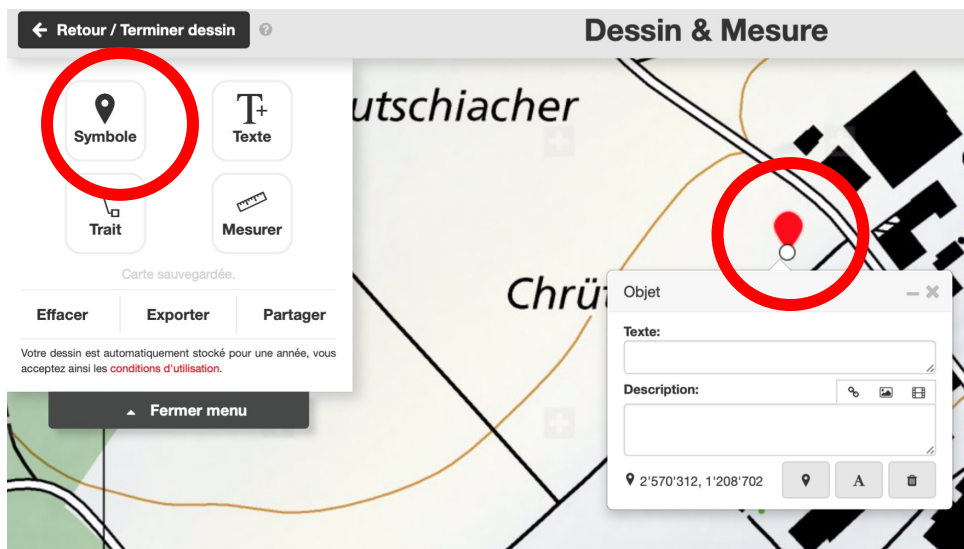
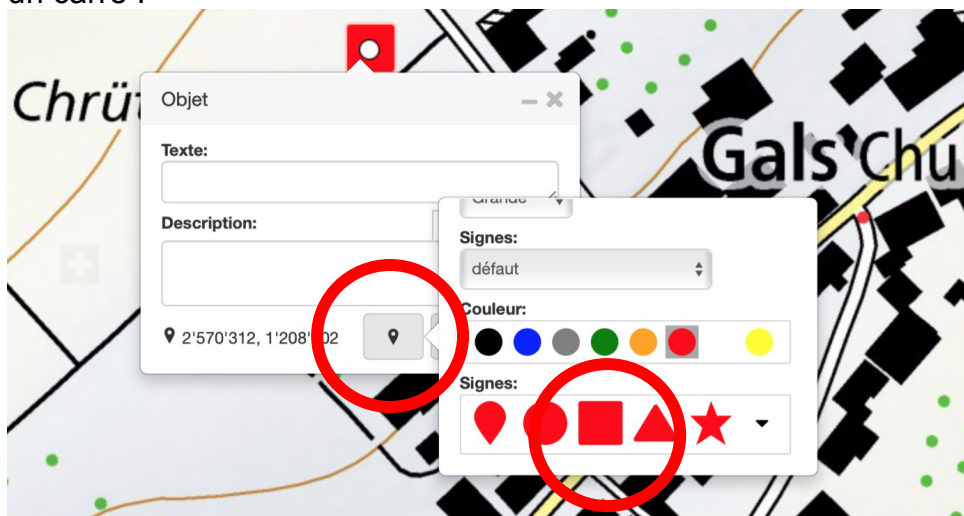


Dessiner et mesurer avec le visualiseur de cartes (map.geo.admin.ch) II: Ajouter des objets et enregistrer comme fichier KML

1. Zoome sur la carte jusqu'à ce qu'elle s'affiche en MTP (Modèle topographique du paysage). Ouvre le menu „Dessiner & mesurer sur la carte“ et sélectionne „Symbole“ tu peux alors ajouter un symbole sur la carte et lui donner un nom de lieu-dit:



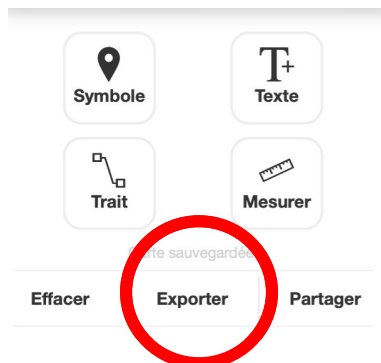
2. Si tu cliques sur le symbole, une fenêtre s'ouvre, tu peux alors modifier l'icône, la taille et la couleur du symbole ou modifier son intitulé. Choisis par exemple un carré :



