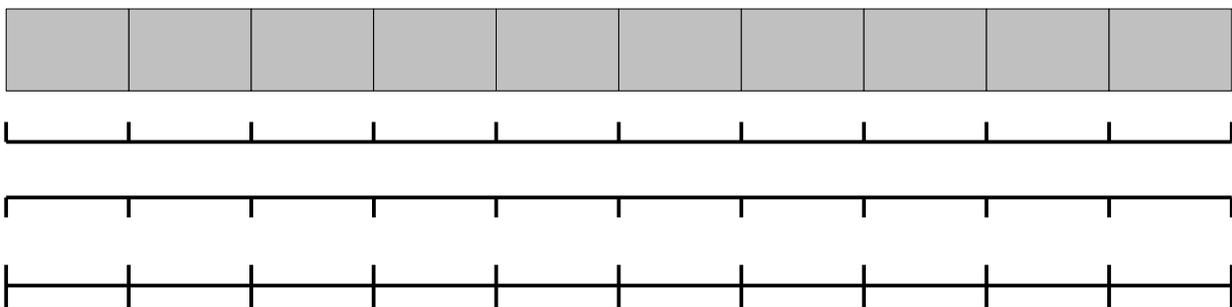
L'utilisation de Chron'OOo simplifie la création, c'est son objectif de base.

4.2 Méthode de travail

4.2.1 Glisser-déposer, à partir de la Gallery,

-un **axe gradué** au format souhaité (soit une droite de 1 à 10 unités, soit une grille de 10 rectangles, à glisser déposer depuis la gallery, thème « **axe** »).

Exemples



-une règle divisée en unités temporelles

>par unité, dizaine, centaine, milliers d'ans...

Exemple

100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000

>par siècles

Exemple

XI°S XII°S XIII°S XIV°S XV°S XVI°S XVII°S XVIII°S XIX°S XX°S

Remarque : Tous les objets de la gallery sont "(re)groupés en un seul objet. Il s'agit bien, à chaque fois (règles et axes), d'un seul objet composé de plusieurs autres objets regroupés dont on peut dissocier les éléments constitutifs (Menu contextuel: GROUPE /Dissocier)

4.2.2 Positionner les éléments

Il faudra positionner correctement la règle par rapport :

-à l'axe : au dessus /au dessous

-aux repères d'unités (sur les repères / entre les repères)

puis regrouper l'ensemble.

Exemple:

100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000



I°S II°S III°S IV°S V°S VI°S VII°S VIII°S IX°S X°S

4.2.3 Ajuster l'axe à la dimension souhaitée

En utilisant les poignées pour l'agrandir ou le diminuer (au préalable, il faut avoir regroupé l'ensemble des objets : entourer les éléments à sélectionner, faire un clic droit puis Groupe / Grouper)

100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000



puis, si nécessaire, **ajouter ou supprimer des éléments complémentaires** pour atteindre la durée chronologique désirée

Exemple d'ajout:

Réaliser un copier/coller à partir d'un même axe. L'assemblage par juxtaposition des éléments

se réalise automatiquement.



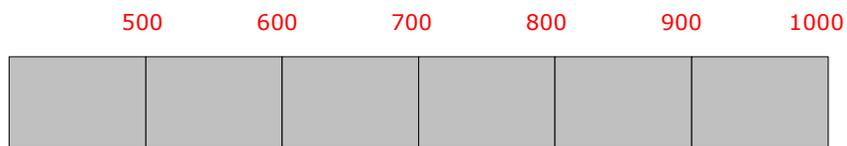
Exemple de réduction

-Sélectionner l'ensemble

-Faire un clic droit puis Groupe / Dissocier (attention, il peut exister plusieurs niveaux de groupe, aussi répéter l'action)

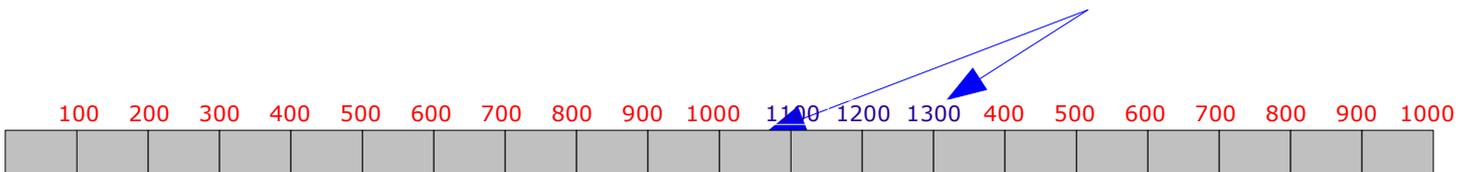
Désormais tous les éléments composant l'axe chronologique sont dissociés et chaque objet peut être sélectionné individuellement.

-Sélectionner le ou les objets à supprimer puis utiliser la touche « sup »



Après finalisation, il est conseillé de **TOUT regrouper, règle(s) et axe(s)** en utilisant la flèche de sélection de la barre outils dessin : entourer les éléments à sélectionner, faire un clic droit puis Groupe / Grouper)

4.2.4 Modifier les chiffres des unités temporelles



(si nécessaire) pour indiquer vos dates personnalisées en double cliquant sur le chiffre à modifier.



4.2.5 Personnaliser la chronologie

Créer votre chronologie personnalisée en utilisant selon vos nécessités:

-la barre d'outils de Dessin (surtout la zone de texte et légende)

-les objets de Dessin de la Gallery (Thème : Outils de chronologie) qui rassemblent les plus utiles dans le cadre d'une chronologie : diverses flèches verticales et horizontales et autres objets vectoriels.

-l'objet "légende" sera particulièrement apprécié

-pour rentrer dans un élément de la chronologie, la sélectionner puis utiliser le clic droit pour le menu « Groupe / « Entrer »
Rappel

-l'on peut « superposer » tout objet (dessin, texte) à la chronologie, vérifier l'ordre !

-l'on peut modifier tout objet : couleur de trait, épaisseur, couleur de remplissage...

La personnalisation de la chronologie relève du "pédagogique" : aussi le chapitre suivant donnera des exemples de pistes à exploiter.

4.3 Pédagogie : Pourquoi et comment utiliser des chronologies ?

4.3.1 Chronologie et pédagogie

Les instructions officielles des programmes scolaires de l'Education nationale ont toujours rappelé l'importance et le rôle de la chronologie dans l'enseignement de l'histoire ("*habituer l'élève à des vues d'ensemble*" en 1925 ; "*moyen d'appréhender le temps*" en 1954 ; "*préciser des repères et structurer les connaissances*" en 1977 ; "*faciliter la comparaison, faire saisir la notion de rythmes différents d'évolution, d'antériorité, de postériorité, de simultanéité*" en 1985 ; "*l'acquisition de grands repères historiques est fondamentale*" ... "*indispensable de les mémoriser*" en 1995). Toutefois, le plus souvent enseignants, parents, élèves considèrent et assimilent la chronologie à une simple liste de date à mémoriser, ce qui fait que l'utilisation pédagogique des chronologies est aujourd'hui rare d'autant que la plupart des guides méthodologiques "oublie" d'évoquer la construction d'axes chronologiques... tant l'exercice est périlleux.

Pourtant l'apprentissage de "repères", quels qu'ils soient (temporels, spatiaux, culturels..), est une nécessité qu'il faut maîtriser progressivement pour se situer et s'identifier. D'ailleurs, régulièrement, les médias (lors des multiples commémorations historiques dont la France est devenue championne) mais aussi les rapports officiels (rapport Girault de 1983) déplorent le manque de connaissance de repères des jeunes d'aujourd'hui... Les incessantes "remises en cause" de programmes liées aux nouvelles visions de l'histoire (en particulier la quasi disparition de l'événementiel et du politique au profit de l'économique et social, puis un revirement dans les années 80 avec, aujourd'hui, une épreuve de bachotage de dates au brevet, intitulée "repères chronologiques") ont concentré les activités éducatives sur le document en oubliant trop souvent la nécessité de travailler sur les repères afin de les connaître et d'en mémoriser les fondamentaux.

La nécessité de travailler sur des repères au collège est une nécessité puisque c'est à l'âge de 10/12 ans que les enfants commencent à maîtriser l'emboîtement des durées et la notion d'unité de temps³.

Comment parvenir à une bonne maîtrise de repères chronologiques sans retomber dans les erreurs du passé afin d'obtenir une "mémoire raisonnée de repères" qui soient associés à la tryptique "chronologie-espace-mémoire"⁴? L'apprentissage doit se faire, durant toute la scolarité, par **des méthodes variées** dont la conception (partielle ou totale) et la "manipulation" par les élèves, de frises chronologiques diverses en axant le travail sur la **réflexion et le contenu** et non pas sur la construction : de là, l'intérêt d'utiliser le module "Chron'OOo". En effet, autrefois, les exercices proposés aux élèves relevaient davantage de l'exercice mathématique que du travail historique, de là, le bannissement de la construction papier de chronologies qui demeurait souvent le seul et unique exercice – trop long et sans intérêt- d'acquisition de repères ! Ce qui peut expliquer, en partie, le "dégout" et le rejet de l'histoire par certaines personnes qui l'associe à la mémorisation stérile et fastidieuse de nombreuses dates.

Ainsi, il sera proposé d'utiliser **Chron'OOo** dans le **cadre d'exercices variés** avec:

- des **lignes de temps "classiques"** qui permettent de représenter simplement et rapidement d'une manière linéaire des faits.
- des **"chronologies" de type "dynamique"** qui permettent une perception à la fois temporelle et spatiale d'évènements contextualisés, et, d'aborder la "complexité"⁵ qui vise à mettre en relation les divers éléments ("objets") constitutifs.

Ces exercices faciliteront à coup sûr l'acquisition "mécanique" de repères mais surtout permettront de structurer la culture historique des élèves. Toutefois, il faudra sans cesse mesurer les difficultés inhérentes à la complexité du temps. Dans le cadre d'un axe chronologique, s'il est nécessaire de "simplifier", il faudra éviter les dérives simplistes et les stéréotypes rencontrés fréquemment, exercice difficile et délicat pour les pédagogues. Les interrogations sont nombreuses :

-Quels **repères culturels sont vraiment nécessaires** aux élèves ? l'unité d'apprentissage habituel est "l'événement historique" : certains sont jugés importants alors que d'autres sont purement et simplement écartés, oubliés à jamais.

-Comment éviter **les mises en relation apparentes**, erreur classique qui amène les élèves à voir des enchaînements sur tout axe linéaire ? En effet les événements "sélectionnés" sont mis en relation les uns avec les autres sur une ligne du temps , suivant un lien de causalité apparente mais il arrive toujours que des événements se chevauchent, s'enchevêtrent, se pénètrent, s'imbriquent ou s'excluent.

-**Comment diviser et organiser l'histoire ?** Comment aborder la périodicité ? ainsi la division traditionnelle de l'histoire en quatre grandes périodes est souvent très critiquée tant ces ruptures sont discutables.

-**Quelle part donner à l'événementiel ?** le découpage systématique de l'histoire en événements entraîne leur décontextualisation (il faut les intégrer dans un contexte social,

3 "Enseigner l'histoire au lycée" de Nicole Lautier. Colin 1997

4 Quels repères chronologiques, spatiaux et patrimoniaux doit-on retenir ? De B Falaize et JP Lauby in Apprendre l'histoire et la géographie à l'école, actes de la desco 2004

5 "Histoire et didactique, les défis de la complexité" de Lucien Bourguignon CNDP.1998

économique, culturel...) et leur dénaturation (il faut leur redonner un sens celui de l'époque).

-Comment aborder la temporalité multiple, chère à F Braudel (temps long / moyennes durées / temps bref = événement) mais aussi comment appréhender permanences et ruptures?

4.3.2 Quelle acquisition de repères ?

Les élèves ne devraient pas à avoir à connaître plus de **20 à 30 dates au grand maximum par année scolaire** (la mémorisation des événements, dates et personnages de l'histoire est surperficielle : on constate que la mémorisation de faits historiques ne perdure guère au-delà de six mois.). Notons que l'épreuve du brevet exige la mémorisation pour l'examen de 52 repères dont 23 sont à acquérir en classe de troisième, les 29 autres étant simplement, en principe, à "réactiver".

Quelques conseils :

- mieux vaut travailler moins de dates, mais les travailler véritablement
- prendre en considération l'**événement comme symptôme** pour l'interroger sur son sens, sa fonction en articulation avec le présent.
- éviter toute dérive de démarche systématiquement linéaire
- **réactiver systématiquement les repères** acquis dans des contextes différents (voir les suggestions émises dans "Repères chronologiques et spatiaux de la 6^o à la 3^o" Ed CNDP)
- faciliter la **mémorisation visuelle** à l'aide de chronologies diversifiées, en particulier avec des repères visuels (iconographie, photos...)

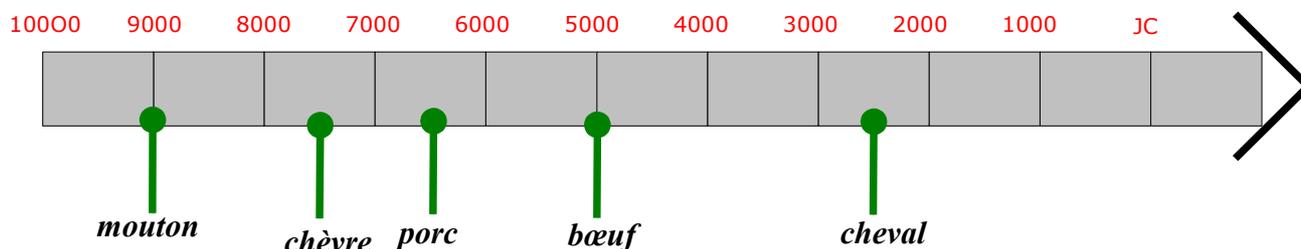
4.3.3 Chronologies classiques : exemples d'activités

De nombreux enseignants et parfois des élèves sont amenés à créer des axes chronologiques personnalisés pour leur support de cours/devoirs ou pour des exercices pédagogiques, constructions qu'ils doivent sans cesse adapter et modifier pour les personnaliser. Passer d'une construction traditionnelle papier fastidieuse à une conception numérisée vectorielle permet de faciliter et multiplier les créations et donc de retrouver un intérêt pédagogique aux chronologies.

Les élèves pourront être amenés à réaliser divers types d'exercices ayant comme support une chronologie (de préférence celle qui aura été conçue par l'enseignant) pour "produire", "lire", "analyser", "commenter"...

4.3.3.1 Lire une chronologie

des exercices variés sont possibles : Exemple d'exercice en Sixième



a/ Sur cet axe, une unité correspond àans, on peut donc aussi l'appeler un Combien de siècles correspondent à cette unité ? siècles

b/ Cette frise se situe avant ou après JC ?.....

c/ Quel est le 1^o animal domestiqué ? le dernier ?.....

d/ A quelle date est domestiqué : la chèvre ?..... le cheval.....

e/ Combien de temps s'est écoulé entre la domestication du mouton et du cheval ?.....

f/ Donner un titre précis à cette frise :.....

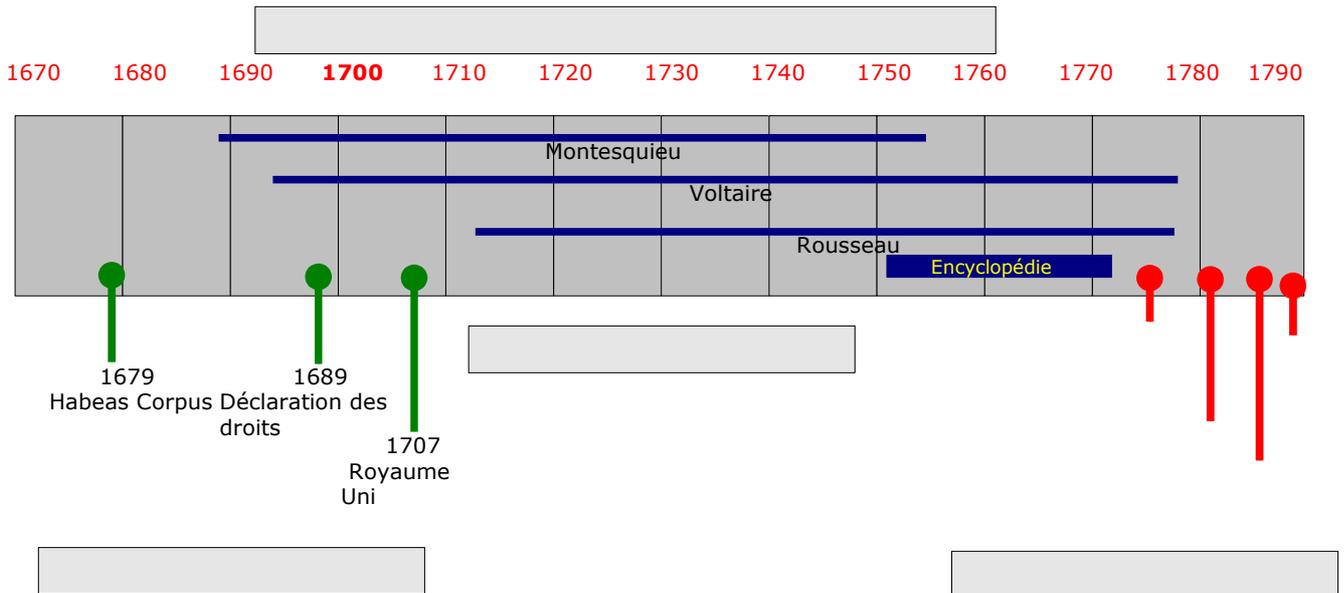
4.3.3.2 Lire et analyser une chronologie

Lire et analyser une chronologie puis l'analyser pour en extraire les dates clés, voire réaliser un bref **commentaire**. Il sera utile de procéder à un exercice écrit de réflexion qui montrera la complexité à saisir le temps et l'exprimer sans tomber dans la dérive lorsque la ligne temps a tendance à induire une fausse causalité. Ce type d'exercice d'écriture qui semble simple se révèle difficile à réaliser par les jeunes élèves, néanmoins, c'est un instrument privilégié d'entraînement des capacités mentales : "apprendre à écrire le temps, c'est apprendre à penser le temps" ⁶

6 "Repères chronologiques et spatiaux de la 6^e à la 3^e" CNDP. 2000 propose des exercices variés et une analyse de productions élèves. Voir en particulier l'exercice d'écriture sur la remise en cause de l'absolutisme dont nous nous sommes inspirés.

Exemple (4°)

Axe créé par l'enseignant et fourni aux élèves



EXERCICE

1-Positionner au bon endroit

TITRES	DATES
La révolution américaine	1776: Déclaration d'indépendance des 13 colonies
La remise en cause de l'absolutisme	1781 : Victoire de Yorktown
L'esprit des Lumières	1787: 1° constitution
Les révolutions anglaises	1789 : G Washington, 1° Président

2-Réfléchir :

-Ces titres qui semblent se succéder sur la ligne du temps ont-ils les uns sur les autres un effet de Cause => Conséquence ou doit-on plutôt considérer que les événements historiques sont quasi simultanés, comme emboîtés les uns dans les autres ?

-Les dates et événements en rouge (de 1776 à 1789) sont-ils indépendants les uns des autres ou, au contraire, y-a-t-il un effet de "causalité" ?

3-Mémoriser :

-Parmi toutes ces dates et événements, sélectionner les 3 dates clés qui vous semblent à la

fois : les plus importantes, les plus simples et les plus utiles à retenir.

4-Rédiger deux phrases simples.

-la première utilise les 4 titres positionnés et résume l'ensemble du cours en répondant à la réflexion proposée. Il est conseillé d'indiquer le siècle correspondant.

-la seconde utilise uniquement deux dates et événements (1776 et 1789) et répond à la réflexion proposée.

Interdit : "il y a" "on"

Correction possible :

Q3 : XVIII^e : les grands philosophes. 1689 et 1789 d'autant que ces dates sont facilement mémorisables.

Q4 : Les révolutions anglaises et américaines ainsi que l'esprit des Lumières ont remis en cause, au XVII^e, l'absolutisme.

Une des conséquences de la déclaration d'indépendance des Etats Unis est l'élection présidentielle en 1789 de G Washington.

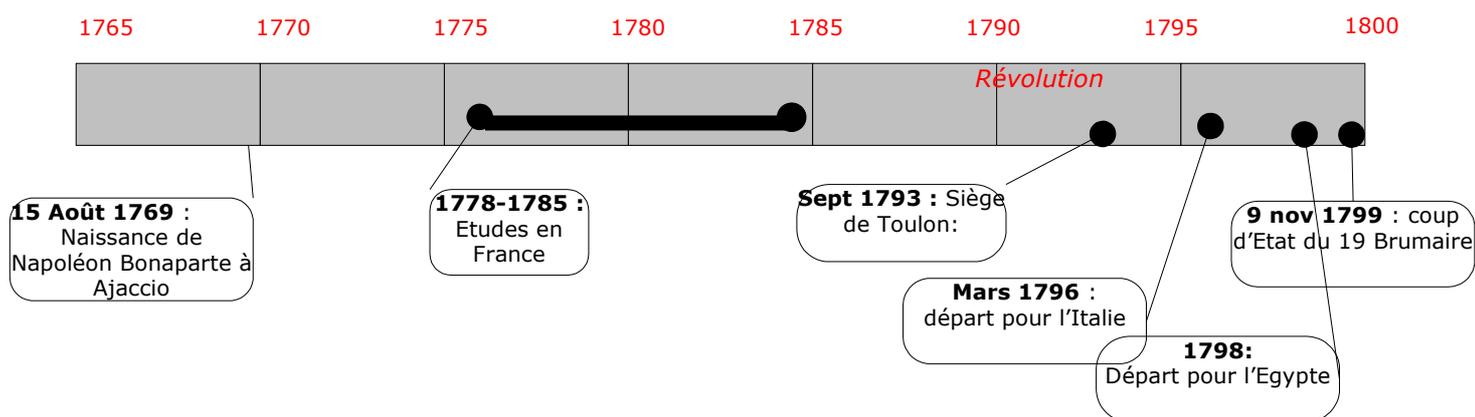
4.3.3.3 Produire un texte à partir d'une chronologie

Donner une chronologie d'un personnage ou d'un événement et demander :

-de **produire un texte** sur la vie de ce personnage ou sur le **récit** de cet événement (ex : Alexandre le Grand, Napoléon...)

Exemple (4^o)

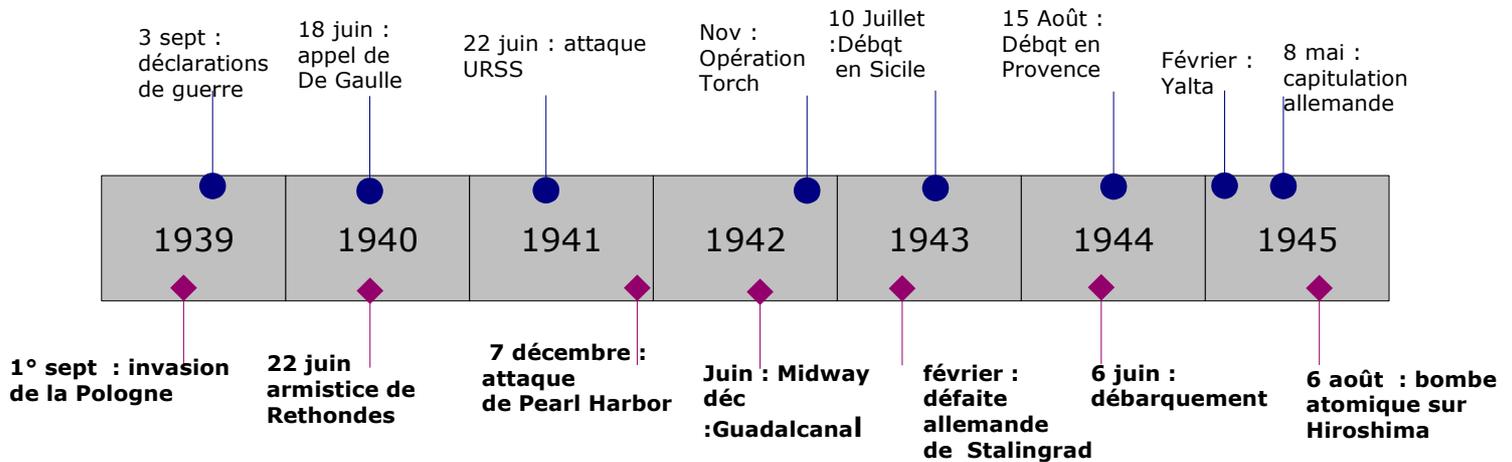
L'ascension de Bonaparte



Rédiger un court paragraphe qui décrit la carrière de Bonaparte. N'indiquer que la date principale à retenir.

-de **contextualiser les évènements**

exemple en troisième



Rédiger une phrase qui remettra chaque événement situé sous la chronologie dans son contexte historique. Les évènements situés au dessus de l'axe peuvent fournir une aide.

4.3.3.4 Produire et concevoir une chronologie

L'exercice le plus simple consiste à donner aux élèves une liste de dates sous forme d'un tableau et leur demander de concevoir la chronologie. La difficulté essentielle sera de "résumer" l'évènement pour l'indiquer brièvement dans la frise.

Exemple extrait du site académique de Strasbourg

Thème : **de l'écriture au livre**

-3300	* Tablettes sumériennes d'Uruk au Sud de la Mésopotamie : le plus ancien témoignage d'écriture.
-3200	Naissance du système de hiéroglyphes égyptiens
-1800	Existence en Crète d'une écriture retrouvée sur des tablettes à Cnossos. Au Moyen-Orient, ère babylonienne : code d'Hammourabi
-1000	L'alphabet phénicien consonantique de 22 lettres se répand en Méditerranée et en Inde
-800	L'alphabet grec reprend les signes phéniciens en y ajoutant des voyelles
-700	Adaptation par les Etrusques de l'alphabet grec, ce qui donnera naissance à l'alphabet latin
-200	* Copie d'un décret de Ptolémée V sur une stèle, en hiéroglyphes, en démotique et en grec. C'est la pierre de Rosette qui permettra de déchiffrer les hiéroglyphes.

JC	Invention du papier en Chine.
+100	Écritures cursives latines.
+500	Premières inscriptions arabes en Syrie
+600	Rédaction du Coran. La langue arabe fonde et codifie son écriture sur un système alphabétique consonantique dérivé de l'araméen.
+700	Ouvrages imprimés en Chine et au Japon.
+1000	* Invention en Chine des caractères mobiles d'imprimerie, en céramique
+1100	Fabrication du papier en France.
+1300	En Corée, première imprimerie à caractères mobiles. En Chine, livre imprimé avec des caractères mobiles en métal.
+1400	* Gutenberg imprime la Bible (1455) L'imprimerie révolutionne la diffusion des livres. Le papier va remplacer peu à peu le parchemin.

Source : Chronologie établie d'après le site Internet de la [Cité des Arts Graphiques](#).

De nombreuses autres possibilités :

-A partir d'une liste détaillée de dates, construire un axe chronologique thématique (fourni ou non) qui répondra à une problématique, avec détermination des x dates indispensables ... (Ex lois sociales du XIX^e, guerre 1914-18, les femmes en France et dans le monde... voir ci-dessous deux listes exemples support de travail).

Avec Chron'OOo, la création sera ultra rapide, et ne posera aucun problème technique, l'essentiel du travail sera la travail préalable qui associera réflexion et méthode:

-tri des dates et classement thématique

-sélection de dates et évènements

-construction de l'axe chronologie

-d'autres types d'exercices : retrouver dans la liste les éléments constitutifs de la chronologie fournie qu'il faut compléter ; mener une réflexion sur les dates "clichés" dont la prégnance dans les manuels scolaires pourrait être remise en cause (ainsi une guerre 14-18 qui apparaît peu mondialisée) tant nos repères culturels sont européen-centristes.

