

Mode d'emploi du logiciel Bayo Carto Exploreur 3  
version 5 du 15/12/08

On suppose que le logiciel est déjà installé sur l'ordinateur.


Ouvrir l'écran sur la localité désirée.

L'écran ouvre sur la configuration dans laquelle vous l'avez laissé: une carte à zoom 50 % par exemple.( dernier bouton tout à fait à droite de la 2ème ligne après 3 loupes).  
Vous avez intérêt à tout décocher dans les « bibliothèques de routes et de tracés » pour avoir une carte complètement dégagée quand vous avez fini de tracer une randonnée.

Sur la ligne supérieure : « Fichier Configuration Carte etc », clic G sur « Carte ».  
clic G sur « rechercher une localité ».

Clic G sur le bouton « paire de jumelles » en 2ème ligne revient au même et gagne un clic.  
Sur la fenêtre « rechercher une localité » qui s'ouvre, effacer l'inscription et mettre celle de la localité recherchée par exemple : Courzieu ( le logiciel refuse les accents aigus, graves et circonflexes) et clic G sur OK.

La carte s'affiche alors avec Courzieu au centre de l'écran.



A l'extrémité de la ligne IGN SCAN 25000 il y a possibilité de changer le zoom, mais le zoom 50 % donne une échelle plus grande que celle des cartes papier au 1/25000 car on a 32 mm sur l'écran pour 500 m sur le terrain soit 64 mm pour 1000m.  
Les cartes au 1/25000 donnent 40 mm pour 1000 m sur le terrain.

Sur la même ligne on trouve une « grille » bleue qui permet d'avoir ou non le quadrillage UTM WGS84 : (latitudes et longitudes) en bleu sur la carte en faisant clic G.

Le quadrillage UTM WGS84 des cartes IGN est nécessaire pour donner les coordonnées de sa position aux services de sécurité en cas d'accident donc le faire apparaître.

Nota: sur l'écran pour avoir le quadrillage UTM ( attention il y en a 8 autres), il faut faire clic G sur le bouton de la la barre d'outils de bas d'écran à l'extrême G et clic G sur UTM.

Tracer une route avec Carto exploreur.

Nous conseillons donc de travailler au zoom 50 %.

Vous pouvez aussi travailler au zoom 100 % et être ainsi plus précis mais avec une vue d'ensemble limitée. Pour avoir cette vue d'ensemble, vous pouvez avoir la carte papier à côté de vous.

Sur la 3ème ligne clic G sur le bouton : 3 carrés noirs reliés par 2 traits rouges complètement à droite sous le zoom.

Amener la pointe de la flèche de souris à l'endroit exact d'où vous souhaitez partir (la flèche est maintenant accompagnée du logo 3 carrés, 2 traits).

Double clic G et vous obtenez le premier « waypoint » c'est à dire un gros point noir dans un

cercle blanc et en déplaçant la flèche, vous entraînez un ruban rouge ( la glue) qui restera attaché au dernier waypoint matérialisé.

Il apparaît également une fenêtre « Distance et route » donnant la distance depuis le départ.

Pour tracer la route il s'agit de suivre avec la pointe de la flèche le chemin choisi et de cliquer G une seule fois, pour matérialiser un waypoint et un segment.

Inutile de dire que plus le trajet est en courbe plus il faut multiplier les waypoints pour que les segments collent au plus près à la trajectoire sur le terrain.

La fenêtre donne la distance parcourue depuis le départ, il est donc possible intuitivement de calibrer l'itinéraire à la distance souhaitée.

### Difficultés rencontrées

Se débarrasser du ruban rouge ou arrêter la route: clic D

Vous arrivez en bord d'écran: avec la souris vous actionnez les flèches en bordure d'écran de façon à vous redonner du terrain à parcourir; le ruban rouge ( la glue) vous suit ou bien disparaît mais vous le retrouvez dès que vous vous rapprochez du dernier waypoint matérialisé.

Modification d'itinéraire à partir d'un point donné : pointer sur le premier waypoint à modifier et en restant appuyé clic G faire glisser le point jusqu'à la nouvelle position et relâcher le clic pour marquer le waypoint; faire ainsi successivement pour tous les waypoints à déplacer. Vous avez un waypoint de trop : clic D sur ce waypoint, clic G sur « supprimer », clic G sur « enlever le point etc ».