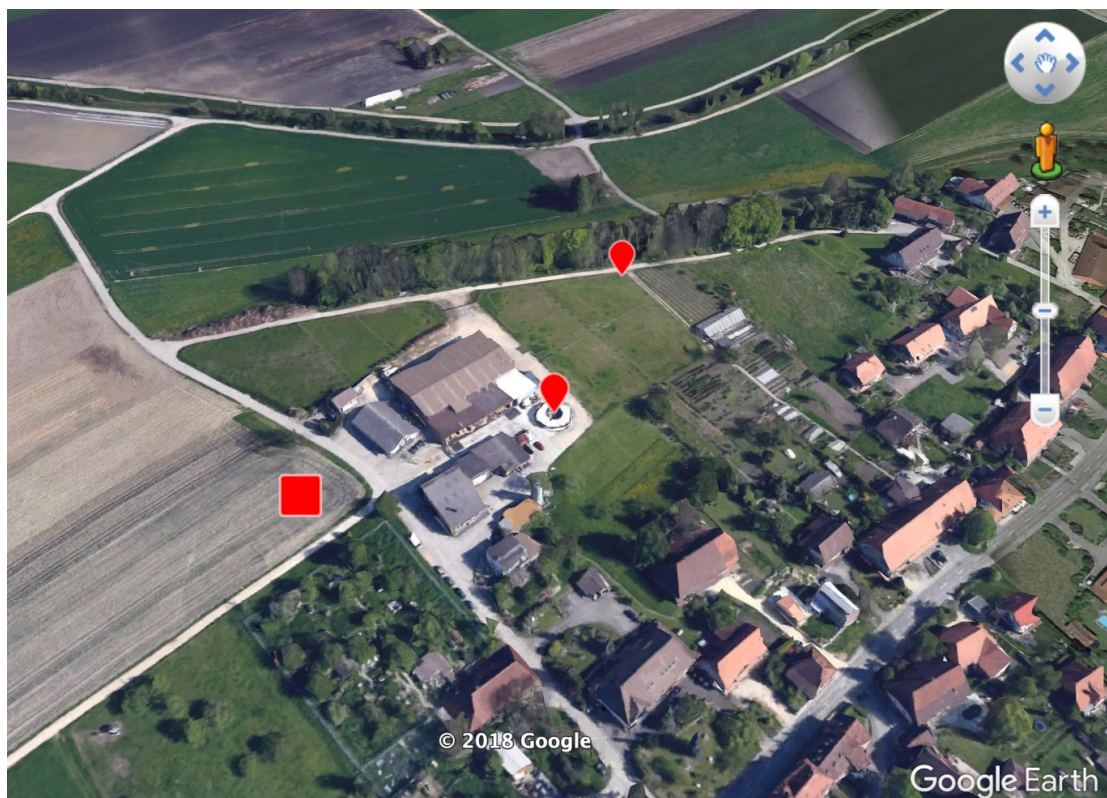
3. Tu peux ainsi créer une dizaine de symboles. Il existe encore plus de symboles mais ils ne sont pas pensés à cet effet, s'agissant plus de pictogrammes :



- Après avoir fini d'ajouter des symboles, tu peux enregistrer ta création. Pour cela il faut cliquer dans le menu sur „Exporter“. Tes éléments de dessin sont alors enregistrés dans tes téléchargements sous forme d'un jeu de données au format KML.



- Keyhole Markup Language (KML) est un langage de programmation pour stocker et décrire des données géographiques. Ce format est connu car il est très pratique pour partager des données géographiques. Ce format peut facilement être affiché dans un grand nombre d'applications comme par exemple Google Earth. Ouvre ton document que tu as enregistré et téléchargé au format KML avec Google Earth:



6. Tu peux ouvrir ou importer un document KML ou celui que tu as enregistré auparavant dans le visualiseur de cartes. Pour cela il faut aller dans le menu à droite et choisir „Outils avancés“ -> „Importer“.