LES FEMMES aux XIX et XX°

- 1791: Les femmes ne sont plus exclues des droits de succession
 1804 :Le Code civil consacre l'incapacité juridique de la femme mariée.
 1808 : Les filles et les femmes sont interdites dans l'enceinte des lycées.
 1810 : Le Code pénal qualifie l'adultère de la femme de délit ; celle du mari n'est passible que d'une amende, si les faits ont eu lieu au domicile conjugal et de façon répétée
 1816 : Suppression du divorce
 1836 : Création de l'enseignement primaire féminin.
 1861 : Julie Daubié obtient son baccalauréat qu'elle a préparé seule.
 1862 : Elisa Lemonnier crée l'enseignement professionnel féminin public et laïque.
 1867 : Loi Duruy : extension de la loi Falloux ; création de cours secondaires féminins publics.
 1880 : Loi Camille Sée : création d'un enseignement secondaire laïque pour les filles ; les programmes sont spécifiques (pas de latin ni grec, ni philosophie) ; l'enseignement dure 5 ans au lieu de 7 ; il n'est pas sanctionné par le bac et ne permet pas d'entrer à l'Université.
 1884 : Loi Naquet rétablissant le divorce
 1892 : Interdiction du travail de nuit ; repos hebdomadaire, journée de 11 heures.
 1900 : Journée de 10 heures pour les femmes et les enfants.
 1901 : Les australiennes obtiennent le droit de vote.
 1903 : Marie Curie reçoit le prix Nobel de Physique pour la découverte de la radioactivité.
 1907 : Loi autorisant les femmes mariées à disposer de leur salaire.
 1912 :Loi autorisant la recherche de paternité dans certains cas
 1918 : Suédoises, Anglaises (de plus de 30 ans), Allemandes et les autrichiennes peuvent voter.
 1919 : A l'appel d'Aristide Briand, la Chambre des députés se prononce en faveur du droit de vote aux femmes. Le sénat rejette la loi en 1922. Il réussira à l'enterrer en 1925, 1932 et 1935.
 1919 : Création du baccalauréat féminin.
 1920 : Les femmes peuvent adhérer à un syndicat sans autorisation maritale
 1924 : Unification des programmes pour les filles et les garçons.Les baccalauréats masculins et féminins sont identiques.
 1926 :Création de la fête des mères
 1927 : Une Française mariée à un étranger conserve sa nationalité
 1938 : Réforme des régimes matrimoniaux ; suppression de l'incapacité juridique de la femme mariée ; en théorie les femmes peuvent ouvrir un compte en banque mais pas en pratique.
 1940 : Limitation ou interdiction des emplois publics aux femmes mariées.
 1941 : Les époux mariés depuis moins de 3 ans ne peuvent pas divorcer.
 Célébration officielle de la fête des mères
 1942 : La femme est l'adjoint du mari dans la direction de la famille
 1944 : "Les femmes sont électriques et éligibles dans les mêmes conditions que les hommes" proclame l'ordonnance du 21 avril, signée du Général de Gaulle.
 1945 : La notion de "salaire féminin" est supprimée. "A travail égal, salaire égal" s'inscrit dans la législation française.
 1950 : Une loi instaure la fête des mères
 1960 : Les mères célibataires peuvent avoir un livret de famille
 1965 : Les femmes mariées peuvent exercer une activité professionnelle sans le consentement de leur mari.
 1967 : Loi Neuwirth qui autorise la contraception.
 1970 : Loi relative à l'autorité parentale conjointe. Le père n'est plus le chef de famille
 1972 : Egalité de rémunération entre hommes et femmes... dans la loi.
 1972 : Egalité des droits des enfants légitimes et naturels. Création des centres de planification et des établissements d'information.
 1972 : Polytechnique devient mixte ; huit femmes sont reçues, le major de la promotion est Anne Chopinet.
 1973 : La mère peut, comme le père, transmettre sa nationalité à son enfant (légitime ou naturel)
 1974 : Premier secrétariat à la condition féminine. Titulaire Françoise Giroud.
 1975 : La loi Veil légalise l'IVG (l'interruption volontaire de grossesse).
 1975 : Instauration du divorce par consentement mutuel
 1982 : Un projet de loi prévoit d'instaurer un quota de 25 % de femmes pour les listes de candidatures. Elle est rejetée par le Conseil constitutionnel.
 1983 : Loi sur l'égalité professionnelle entre hommes et femmes.
 1984 : Signature de la première convention entre le ministère de l'Education nationale et le ministère des Droits de la femme. Elle prévoit un ensemble de mesures pour améliorer la formation initiale, l'orientation et l'insertion professionnelle des jeunes filles.
 1985 : Égalité des époux dans la gestion des biens de la famille et des enfants
 1986 : Bourse de la vocation scientifique et technique.
 1986 : Circulaire préconisant la féminisation des termes de métiers, grades et fonctions.
 1987 : Élargissement des cas où l'autorité parentale peut être conjointe (divorce, concubinage)
 1988 : Droit permanent et gratuit à l'assurance maladie pour les mères de famille de 3 enfants âgées d'au moins 45 ans
 1991 : Le prix de la vocation scientifique et technique succède à la bourse de la vocation. Ce prix récompense des jeunes filles de terminale ayant un projet d'études supérieures dans le domaine scientifique ou technique.
 1992 : "C'est technique, c'est pour elle". Lancement d'une campagne d'information destinée aux filles de 14 à 17 ans.
 1993 : Suppression de la condition d'âge pour l'assurance-maladie des mères de famille de 3 enfants. Principe de l'exercice conjoint de l'autorité parentale à l'égard de tous les enfants (légitimes ou naturels) quelle que soit la situation des parents (mariés, concubins, divorcés, séparés)

SOURCE : synthèse à partir de divers documents d'internet, en particulier le site "A petits pas vers l'égalité " http://perso.club-internet.fr/la_pie/egalite/

L'on trouvera cette liste réduite à 26 dates sur le site académique de Rouen <http://www.ac-rouen.fr/pedagogie/equipes/ecjs/femmesfamille.html>

PREMIERE GUERRE MONDIALE

1905 : incident franco-britannique de Fachoda
 28 Juin 1914 : Attentat de Sarajevo
 23 Juillet 1914 : Ultimatum Autriche à la Serbie
 25 Juillet 1914 : Soutien Russie à Serbie
 28 Juillet 1914 : L'Autriche déclare la guerre à la Serbie
 30 Juillet 1914 : La Russie mobilise
 31 Juillet 1914 : Allemagne ultimatum à la Russie
 1 Août 1914 : L'Allemagne déclare la guerre à la Russie
 2 Août 1914 : La France mobilise
 2 Août 1914 : premiers morts à Joncherey
 3 Août 1914 : L'Allemagne envahit la Belgique et le Luxembourg
 4 Août 1914 : Le Royaume-Uni déclare la guerre à l'Allemagne
 23 Août 1914 : le Japon contre l'Allemagne
 30 Août 1914 : Tannenberg, victoire des Allemands sur les Russes
 6 Septembre 1914 : Bataille de la Marne
 Novembre 1914 : Fin de la course à la mer
 1 Novembre 1914 : le sultan s'allie aux Allemands
 Décembre 1914 : Le front est immobilisé
 1915 : La Bulgarie entre en guerre aux côtés de l'Allemagne, et la Serbie est écrasée
 1915 : Offensives en Champagne et en Ardennes
 22 Avril 1915 : introduction du gaz dans la guerre
 24 Avril 1915 : génocide des Arméniens
 25 Avril 1915 : offensive des Dardanelles
 26 Avril 1915 : traité secret de Londres
 7 Mai 1915 : un sous-Marsin coule le Lusitania
 23 Mai 1915 : l'Italie entre en guerre contre l'Autriche-Hongrie
 déclare la guerre à la Serbie mais est écrasée
 1916 : Service militaire obligatoire en Angleterre
 21 Février 1916 au 15 Décembre 1916 : Bataille de Verdun
 31 Mai 1916 : bataille navale du Jutland
 21 Novembre 1916 : Charles 1er empereur d'Autriche
 1917 : Année des mutineries
 1917 : Offensive du chemin des dames
 1917 : Révolution bolchevique, et retour des troupes allemandes sur le front ouest
 Avril 1917 : Entrée en guerre des Etats-Unis
 15 Octobre 1917 : Mata Hari fusillée pour espionnage
 24 Octobre 1917 : défaite italienne à Caporetto
 17 Novembre 1917 : Poincaré appelle Clemenceau
 1918 : Offensives allemandes en Flandre, Picardie et Champagne
 26 Mars 1918 : Foch devient chef des Alliés
 Juillet 1918 : Contre-offensive alliée
 Septembre 1918 : Offensive générale
 29 Septembre 1918 : La Bulgarie signe l'Armistice
 30 Octobre 1918 : L'Empire Ottoman signe l'Armistice
 3 Novembre 1918 : L'Autriche-Hongrie signe l'Armistice
 9 Novembre 1918 : abdication de Guillaume II
 11 Novembre 1918 : L'armistice est signé à Rethondes
 1919 : dévaluation : Marsk, -90%, Franc, -75%, Livre, -20%
 Jan 1919 à Juin 1919 : Conférence internationale pour les traités de paix à Paris
 28 Avril 1919 : Création de la SDN intégrée dans le traité de Versailles
 28 Juin 1919 : Traité de Versailles avec Allemagne
 Octobre 1919 : Traité de Saint-Germain avec L'Autriche
 Novembre 1919 : Traité de Neuilly avec la Bulgarie
 Juin 1920 : Traité de Trianon avec la Hongrie
 Août 1920 : Traité de Sèvres avec la Turquie

Source : www.soshg.org Timeline maker. A noter que l'on trouve, sur ce thème 14/18, sur Interret, des chronologies très variées et différentes:

-très détaillées <http://www.e-chronologie.org/monde/ww1.php>

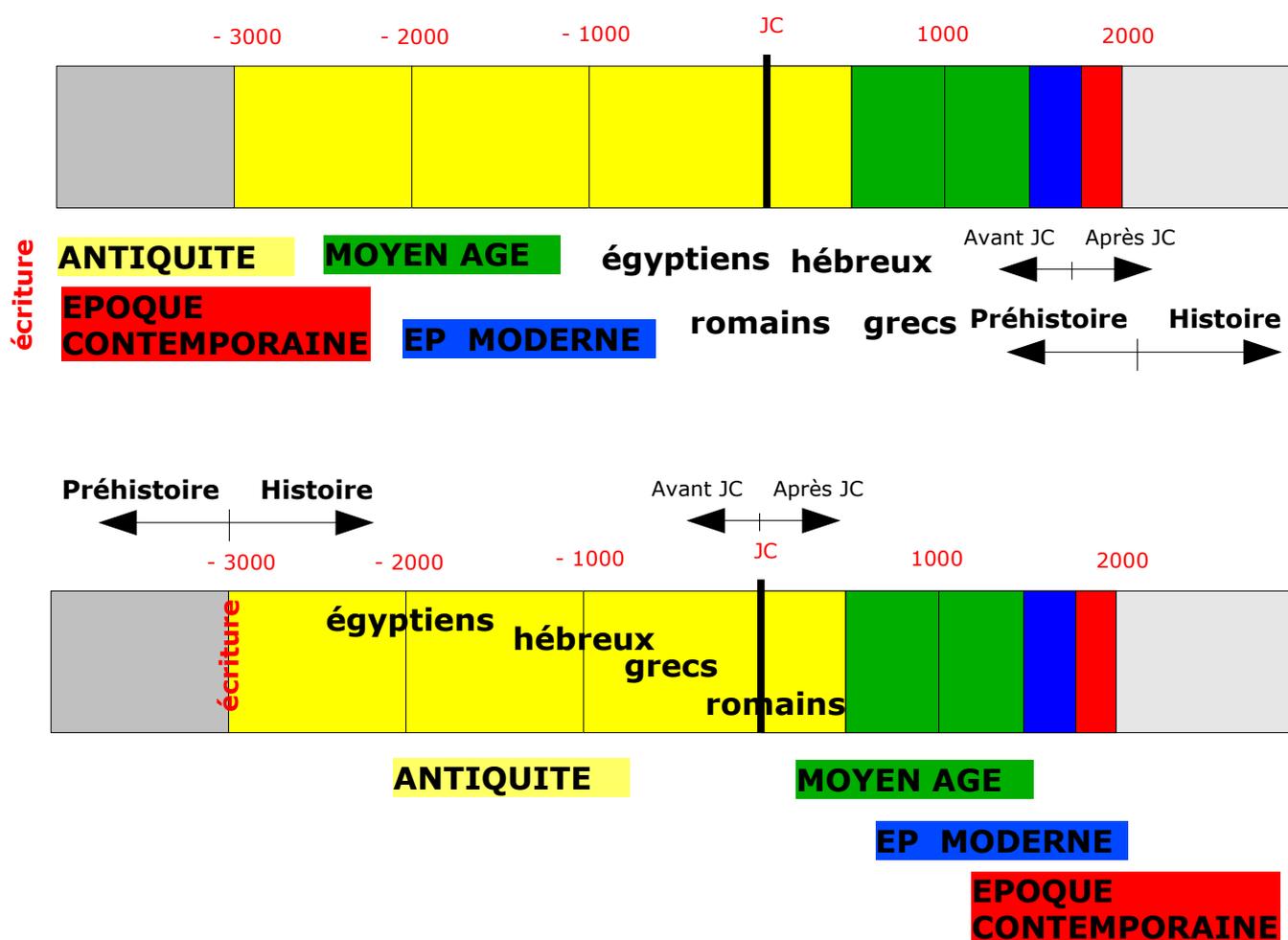
-simplifiées : http://pierre.mf.free.fr/brevet/dates_ww1.html

Que choisir ?

4.3.3.5 S'exercer sur une chronologie

Réaliser des **exercices** à partir d'un support chronologique (papier ou beaucoup mieux... numérique) incomplet, avec des « trous » ou dynamiquement en « glisser-déposer » en salle informatique à partir d'une page OOo. L'on pourra aussi imaginer des exercices qui associent à un axe chronologique : l'iconographie des **principaux documents patrimoniaux** (extraits de textes, oeuvres d'art, symboles...), **des photos des personnages emblématiques**. A cette occasion, il peut être opportun d'utiliser des logiciels de type Netquiz qui permettent une conception simple et rapide d'exercices en glisser/déposer d'étiquettes.

Exemple en sixième : Axe créé par l'enseignant et fourni aux élèves sous forme d'un fichier informatique (OOo) de "glisser/déposer" d'étiquettes



4.3.3.6 D'autres possibilités

L'on peut imaginer de nombreux exercices visant à rendre actif des élèves:

- Compléter une frise chronologique (exercice classique à trous)
- Mettre dans une chronologie des intrus à démasquer
- Fournir une chronologie avec des éléments désordonnés à reclasser correctement
- Fournir un tableau chronologique sans titres de colonnes et lignes qu'il faudra compléter
- Placer au bon endroit d'une chronologie la thématique (culturel / économique / social /

politique...)

-Sélectionner des évènements en justifiant son choix.

Exemple Niveau 5° "Repères officiels pour le brevet"

Associer les documents patrimoniaux aux évènements de la chronologie :

Sur chaque document positionner une zone de texte avec titre et date

400 **500** **600** **700** **800** **900** **1000** **1100** **1200** **1300** **1400** **1500** **1600**

496
Baptême Clovis

622
Hégire

800
Charlemagne empereur

987
Hugues Capet

1453
Chute de Constantinople

1492
Découverte Amérique

XIII° : Saint Louis & Cathédrales

Milieu XV° : Imprimerie

XVI° : Réformes

4.3.3.7 Mémoriser à partir d'une chronologie

Une chronologie peut s'utiliser comme aide mémoire efficace qui facilite l'acquisition de dates et permet de réactiver rapidement la mémoire (visuelle) par un simple coup d'oeil, d'autant facilité lorsque l'élève a conçu (même partiellement) la frise comprenant les repères à mémoriser. Toutefois, réduire une chronologie à un apprentissage de dates semble beaucoup trop simpliste :

Exemple 1:

Nous reprendrons l'exemple de "**La remise en cause de l'absolutisme**" (axe ci-dessus) qui se présente comme une **véritable fiche aide mémoire reprenant le plan du cours**.

Noter que

- parmi la liste des repères chronologiques à connaître en quatrième, seul figure "Milieu du XVIII° : L'Encyclopédie", ainsi cette chronologie n'a surtout pas comme objectif d'apprendre par coeur de nombreuses dates, mais de présenter avec rigueur l'essentiel de la leçon (tous les mots clés sont présents) dans un cadre chronologique.

- les deux dates 1689 et 1789 sont aussi facilement mémorisables (voir l'exercice proposé)

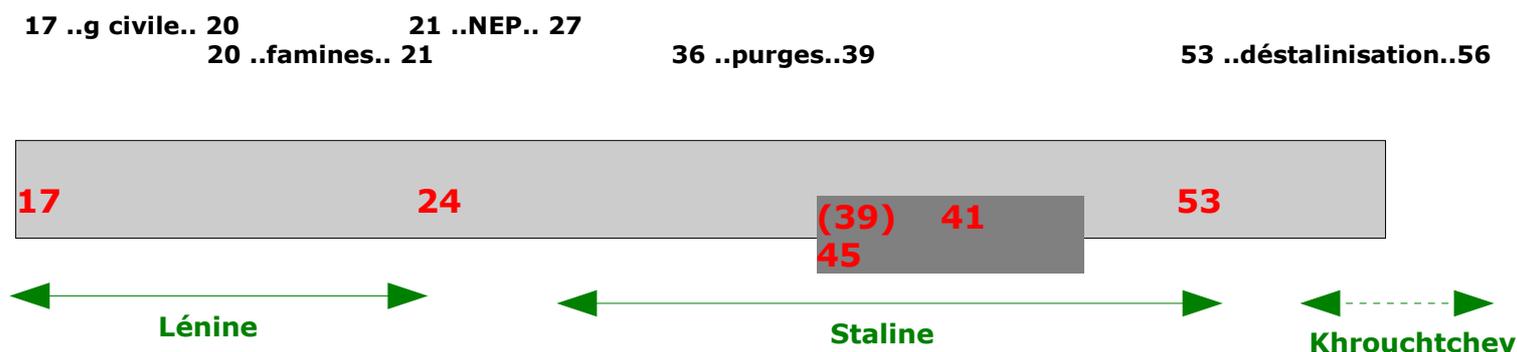
Exemple 2 :

Mémoriser facilement événements et hommes du thème :

"De la révolution russe à l'URSS"

Cette chronologie permet par un moyen mnémotechnique simple (via le chiffre clé de 3 ans) de mémoriser l'essentiel des connaissances utiles !

Ainsi en **rouge** les dates clés à connaître (**1917 / 1924 / 1953** + les dates de la 2° GM) en **noir** les dates obtenues par mnémotechnie de + ou - 3 ans par rapport aux chiffres clés en rouge



4.3.4 Chronologies de type "dynamique"

Dépasser la chronologie "classique" qui le plus souvent n'affiche que des repères ponctuels

hors contexte (association date-fait), semble une nécessité : (faire) réaliser des chronologies «dynamiques» pour montrer par des effets visuels la distribution temporelle et spatiale d'évènements tout en les contextualisant permet de revaloriser une pédagogie utilisant la chronologie dont l'objectif est de structurer et rendre cohérent la culture historique des élèves.

4.3.4.1 Comment réaliser des chronologies dynamiques ?

L'outil informatique facilite le travail et OOo le simplifie puisqu'il met à disposition gratuitement tous les outils nécessaires à des constructions très variées, en particulier :

- barre d'outils de dessin vectoriel (ou directement le module de dessin vectoriel, Draw)
- tableur intégré avec la présence de nombreux objets à glisser/déposer depuis la Gallery.
- les outils intégrés dans la gallery fournie avec "Chron'OOo"

La construction demandera un peu d'imagination... et beaucoup de réflexion et de rigueur !

Le plus simple et fréquent consiste à créer un tableau, pour ceux qui le maîtrisent parfaitement, sinon il faut positionner des éléments chronologiques (simples « rectangles vectoriels, souvent de couleurs différentes ») non plus sur un axe temporel linéaire classique mais de manière dynamique, de type graphique, construction grandement facilitée par l'outil numérique.

Il faudra combiner l'impact de diverses couleurs et, surtout, jouer sur le positionnement des dates pour leur donner un effet.

Il est nécessaire de s'adapter aux situations inédites créées en trouvant des moyens "informatiques" simples de création, ce que permet OOo avec ses modules intégrés orientés "dessin vectoriel".

Les exemples ci-dessous pourront servir de point de départ pour des créations personnalisées

4.3.4.2 Type "graphique "

Il, s'agit souvent de graphique de type « courbe » pour faire apparaître des dynamiques (ascensions, apogées, continuités, ruptures, corrélations, oppositions...)

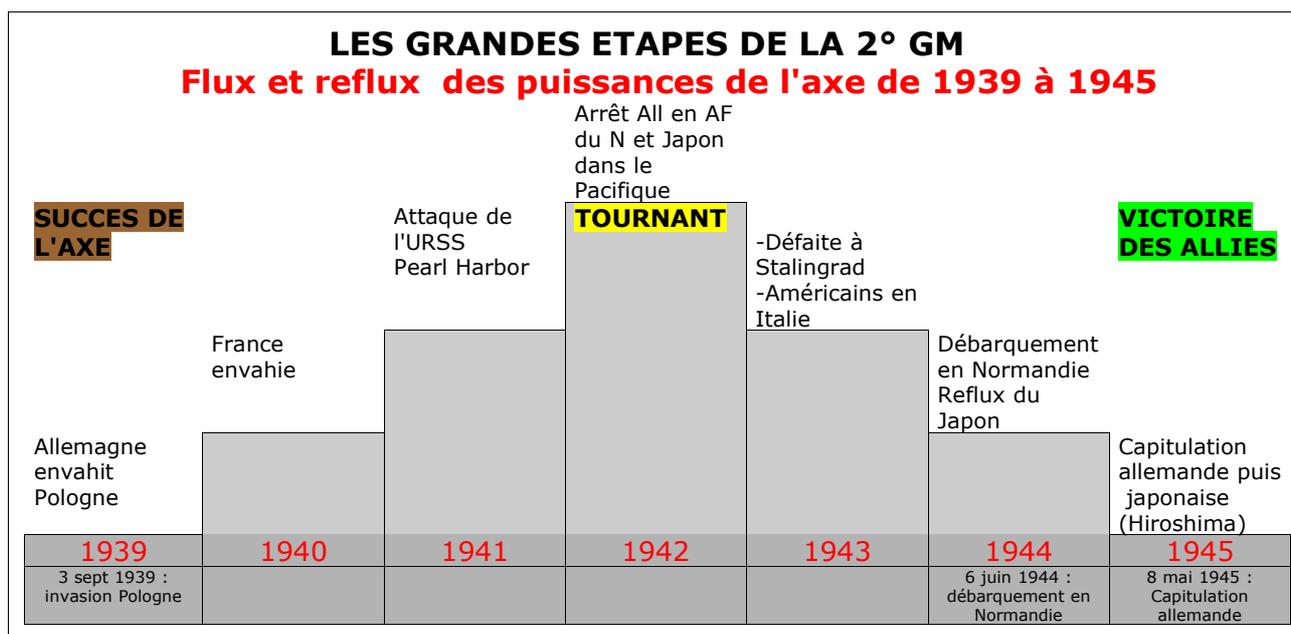
Exemple réalisé avec le tableur inclus dans writer d'OOo (7/7 cellules avec "bordures" puis certaines "sans bordures" afin de montrer l'effet "dynamique") Niveau 3°.

Possibilité de construction avec les "zones textes" de la barre outils Dessin de writer

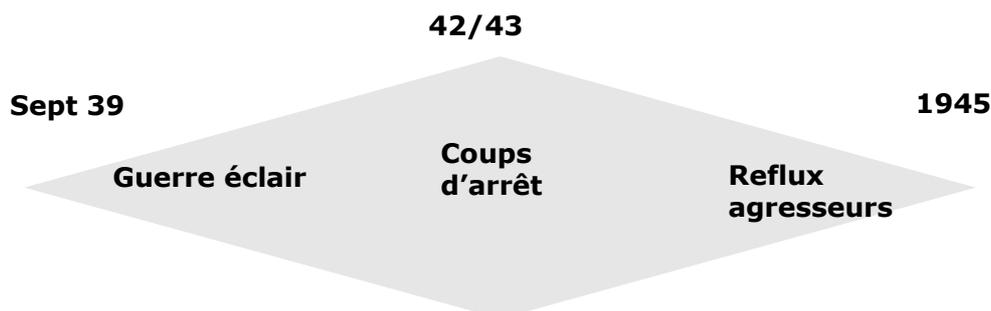
Tableau "brut"

LES GRANDES ETAPES DE LA 2° GM Flux et reflux des puissances de l'axe de 1939 à 1945						
			Arrêt All en AF du N et Japon dans le Pacifique			
SUCCE DE L'AXE		Attaque de l'URSS Pearl Harbor	TOURNANT	-Défaite à Stalingrad -Américains en Italie		VICTOIRE DES ALLIES
	France envahie				Débarquement en Normandie Reflux du Japon	
Allemagne envahit Pologne						Capitulation allemande puis japonaise (Hiroshima)
1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945
3 sept 1939 : invasion Pologne					6 juin 1944 : débarquement en Normandie	8 mai 1945 : Capitulation allemande

Tableau "fini"



Possibilité de construction avec les "zones textes" de la barre outils Dessin de writer.
Diverses autres configurations sont possibles :



4.3.4.3 Type "cartographique"

Il s'agit de montrer une évolution sur un espace géographique (front 14/18, diffusion de l'agriculture...).

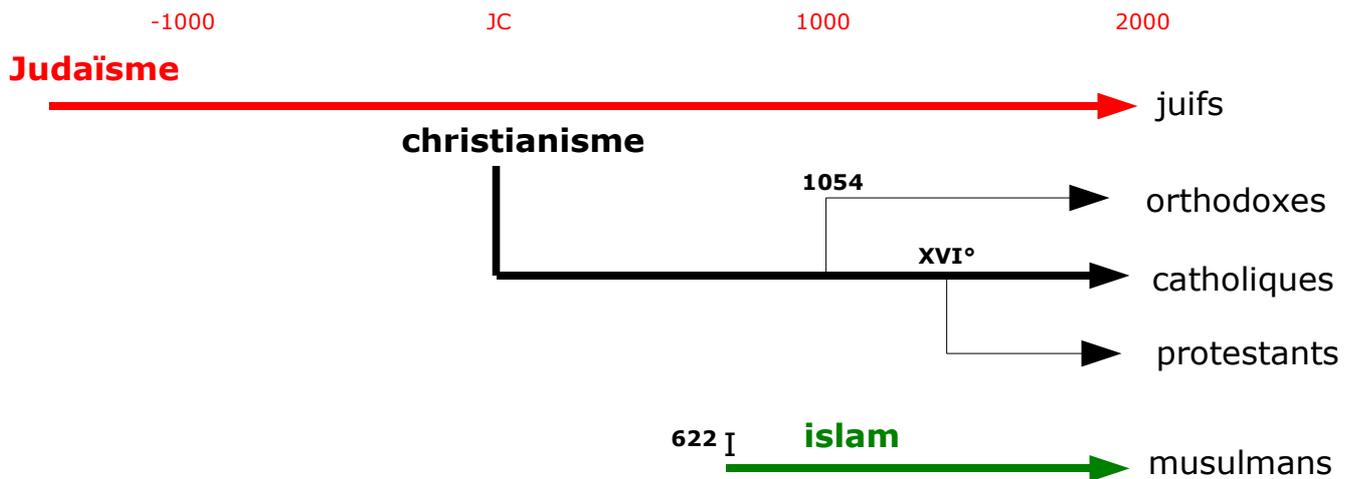
Exemple réalisé avec le tableur inclus dans writer d'OOo (4/7 cellules avec "bordures" et fusionnement afin de montrer l'effet "dynamique") Niveau 3°.

La première guerre mondiale			
années	FRANCE front ouest	ALLEMAGNE	RUSSIE front est
1914	← (green arrow) → (blue arrow) Marne Front (dotted line)		← (black arrow) → (green arrow) Défaite de Tannenberg
1915			
1916	Verdun ★ (orange star) Front (dotted line)		
1917	USA → (red arrow) → (green arrow)		Retrait Russie : armistice de Brest Litovsk
1918	→ (red arrow) → (blue arrow)	11 novembre: armistice → (blue arrow)	

4.3.4.4 Type "arbre"

Un "arbre" sert à montrer une évolution sur le très long terme (histoire du socialisme, branches des grandes religions, évolution des grands courants de peinture mais aussi, bien sûr, pour montrer des dynasties ce qui facilite la compréhension de l'ordre de succession des souverains avec les changements de branches dynastiques).

Exemple en 4° et 5° "**Repères clés des grandes religions**"



Exemple réalisé uniquement avec le module Dessin de writer d'OOo

4.3.4.5 Type "tableau chronologique"

Un tableau peut être à thème unique ou multiple, horizontalement il montre le déroulement linéaire des événements, et verticalement, par colonnes thématiques (politique, social, culturel... ou par lieux...), facilite la compréhension et l'explication en montrant corrélations, simultanités...

Tableau "standard"

Période / dates							
Évènements							
Conséquence / Résultats							

Exemples

LES USA dans la seconde guerre mondiale			
	Evènements politiques	Ouest	Pacifique
1941			
1942			
1943			
1944			
1945			

	La 1° GM				
	avant	1914	1915-1918	1918	1919-20
PERIODES					
EVENEMENTS importants					
CONSEQUENCES					

LES GRANDES PHASES DE LA 2° GUERRE MONDIALE

		OUEST	EST	MEDITERRANEE	ASIE PACIF.	Faits Politiques
SUCCE S De TAXE	1939	-3 Sept : <i>déclarations de Guerre</i> -Drôle de Guerre passivité sur ligne Maginot	Sept : Pologne balayée			Août : Pacte germano soviétique
	1940	-Avril ; Hitler envahit Norvège - <i>10 Mai: France foudroyée</i> poche de Dunkerque Août : Bataille d'Angleterre	URSS annexe Etats baltes	Juin: Italie entre en guerre, attaque France et Grèce	sept : Japonais en Indochine	Churchill 1° min au RU <i>-18 Juin appel de De Gaulle</i> <i>-22 Juin armistice</i> puis Régime de Vichy Pétain
	1941	<i>Bataille de l'Atlantique</i>	<i>Juin: Opération Barbarousse</i> automne : aHds / Moscou Leningrad	Offensives allemandes -- Libye = Rommel -Balkans Yougoslavie Grèce	<i>Sept : Pearl Harbor</i>	-Entrée en guerre des USA -loi Prêt bail -charte de l'atlantique
TOURNANT	1942	<i>Bataille de l'Atlantique</i>	-Volga atteinte -Bataille de Stalingrad	-Mai :Rommel arrêté à <i>El Alamein</i> -Nov: <i>Débarquement américain en Afrique du Nord</i>	Progression japonaise vers Birmanie et Java <i>Juin Victoire de Midway</i> <i>Dec Vtctoire de Guadalcanal</i>	-Résistances intérieures en Europe -Novembre : Zone libre occupée
VICTOI RE DES ALLIES	1943	Bombardement / Allemagne	Fév : capitulation allemande et contre offensive russe	-Mai capitulation allemande en Tunisie -juillet Débarquement en Sicile puis sud Italie	Progrès américains	-Sept : armistice italien
	1944	<i>-6 Juin Débarquement en Normandie</i> Août Paris libéré -Décembre: contre offensive allemande Ardennes	-Avance soviétique vers Pologne Roumanie Bulgarie	-Juin Prise de Rome -Août : débarquement en Provence	Batailles navales des Philippines	-Armistice : Bulgarie Roumanie Finlande
	1945	-Mars : Rhin franchi <i>-8 Mai : Allemagne capitule</i>	-Jonction américains/russes sur l'Elbe -Chute de Berlin		Débqt américain Philippines <i>Août :Hiiroshima Nagasaki</i> Sept : capitulation du Japon	<i>-Février: conférence de Yalta</i> -exécution de Mussolini -suicide d'Hitler -mort de Roosevelt

4.3.4.6 L'intérêt pédagogique

L'intérêt de ce type d'exercice est essentiellement pédagogique au travers de:

- la réflexion nécessaire à la construction qui exige :
 - du recul afin de posséder une vision globale du thème nécessaire pour dégager les informations et dates clés
 - de la rigueur et de la méthode dans le travail de recherche et de création
 - des idées graphiques de construction afin de donner à la chronologie un fort impact visuel
- la réflexion nécessaire à une analyse qui dégagera des informations de type « comparatif » et « évolutif » et des problématiques nouvelles, toutefois induites par l'interprétation réalisée lors de la construction de la chronologie.

Ce travail facilitera la compréhension et donc permettra une mémorisation « visuelle » immédiate et durable.

La construction de chronologies dynamiques s'adapte aussi bien à :

- l'histoire événementielle traditionnelle
- l'histoire thématique (économique, culturelle...)
- l'histoire « globale » qui vise à confronter de vastes champs historiques sur le très long terme, ce qui nécessite donc une visualisation élargie facilitée par l'apport d'une construction chronologique.

Ainsi les situations-thèmes pouvant se traduire par une chronologie dynamique enrichissante sont variées :

- Biographie qui visera à montrer parcours et action d'un homme politique
- Transformations brusques (régime politique)
- Crises et conflits économiques ou politiques (guerre civile, révolution)
- Périodes de guerres dont les champs précis (causes/début et fin/conséquences) et le déroulement inégal (intensité, actions, intervenants très variables) invitent à une visualisation souvent nécessaire.

Evolutions, ruptures, transformations s'opposeront aux continuités et apparaîtront sur un axe chronologique « dynamisé » avec mise en parallèle des événements et des hommes qui synthétiseront une période de l'histoire.

4.3.5 Quelques règles de base

Comme pour la cartographie, il est utile de donner aux élèves

- Quelques règles de base**, à respecter systématiquement

Afin de problématiser le travail, il est important de réaliser:

- >Titre : il est obligatoire et situé au dessus de la chronologie
- >Légende: elle doit expliciter les principaux éléments constitutifs et sera, le plus souvent, assez brève.
- >Echelle : indiquer l'unité temporelle de base

-Quelques conseils:

>Positionnement des dates par rapport à l'axe : une année (ou groupe d'années) pouvant correspondre à une unité repère ou à un espace entre repères selon l'échelle choisie:

>Différenciation des deux types d'évènements: « ponctuel » & « durée » et donc leur associer les symboles graphiques adéquats issus de la Gallery, (Thème : Outils de chronologie)

>Sélection des informations : une chronologie ne doit comporter qu'un petit nombre d'informations thématiques sélectionnées qui doivent répondre à une problématique : « *Montrer que...* ». C'est le contraire d'un amalgame de dates. De même, il sera utile de ne pas multiplier des lignes de temps parallèles dans une même chronologie.

>Rédaction des informations : le texte informatif doit être bref, rigoureux, précis, et montrer des qualités de synthèse.

>Soin: un aspect agréable est nécessaire, en respectant des codes simples : ex couleurs froides ou chaudes en fonction de la nature de l'évènement

>Compréhension: une mise en relation d'évènements peut faire apparaître des dynamiques (ascensions, apogées, continuités, ruptures, corrélations, oppositions...) des évolutions contrastées (antériorités / postérités /simultanités) qu'il faut savoir mettre en valeur.

L'enseignant peut être amené à réaliser une grille d'évaluation de chronologie qui peut reprendre les éléments ci-dessus.

4.4 Conclusion

Les enseignants renoncent souvent à la création d'une chronologie numérique tant l'outil informatique se révèle peu pratique pour ce type de réalisation, dès lors, pour "être efficace", il leur arrive de concevoir, pour leur cours ou devoir préparés sur un ordinateur, la chronologie avec.... du papier, une règle et un crayon !

Puissent "Chron'OOo" et ce didacticiel permettre à tout enseignant, même néophyte, et à tout élève, de créer très rapidement et efficacement une frise chronologique ! c'est d'ailleurs le **premier et principal objectif de cette réalisation**. En complément quelques pistes pédagogiques ont été ajoutées pour montrer qu'il est possible de varier les créations et exercices de réflexion permettant de faire travailler autrement les élèves à partir d'un "support

chronologique" que beaucoup considère comme désuet bien que les instructions officielles n'aient jamais négligé la nécessité d'acquérir des repères. L'apprentissage permanent et progressif de ces repères sera ainsi facilité et cette acquisition permettra à nos élèves de mieux se situer en s'interrogeant et en percevant visuellement différentes temporalités. Ainsi, faits historiques et contextes s'associent, se complètent et s'éclairent mutuellement. Une véritable culture historique structurée ne peut se passer de repères, utiliser une chronologie le facilite.

5 ATLAS'OOo

Afin d'aider les néophytes, voici quelques pistes simples d'utilisation pédagogique des cartes fournies, à chaque fois, un exemple concret est fourni.

5.1 Spécificité d'Atlas'OOo

Il s'agit d'un **véritable atlas de 413 cartes et graphiques bitmap répartis en 21 thèmes de géographie et 9 d'histoire**, issues de l'Atlas d'**Alain Houot**, professeur d'histoire géographie qui a les a réalisés [site web : <http://perso.numericable.fr/~alhouot/alain.houot/>]. La Gallery d'OOo permet d'afficher cette collection d'objets graphiques, classés par thèmes que l'on peut insérer dans tout document par un simple glisser-déposer. Cartes et graphiques de l'atlas s'intègrent naturellement dans les divers documents créés avec OOo, textes et tableaux, en particulier.

L'on pourra utiliser les outils d'OOo pour agrémenter les cartes afin d'ajouter des zones de texte, de superposer divers objets graphiques vectoriels pour concevoir des documents pédagogiques spécifiques :

Dans le module Texte, il suffira d'utiliser la barre d'outils de dessin, barre très simplifiée d'outils fondamentaux qui conviennent parfaitement pour superposer aux cartes textes ou ajouts divers.

Dans le module Dessin vectoriel, des outils très variés et puissants permettent de modifier les cartes de l'atlas qui pourront être enregistrées dans des formats très variés (gif, jpg, png) .

Contrairement à tous les autres modules d'OOo.HG, l'atlas propose **uniquement des documents au format Bitmap** (et non pas vectoriel). Aussi sera-t-il impossible d'agir sur ces images comme sur des objets vectoriels.

La sélection d'une image de l'Atlas fait automatiquement apparaître la barre "Image"



dont les éléments ont été explicités précédemment (chapitre 1.6.1

5.2 L'Atlas s'utilise avec tous les modules d'OOo!

Ooo1.1 est une suite bureautique intégrée qui comprend plusieurs outils qui permettent tous d'insérer des cartes d'histoire géographique:

-le module **TEXTE** (writer) traitement de texte est détaillé ci après.

-le module **CLASSEUR** (tableur) sera exceptionnellement utilisé en histoire géographique, toutefois, il permet d'insérer des images dans le tableau, aussi bien à partir de la Gallery que

par le menu déroulant "Insertion / Image".

-le module **PRESENTATION** (PréAO de diapositives de type Powerpoint) est un outil que de nombreux collègues utilisent dans le cadre de leur cours. Il n'est pas présenté ici, mais il permet aussi d'intégrer facilement toute image, aussi bien à partir de la Gallery que par le menu déroulant "Insertion / Image".

-le module **DESSIN** (dessin vectoriel) sera peu utile dans le cadre d'une utilisation de documents bitmap. Toutefois, ci-après, une rapide présentation est faite car il offre des outils plus puissants et complets que ceux proposés par la barre d'outils dessin du traitement de texte.

-le module **HTML** est particulièrement intéressant puisqu'il permet de réaliser des pages au format web (html) visibles par tout navigateur. Le principe de fonctionnement est proche de celui d'un traitement de texte, auquel s'ajoute la création de liens. L'intérêt est de produire des pages légères, interactives avec bien entendu des cartes intégrées (le module html insère automatiquement les fichiers images)

Toutefois il est toujours possible d'enregistrer un document texte (ou autre) en format html par le biais du menu Fichier /enregistrer sous le format html. Pour apprendre la création de pages web (et d'un site), un didacticiel est disponible "Web'OOo.(www.soshg.org/webooo) du même auteur que ce didacticiel ...

Chacun choisira en fonction de ses compétences et objectifs le module d'OOo qui lui convient le mieux.

5.3 Utilisation pédagogique simple en mode traitement de texte

5.3.1 Le document pédagogique de l'enseignant (ou de l'élève)

Lors de la création d'un "texte" classique, l'on pourra insérer tout document image de la Gallery, par un simple glisser/déposer.

Voici les principales manipulations de base que l'on pourra effectuer, après avoir sélectionné la carte ou "objet" :



Supprimer un objet	Le sélectionner et utiliser la touche "Sup"
Couper/copier/coller un objet	Permet de refaire facilement à l'identique des objets (très utile, par exemple, pour des cercles représentant une ville). Attention, le plus souvent les objets copiés sont collés directement sur l'objet d'origine !
Déplacer un objet :	Cliquer pour le sélectionner puis relâcher et passer la souris sur l'objet afin d'obtenir une croix : cliquer et déplacer
Redimensionner un objet	Poignées de coin : L'objet est redimensionné sur deux axes à la fois. Poignées sur les arêtes : L'objet ne sera redimensionné que sur un seul axe.

Proportion? La touche  pendant le redimensionnement garantit de conserver le rapport largeur / hauteur de l'objet.

C'est ainsi qu'il faut procéder pour réduire/agrandir les cartes de la gallery

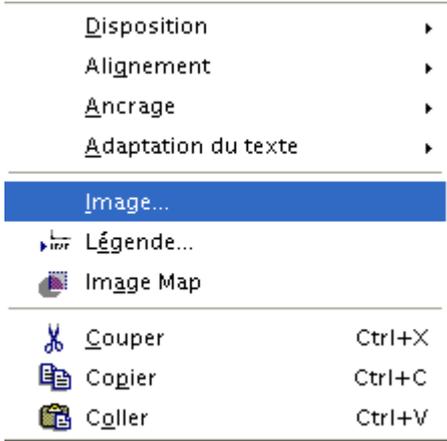
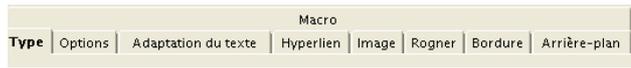
Attention : L'image étant composée d'une grille de pixels, l'on ne peut agrandir l'image sans en détruire la qualité puisque les "pixels" vont apparaître !

Voici ce que donne un zoom 300 % :

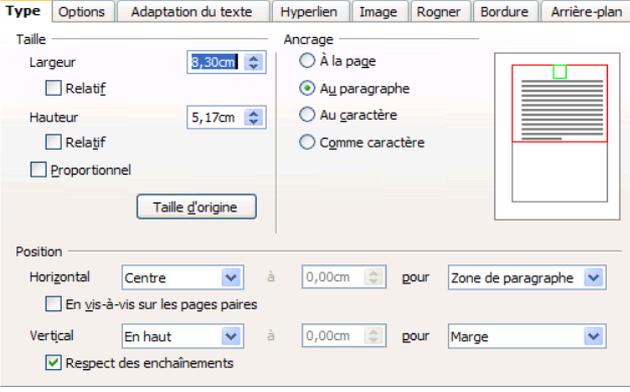


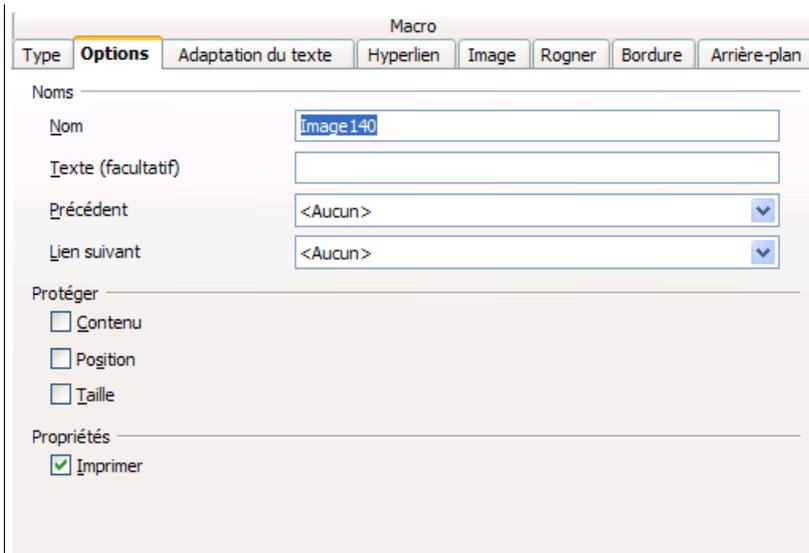
L'on utilisera le **menu contextuel** (clic droit) pour affiner son travail :

	<p>Utilisable uniquement lorsque 2 images (ou objets) se superposent, afin d'indiquer leur position réciproque. Ainsi vous modifiez l'ordre d'empilement des objets.</p>
	<p>Positionne et aligne l'image par rapport à la page</p>
	<p>Lorsque l'on modifie le document, l'image changera de position ou non en fonction de l'élément auquel elle a été ancrée (attachée)</p>
	<p>Indique comment le texte doit s'adapter à l'objet image :</p> <p>pas d'adaptation: l'image se positionne entre les lignes</p> <p>renvoi relatif: le texte s'adapte à l'image et se positionne tout autour</p>

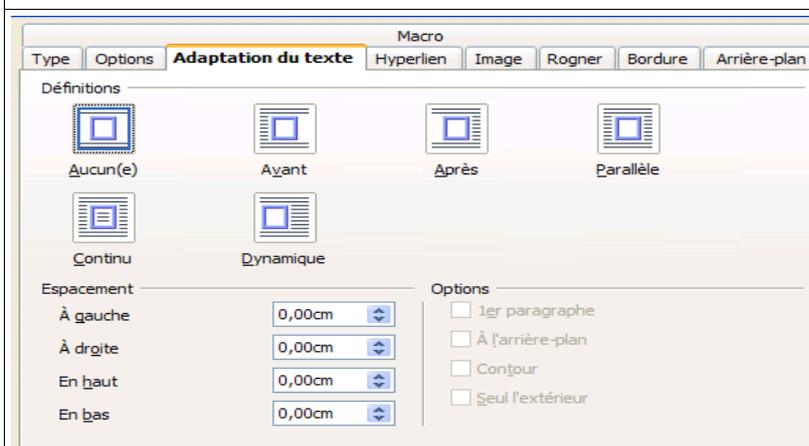
	<p>renvoi dynamique: le texte se positionne soit à droite, soit à gauche de l'image</p> <p>continu: l'image se positionne sur le texte</p> <p>à l'arrière plan: l'image se positionne en arrière plan du texte</p> <p><i>Nota: l'on peut réaliser les adaptations via le menu image(ci-dessous)</i></p>
	 <p>Affiche un nouveau menu des propriétés de l'image bitmap avec 8 onglets</p>

L'on pourra aussi utiliser **les 8 onglets de la propriété de l'image**

	<p>Résume les principales caractéristiques que l'on peut modifier</p>
---	---



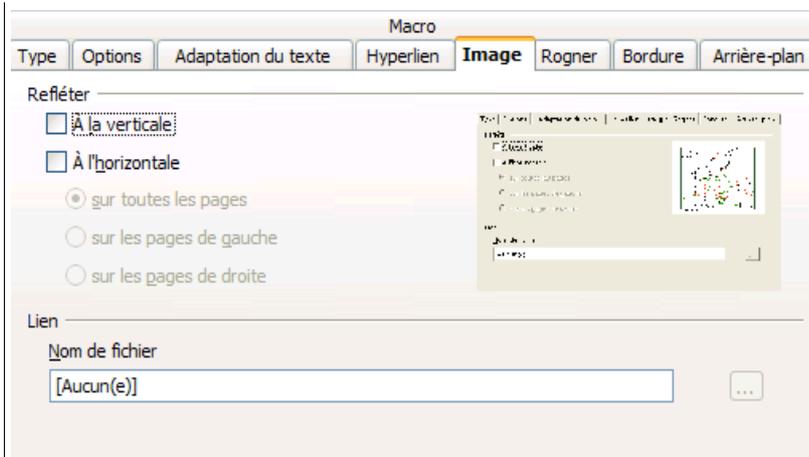
Quelques options complémentaires en particulier pour protéger l'image



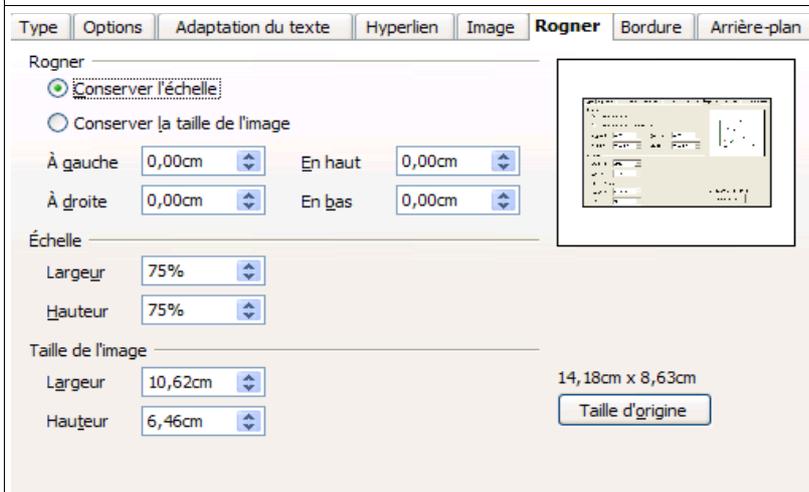
L'on retrouve une autre possibilité, plus fine, d'adaptation de l'image au texte. Les icônes permettent de visualiser les effets induits.



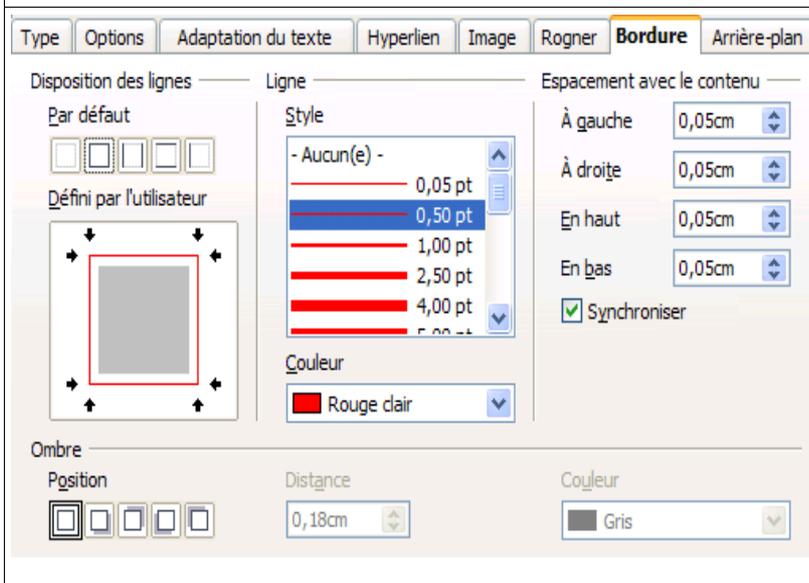
Permet d'indiquer un lien (pour les utilisateurs confirmés)



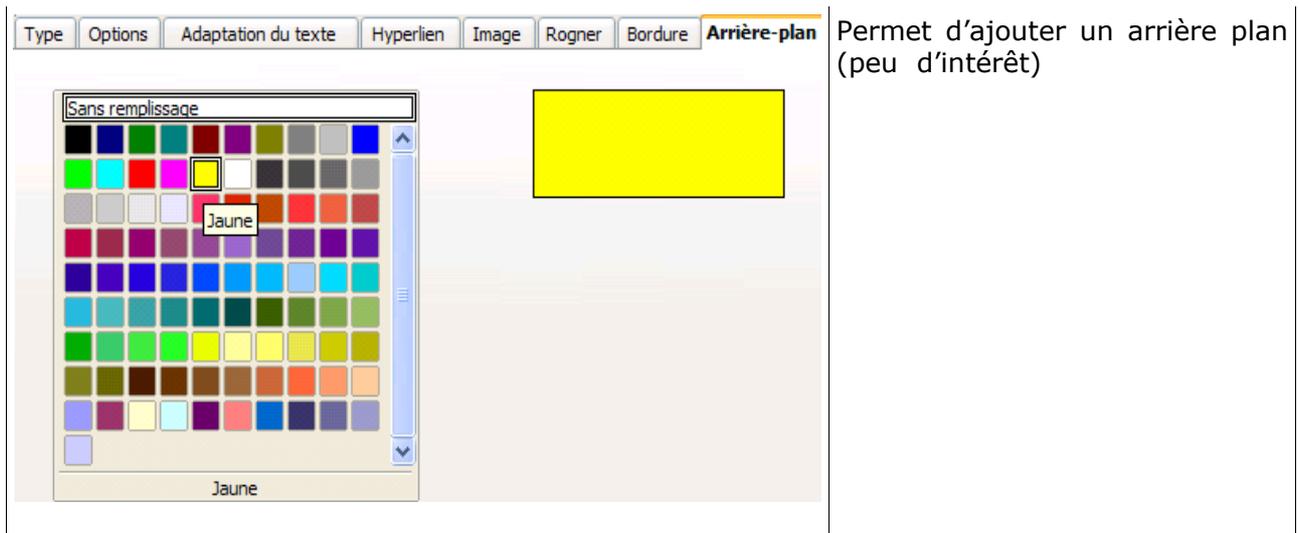
Reflète l'image sélectionnée horizontalement ou verticalement.



Permet de rogner l'image en indiquant ce qu'il faut couper. L'on peut conserver l'échelle ou conserver la taille d'origine.



Permet d'ajouter des bordures

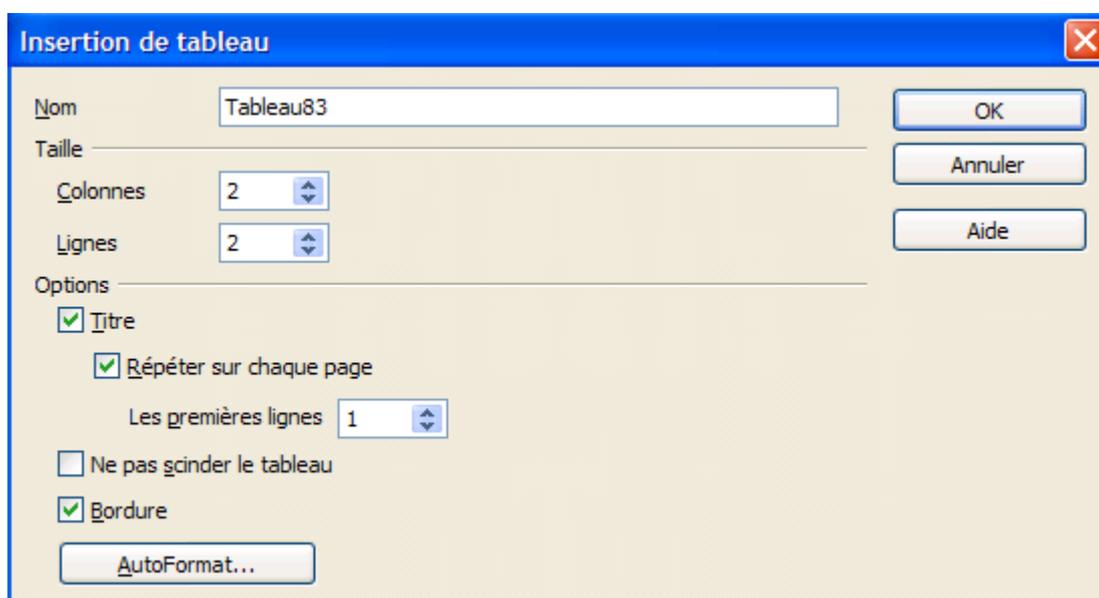


5.3.2 Le document avec tableau intégré

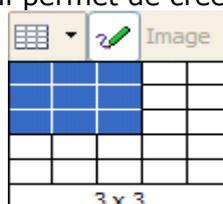
Le tableau intégré au traitement de texte d'OOo peut faciliter une mise en page de cartes ou permettre une présentation plus originale de documents.

L'on y accédera

-soit par le menu déroulant "**Tableau / Insérer / Tableau**" qui affiche :



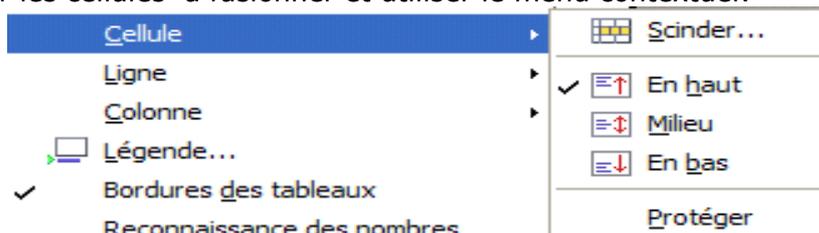
-soit par l'icône "insérer un tableau" qui permet de créer très rapidement un tableau



Ainsi, pour une analyse de cartes, l'on pourra adopter cette mise en forme :
d'abord insérer un tableau de 2/3 et le compléter ainsi :

Légende	Titre de la carte
Commentaire	

Puis, sélectionner les cellules à fusionner et utiliser le menu contextuel:



pour obtenir

Légende	Titre de la carte
	=>Ici, il faudra glisser/déposer votre carte
Commentaire	

Puis

Légende	Titre de la carte
	<p>La répartition de la population</p> <p> Les densités > 100 hab/km² 50 à 100 > 10 et < 50 1 à < 10 < 1 Les grandes agglomérations > 10 M 5 à 10 M 2 à < 5 M 1 à < 2 M Les migrations internes </p> <p>A. HOUOT - Aix-Marseille</p>
Commentaire	

5.4 Utilisation pédagogique approfondie

Il sera montré quelques astuces qui permettent d'être plus efficace dans son travail pédagogique.

5.4.1 Utiliser les fonctions dessin

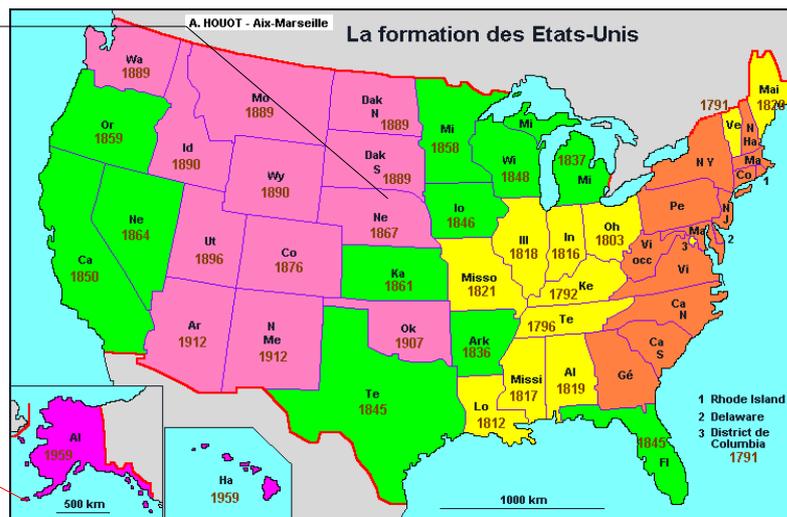
La barre outils "Dessin" (voir chapitre suivant son fonctionnement détaillé) possède quelques outils très utiles. Deux exemples seront ici présentés :

ex Utiliser les "légendes" pour renseigner une carte (ex pour une étude documents)

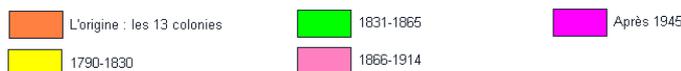
Lorsque l'on insère une carte dans un document, il est souvent nécessaire de faire des ajouts complémentaires : poser des questions, faire des remarques... L'on utilisera dans la barre outils de dessin, le module "légende" pour dessiner des zones de texte amovibles et ancrables à un endroit précis.



L'on indiquera ici tout renseignement complémentaire ou toute question sur document



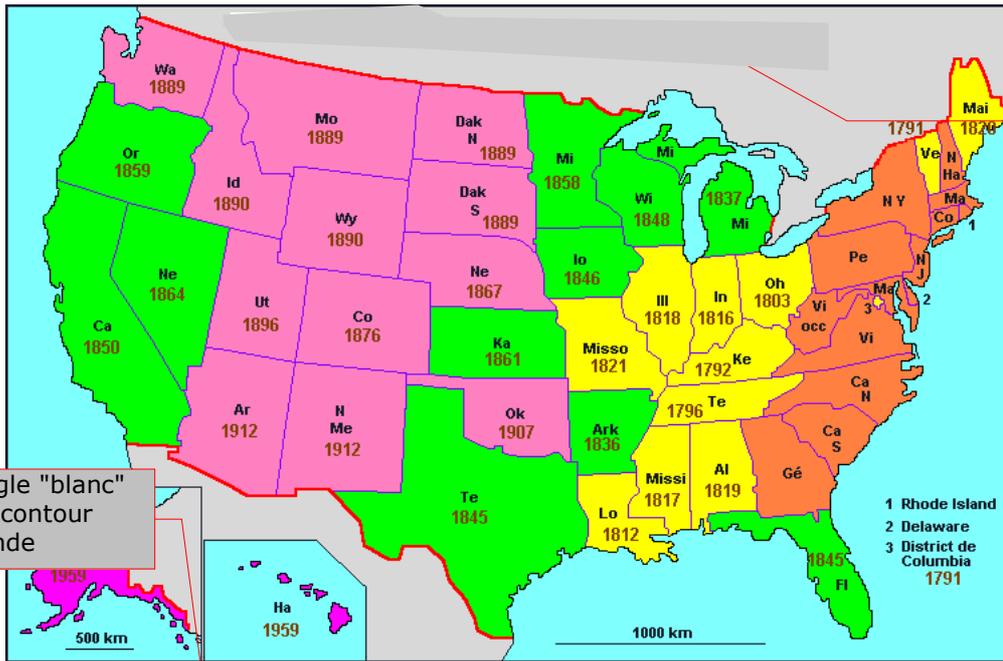
L'on peut transformer l'aspect des légendes, voir les explications au chapitre suivant



ex : "**cache**" certaines parties d'une carte pour la transformer en exercice

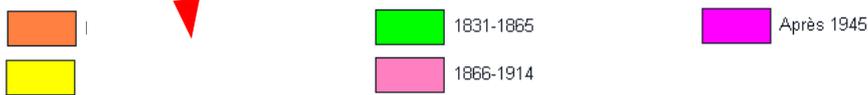
Toutes les cartes fournies sont complètes, aussi, il peut être utile d'en cacher certaines parties à l'occasion d'un exercice ou devoir donné à des élèves..

L'on pourra utiliser dans le menu contextuel le module "rogner" ou utiliser la barre d'outils pour créer des zones "cache". Il faudra veiller à bien fermer les formes en polygone pour pouvoir les remplir de couleur.



Ici, un polygone gris (visible), sans ligne contour a été dessiné pour cacher le titre

Ici, un rectangle "blanc" sans ligne de contour cache la légende



Ci-dessous, la même carte dont la partie inférieure a été rognée de 3,10 cm pour cacher toute la légende :

Rogner

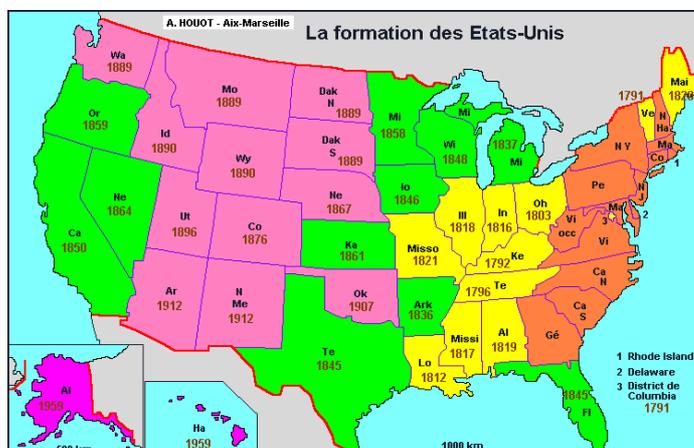
Conserver l'échelle

Conserver la taille de l'image

À gauche: 0,00cm En haut: 0,00cm

À droite: 0,00cm En bas: 3,10cm

Échelle



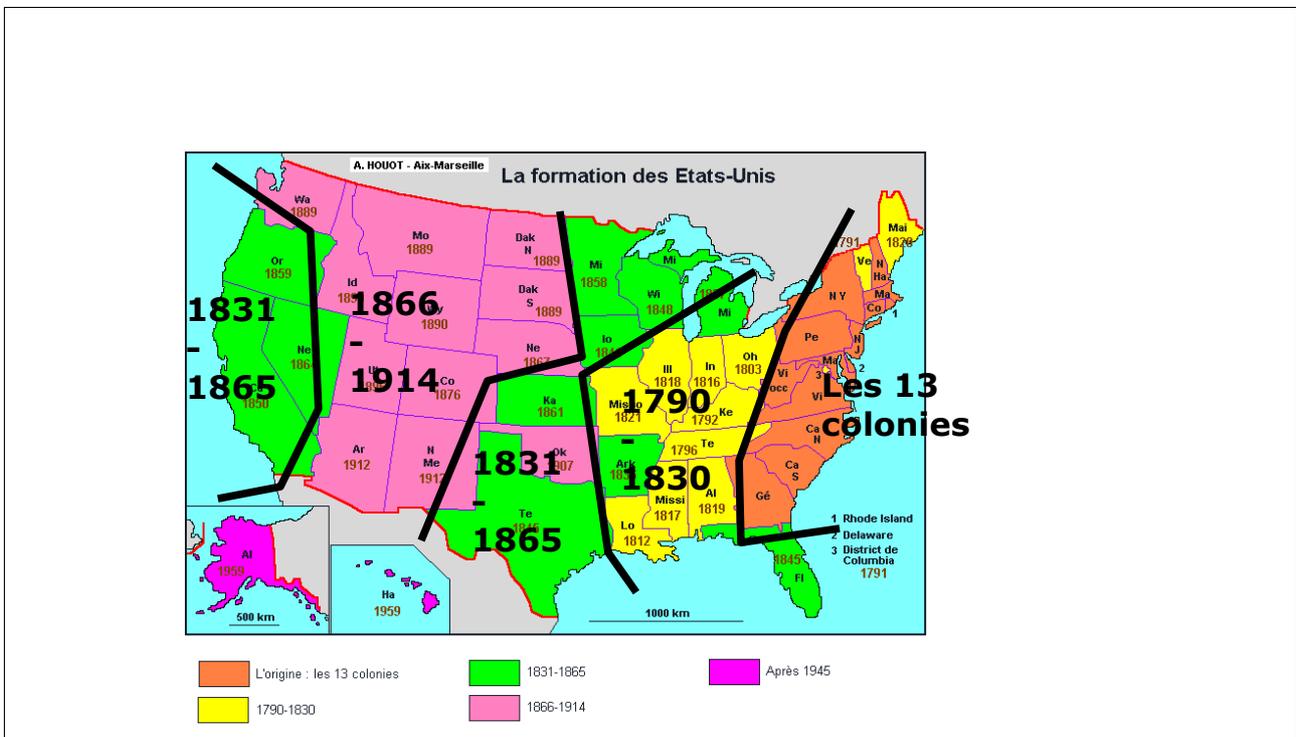
5.4.2 De la carte au croquis

Une méthode simple pour initier les élèves au croquis à partir d'une carte classique s'effectue en quelques étapes, selon ce principe simplifié :

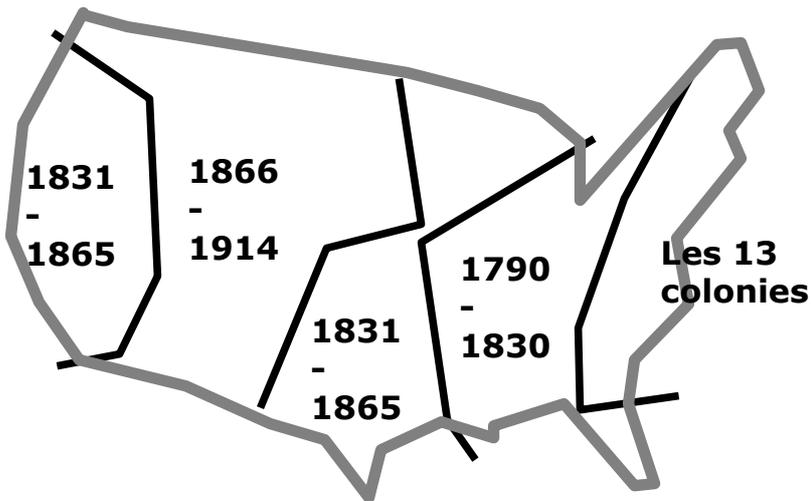
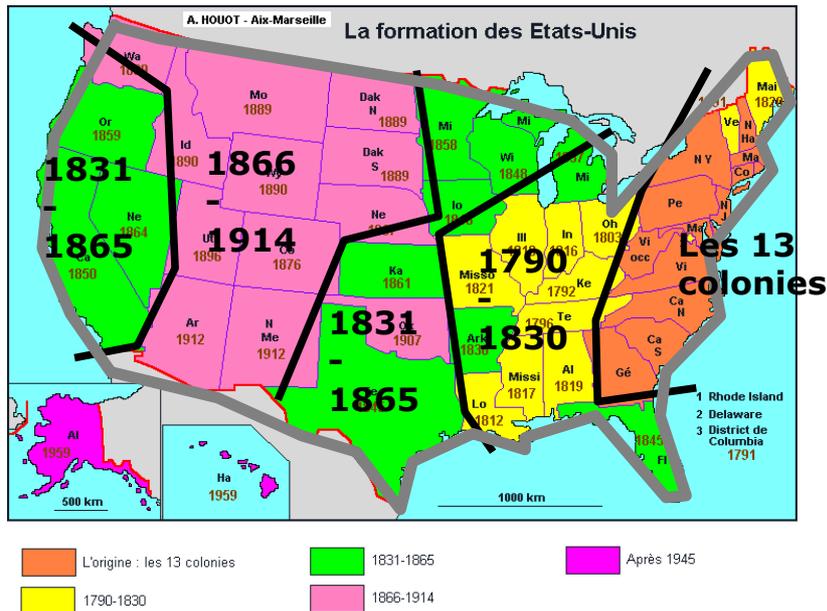
1- Après avoir observé la carte, leur demander de la simplifier en indiquant uniquement les éléments les plus pertinents, à l'aide de la barre outils de dessin.

2- Ensuite, il faudra retracer simplement les contours de l'espace concerné

3- Enfin, après avoir sélectionné la carte d'origine, il faut la supprimer pour qu'apparaisse le travail personnel de l'élève sous forme d'un croquis.



1831-1865

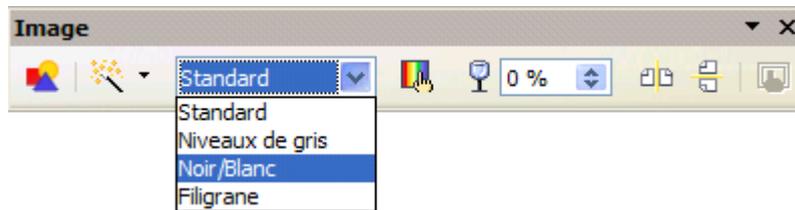


Remarque : Il est également possible de représenter les espaces par un polygone fermé coloré, mais le travail est plus long et peut être parfois fastidieux.

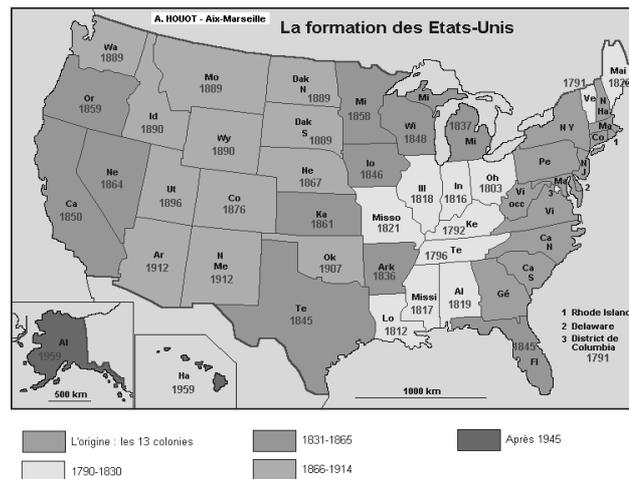
5.4.3 Imprimer en noir et blanc une carte.

Un problème fréquent rencontré avec les documents de travail, c'est l'impossibilité de faire des tirages de couleur, aussi est-il important de pouvoir transformer un document couleur en "niveau de gris" et de visualiser le résultat obtenu

La réalisation est simplifiée avec OOo. Il suffit d'utiliser le "mode graphique" de la barre de propriété des objets :



et l'on obtient ceci :



5.4.4 Pourquoi transformer ses documents en pages web ?

L'on pourra à partir d'OOo transformer tout document texte en un document html (page web) qui sera visible (et non modifiable) par tous, au travers d'un navigateur. Ce type de document offre ainsi de nouvelles possibilités, d'autant que l'on pourra y insérer des liens, pour :

- servir de **support de cours** à l'enseignant qui utilise un vidéoprojecteur. Le support de cours peut être mis en ligne sur l'intranet ou l'internet (le poids des pages html est très léger) et pourra être partagé avec des collègues !. L'enseignant peut donc réaliser chez lui, à distance ses cours et les récupérer via l'internet dans sa salle de cours. Fini le cartable !
- servir de **support de travail autonome** pour les élèves, avec des documents intégrés (lien vers l'iconographie) et insertion de champs de réponse à compléter. Les élèves travaillent en totale autonomie en salle informatique, ils n'ont pas besoin de documents complémentaires puisque des liens permettent d'afficher tout ce qui est nécessaire. Chacun travaille à son rythme et complète sa fiche de travail présentée à l'écran, dans le navigateur ; le clavier est utilisé pour répondre aux questions. Avant de quitter la salle, l'élève conservera son travail soit en l'enregistrant si l'ensemble est terminé, soit en le copiant-collant s'il n'est pas terminé.

EXEMPLE: Voici, à titre d'exemple, un extrait (copie écran) en 5eme, d'un document html, avec des liens vers l'iconographie et des zones intreractives à remplir. Il est suivi du même document complété en salle informatique par un élève:

- En , l'Inde ancienne colonie devient indépendante ("Union Indienne" composée de Etats).
- On y parle surtout l' mais aussi l'anglais et plus de 10 autres langues.
- La religion est dominante mais parfois de violents conflits éclatent entre les et les

Maintenant, tu dois mieux comprendre pourquoi on dit que : "L'Inde est une et multiple !"

1/ UNE PENINSULE TRES PEUPLEE p 264 et PAUVRE p 266

A/ 1 MILLIARD D'HABITANTS EN 2000 !

A partir du [graphique 2 p 270](#), relève la population de l'Inde en 1954, 1974, 1994 (chiffre arrondi) puis crée un tableau simple

EVOLUTION DE LA POPULATION EN INDE		
ANNEE	<input type="text"/>	<input type="text"/>
POPULATION	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Lien vers le document : carte, graphique

Rédige une phrase de conclusion :

Présenter un tableau de chiffres sur la population ([page 263](#))

QUELQUES CHIFFRES DE LA POPULATION EN INDE		
THEME	CHIFFRE	UNITE
Population :	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Proportion de ruraux :	75	%
Taux de natalité :	30	Pour 1000
Accroissement naturel : <i>arrondi</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Taux de mortalité infantile :	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Part des moins de 15 ans :	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Espérance de vie :	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Zones de travail à compléter par l'élève

Les élèves ont copié /collé leur travail dans un traitement de texte dont voici un aperçu :

• En 1947, l'Inde ancienne colonie anglaise devient indépendante ("Union Indienne" composée de 25 Etats).

• On y parle surtout l'Hindi mais aussi l'anglais et plus de 10 autres langues.

• La religion hindoue est dominante mais parfois de violents conflits éclatent entre les fanatiques inc et les musulmans

Maintenant, tu dois mieux comprendre pourquoi on dit que : "L'Inde est une et multiple !"

1/ UNE PENINSULE TRES PEUPLEE p 264 et PAUVRE p 266

A/ 1 MILLIARD D'HABITANTS EN 2000 !

A partir du [graphique 2 p 264](#), relève la population de l'Inde en 1954, 1974, 1994 (chiffre arrondi) puis crée un tableau simple

EVOLUTION DE LA POPULATION EN INDE			
ANNEE	1954	1974	1994
POPULATION	68m	125m	200m

Rédige une phrase de conclusion :

La population de 1975 à 1995 c'est multiplier par deux!



Des zones de texte sont créées

Un hyperlien a été créé

Un tableau à compléter

Comment réaliser ce type de travail ?

Il faut utiliser le module HTML d'OOo qui ressemble à celui de traitement de texte mais qui permet, ici, en particulier, deux réalisations obligatoires :

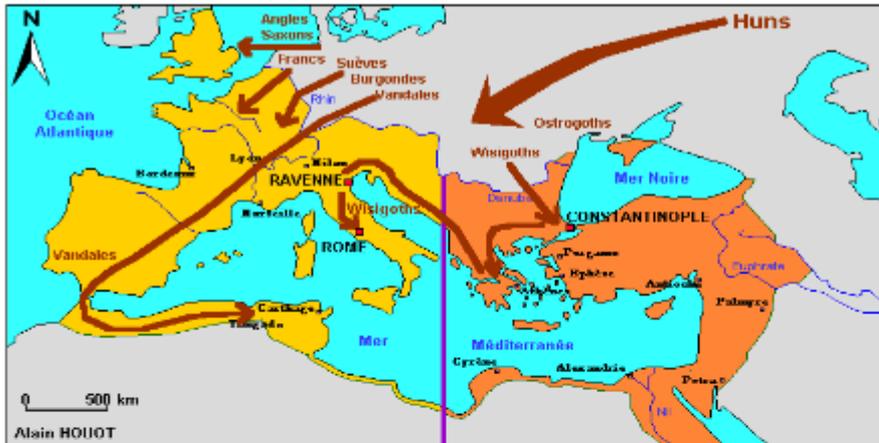
- création de **liens** vers l'iconographie ou tout autre document.
- création de "**zones de texte**" à l'aide du module "formulaire".

Il est également possible de :

- créer d'abord le travail en mode texte, l'enregistrer normalement puis l'enregistrer sous au format html
- récupérer un texte déjà réalisé soit par copier/coller, soit en le transformant en une page html (enregistrer sous).

En mode HTML d'OOo, l'on travaille de manière habituelle sauf pour les deux éléments fondamentaux indiqués ci-dessus :

Travail interactif autonome



- Partage de l'Empire en 395
- Empire romain d'Occident
- Empire romain d'Orient
- Invasions barbares

Utiliser l'icône "**HYPERLIEN**" pour créer un lien vers un document



Utiliser les "**fonctions de formulaire**" et sa "**zones de texte**" pour créer les zones interactives de réponse d'élève, dont on peut facilement adapter la dimension
Il faut donc demander l'affichage dans "Affichage / barre d'outils / **CONTROLE DE FORMULAIRE**"

Voir en complément [ce document](#)

1-Donner un titre à cette carte

2-Compléter ce tableau

Où...	Quand ?

Toutefois la conception de ce travail pose certains problèmes "techniques" selon la nature des logiciels utilisés pour travailler ensuite avec les élèves.

Si le travail que réalisent les élèves dure plusieurs séances, il faut impérativement qu'ils puissent le récupérer pour continuer l'exploitation à la séance suivante. Egalement, les élèves doivent récupérer l'ensemble de leur travail finalisé.

La solution d'imprimer le travail au fur et à mesure peut convenir à certains, toutefois il est conseillé de le récupérer sous forme numérique.

Le fait d'avoir des "Zones de formulaire" remplies amène des difficultés de récupération : Internet Explorer accepte de copier le contenu de ces zones alors que Mozilla-Firefox refuse de réaliser cette opération (semble-t-il pour des raisons de sécurité ?)

Ensuite, après avoir "copié" le travail réalisé, faut-il encore que le logiciel de traitement de texte accepte de le "coller" corectement. Si word s'en tire sans problème, OpenOffice parfois refuse d'afficher l'image (il faut refaire manuellement lelien avec la source).

Avant qu'un enseignant se lance dans un travail interactif en autonome avec ses élèves, il doit impérativement vérifier comment les élèves pourront récupérer leur travail. Des tests sont indispensables.

Le travail s'affiche dans IE

Travail interactif autonome

Voir en complément [ce document](#)

1-Donner un titre à cette carte

les grandes invasions dans l'Empire Romain

2-Compléter ce tableau

Où...	Quand ?
Empire romain d'Occident	au V ^e siècle

qui accepte de sélectionner le contenu des zones de champs

Travail

voir en complément [ce document](#)

Donner un titre à cette carte

les grandes invasions dans l'Empire Romain

Compléter ce tableau

Où...	Quand ?
Empire romain d'Occident	au V ^e siècle

Word copie correctement

Travail interactif autonome

Voir en complément [ce document](#)

1-Donner un titre à cette carte

les grandes invasions dans l'Empire Romain

2-Compléter ce tableau

Où...	Quand ?
Empire romain d'Occide	au V ^e siècle

Oo.o refuse parfois d'afficher les images (refaire le lien !)

Travail interactif autonome

Voir en complément [ce document](#)

1-Donner un titre à cette carte

les grandes invasions dans l'Empire Romain

2-Compléter ce tableau

Où...	Quand ?
Empire romain d'Occide	au V ^e siècle

5.5 Atlas'OOo : conclusion

Ce didaciciel doit permettre à toute personne, même néophyte, de démarrer rapidement, facilement et efficacement dans **la réalisation de documents pédagogiques d'histoire et géographie, avec le logiciel gratuit et libre OpenOffice.**

Ainsi, avec un seul logiciel, suite bureautique complète chacun pourra réaliser TOUT ce qu'il souhaite, avec une facilité déconcertante. Glisser/déposer des cartes ou graphiques issus de l'Atlas d'Alain Houot, puis utiliser la barre Outils Dessin en mode traitement de texte. Toutes les fonctions sont simples et intuitives.

L'Atlas'OOo ainsi que le module Cart'OOo ne sont avant tout que des **OUTILS** mis à disposition avec, soit des cartes "finies", soit des fonds de cartes à compléter. L'enseignant possède désormais tous les éléments pour réussir une utilisation intelligente et simplifiée de l'outil informatique grâce à OpenOffice (page texte classique, page html, tableau, présentation, dessin...). Désormais, il peut consacrer l'essentiel de son temps et de son énergie aux aspects pédagogiques de son métier d'enseignant, l'ordinateur avec OOo devenant un simple outil standardisé particulièrement efficace. Finies les pertes de temps dans l'utilisation d'un logiciel pour trouver... puis insérer et enfin enrichir une carte, un graphique !

Les nombreuses cartes d'histoire géographie proposées couvrent l'essentiel des programmes d'histoire et géographie des écoles, collèges et lycées. **Il s'agit d'une première base de données** issue du travail réalisé par un collègue professeur d'histoire géographie, Alain Houot, qui diffuse bénévolement sur l'internet ses propres réalisations ; il ne prétend pas concevoir des cartes modèles, mais nous fournit un atlas accessible, simple et clair, particulièrement adapté aux programmes scolaires ; chacun sait comme il est difficile de concevoir une carte et comme il est facile de la critiquer ! Gageons que cette mise à disposition va inciter la communauté des enseignants (et autres personnes :-)) à participer pour enrichir cette base de fonds de cartes pour OOo, afin qu'il devienne un outil gratuit incontournable à l'avenir qui se généralisera dans tous les établissements scolaires...

Bonnes cartes et croquis à tous, que vous soyez professeur d'histoire-géographie, élève ou étudiant, ou, simple curieux amateur de belles cartes et passionné de géographie.

6 DIAP'OOo : Concevoir des objets numériques animés hist-géo au format Flash

Cette partie est conçue de façon à pouvoir être "indépendante" de l'ensemble de cette réalisation, afin de permettre une utilisation libre pour des formations sous forme d'un "Parcours guidé" que l'on peut donc extraire facilement.

6.1 Présentation

6.1.1 Objectifs

L'objectif de ce didacticiel est de permettre de:

-réaliser efficacement des objets numériques animés hist-géo (cartes, croquis, chronologies, graphiques, exercices divers ...)au **format vectoriel Flash**

-permettre à tout enseignant des **réalisations simples, efficaces et rapides** sans utiliser des logiciels complexes et coûteux. En effet la suite bureautique libre et gratuite **OOo** est utilisée avec son module "Présentation" (équivalent de Powerpoint de Microsoft) associée aux modules de création hist-géo "**CART'OOo**" et "**CHRON'OOo**"

6.1.2 Principe de base

Le module "Présentation" d'OOo associé aux modules Cart'OOo & Chron'OOo est utilisé pour créer un document pédagogique qui sera composé de **plusieurs diapositives**. Chaque élément de l'animation correspond à une diapositive, la transition d'une diapositive à l'autre est automatisée (clic sur l'écran) afin de faire apparaître l'objet final (ex une carte ou chronologie complète). L'export au format Flash permet d'obtenir une qualité optimale (mais fait disparaître les animations textes ou objets à l'intérieur d'une diapositive) et permet de visualiser des animations très légères dans tout navigateur. Ainsi, l'on obtient un "objet numérique animé" léger, simple d'emploi et réutilisable facilement par tout enseignant.

Deux possibilités de conception sont envisageables :

6.1.2.1 Méthode 1

Création progressive de chaque diapositive ex : un croquis du RU (voir partie 3)
(Construction classique d'une carte ou chrono par étapes, à partir du diaporama)

Le principe de base :

- 1-Utiliser le mode "Présentation d'OOo" (= "powerpoint")
- 2-Choisir une présentation vierge, de style "original", avec une "transition" (à choisir) et en présentation "standard"
- 3-Réaliser le premier croquis avec le module Cart'OOo (en glisser déposer puis avec la barre outils de dessin)
- 4-Dupliquer la diapo (comme diapo N°2) : puis enrichir le croquis sans oublier la légende !
- 5-Répéter pour chaque diapositive jusqu'au croquis final
- 6-Si nécessaire assurer les effets d'animation au texte ou autres objets (en sachant qu'elles ne se verront pas à l'export flash)
- 7-Enregistrer le diaporama. Le tester le et le corriger si nécessaire.
- 8-L'exporter au format Flash (swf)
- 9-Pour mettre en ligne votre travail, intégrer le fichier Flash à une page html avec OOo mode document html ou utiliser le logiciel libre Nvu. (simple lien vers le fichier flash)

6.1.2.2 Méthode 2 :

Utilisation d'un objet existant au format OOo ex: une chronologie (voir partie 4)
(Conception d'une carte ou chrono complète avant de réaliser le diaporama)

Le principe de base :

- 1-Utiliser le mode "Présentation d'OOo" (= "powerpoint")
- 2-Choisir une présentation vierge, de style "original", avec une "transition" (à choisir) et en présentation "standard"
- 3-Coller le croquis ou schéma... complet déjà réalisé avec OOo et Cart'OOo
- 4-Dupliquer la diapo (comme diapo N°2)

- 5-Répéter autant de fois que nécessaire pour obtenir le nombre de diapos souhaité
 6-Reprenre chaque diapo et supprimer les objets superflus (ainsi la diapo N°1 sera "vierge" alors que la dernière diapo sera le croquis complet déjà réalisé, les diapos intermédiaires montrent l'évolution)
 Si nécessaire assurer les effets d'animation au texte ou autres objets (en sachant qu'elles ne se verront pas à l'export flash)
 7-Enregistrer le diaporama. Le tester le et le corriger si nécessaire.
 8-L'exporter au format Flash (swf) (attention : perte des animations spécifiques)
 9-Pour mettre en ligne votre travail, intégrer le fichier Flash à une page html avec OOo mode document html ou utiliser le logiciel libre Nvu. (simple lien vers le fichier flash)

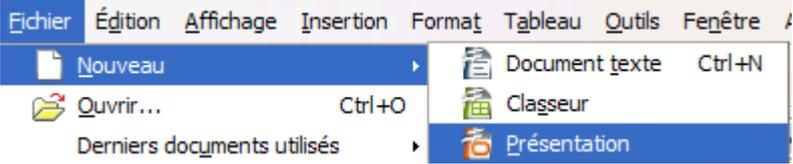
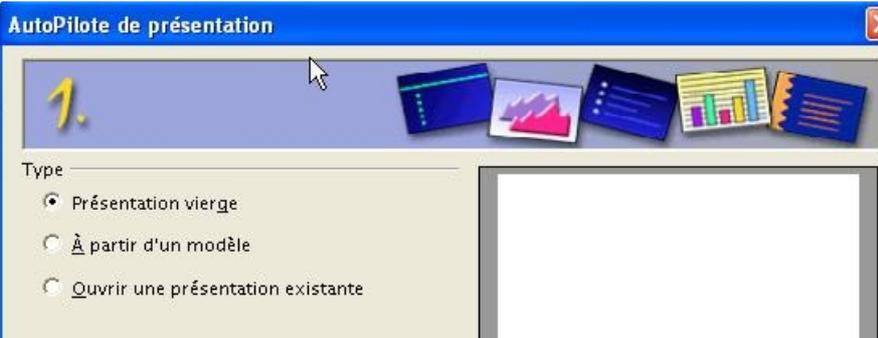
6.1.3 Pour quoi faire ?

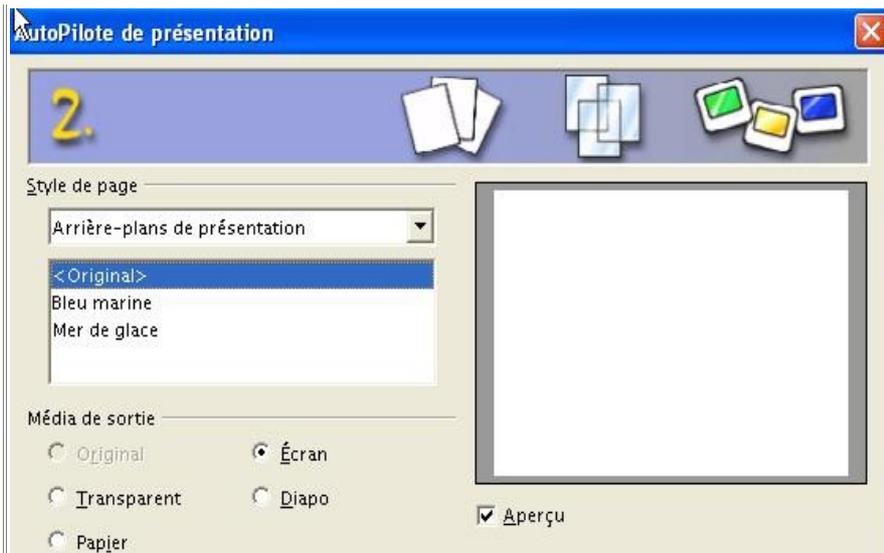
Les conceptions pouvant être très variées (voir les exemples ci-dessous) les utilisations pédagogiques sont multiples: simple projection au vidéoprojecteur pour montrer et illustrer un cours, support d'exercices en classe (création de croquis, analyse de documents...), module de révision de notions ou de dates...

De plus les réalisations peuvent facilement être positionnées sur l'internet et mises à disposition pour tous, avec téléchargement possible.

6.2 Notions de base du module de présentation

6.2.1 Démarrer sa présentation

	<p>Lancer le mode de "Présentation" (équivalent à PowerPoint)</p> <p>Fichier/Nouveau/Présentation</p>
	<p>L'assistant démarre : "Autopilote"</p> <p>1. Cocher=> Présentation vierge</p> <p>Cliquer sur "suivant "</p>

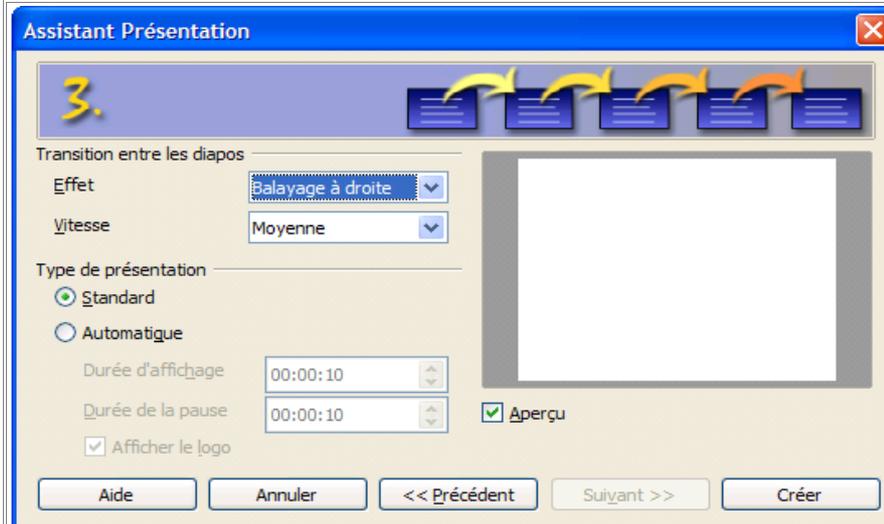


2.
Style de Page : <Original>

ainsi, il n'y aura pas d'arrière plan coloré, ce qui est préférable pour l'affichage ultérieur d'un fond de carte.
(on pourra le modifier ensuite)

Conserver le média de sortie cocher => "Écran"

Cliquer sur **Suivant**

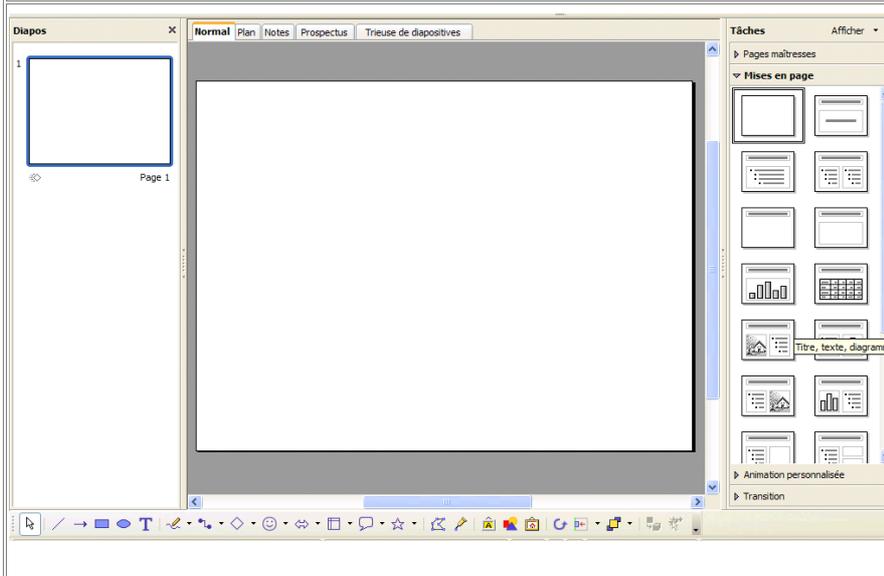


3. Possibilité de choisir dès à présent la transition entre chaque diapo : choisir un effet ...simple ici, l'un des premiers de la liste, cad,
=> **balayage à droite**

L'on pourra modifier ce choix plus tard.

La présentation sera standard (non minutée)

Cliquer sur "**Créer**"



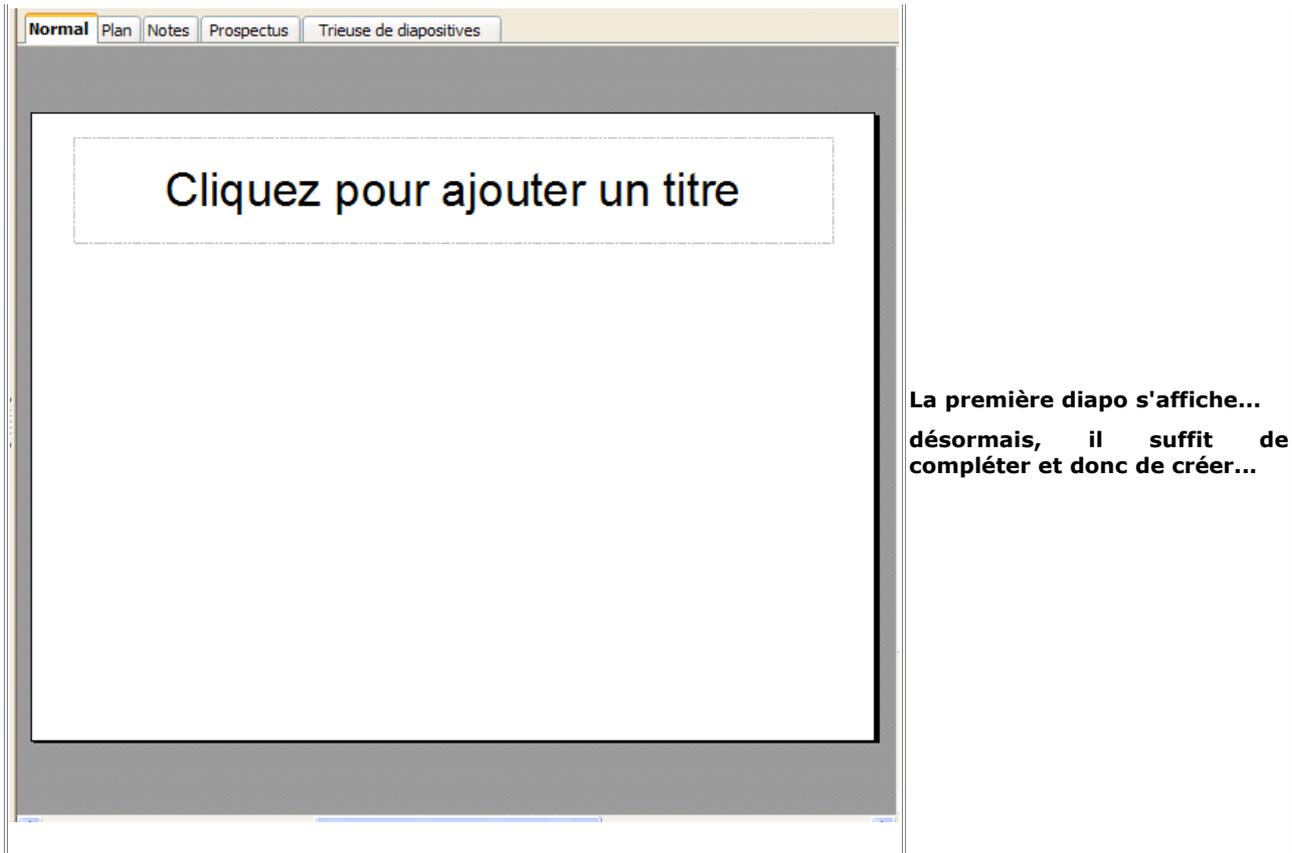
S'affiche alors le module "IIMPRESS" composé de plusieurs éléments, en particulier :

Au centre la diapo, espace de travail de base la diapositive (au dessus 4 onglets pour obtenir d'autres "mode de travail")

A droite un volet "Tâches", avec un onglet "mise en page" des diapos, choisir "**Titre uniquement**" afin que le futur fond de carte s'affiche sur l'arrière plan de la diapo.

L'on pourra utiliser la zone de texte "Titre" (en ajouter d'autres si nécessaire)

Automatiquement Impres affiche le modèle de diapo



Vocabulaire utilisé :

Impress : logiciel module d'OOo pour créer une présentation assistée par ordinateur (PréAO) ou diaporama (équivalent à Powerpoint de Microsoft mais... libre et gratuit :-)). Impress fait référence à "impressionnant"

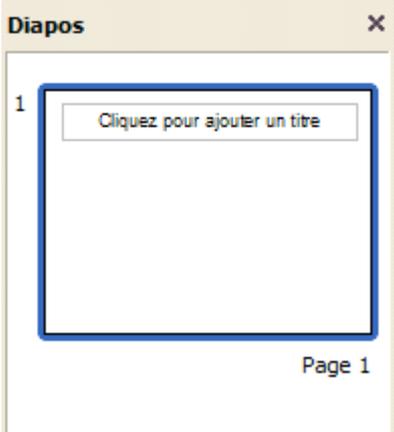
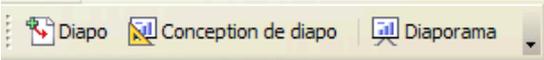
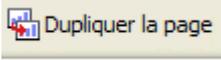
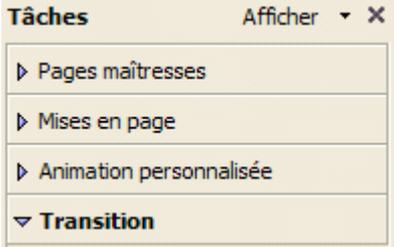
Diaporama= Présentation : ensemble de diapositives que l'on peut projeter sur un écran

Diapositive : page créée dans Impress ayant un aspect de diapositive

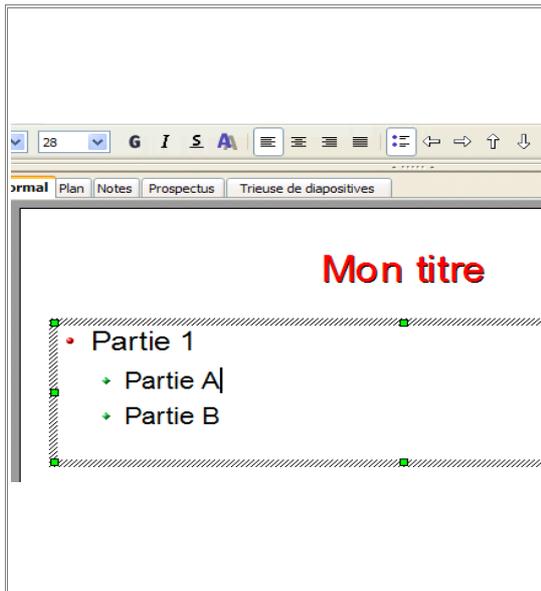
Transition : passage d'une diapositive à l'autre avec plus ou moins d'effet.

6.2.2 Comprendre mode de travail, volets et barres d'outils

	<p>ONGLETS modes de travail</p> <p>Au dessus de la diapo des onglets sont apparus : ils permettent d'activer différents mode de travail</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mode Normal : actif par défaut, il permet de concevoir les diapos -Mode Plan : permet de classer les diapos, de modifier le niveau des paragraphes et de saisir le contenu -Mode Notes: permet d'afficher des notes ou commentaires sous la diapo (non visibles à la projection) -Mode Prospectus : permet d'imprimer en réduction les diapos sur une page -Mode trieuse de Diapo : affiche en miniatures toutes les diapos pour les gérer (copier, déplacer, supprimer...) et effectuer les transitions
--	--

	<p>Affichage Volet "diapos"</p> <p>affiche sur la gauche (en principe, car ce volet peut être déplacé) l'ensemble des diapos</p>
	<p>Barre Outil "Présentation"</p> <p>Cette nouvelle barre d'outils, très explicite, permet de réaliser les principales modifications</p> <p>Si nécessaire, la faire apparaître par : Affichage / Barres d'Outils / Présentation</p> <ul style="list-style-type: none"> -Diapo : insère une nouvelle diapositive -Conception de diapo : permet de charger des styles de page -Diaporama : lance le diaporama <p>il est conseillé d'afficher ce bouton (clic sur la pointe / Boutons visibles)</p> 
	<p>Volet tâches</p> <p>Pages maîtresses : Dans une présentation, chaque diapo est associée à un seul masque de diapo, qu'on appelle également page maîtresse. Un masque de diapo définit le style de formatage du texte pour le titre, le contour et l'arrière-plan de toutes les diapos associées à ce masque.</p> <p>Mises en page : diverses mises en page proposées avec des zones préformatées</p> <p>Animation personnalisée : permet de créer des effets (de texte...) à l'intérieur d'une diapo</p> <p>Transition : passage d'une diapo à l'autre</p>
	<p>Barres outils "dessin" et "Objet"</p> <p>Il s'agit des barres déjà présentées dans les parties précédentes qui permettent de dessiner et de modifier l'aspect des objets</p>

6.2.3 Comment insérer texte, images, cartes dans une diapo ?



Comment gérer le texte

il est conseillé de sélectionner une mise en forme dans le volet "mise en page" (possibilité de couper/copier/coller les divers éléments)

-dans un cadre texte prédéfini (ex: le titre), taper puis assurer une mise en forme classique

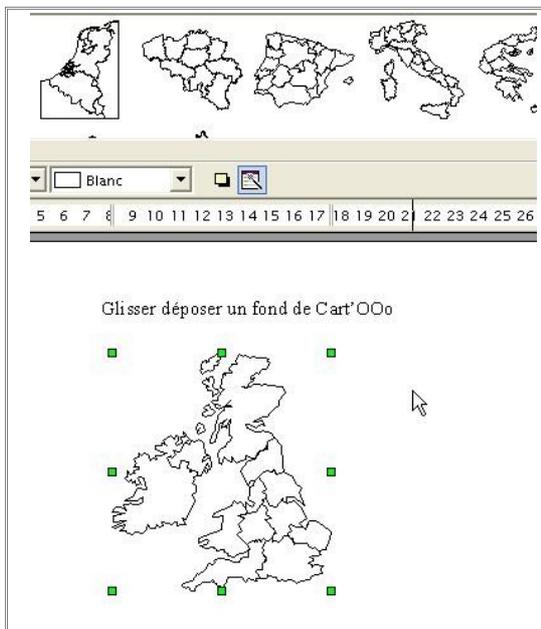
ou

-créer un cadre texte:Utiliser la barre "outils Dessin" =>Texte

Conseil : => hiérarchisez votre texte en utilisant les niveaux avec les puces



Modifier leur aspect avec le menu :
Format/Numérotation-Puces



Comment Insérer des objets (images, cartes....)

Insérer une image...

par le Menu : Insertion/Image

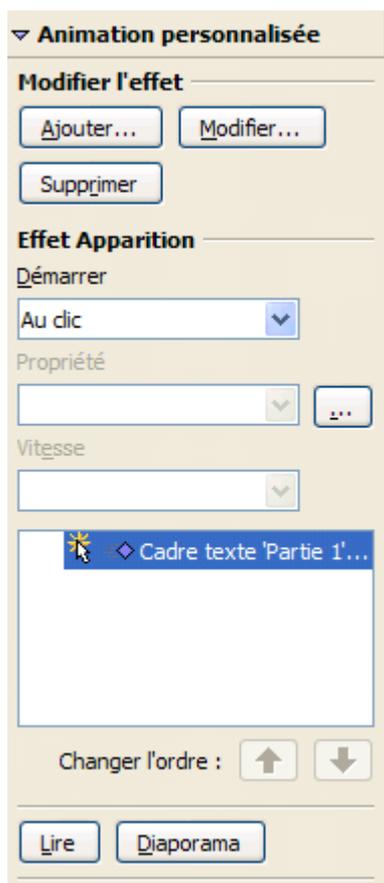
ou mieux insérer un fond de carte de la Gallery :

Ouvrir la Gallery

Glisser/déposer votre fond

6.2.4 Comment créer transitions, animations, interactions ?

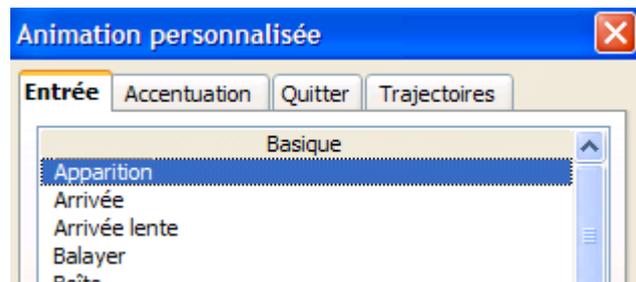
<p>▼ Transition</p> <p>Appliquer aux diapos sélectio...</p> <ul style="list-style-type: none">Aucune transitionBalayage en hautBalayage à droiteBalayage à gaucheBalayage en basRoue dans le sens des aiguilles d'Roue dans le sens des aiguilles d'Roue dans le sens des aiguilles d'Roue dans le sens des aiguilles d' <p>Modifier la transition</p> <p>Vitesse <input type="text"/></p> <p>Son <input type="text"/></p> <p><input type="checkbox"/> En boucle jusqu'au son :</p> <p>Passer à la diapo suivante</p> <p><input type="radio"/> Au clic</p> <p><input type="radio"/> Automatiquement après</p> <p><input type="text" value="0sec."/> <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Appliquer à toutes les diapos"/></p> <p><input type="button" value="Lire"/> <input type="button" value="Diaporama"/></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Aperçu automatique</p>	<p>Ne pas confondre :</p> <p>-TRANSITION : passage d'une diapositive à l'autre avec plus ou moins d'effet.</p> <p>Lors de la configuration de l'autopilote, la transition entre chaque diapositive a été définie.</p> <p>Pour la modifier : activer l'onglet "Transition".</p> <p>Sélectionner le type d'effet selon vos souhaits.</p> <p>Valider</p>
---	---



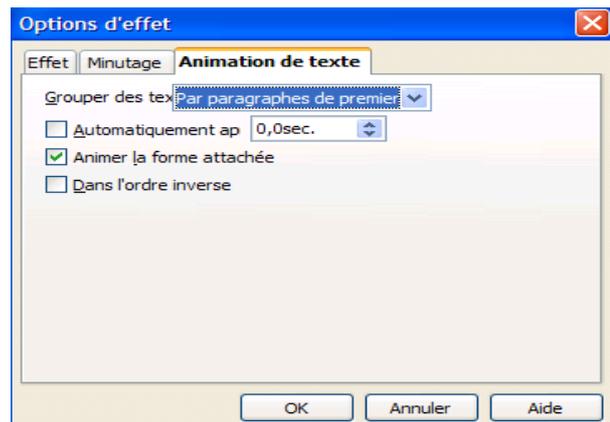
-EFFETS D'ANIMATION : il s'agit d'effets visuels prédéfinis (interactivité) à l'intérieur d'une diapositive (animation et effets sur le texte et les objets) ; l'on peut aussi déclencher des actions.

Pour les réaliser : sélectionner ce qui doit être animé (ex: une ou plusieurs zones de texte) puis dans la barre des tâches, ouvrir l'onglet "Animation personnalisée" .

Cliquer sur "Ajouter" puis choisir une "Entrée" en principe "Apparition"

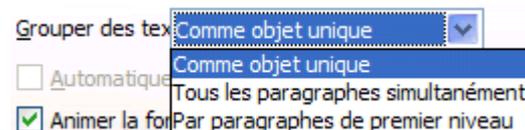


Pour animer l'intérieur d'une zone de texte, double cliquer dans la fenêtre "Animation personnalisée" sur "le cadre texte" pour faire apparaître :



Sélectionner l'onglet "Animation de texte" et faire un choix pour "

grouper des textes"



Attention, ces effets ne se réaliseront en enregistrement au format "présentation" usuel d'OOo (.sxi). **Ils ne seront pas visibles après export en html ou Flash.**

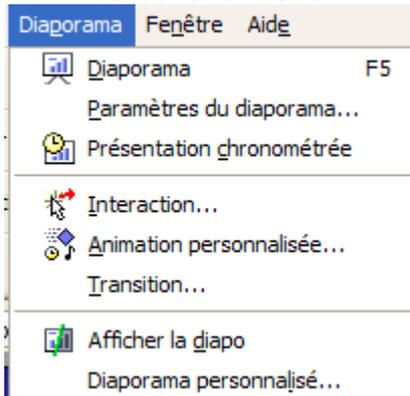
Aussi ne sont-ils pas explicités dans le cadre de ce didacticiel.

Icône dans la barre Outil Dessin



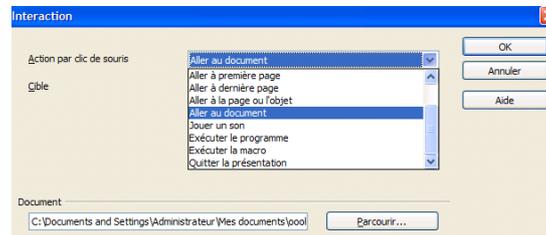
INTERACTION: Détermine le comportement de l'objet sélectionné lorsque vous cliquez dessus au cours de la

ou dans le **menu**



visualisation d'un diaporama.

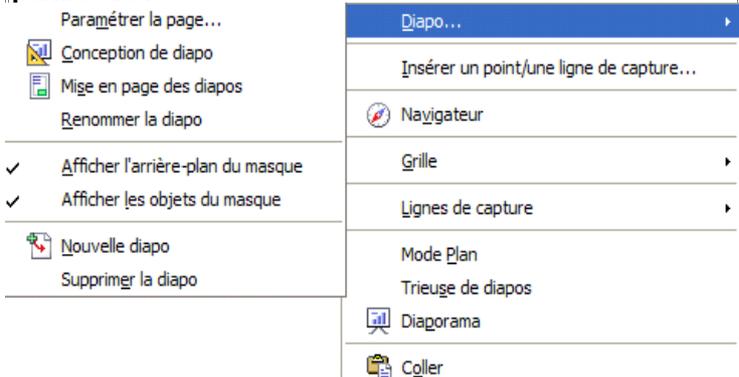
Ici, en cliquant sur l'objet, un nouveau document va apparaître



6.2.5 Comment créer une diapo : compléments

Quelques astuces

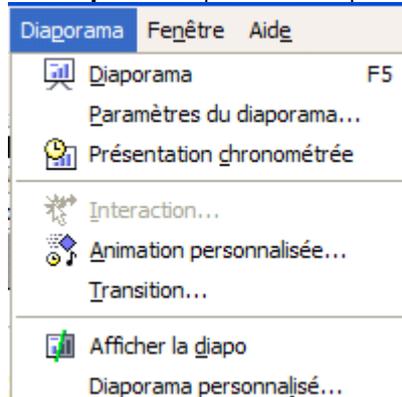
-**cliquez droit sur la diapositive** , puis sélectionner **"diapo"** permet de :



-**modifier l'ordre des diapositives** : les déplacer par glisser/déposer (en mode trieuse de diapos ou en mode diapo)

-**changer l'arrière plan** : Menu Format /Page /Arrière plan

-Menu déroulant **"Diaporama"** permet de le paramétrer



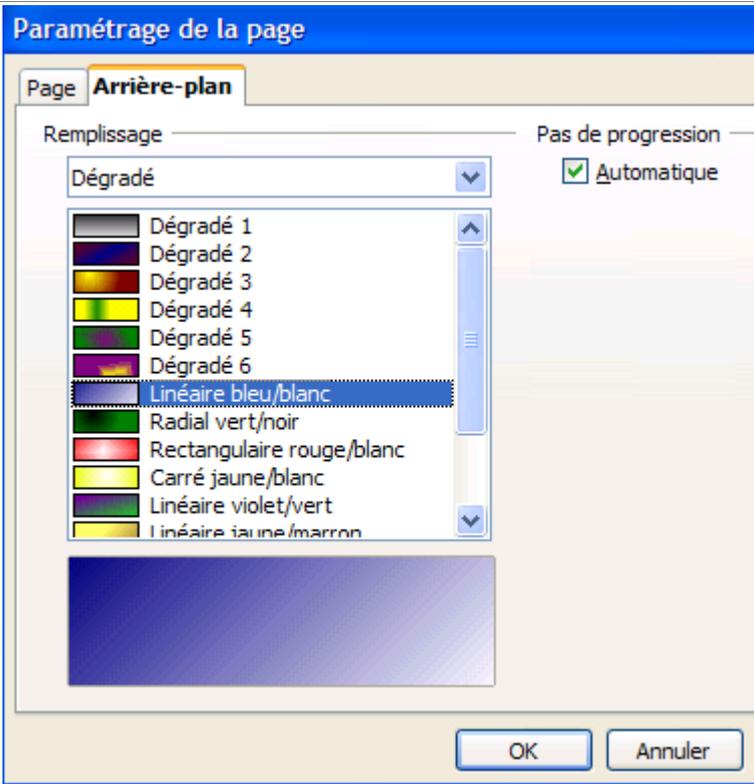
À présent, des exemples concrets de présentation vont permettre de comprendre le

fonctionnement :

- tout d'abord une création progressive de diapositives, ex croquis du RU
- ensuite une création à partir d'un objet déjà finalisé, ex chronologie

6.3 Création progressive de chaque diapositive : exemple du croquis du RU

6.3.1 Conception de la diapositive 1



Paramétrage de la page

Page **Arrière-plan**

Remplissage — Pas de progression —

Dégradé Automatique

- Dégradé 1
- Dégradé 2
- Dégradé 3
- Dégradé 4
- Dégradé 5
- Dégradé 6
- Linéaire bleu/blanc**
- Radial vert/noir
- Rectangulaire rouge/blanc
- Carré jaune/blanc
- Linéaire violet/vert
- Linéaire jaune/marron

OK Annuler

Définir l'arrière plan des diapositives

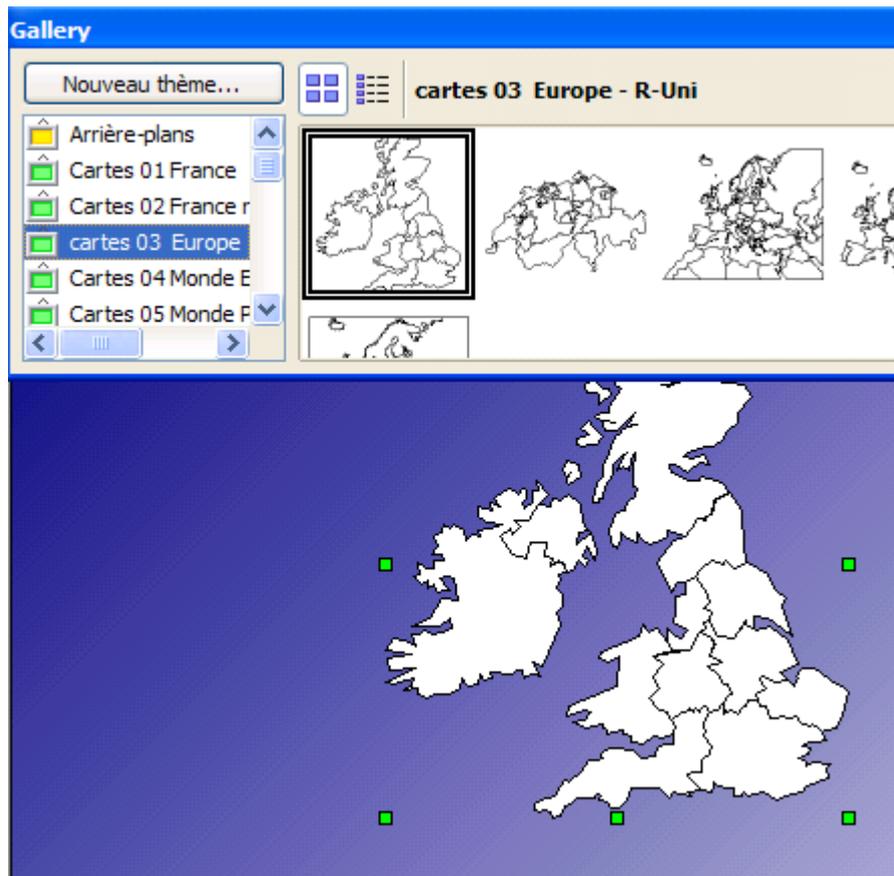
Format /Page : onglet

Accepter ensuite cet arrière plan pour toutes les diapos

Paramètres de page

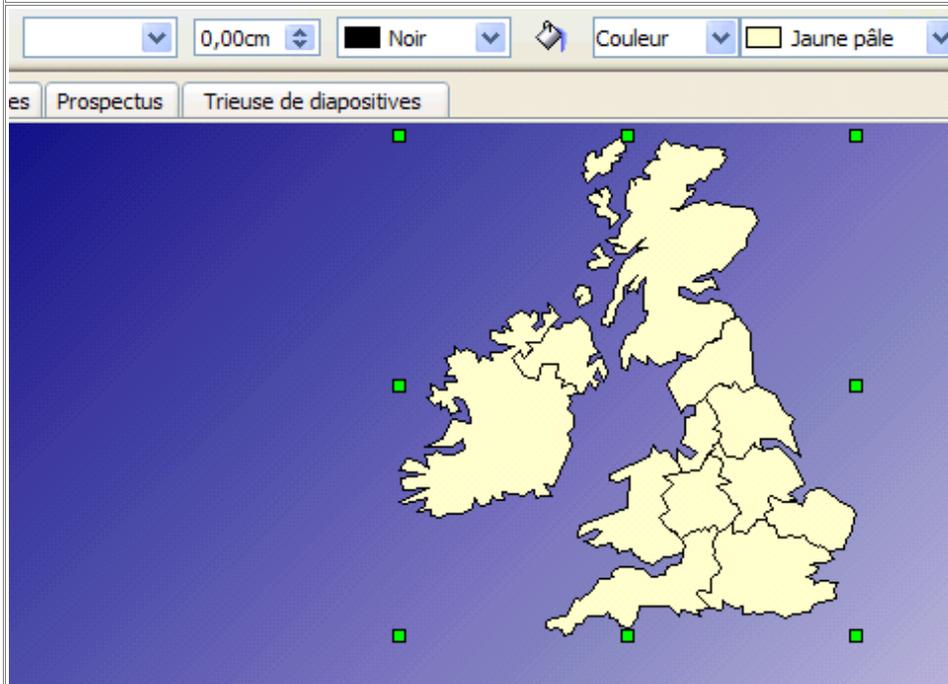
Paramètres d'arrière-plan pour toutes les pages ?

Oui Non



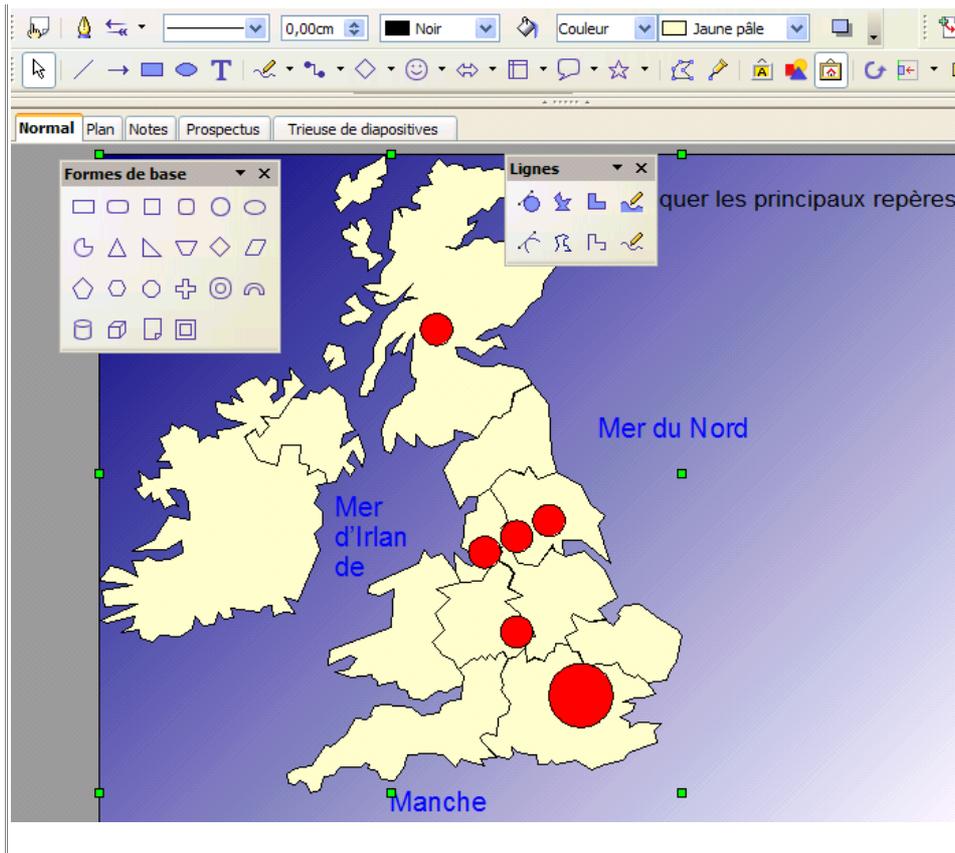
Glisser-déposer le fond de carte R-Uni

-Ouvrir la gallery, puis le thème "carte Europe"
 -Glisser déposer le fond de carte
 -Ajuster la taille à la diapositive (utiliser les poignées et la touche Majuscule pour conserver la proportion)



Modifier le fond

-remplir le fond d'une couleur "jaune pâle" en utilisant la barre de fonction



Enrichir le fond en utilisant les barres d'outils de dessin (qu'il faut détacher comme indiqué)

Agglomérations : cercle rouge à dessiner avec la palette ELLIPSE (et la touche majucule)

ou

Utiliser les outils prédessinés dans la Gallery (Thème : Carte : Outils)

Nom des mers : utiliser la palette TEXTE (ajuster la fonte, taille de caractère, couleur de police...)

La première diapositive est finie.

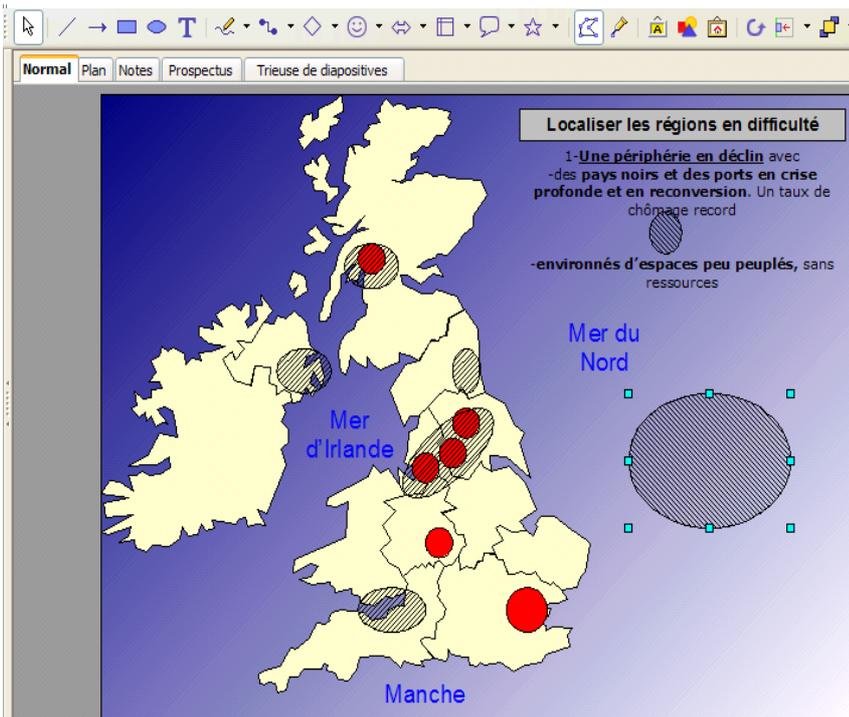


Créer la nouvelle diapositive

Dupliquer la page.

Soit par le Menu Insertion ou par la barre d'outils "présentation"

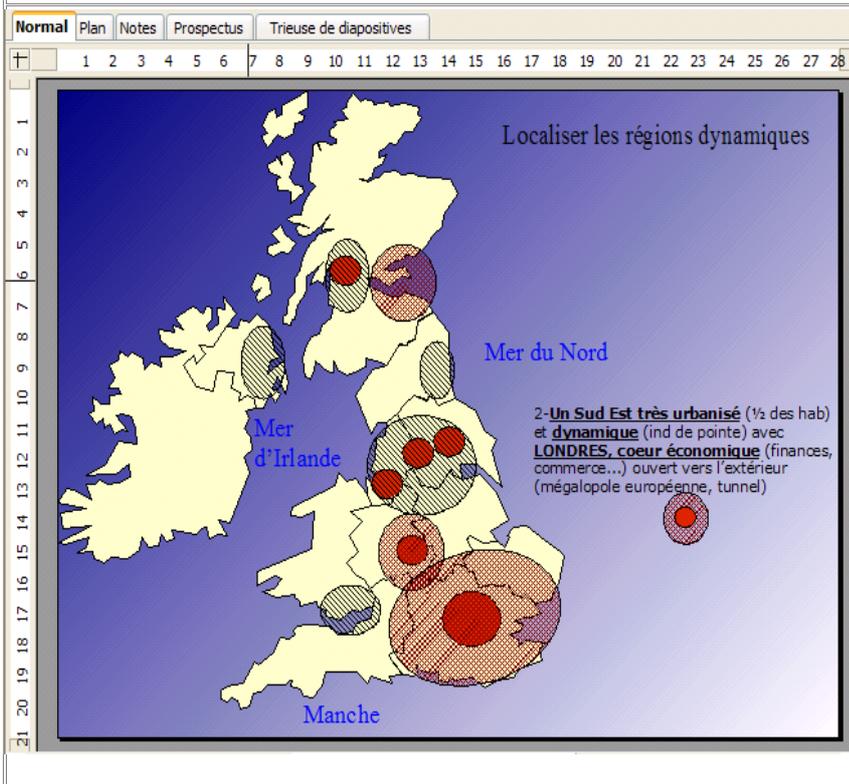
ainsi nous allons pouvoir enrichir la première carte.



Enrichir le fond en utilisant les barres d'outils de dessin

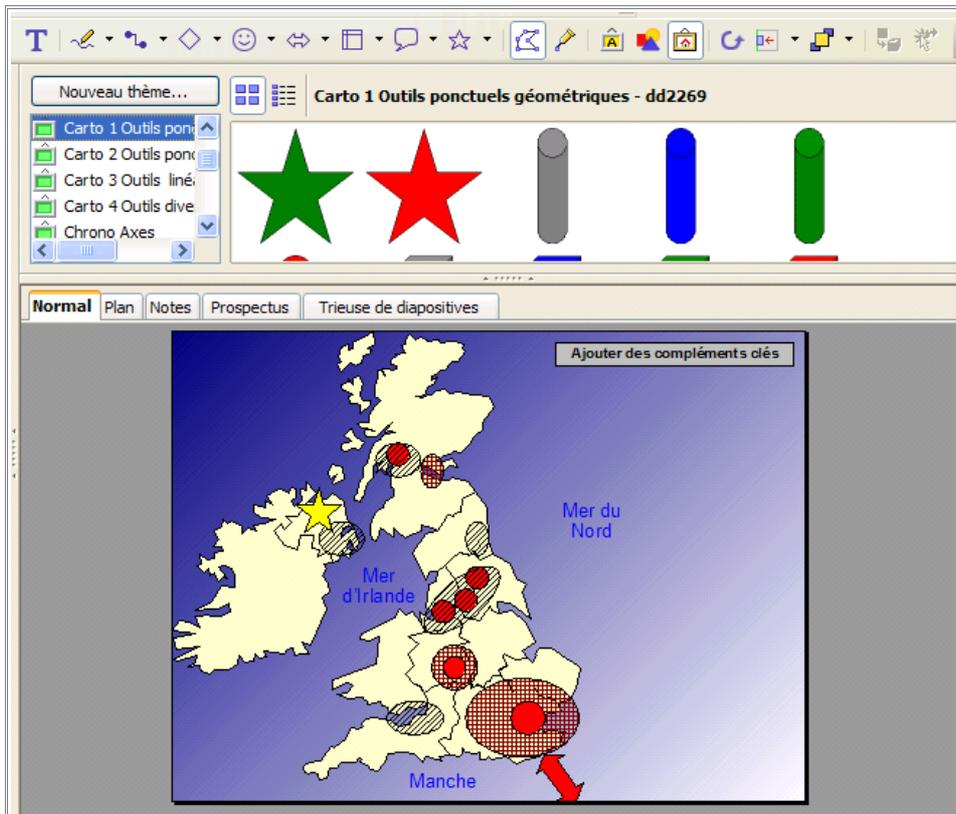
Régions en difficulté :
Ellipse à dessiner avec la palette ELLIPSE remplie de hachures bleu 45°

Titre :
utiliser la palette TEXTE (ajuster la fonte, taille de caractère, couleur de police...)



Continuer ainsi pour chaque nouvelle diapositive

6.3.2 Conception des diverses diapositives intermédiaires

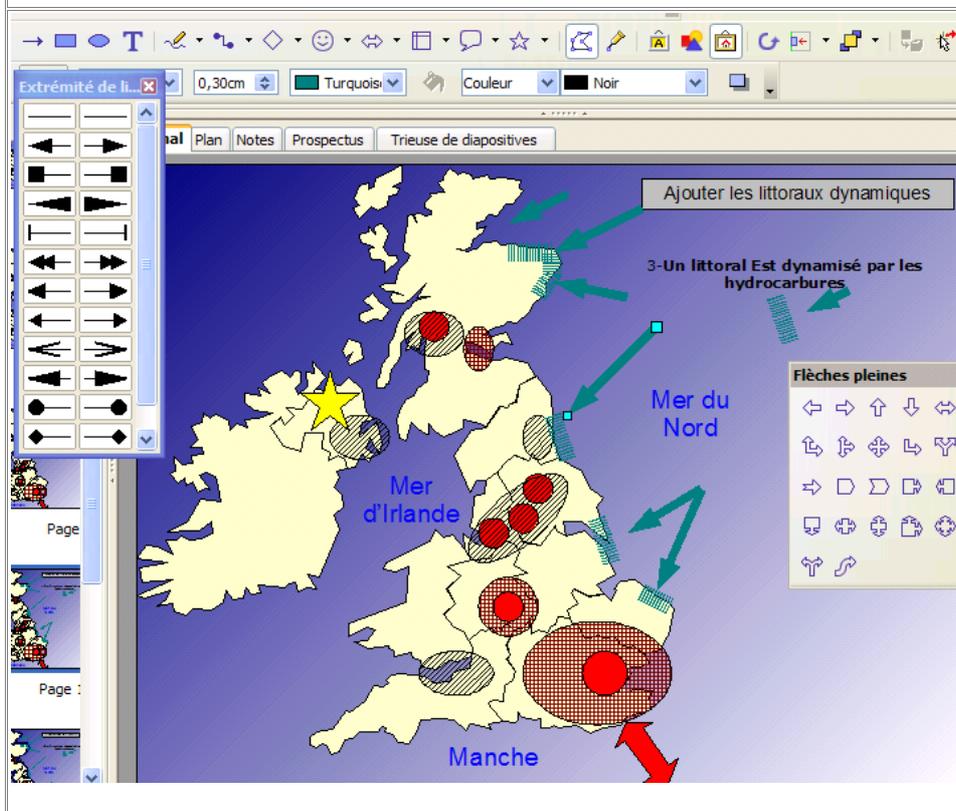


Créer une nouvelle diapositive à partir de la dernière diapo créée en la dupliquant

Puis la compléter.

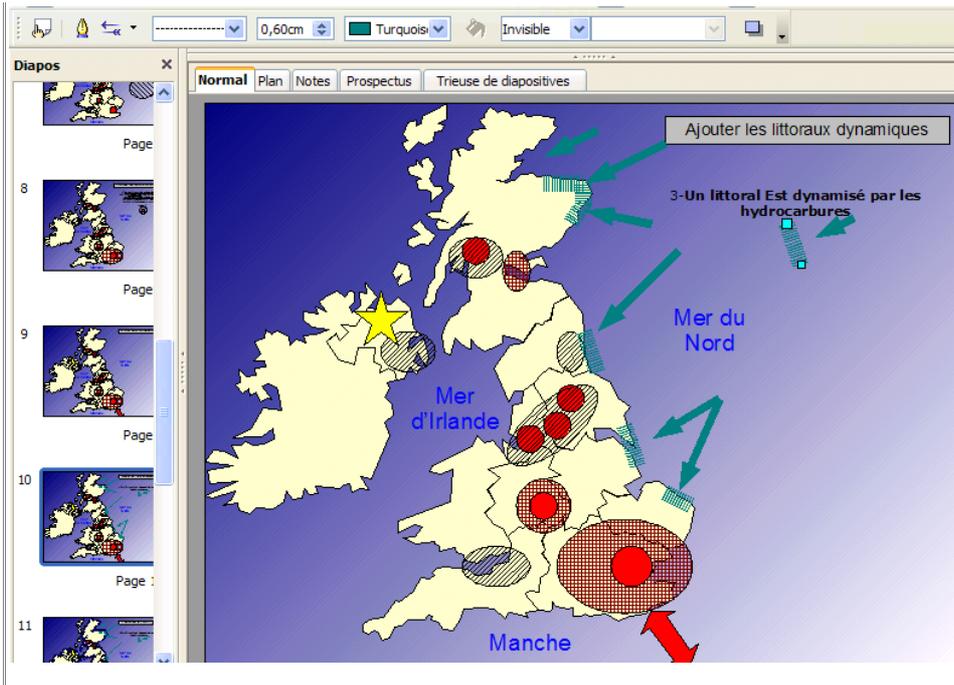
Ici, est utilisé le **Module CART'OOo** qui propose des **objets géographiques vectoriels** prédessinés :

Glisser/déposer de la gallery : étoile et double flèche, si nécessaire, modifier la couleur de remplissage

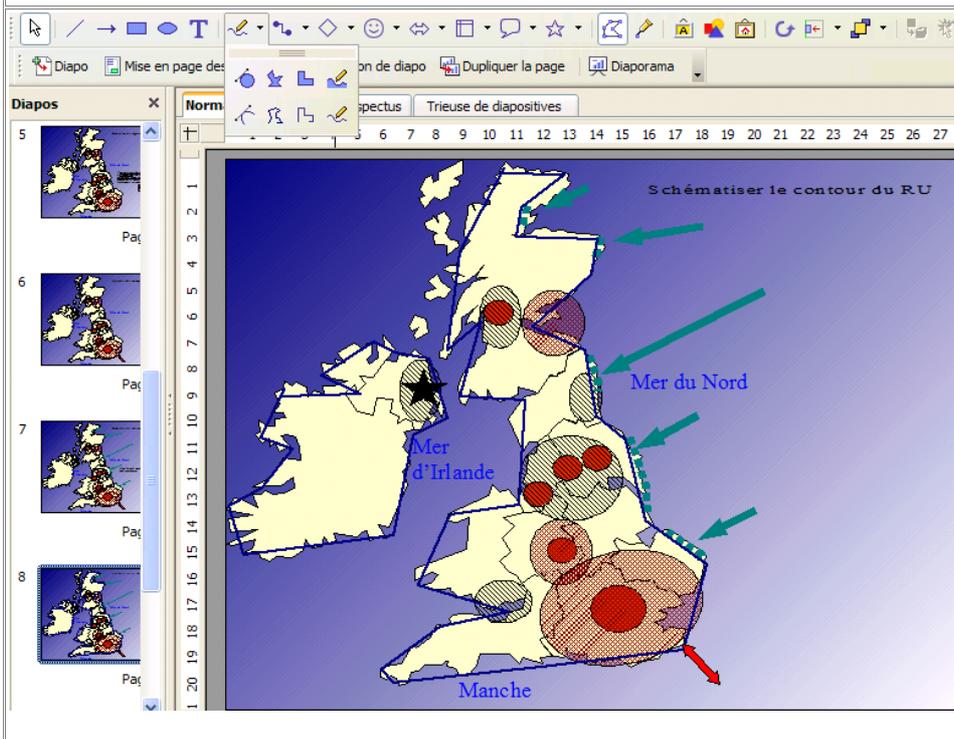


Créer une nouvelle diapositive à partir de la dernière diapo créée en la dupliquant
Puis la compléter.

ici des **flèches spécifiques** sont construites à partir de la barre de fonctions



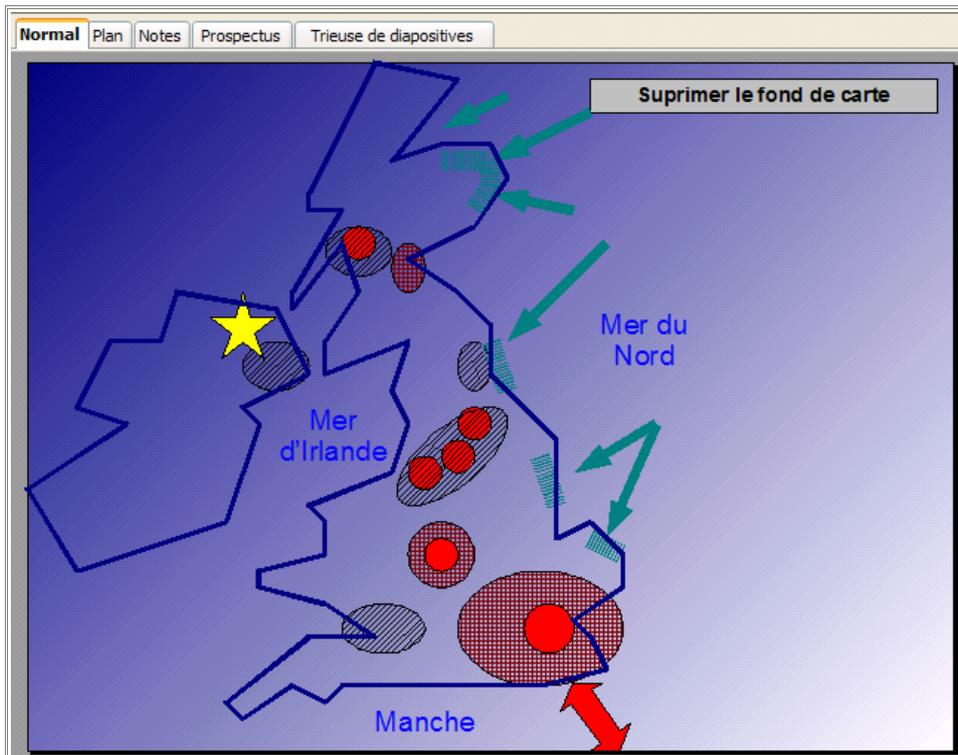
Pour dessiner des lignes courbes qui épousent un contour, il faut jouer sur leur épaisseur, couleur et aspect



Créer une nouvelle diapositive à partir de la dernière diapo créée en la dupliquant Puis la compléter.

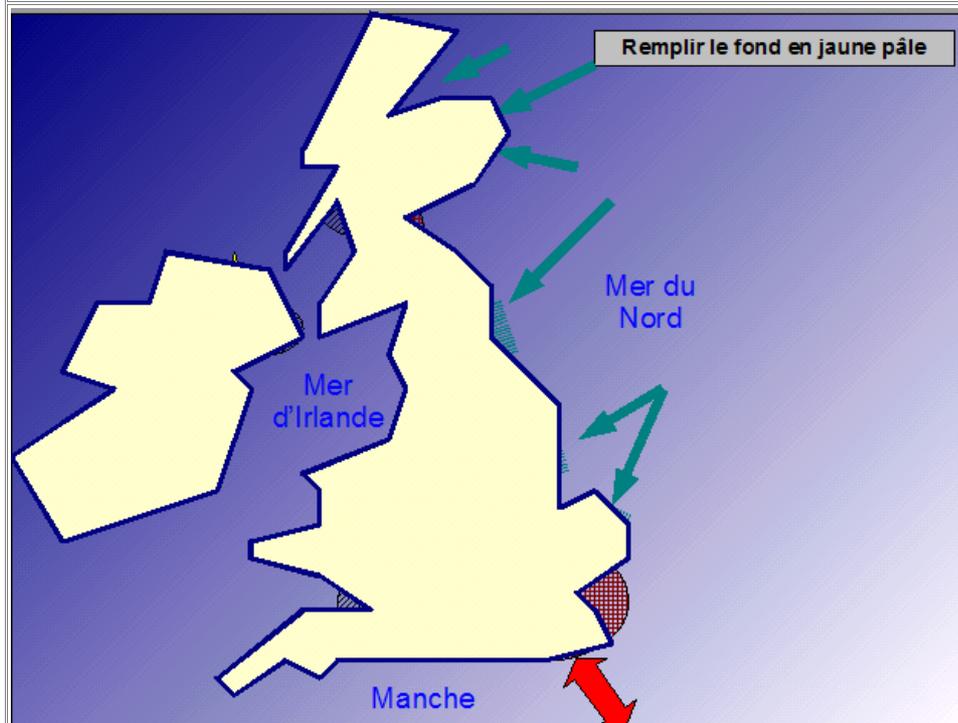
A présent, en utilisant l'outil Dessin Polygone, les contours du RU vont être redessinés de manière simplifiée en vue d'obtenir un "croquis" final

6.3.3 Finalisation : conception des dernières diapositives



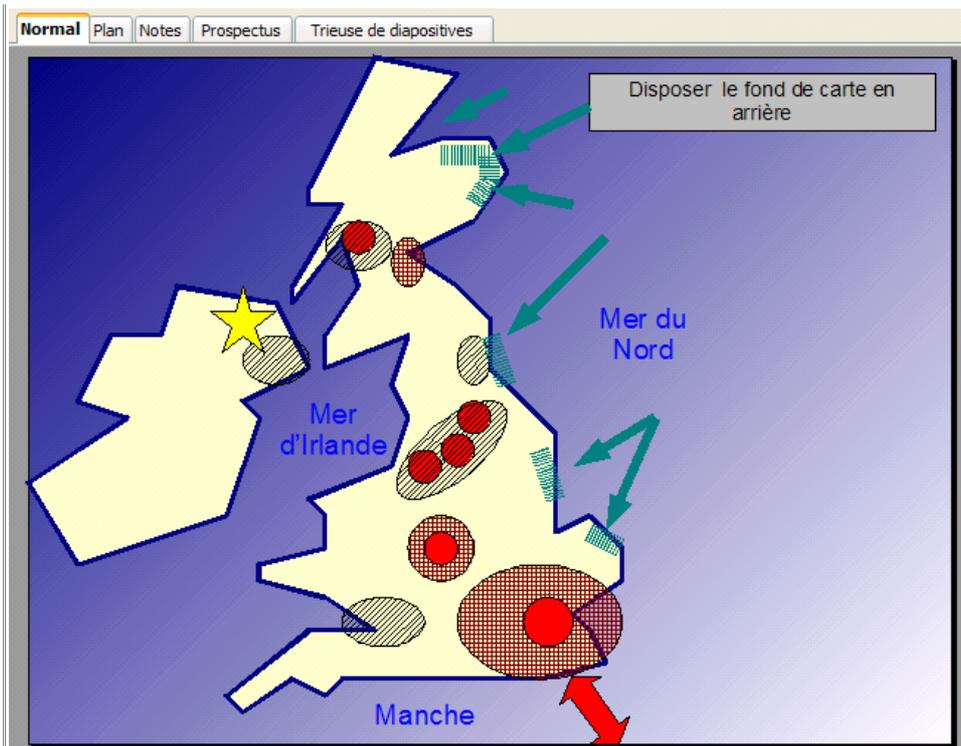
Créer une nouvelle diapositive à partir de la dernière diapo créée en la dupliquant
Puis la compléter.

Il faut **sélectionner le fond de carte qui a été utilisé au début pour le supprimer** afin de laisser apparaître le croquis réalisé.



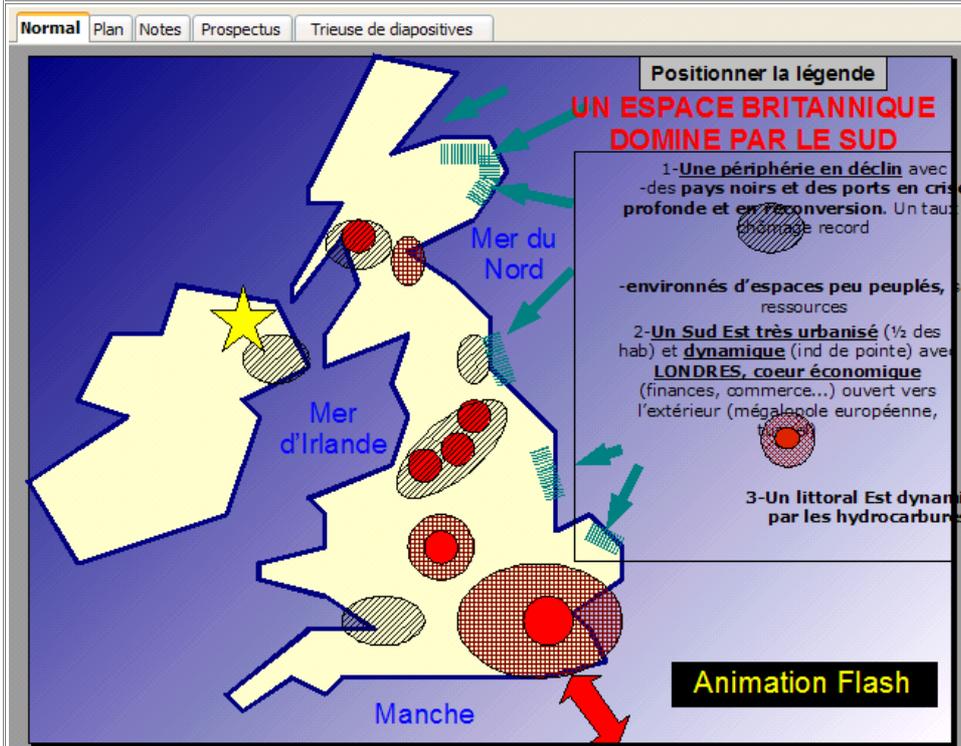
Créer une nouvelle diapositive à partir de la dernière diapo créée en la dupliquant

remplir le fond de carte nouveau en jaune....



Créer une nouvelle diapositive à partir de la dernière diapo créée en la dupliquant

pour faire apparaître les objets cachés, il faut positionner le fond "en arrière"



Créer une dernière nouvelle diapositive à partir de la dernière diapo créée en la dupliquant
Puis la compléter.

Il s'agit de réaliser la légende.

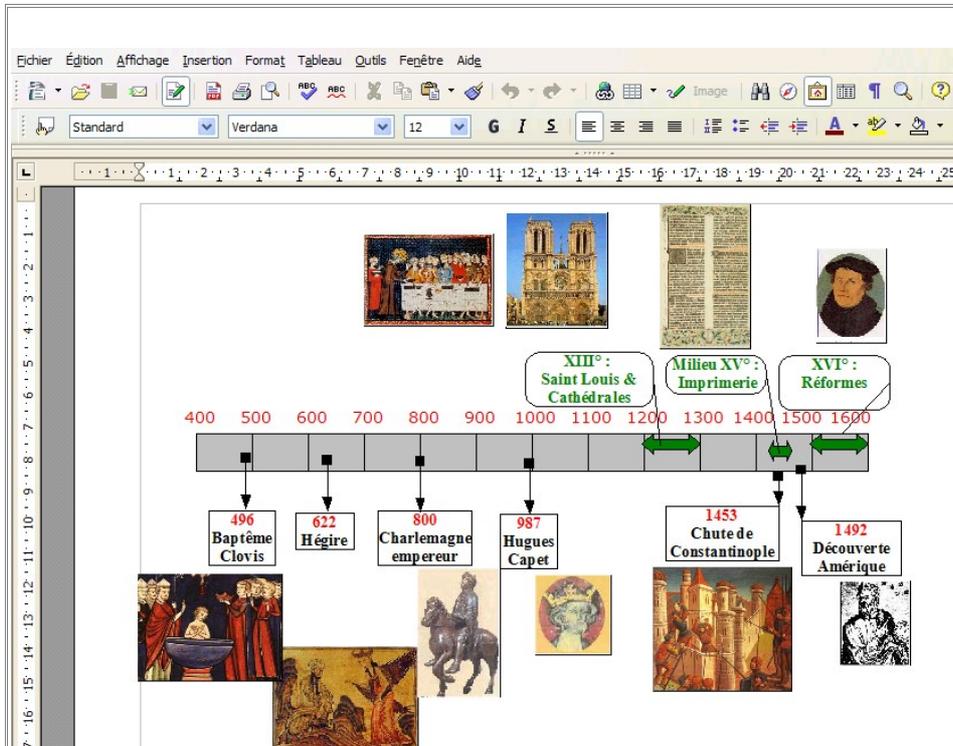
Ici, pour cette démonstration, la légende est conçue en fin de parcours afin d'éviter une surcharge des diapositives, il est évident qu'il est nécessaire de construire la légende au fur et à mesure de l'élaboration du croquis

Un bouton avec "interaction" pour lancer l'animation Flash a été ajouté

6.4 Transformation d'un objet existant en diapositives, exemple d'une chronologie

Pour la conception progressive d'une animation 2 possibilités de départ

- soit **conception immédiate de la diapositive finale avec Cart'OOo** (carte ou autre) ce qui implique comme prérequis de connaître les modules CART'OOo / CHRON'OOo
 - soit **récupération d'une carte ou autre déjà réalisée** et finalisée avec Cart'OOo
- => Nous prenons donc comme hypothèse de départ que le document final est existant, *ici, l'exemple est une chronologie (niveau 5°)*



Ouvrir votre document finalisé pour le copier

- Lancer OOo
- Fichier / Ouvrir votre document

(ici au format texte)

Penser à regrouper tous les objets, les sélectionner puis Groupe/grouper

- Sélectionner l'objet
- Edition : copier

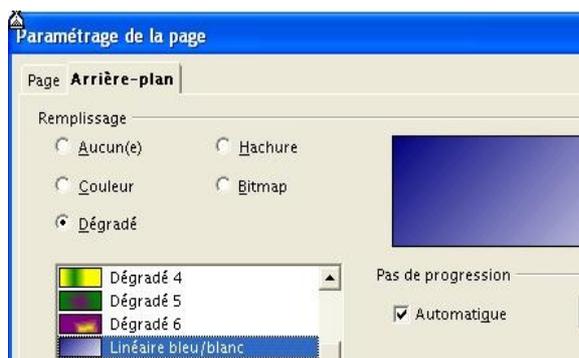
(vous avez une copie de votre objet dans le presse papier)

Fermer votre document OU

Concevez votre document finalisé avec Cart'OOo ou Chron'OOo pour le copier

pour la réalisation de cette chronologie, voir la partie consacrée à Chron'OOo

<http://ooo.hg.free.org>

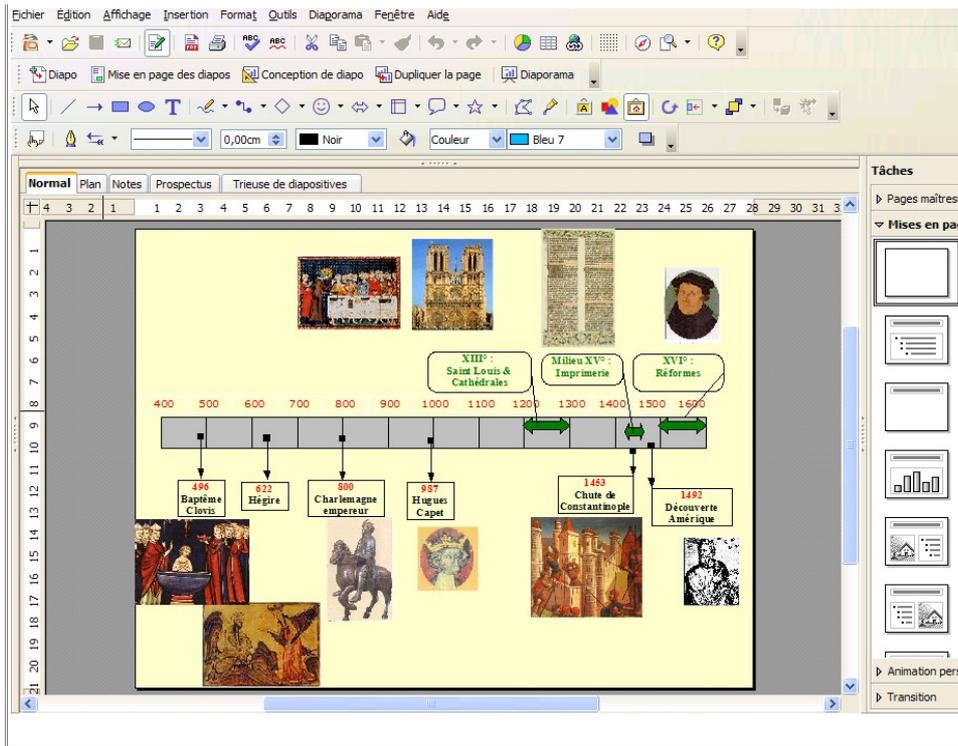


Lancer le mode présentation d'OOo

- Fichier / Nouveau présentation

Définir l'arrière plan des diapositives

Format / Page : onglet choisir une couleur de fond

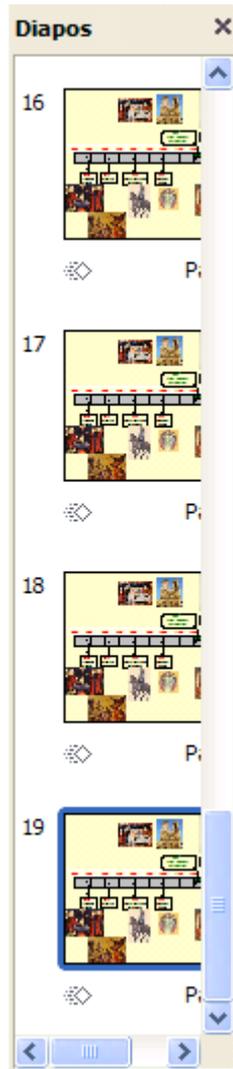


Coller votre document finalisé

-Edition / copier

-Ajuster la taille à la diapositive

(utiliser les poignées et la touche Majuscule pour conserver la proportion)

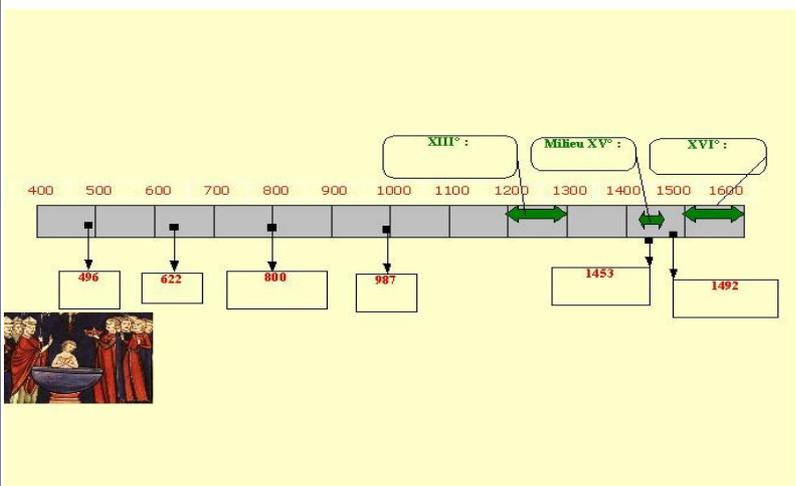


Créer autant de copies que de diapositives nécessaires

 Dupliquer la page

le volet diapos montre les 18 diapos nécessaires

diapo N° 1



Modifier chaque diapositive

-la première diapositive comprendra le minimum d'informations

-les diapositives suivantes seront enrichies progressivement

-la dernière diapositive sera le document original

COMMENT modifier la diapositive?

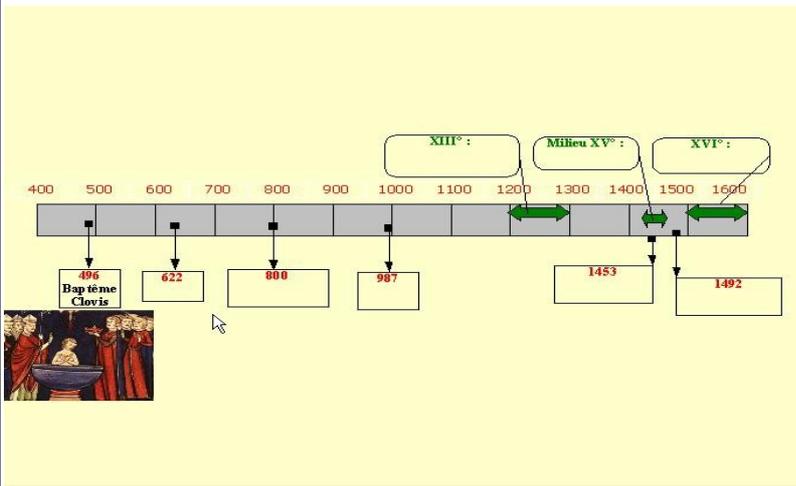
A partir de la diapositive complète, supprimer tous les objets inutiles

A savoir : Pour un

croquis, il faut penser à établir la légende en parallèle à l'élaboration de la carte (zone texte à compléter)

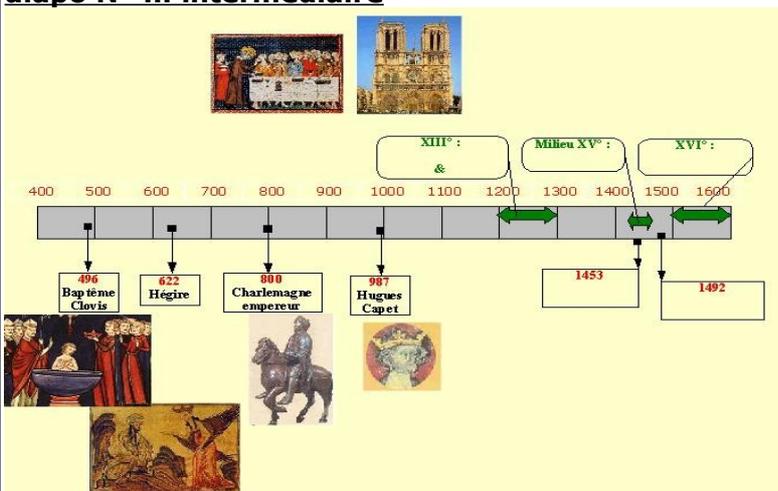
diapo N° 2

ici un un nouvel objet a été conservé (une zone texte)



diapo N° ... intermédiaire

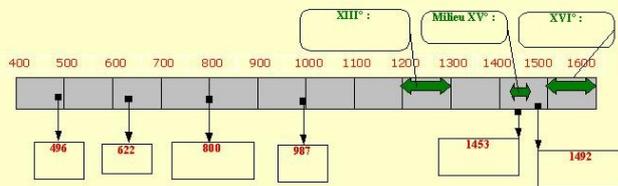
Progressivement créer les diapos intermédiaires



diapo de départ

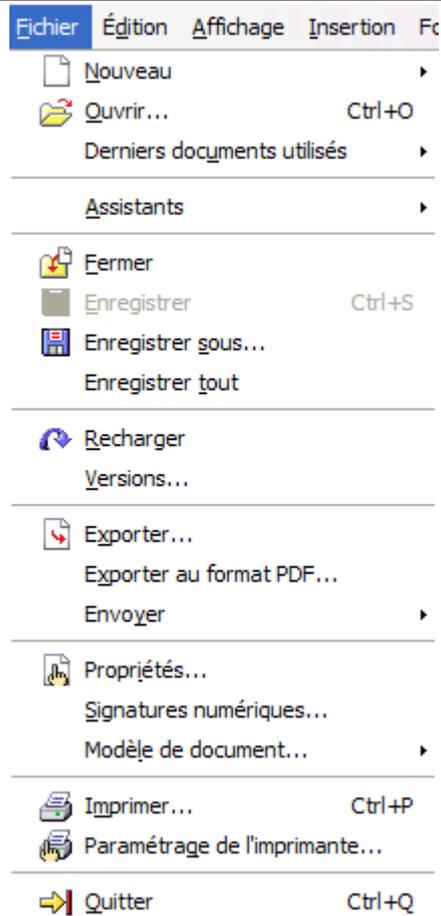
Si nécessaire, ajouter des diapositives complémentaires en introduction/conclusion
Insérer une page et ajouter texte ou autre

CHRONOLOGIE Niveau 5°



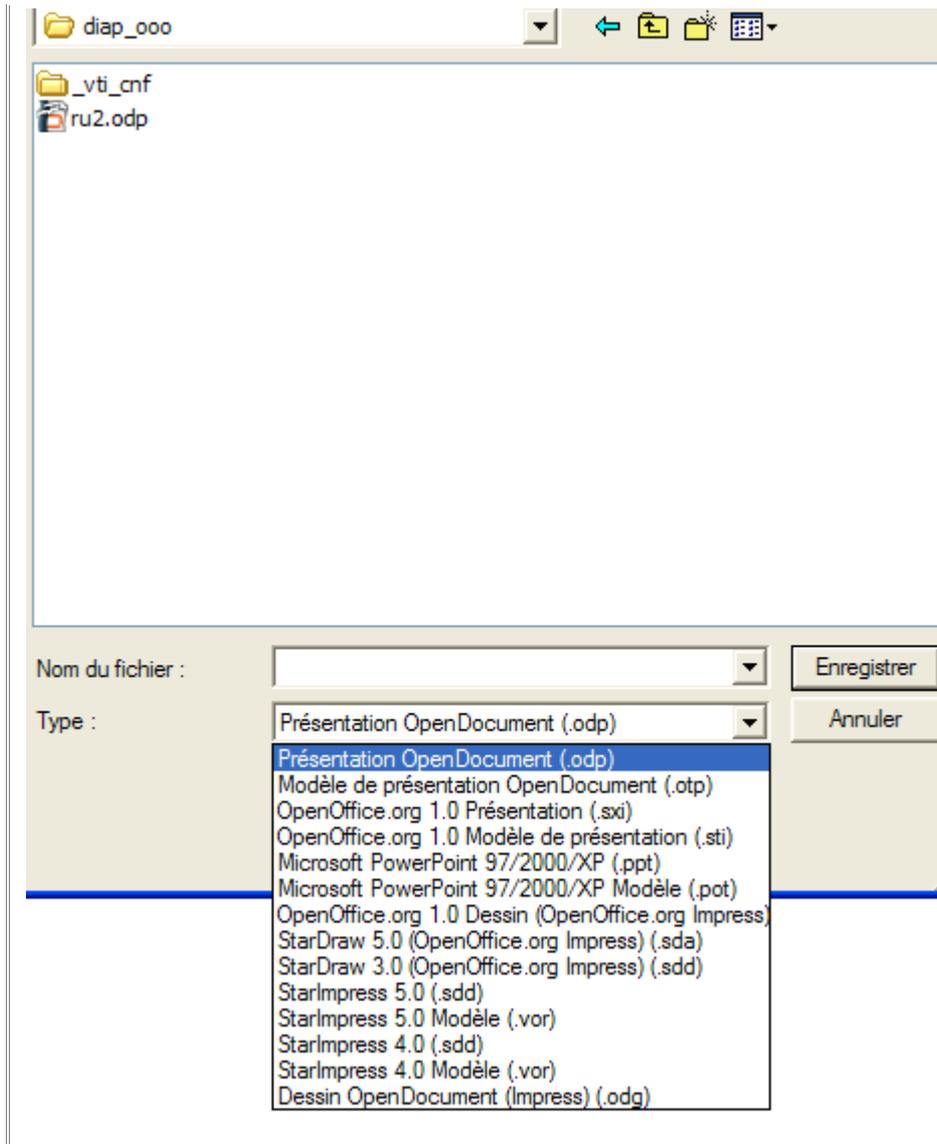
Pour chaque date à connaître, un document indice extrait du manuel apparaît pour vous guider !

6.5 Comment finaliser la réalisation: enregistrer ? exporter ?



Le diaporama est terminé.

Le MENU FICHER vous offre diverses possibilités

**ENREGISTRER SOUS**

permet d'enregistrer le diaporama au format

-présentation d' OOo => ODP (obligatoire pour conserver votre fichier de travail et modifier plus tard votre diaporama !)

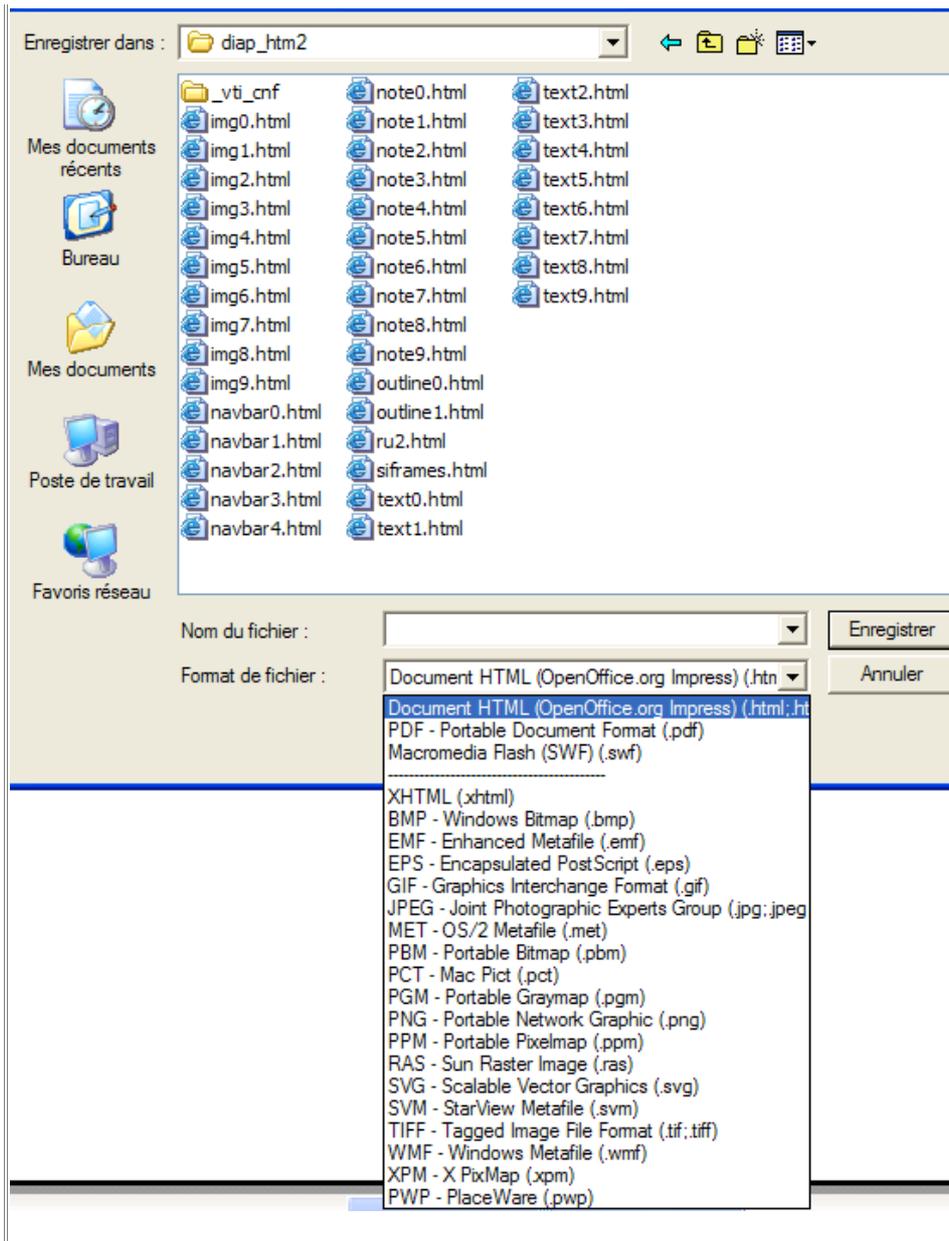
ou

-en format ancien d'OOo soit SXI
ou en format powerpoint ppt (mais quelle drôle d'idée !)

(et autres formats)

Nota: Si vous avez réalisé des animations à l'intérieur des diapositives, elles seront conservées.

Attention, ce type d'enregistrement nécessite de posséder le logiciel idoine pour ouvrir la présentation !

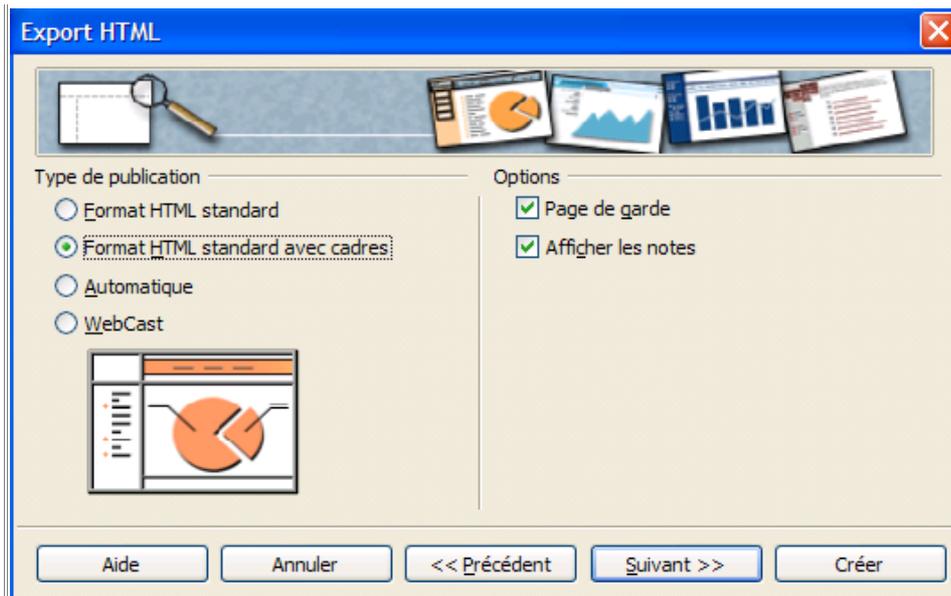


EXPORT : attention, les animations ne seront pas visibles. Passage d'une diapo à l'autre par un "clic" sur l'écran.

EXPORTER au format HTML

Quel intérêt ?
 la présentation sera visible dans tout navigateur, de plus OOo permet de régler des fonctions spécifiques.

Un Autopilote vous permet de faire vos choix :



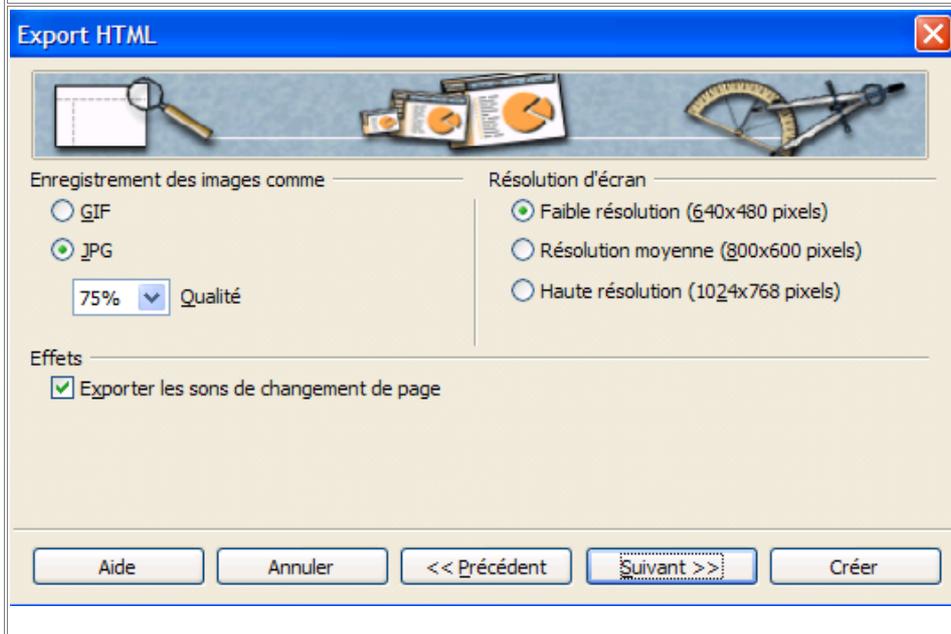
Format HTML standard :
des pages html classiques

Format HTML avec CADRES :

-cadre gauche : table des matières avec des liens
-cadre droit : présentation

AUTOMATIQUE: Crée une présentation HTML par défaut dans une fenêtre séparée, dans laquelle les diapos se succèdent automatiquement après une durée donnée.

(webcast : avec des scripts perl ou asp, pour les "pros")

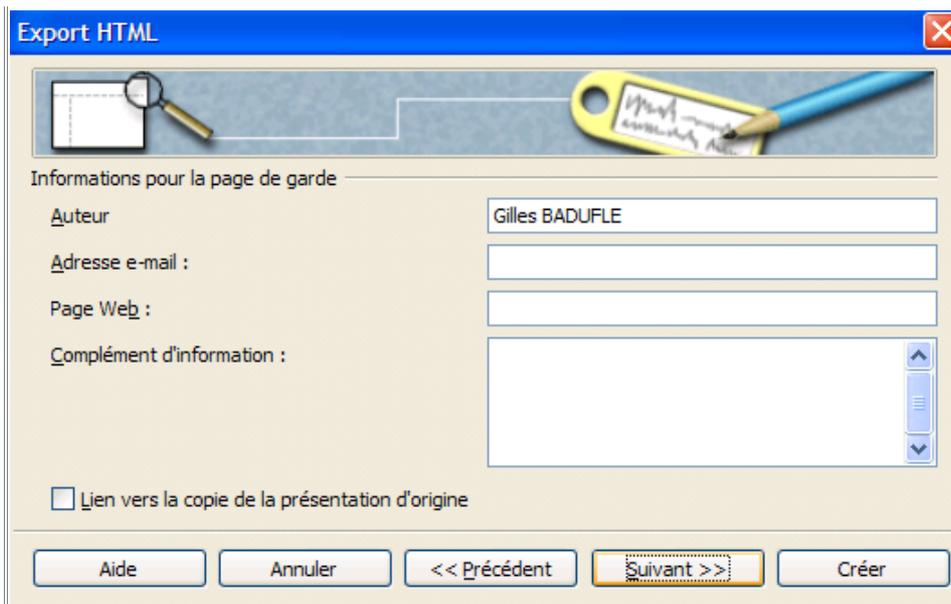


Le bouton "**s**uivant" apporte un écran important à bien configurer... La qualité des images dépendra de la compression Jpg et de la résolution écran. L'ensemble déterminera aussi le poids des fichiers...

Faire des essais et modifier si nécessaire les réglages.

L'exemple présenté exporté au format html standard en JPG 75% et résolution moyenne 800/600 a un poids de 503 Ko

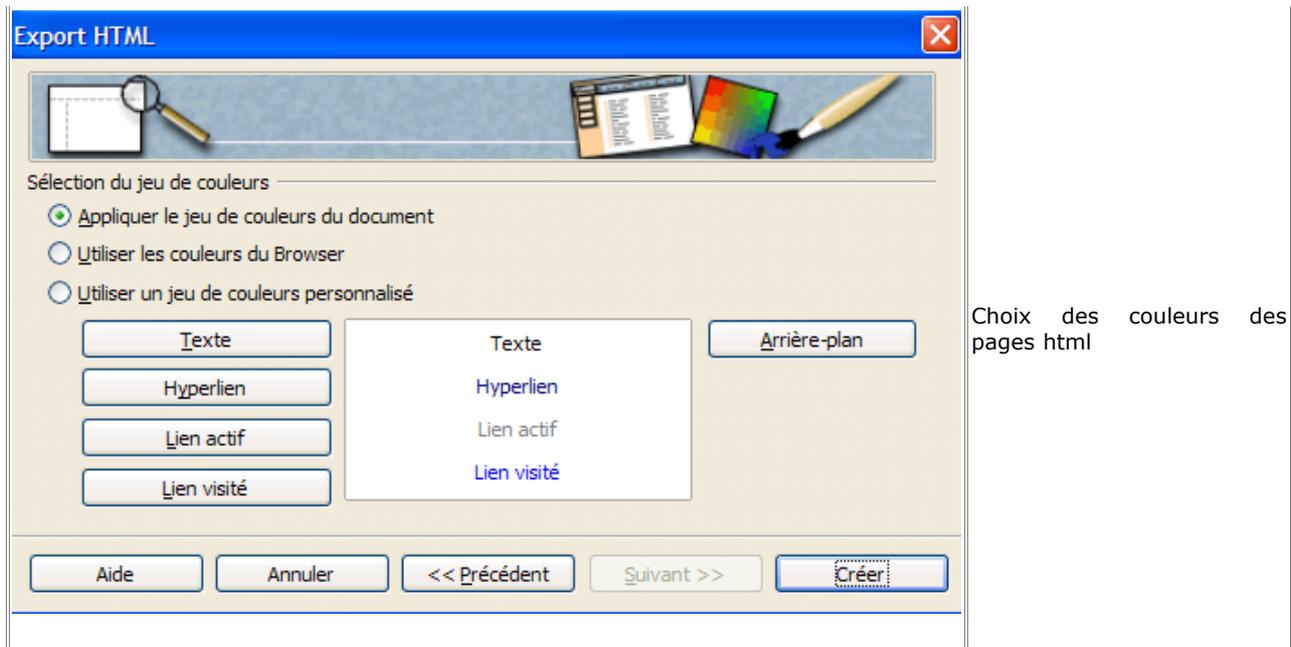
L'exemple présenté exporté au format html avec cadres en JPG 100 % et résolution haute 1024/768 a un poids de 2,6 Mo

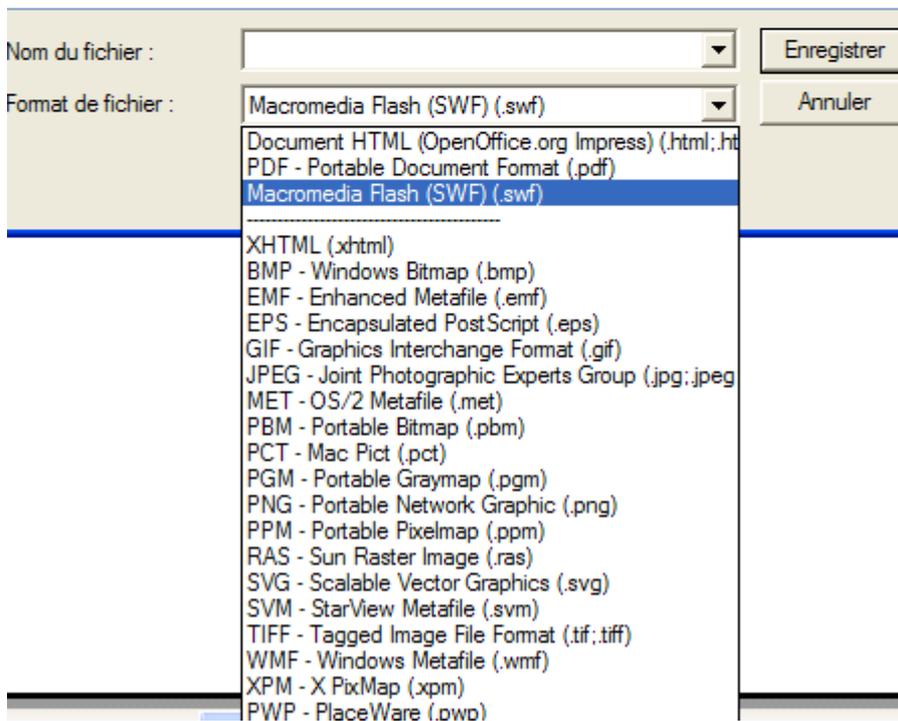
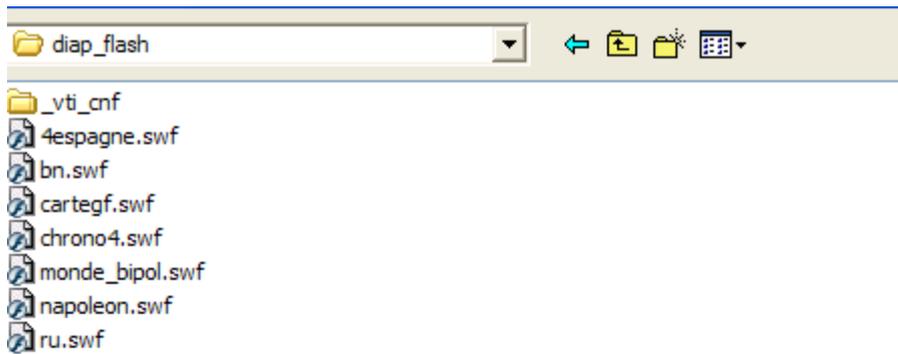


Renseignements pour la "page de garde" du diaporama



Choix des boutons qui s'afficheront pour passer d'une diapo à l'autre





EXPORTER au format FLASH

Quel intérêt ?

- la présentation au format SWF sera visible dans tout navigateur.

- les images seront au format flash swf, cad en mode "vectoriel" donc d'excellente qualité avec zoom possible ![clic droit]

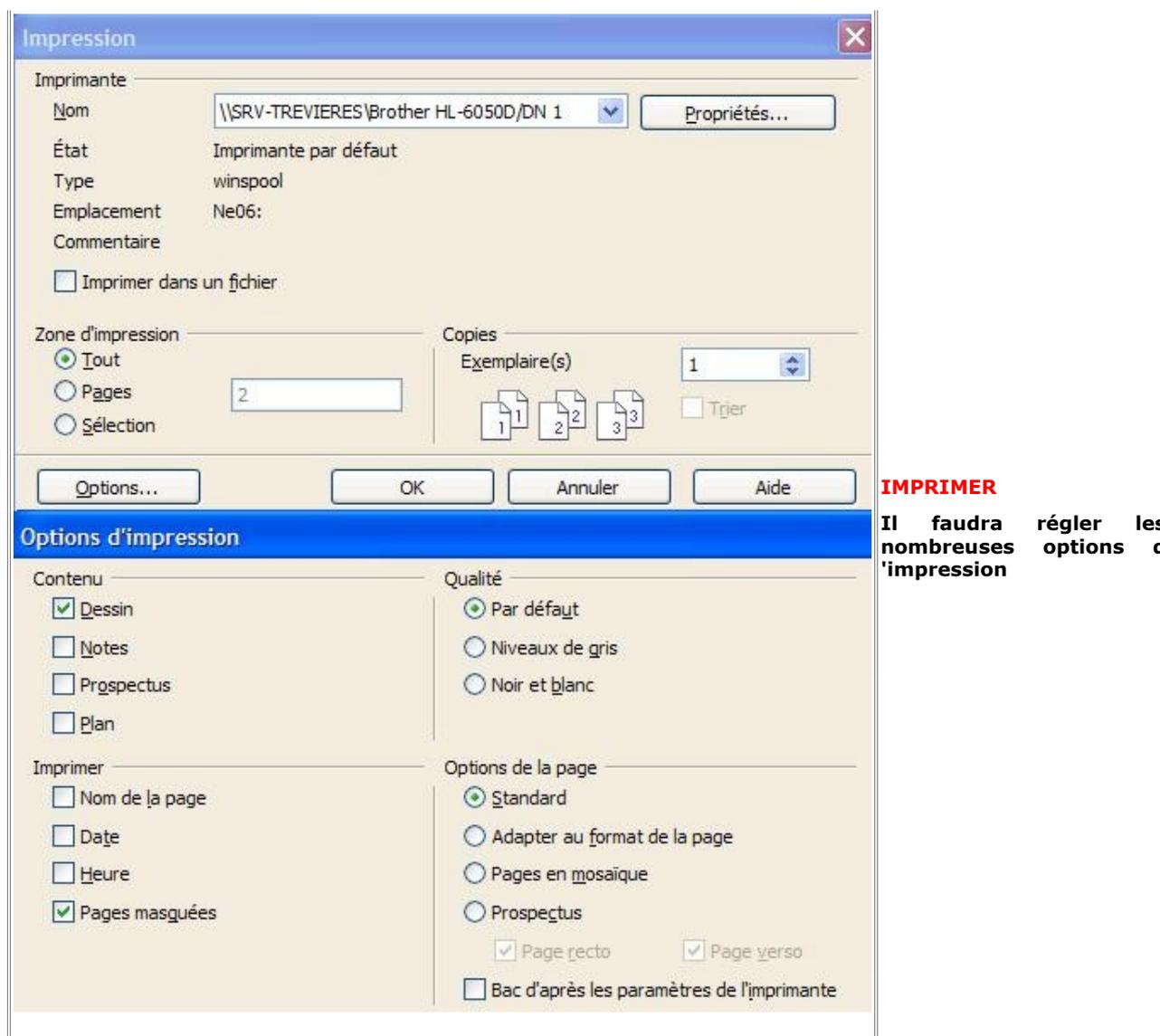
- le changement de diapo se fait par un "Clic" sur la fenêtre.

-Attention, les animations spécifiques ne sont pas conservées.

- la présentation ne pourra pas être modifiée par ceux qui la visualiseront !

C'est la méthode d'exportation que nous préconisons : la meilleure qualité pour un fichier très léger.

L'exemple présenté exporté en Flash a un poids de 100Ko.



6.6 Conclusion

Les bases techniques acquises, il reste désormais à concevoir ses oeuvres : il suffit de quelques idées, d'un peu de pratique, et faire preuve d'imagination au service d'une pédagogie dynamique... Les créations peuvent être très diversifiées.

Ainsi sur le site ooo.hg.free.fr, divers exemples, sont en ligne :

[EXEMPLES niveau collèèe](#)

beaucoup (trop) de temps... tant pour la **recherche des docs que pour les insérer**. Aussi nombreux sont les collègues qui n' envisagent plus de concevoir une carte ou un croquis sur un ordinateur tant l'exercice leur a été périlleux ! De même combien d'enseignants sont restés sur un échec pour avoir tenté de concevoir un axe chronologique avec leur traitement de texte ou leur tableur...

De nombreux établissements sont dans l'**impossibilité d'acheter des licences sur site**, face au coût prohibitif de la plupart des logiciels. Certains EPLE n'ont pas toujours acquis toutes les licences ...

La plupart des **cartes et fonds de cartes ne sont pas libres de droit**, et souvent difficiles à (re)trouver, de plus la multitude de formats de fichiers demeure un frein à leur téléchargement puis utilisation.

Les élèves, à la maison, peuvent rarement travailler sur les logiciels utilisés en classe.

Enfin, on ne peut imposer l'utilisation de logiciels "payants", ni faire circuler des fichiers en format "propriétaire" pour des réalisations informatiques de base de type bureautique (trop de fichiers DOC circulent or c'est un format propriétaire, trop de personnes considèrent que "Powerpoint" est la référence unique qui s'applique à tout type de "diaporama" !!!).

Mieux vaut dépenser les fonds de l'établissement dans des produits disciplinaires pédagogiques spécifiques à coût modéré et qui apportent véritablement de nouvelles possibilités innovantes (Wincarto..R2i.... Keebook).

Rappelons que la suite OpenOffice est

- gratuite & libre donc** diffusable à tous ! Y compris aux élèves et à leurs parents.
- très simple à utiliser** Et de plus, fonctionne mieux et plus simplement que les concurrents payants, en particulier pour les utilisateurs d'images et dessins que sont les enseignants.
- complète** : traitement de texte/ tableur / diapos / dessin vectoriel / htm / base de données
- s'installe partout** : Windows / Linux/ Mac ...

Les atouts d'OOo sur les autres suites, outre la gratuité, sont nombreux. En dehors des produits M..., il existe d'excellents logiciels alternatifs libres et gratuits, ce qui n'est pas toujours évident pour le grand public. Les produits libres, conçus par de nombreux bénévoles formant une véritable communauté, sont les seuls produits qui nous assurent véritablement notre liberté et indépendance face à l'hégémonie du principal éditeur de logiciels. Aujourd'hui, un ordinateur peut fonctionner uniquement avec des logiciels libres ou gratuits (freewares), produits de qualité.

Désormais **créer un document d'histoire géographie n'aura jamais été aussi simple :**

- Pas de fichier à rechercher ... puis à ouvrir : plus de 500 cartes, fonds de cartes, graphiques d'hist-géo, classés en thèmes, sont prêts, visibles dans la "Gallery" d'images, il suffit de **glisser/déposer !**
- Pas de barres d'outils dédiés à trouver : elles s'affichent automatiquement selon le contexte pour modifier les "objets de la gallery" (barre texte, objet, cadre...)
- En plus, possibilité de créer / modifier ses "objets" et toutes les cartes avec la barre d'outils de dessin.

Le travail est simplifié puisqu'il se réalise à partir d'une même interface, soit dans le module intégré "traitement de texte", soit dans le module de dessin vectoriel. Les documents s'enregistrent de manière classique et en une multitude de formats :

- en format **traitement de texte** (.doc éventuellement)
- en **format image** (tous les format classiques "vectoriel " ou " bitmap")
- dans une page **HTML** voire en diapo type Powerpoint

- au format **PDF**
- au format **Flash swf** (carte vectorielle avec Zoom)

Que chacun n'hésite pas à diffuser Ooo et le module Ooo.HG. Que les responsables et décideurs de l'Éducation Nationale ou des collectivités locales prennent enfin conscience du rôle des produits libres et prennent la sage décision de les imposer dans le monde de l'Éducation, plutôt que de dépenser notre argent dans des accords avec des sociétés privées dont le seul but est de faire du profit ou dans des applications "pointues" ne concernant que quelques collègues spécialistes. Utiliser partout OpenOffice simplifie et uniformise la formation des enseignants qui ainsi acquièrent des notions techniques de base, d'ailleurs reproductibles dans tout autre logiciel puisque OpenOffice est une suite complète polyvalente. Rappelons avec force que sans formation initiale ou continue, l'utilisation de l'outil informatique en classe ne pourra se généraliser, ni se banaliser. Un professeur doit parfaitement maîtriser les outils de base avant de transmettre son savoir faire à ses élèves, or les enseignants capables de produire un simple croquis informatisé, créer une cours interactif, concevoir une petite animation pédagogique multiplateforme sont rares.

Puissent Ooo 2.0 et Ooo.HG permettre aux professeurs d'histoire-géographie et à leurs élèves de créer des documents pédagogiques et des activités variés et de qualité, gratuitement et librement, bien sûr !

8 CREDITS

Auteur : Gilles BADUFLE gilles.badufle@ac-caen.fr a :

- conçu les divers modules Ooo.HG,
- modifié et intégré à Ooo 1.0 puis 2.0 les cartes et fonds de cartes conçues par un collectif de collègues enseignants
- créé tous les objets et outils complémentaires à Cart'Ooo et Chron'Ooo
- rédigé les didacticiels
- mis en ligne l'ensemble à disposition libre et gratuite

Site web et Téléchargement des cartes:: ooo.hg.free.fr/ à contacter pour enrichir le fond de cartes.

Contributeurs

-Les collègues professeurs d'histoire géographie concepteurs de **fonds de cartes**, en particulier **JF Bradu – A Plenacoste – P Deviers – L Rehmert – E Dromer – L Resse** qui ont autorisé leur diffusion libre et gratuite.

-**Alain Houot**, professeur d'histoire géographie, auteur des cartes de l'**Atlas** qui a autorisé sa diffusion libre et gratuite.

-les collègues qui ont apporté de nouveaux fonds de cartes ou cartes après la publication de la version 1 : **Nelsom Coelho, Christophe Barroy, Nicolas Abraham, Rémy Petit, Emmanuel Maugard , Philippe Salson , Fritz Jesse**

Que l'auteur soit excusé d'oublis involontaires.

Dernière modification : **Novembre 2005**

Conception : avec **Ooo2.0** et **Printscreen 1.6** pour les captures écran

Liaison : **Projet Documentation OpenOffice.org** - Fr.OpenOffice.org

Fonctionnement : Tout OS

Testé avec une configuration **Windows XP** avec **OOo 2.0**

ainsi que sur

-**Win2k pro**

-**Debian Stable / OOo 2.0** (test réalisé par l'ENS de Lyon)

-**Mac** (test de F Stévenot)

9 LICENCES

9.1 Présentation

Le contenu de cette Documentation et le téléchargement des bibliothèques sont soumis aux Licences de **Documentation et Bibliothèque spécifiques à Ooo.HG**. En effet, l'auteur a été contraint de "verrouiller" les licences face aux tentatives de sociétés privées de s'emparer de ses réalisations pour les exploiter commercialement et en tirer profit !

Ces licences vous accordent la liberté de copier, modifier, distribuer des copies des documentations "OOo.HG" (Cart'OOo, Chron'OOo, Atlas'OOo, Diap'OOo) **et des bibliothèques** (cartes, fonds, objets divers en format bitmap ou vectoriel) **exclusivement de manière gratuite, sans en faire un usage commercial afin de n'en tirer aucun bénéfice. Il est donc interdit de récupérer tout document ou extrait pour le vendre, sous n'importe quelle forme, directement ou indirectement**

Vous ne pouvez utiliser cette Documentation que si vous respectez les conditions de cette Licence. Une copie des Licences est également disponible à l'adresse du site web.

9.2 Auteur et titres

La Documentation d'origine s'intitule **Ooo.HG** avec des modules intégrés appelés **"Cart"OOo, Atlas'OOo** avec **Hist'OOo et Gé'OOo, Chron'OOo, Diap'OOo**.

L'Auteur initial de la documentation d'origine version 1 et de la deuxième version est **Gilles Badufle**

Copyright 2005. Tous droits réservés.

Coordonnées de l'auteur Initial, voir le site de référence : ooo.hg.free.fr/

9.3 Contributeurs principaux :

Il s'agit de collègues professeurs d'histoire-géographie en collège, en lycée ou de professeur

des écoles qu'il faut chaleureusement remercier pour tous les documents fournis gratuitement et mis à disposition pour la communauté.

Fonds de cartes : F Bradu – A Plenacoste – P Deviers – L Rehmet – E Dromer – L Resse ont fourni la plus grande part des fonds de carte du module Cart'OOo

Atlas géographique et historique : **Alain Houot** a dessiné toutes les cartes de l'Atlas et a autorisé Gilles BADUFLE à concevoir son intégration dans la gallery d'OOo.
Eric Dromer a conçu quelques documents spécifiques liés à la Normandie.

D'autres collègues ont permis d'enrichir la Gallery ou de modifier certaines cartes et fonds, **Nelson Coelho, Christophe Barroy, Nicolas Abraham, Rémy Petit, Emmanuel Maugard, Philippe Salson, Fritz Jesse.**

Enfin, **Frédéric Stevenot et Yves Guiet**, premiers utilisateurs et testeurs d'OOo.HG, ont apporté de nombreux encouragements.

Que l'auteur soit excusé d'oublis involontaires.

9.4 Licence de Documentation Libre "OOo.HG"

PRÉAMBULE

Cette licence vous accorde la liberté de copier, modifier, distribuer des copies des documentations OOo.HG (Cart'OOo, Chron'OOo, Atlas'OOo), exclusivement de manière gratuite, sans en faire un usage commercial afin de n'en tirer aucun bénéfice. Ces documentations ne font l'objet d'aucune garantie. En outre, si un tiers les modifie puis les redistribue gratuitement, tous ceux qui en recevront une copie doivent savoir qu'il ne s'agit pas de la version originale afin qu'une copie défectueuse n'entache pas la réputation de l'auteur des documentations

Les termes et conditions précises selon lesquels on peut copier, distribuer, et modifier une telle documentation suivent.

1. DOMAINE D'APPLICATION ET DÉFINITIONS

La présente Licence s'applique à toute la documentation d'OOo.HG (publiée sur le site OOo.HG, sous divers formats :html, pdf, OOo...) contenant une mention placée par le détenteur du copyright indiquant que le document peut être distribué selon les termes de la présente Licence. Le terme « Document », ci-dessous, se réfère à tout manuel ou travail remplissant cette condition.

Une « Version Modifiée » du Document signifie : tout travail contenant le Document, en intégralité ou en partie, aussi bien une copie verbatim ou avec des modifications qu'une traduction dans une autre langue.

Une copie « Transparente » du Document signifie : une copie lisible par une machine, réalisée dans un format dont les spécifications sont disponibles au grand public, et dont le contenu peut être directement visualisé et édité avec des éditeurs de texte génériques ou (pour les images

composées de pixels) avec des programmes de composition d'images génériques ou (pour les figures techniques) un éditeur de dessin vectoriel largement disponible, et qui soit approprié aux logiciels qui mettent le texte en forme et le calibre (formateurs de texte) ou au transcodage automatique vers un assortiment de formats appropriés aux formateurs de texte. Une copie réalisée dans un format de fichier habituellement Transparent mais dont le balisage a été conçu pour contrecarrer ou décourager des modifications ultérieures par le lecteur n'est pas Transparente. Une copie qui n'est pas « Transparente » est appelée « Opaque ».

Les formats appropriés aux copies Transparentes sont par exemple l'ASCII brut sans balises, le format Texinfo, le format LaTeX, SGML ou XML utilisant une DTD publiquement disponible, et l'HTML simple et conforme à la norme, conçu en vue d'une modification manuelle. Les formats Opaques incluent PostScript, PDF, les formats propriétaires qui ne peuvent être lus et édités que par des traitements de texte propriétaires, SGML et XML dont les DTD et/ou les outils de rendu ne sont pas généralement disponibles, et l'HTML généré automatiquement par certains traitements de texte à seule fin d'affichage.

La « Page de Titre » désigne, pour un livre imprimé, la page de titre proprement dite, plus les pages suivantes qui sont nécessaires pour faire figurer, lisiblement, les éléments dont la présente Licence requiert qu'ils apparaissent dans la Page de Titre. Pour les travaux dont le format ne comporte pas de page de titre en tant que telle, « Page de Titre » désigne le texte jouxtant l'apparition la plus marquante du titre de ce travail, qui précède le début du corps du texte.

Il est strictement interdit demander une rétribution financière pour la réalisation et la distribution de la copie sous n'importe quelle forme, directement ou indirectement. Tout usage commercial est interdit.

2. COPIES VERBATIM

Vous pouvez copier et distribuer le Document sur tout support, sans aucun but commercial et sans en tirer aucun bénéfice, pour autant que la présente Licence, les mentions de copyright, et les mentions de licence indiquant que la présente Licence s'applique au Document soient reproduites sur toutes les copies, et que vous n'ajoutiez aucune autre condition à celles de la présente Licence. Vous ne pouvez pas user de moyens techniques à des fins d'obstruction ou de contrôle de la lecture ou de la duplication des copies que vous réalisez ou distribuez.

Vous pouvez aussi prêter des copies, selon les mêmes conditions que celles mentionnées ci-dessus, et vous pouvez exposer publiquement des copies.

3. COPIES EN QUANTITÉ

Si vous publiez des copies imprimées du Document à plus de 100 exemplaires, et que la mention de la licence du Document exige des Textes de Couverture, vous devez inclure les copies dans des couvertures où figurent, clairement et lisiblement, tous ces Textes de Couverture : les Textes de Première de Couverture sur la première de couverture, et les Textes de Quatrième de Couverture sur la quatrième de couverture. Les deux faces de la couverture doivent également clairement et lisiblement vous identifier comme étant l'éditeur de ces copies. La première de couverture doit présenter le titre complet, titre dont tous les mots doivent être également mis en valeur et visibles. Vous pouvez ajouter des éléments supplémentaires sur les couvertures. Toute copie avec des changements limités aux couvertures, pour autant qu'ils préservent le titre du Document et satisfont ces conditions, peut être considérée comme une copie verbatim à tous les autres égards.

Si les textes destinés à l'une ou l'autre page de couverture sont trop volumineux pour y figurer lisiblement, vous devez en mettre les premiers (autant qu'il est raisonnablement possible) sur

la couverture proprement dite, et poursuivre sur les pages adjacentes.

Si vous publiez ou distribuez des copies Opaques du Document à plus de 100 exemplaires, vous devez soit inclure une copie Transparente dans un format lisible par une machine, adapté au traitement automatisé, en accompagnement de chaque copie Opaque, soit indiquer aux côtés de ou dans chaque copie Opaque une adresse de réseau électronique publiquement accessible, qui permette d'obtenir une copie Transparente du Document, sans éléments ajoutés, à laquelle le grand public puisse accéder pour téléchargement anonyme et sans frais en utilisant des protocoles de réseau publics et standard. Si vous retenez la dernière option, vous devez procéder prudemment et prendre les mesures nécessaires, lorsque vous commencez la distribution de copies Opaques en quantité, afin de vous assurer que cette copie Transparente demeurera accessible au public pendant au moins une année après le moment de la distribution (directement ou par l'intermédiaire de vos agents ou revendeurs) de la dernière copie Opaque de cette édition.

Il est exigé que vous contactiez l'auteur du Document bien avant la redistribution de tout grand nombre de copies, afin de leur laisser la possibilité de vous fournir une version mise à jour du Document.

4. MODIFICATIONS

Vous pouvez copier et distribuer une Version Modifiée du Document selon les conditions générales de cette licence et, en particulier selon les termes : " exclusivement de manière gratuite, sans en faire un usage commercial afin de n'en tirer aucun bénéfice.". En complément, vous devez accomplir ce qui suit sur la Version Modifiée :

A. Utilisez dans la Page de Titre (et sur les couvertures, le cas échéant) un titre distinct de celui du Document et de ceux des précédentes versions (qui doivent, s'il en existe, être citées dans la section « Historique » du Document). Vous pouvez utiliser le même titre qu'une version précédant la vôtre si l'éditeur original vous en donne la permission.

B. Indiquez sur la Page de Titre, comme auteurs, une ou plusieurs personnes ou entités responsables de l'écriture des modifications de la Version Modifiée, ainsi qu'au moins cinq des principaux auteurs du Document (ou tous les auteurs principaux, s'ils sont moins de cinq).

C. Apposez sur la Page de Titre de nom de l'éditeur de la Version Modifiée, en tant qu'éditeur.

D. Préservez toutes les mentions de copyright du Document.

E. Ajoutez une mention de copyright appropriée à vos modifications, aux côtés des autres mentions de copyright.

F. Incluez, immédiatement après les mentions de copyright, une mention de licence qui accorde la permission publique d'utiliser la Version Modifiée selon les termes de la présente Licence, sous la forme présentée dans la section Addendum ci-dessous.

G. Préservez dans cette mention de licence les listes complètes des Sections Invariables et des Textes de Couverture exigés, données dans la mention de licence du Document.

H. Incluez une copie non altérée de la présente Licence.

I. Préservez la section intitulée « Historique », et son titre, et ajoutez-y un article indiquant au moins le titre, l'année, les nouveaux auteurs, et l'éditeur de la Version Modifiée telle qu'elle apparaît sur la Page de Titre. Si le Document ne contient pas de section intitulée « Historique », créez-en une et indiquez-y le titre, l'année, les auteurs et l'éditeur du

Document tels qu'indiqués sur la Page de Titre, puis ajoutez un article décrivant la Version Modifiée, comme exposé dans la phrase précédente.

J. Préservez, le cas échéant, l'adresse de réseau électronique donnée dans le Document pour accéder publiquement à une copie Transparente du Document, et préservez de même les adresses de réseau électronique données dans le Document pour les versions précédentes, sur lesquelles le Document se fonde. Cela peut être placé dans la section « Historique ». Vous pouvez omettre l'adresse de réseau électronique pour un travail qui a été publié au moins quatre ans avant le Document lui-même, ou si l'éditeur original de la version à laquelle il se réfère en donne l'autorisation.

K. Dans toute section intitulée « Remerciements » ou « Dédicaces », préservez le titre de section et préservez dans cette section le ton et la substance de chacun des remerciements et/ou dédicaces donnés par les contributeurs.

L. Préservez toutes les Sections Invariables du Document, non altérées dans leurs textes et dans leurs titres. Les numéros de sections ou leurs équivalents ne sont pas considérés comme faisant partie des titres de sections.

M. Supprimez toute section intitulée « Approbations ». Une telle section ne doit pas être incluse dans la Version Modifiée.

N. Ne changez pas le titre d'une section existante en « Approbations » ou en un titre qui entre en conflit avec celui d'une Section Invariable quelconque.

Si la Version Modifiée inclut de nouvelles sections d'avant-propos ou des annexes qui remplissent les conditions imposées aux Sections Secondaires et ne contiennent aucun élément tiré du Document, vous pouvez, à votre convenance, désigner tout ou partie de ces sections comme « Invariables ». Pour ce faire, ajoutez leurs titres à la liste des Sections Invariables dans la mention de licence de la Version Modifiée. Ces titres doivent être distincts de tout autre titre de section.

Vous pouvez ajouter une section intitulée « Approbations », pourvu qu'elle ne contienne rien d'autre que l'approbation de votre Version Modifiée par diverses parties -- par exemple, indication d'une revue par les pairs ou bien que le texte a été approuvé par une organisation en tant que définition de référence d'un standard.

Vous pouvez ajouter un passage de cinq mots ou moins en tant que Texte de la Première de Couverture, et un passage de 25 mots ou moins en tant que Texte de Quatrième de Couverture, à la fin de la liste des Textes de Couverture de la Version Modifiée. Toute entité peut ajouter (ou réaliser, à travers des arrangements) au plus un passage en tant que Texte de la Première de Couverture et au plus un passage en tant que Texte de la Quatrième de Couverture. Si le Document inclut déjà un texte de Couverture pour la même couverture, précédemment ajouté par vous ou, selon arrangement, réalisé par l'entité pour le compte de laquelle vous agissez, vous ne pouvez en ajouter un autre ; mais vous pouvez remplacer l'ancien, avec la permission explicite de l'éditeur qui l'a précédemment ajouté.

Le ou les auteur(s) et le ou les éditeur(s) du Document ne confèrent pas par la présente Licence le droit d'utiliser leur nom à des fins publicitaires ou pour certifier ou suggérer l'approbation de n'importe quelle Version Modifiée.

5. MÉLANGE DE DOCUMENTS

Vous pouvez mêler le Document à d'autres documents publiés sous la présente Licence, selon les termes définis dans la section Modifications ci-dessus, traitant des versions modifiées, pour

autant que vous incluiez dans ce travail toutes les Sections Invariables de tous les documents originaux, non modifiées, et en les indiquant toutes comme Sections Invariables de ce travail dans sa mention de licence.

Le travail issu du mélange peut ne contenir qu'une copie de cette Licence, et de multiples Sections Invariables identiques peuvent n'être présentes qu'en un exemplaire qui les représentera toutes. S'il existe plusieurs Sections Invariables portant le même nom mais des contenus différents, faites en sorte que le titre de chacune de ces sections soit unique, en indiquant à la fin de chacune d'entre elles, entre parenthèses, le nom de l'auteur original ou de l'éditeur de cette section s'il est connu, ou un numéro unique dans les collisions restantes. Pratiquez les mêmes ajustements pour les titres de sections, dans la liste des Sections Invariables de la mention de licence de ce travail mélangé.

Dans le mélange, vous devez regrouper toutes les sections intitulées « Historique » dans les divers documents originaux, afin de constituer une unique section intitulée « Historique » ; combinez de même toutes les sections intitulée « Remerciements », et toutes les sections intitulées « Dédicaces ». Vous devez supprimer toutes les sections intitulées « Approbations ».

6. RECUEILS DE DOCUMENTS

Vous pouvez réaliser un recueil regroupant le Document et d'autres documents publiés sous la présente Licence, et remplacer les diverses copies de la présente Licence figurant dans les différents documents par une copie unique incluse dans le recueil, pour autant que vous suiviez les règles de la présente Licence relatives à la copie verbatim pour chacun de ces documents, dans tous les autres aspects.

Vous pouvez n'extraire qu'un seul document d'un tel recueil, et le distribuer individuellement sous la présente Licence, pour autant que vous insériez une copie de la présente Licence dans le document extrait, et que vous suiviez la présente Licence dans tous ses autres aspects concernant la reproduction verbatim de ce document.

7. AGRÉGATION AVEC DES TRAVAUX INDÉPENDANTS

Une compilation du Document ou de ses dérivés avec d'autres documents ou travaux séparés et indépendants, ou bien sur une unité de stockage ou un support de distribution, ne compte pas comme une Version Modifiée de ce Document, pour autant qu'aucun copyright de compilation ne soit revendiqué pour la compilation. Une telle compilation est appelée une « agrégation », et la présente Licence ne s'applique pas aux autres travaux contenus et ainsi compilés avec le Document, sous prétexte du fait qu'ils sont ainsi compilés, s'ils ne sont pas eux-mêmes des travaux dérivés du Document.

Si les exigences de la section Copies en quantité en matière de Textes de Couverture s'appliquent aux copies du Document, et si le Document représente moins du quart de la totalité de l'agrégat, alors les Textes de Couverture du Document peuvent n'être placés que sur les couvertures qui entourent le document, au sein de l'agrégation. Dans le cas contraire, ils doivent apparaître sur les couvertures entourant tout l'agrégat.

8. TRADUCTION

La traduction est considérée comme un type de modification, de sorte que vous devez distribuer les traductions de ce Document selon les termes de la section Modifications. La substitution des Sections Invariables par des traductions requiert une autorisation spéciale de la part des détenteurs du copyright, mais vous pouvez ajouter des traductions de tout ou partie des Sections Invariables en sus des versions originales de ces Sections Invariables. Vous pouvez inclure une traduction de la présente Licence pourvu que vous incluiez la version

originale, en anglais, de la présente Licence. En cas de désaccord entre la traduction et la version originale, en anglais, de la présente Licence, la version originale prévaudra.

9. RÉVOCACTION

Vous ne pouvez copier, modifier, sous-licencier ou distribuer le Document autrement que selon les conditions expressément prévues par la présente Licence. Toute tentative de copier, modifier, sous-licencier ou distribuer autrement le Document est nulle et non avenue, et supprimera automatiquement vos droits relatifs à la présente Licence. De même, les parties qui auront reçu de votre part des copies ou des droits sous couvert de la présente Licence ne verront pas leurs licences révoquées tant que ces parties demeureront en pleine conformité avec la présente Licence.

Quiconque peut utiliser la présente Licence dans un document rédigé en insérant une copie de la présente Licence dans le document et en plaçant le copyright et les mentions de licence suivants juste après la page de titre :

*Copyright (c) ANNÉE VOTRE NOM.
Permission est accordée de copier, distribuer et/ou modifier ce
document selon les termes de la Licence de Documentation Libre OOo.HG*

Licence de Documentation Libre "OOo.HG". Version 1 . Octobre 2005

9.5 Licence de Bibliothèque libre " OOo.HG"

Préambule

Cette licence vous accorde la liberté de copier, modifier, distribuer des copies des bibliothèques OOo.HG (fonds de cartes, cartes, objets divers d'histoire géographique dans les modules Cart'OOo, Chron'OOO, Atlas'OOo, Diap'OOo), exclusivement de manière gratuite, sans en faire un usage commercial afin de n'en tirer aucun bénéfice.

Ces bibliothèques ne font l'objet d'aucune garantie. En outre, si un tiers les modifie puis les redistribue gratuitement, tous ceux qui en recevront une copie doivent savoir qu'il ne s'agit pas de la version originale afin qu'une copie défectueuse n'entache pas la réputation de l'auteur des bibliothèques.

Les termes et conditions précises selon lesquels on peut copier, distribuer, et modifier une telle bibliothèque suivent.

Stipulations et conditions relatives à la copie, la distribution et la modification

Article 0 Le présent Accord de Licence s'applique à la bibliothèque OOo.HG (fonds de cartes, cartes, objets divers d'histoire géographique dans les modules Cart'OOo, Chron'OOO, Atlas'OOo, Diap'OOo)

Article 1 Vous pouvez copier et distribuer des copies conformes et complètes de la Bibliothèque, telles que vous les avez obtenues (par téléchargement ou autre moyen), sur n'importe quel support, à condition de placer sur chaque copie un copyright approprié et une restriction de garantie, de ne pas modifier ou omettre toutes les stipulations se référant à la présente Licence et à la limitation de garantie, et de fournir avec toute copie de la Bibliothèque

un exemplaire de la Licence.

Article 2 Il est strictement interdit demander une rétribution financière pour la réalisation et la distribution de la copie sous n'importe quelle forme, directement ou indirectement. Tout usage commercial est interdit.

Article 3 Vous pouvez modifier vos copies de la Bibliothèque ou partie de celle-ci, ou d'un travail fondé sur cette Bibliothèque, et copier et distribuer ces modifications selon les termes des article 1 et article 2, à condition de vous conformer également aux conditions suivantes: a) Le travail dérivé doit être lui-même une bibliothèque logicielle d'histoire-géographie destinée à OpenOffice.

b) Ajouter aux fichiers modifiés l'indication très claire des modifications effectuées, ainsi que la date de chaque changement.

c) Distribuer sous les termes de la présente Licence l'ensemble de la réalisation, à tous, et sans frais.

Toutes ces conditions s'appliquent à l'ensemble des modifications.

Article 4 Vous pouvez également combiner ou lier un «travail qui utilise la Bibliothèque» avec cette dernière pour produire un travail contenant des portions de la Bibliothèque, et distribuer ce dernier sous les conditions qui vous siéront, pourvu que ces conditions autorisent la modification de ce travail pour utilisation personnelle, ainsi que l'ingénierie à revers afin de déboguer ces modifications. Vous devez fournir avec chaque copie du travail une note très claire expliquant que la Bibliothèque fut utilisée dans sa conception, et que la Bibliothèque et son utilisation sont couvertes par la présente Licence. Vous devez également fournir une copie de la présente Licence. Si le travail, lors de son exécution, affiche des copyrights, vous devez inclure parmi ces derniers le copyright de la Bibliothèque, ainsi qu'une référence expliquant à l'utilisateur où il pourra trouver une copie de la présente Licence. Vous devez aussi vous conformer à l'un des points suivants:

a) Accompagner le travail avec l'intégralité du code source pour la Bibliothèque, sous une forme lisible par un ordinateur, ainsi que les éventuelles modifications que vous lui avez apportées pour réaliser ce travail (lequel doit être distribué selon les termes des articles 1 et 2). Si le travail est un exécutable lié avec la Bibliothèque, il vous faut proposer également, sous une forme lisible par un ordinateur, l'ensemble du «travail qui utilise la Bibliothèque», sous forme de code source ou objet, de telle sorte que l'utilisateur puisse modifier la Bibliothèque et effectuer de nouveau l'édition de liens, afin de produire un exécutable modifié, renfermant une version modifiée de la Bibliothèque (il est entendu que l'utilisateur qui modifie le contenu des fichiers de définitions de la Bibliothèque ne sera pas forcément capable de recompiler l'application afin d'utiliser la version modifiée de ces définitions).

b) Utiliser un mécanisme de partage de bibliothèques convenable pour l'édition de liens avec la Bibliothèque. Un mécanisme convenable est un mécanisme qui: 1) utilise une copie de la bibliothèque déjà présente sur le système de l'utilisateur, plutôt que de copier des fonctions de la bibliothèque au sein de l'exécutable, et 2) fonctionnera correctement avec une version modifiée de la bibliothèque, si l'utilisateur en installe une, tant que la version modifiée sera compatible avec la version qui a servi à la réalisation du travail.

c) Faire une offre écrite, valable pendant au moins trois ans, proposant de distribuer à cet utilisateur les éléments spécifiés dans l'article 6a, ci-dessus, pour un tarif n'excédant pas le coût de la copie.

d) Si le travail est distribué en proposant un accès à une copie située à un endroit désigné,

proposer de manière équivalente, depuis ce même endroit, un accès aux objets spécifiés ci-dessus.

e) Vérifier que l'utilisateur a déjà reçu une copie de ces objets, ou que vous la lui avez déjà envoyée.

Pour un programme exécutable, la forme requise du «travail qui utilise la Bibliothèque» doit comprendre toute donnée et tout utilitaire nécessaires pour pouvoir reconstruire l'exécutable. Toutefois, l'environnement standard de développement du système d'exploitation mis en oeuvre (source ou binaire) -- compilateurs, bibliothèques, noyau, etc. -- constitue une exception, sauf si ces éléments sont diffusés en même temps que le programme exécutable. Il est possible que cette clause soit en contradiction avec les restrictions apportées par les licences d'autres bibliothèques propriétaires qui habituellement n'accompagnent pas le système d'exploitation. Une telle contradiction signifie qu'il Vous est impossible d'utiliser ces dernières en conjonction avec la Bibliothèque au sein d'un exécutable distribué par Vous.

Article 5 Vous ne pouvez pas copier, modifier, céder, déposer ou distribuer la Bibliothèque d'une autre manière que l'autorise la présente Licence. Toute tentative de ce type annule immédiatement vos droits d'utilisation de la Bibliothèque sous cette Licence. Toutefois, les tiers ayant reçu de vous des copies de la Bibliothèque ou le droit d'utiliser ces copies continueront à bénéficier de leur droit d'utilisation tant qu'ils respecteront pleinement les conditions de la présente Licence.

Article 6 Ne l'ayant pas signée, Vous n'êtes pas obligé d'accepter la présente Licence. Cependant, rien d'autre ne vous autorise à modifier ou distribuer la Bibliothèque ou quelque travaux dérivés: la loi l'interdit tant que vous n'acceptez pas les termes de la présente Licence. En conséquence, en modifiant ou en distribuant la Bibliothèque (ou tout travail fondé sur elle), vous acceptez implicitement tous les termes et conditions de la présente Licence.

Article 7 . La diffusion d'une Bibliothèque (ou de tout travail dérivé) suppose l'envoi simultané d'une licence autorisant la copie, la distribution, l'édition de liens avec, ou la modification de la Bibliothèque, aux termes et conditions de la Licence. Vous n'avez pas le droit d'imposer de restrictions supplémentaires aux droits transmis au destinataire. Vous n'êtes pas responsable du respect de la Licence par un tiers.

Article 8 . Si, à la suite d'une décision de Justice, d'une plainte en contrefaçon ou pour toute autre raison (liée ou non à la contrefaçon), des conditions vous sont imposées (que ce soit par ordonnance, accord amiable ou autre) qui se révèlent incompatibles avec les termes de la présente Licence, Vous n'êtes pas pour autant dégagé des obligations liées à celle-ci: si Vous ne pouvez concilier vos obligations légales ou autres avec les conditions de cette Licence, Vous ne devez pas distribuer la Bibliothèque. Si une partie quelconque de cet article est invalidée ou inapplicable pour quelque raison que ce soit, le reste de l'article continue de s'appliquer et l'intégralité de l'article s'appliquera en toute autre circonstance. Le présent article n'a pas pour but de Vous pousser à enfreindre des droits ou des dispositions légales ni en contester la validité; son seul objectif est de protéger l'intégrité du système de distribution du Logiciel Libre. De nombreuses personnes ont généreusement contribué à la large gamme de logiciels distribuée de cette façon en toute confiance; il appartient à chaque auteur/donateur de décider de diffuser ses logiciels selon les critères de son choix.

Article 9 . Si Vous désirez incorporer des éléments de la Bibliothèque dans d'autres programmes libres dont les conditions de distribution diffèrent, Vous devez écrire à l'auteur pour lui en demander la permission.

Article 10 . Parce que l'utilisation de la Bibliothèque est libre et gratuite, aucune garantie n'est

fournie, comme le permet la loi. Sauf mention écrite, les détenteurs du copyright et/ou les tiers fournissent la Bibliothèque en l'état, sans aucune sorte de garantie explicite ou implicite, y compris les garanties d'adaptation dans un but particulier. Vous assumez tous les risques quant à la qualité et aux effets de la Bibliothèque. Si la Bibliothèque est défectueuse, Vous assumez le coût de tous les services, corrections ou réparations nécessaires.

Article 11. Sauf lorsqu'explicitement prévu par la Loi ou accepté par écrit, ni le détenteur des droits, ni quiconque autorisé à modifier et/ou redistribuer la Bibliothèque comme il est permis ci-dessus ne pourra être tenu pour responsable de tout dommage direct, indirect, secondaire ou accessoire (pertes financières dues au manque à gagner, à l'interruption d'activités ou à la perte de données, etc., découlant de l'utilisation de la Bibliothèque ou de l'impossibilité d'utiliser celle-ci).

Quiconque peut utiliser la présente Licence pour une création de bibliothèque pour OpenOffice en insérant une copie de la présente Licence dans le document et en plaçant le copyright et les mentions de licence suivants :

Copyright (c) ANNÉE VOTRE NOM.

Permission est accordée de copier, distribuer et/ou modifier ce document selon les termes de la Licence de Bibliothèque Libre Ooo.HG

Licence de Bibliothèque Libre "Ooo.HG". Version 1 . Octobre 2005