Après la manoeuvre ci-dessus ou autre, si la précision du tracé nécessite des waypoints supplémentaires: pointer sur le segment rouge qui vient après le dernier waypoint valable puis Clic D et clic G sur « insérer un waypoint » clic G pour marquer le waypoint puis clic D pour se dégager de la glue (le trait rouge qui restait attaché à la flèche).

Reprendre le tracé à partir du dernier waypoint marqué: clic D n'importe où sur le segment rouge puis clic G sur « poursuivre la route », revoilà la glue sur le dernier waypoint marqué et l'on peut recommencer à marquer des waypoints. Le tableau donnant la distance parcourue depuis l'origine reparait aussi.

Nommer l'itinéraire:

clic G sur « bibliothèque de routes » bouton 3 carrés noirs 2 traits rouges (à gauche 3 ème ligne).

Le logiciel vous a automatiquement gratifié d'un numéro de route « Rte 00x » dès que vous avez inscrit un waypoint ; clic D sur ce numéro de route et clic G sur « renommer ». La « bibliothèque de routes » apparaît avec un espace bleu et blanc, on efface « Rte00x » et l'on tape le nouveau nom que l'on entre par clic G

Masquer ou démasquer les waypoints:

Dans le tableau « bibliothèque de route » sous « Nom » il y a un carré que l'on peut cocher ou non par un clic G.

Quand le carré est coché les waypoints et le trait (glue) sont apparents.

Quand le carré est vide la carte est vide également.

Transformer une route en tracé.

Bouton de gauche 3 carrés noirs 2 traits rouges clic G

sur la route choisie: clic D

clic G sur « transformer en tracé ».

Le tracé apparaît dans une couleur que l'on peut changer par clic D sur la route et clic G sur « propriétés » le tableau des couleurs apparaît et le choix est à valider par clic G sur OK.

Penser à cocher la case « transparent » pour que les indications de la carte IGN ne soient pas complètement masquées.

Le tracé n'apparaît que si dans « bibliothèque des tracés », sous « Nom » le petit carré est coché.

Comme précédemment on masque ou démasque le tracé en cochant ou décochant le petit carré bleu sous « Nom » de la « bibliothèque de tracés ».

Imprimer le tracé:

Clic G sur « Fichier » puis sur « mise en page » et choisir « échelle 1/25 000 » puis « aperçu » et « imprimer » si le circuit rentre dans l'A4 sinon mieux centrer le circuit sur l'écran de départ.

L'impression obtenue est exactement au 1/25 000.

Profil en long du circuit, dénivelé

Clic G sur bouton « bibliothèque de tracés »

Clic D sur l'itinéraire choisi

Clic G sur « profil »

Un écran apparaît portant en titre le nom de la randonnée, avec le profil en rouge et un réticule (croisement de 2 fils rouges carmin) déplaçable avec la souris: si l'on pointe sur un point du circuit l'on obtient en « x » la distance en km depuis le départ et en « y » l'altitude en mètres.

L'écran obtenu donne également les mètres montés et descendus donc le dénivelé de la randonnée.

Quand on revient au point de départ, mètres de montées et mètres de descente sont égaux.

Nomenclature des boutons de la barre d'outils

Clic G sur « Aide » de la ligne supérieure.

Clic G sur « Aide de Cartoexplorateur 3 »

Clic G sur « Mise en oeuvre »

Clic g sur « Ouvrir »

Clic G sur « Prise en main/visualisation ».

La carte de France apparaît et en déroulant le document, le dessin reproduisant la disposition de la barre d'outils avec tous ses boutons, la nomenclature et les désignations apparaissent.

Zoom sur un point de la carte:

Agrandir des détails en se servant de la loupe grossissante en 2ème ligne à gauche de l'écran par une série de Clic G. ( carte agrandie utile pour sortir d'un village)

Pour obtenir un tirage de l'agrandissement, faire par une séries de clic G, « Fichier » puis « Mise en page » et pointer dans le bouton « Fonction du niveau de zoom » puis « imprimer ».

Connaître la distance d'un point depuis le départ

clic D sur un segment entre 2 way points

Clic G sur « détails » de la fenêtre qui s'ouvre donnant pour chaque numéro de way point : altitude et distance depuis le départ.

Clic G sur un way point : vous obtenez son numéro.

Vous cherchez en faisant défiler, dans la fenêtre à ce numéro les données: altitude et distance depuis le départ.

Connaître le point à distance « x »: 5 km par exemple du point de départ

Question souvent posée : encore combien de km ?

Vous faites défiler dans la fenêtre les way points et repérez le numéro de celui qui est le plus proche de « 5 km » dans l'exemple choisi.

En pointant sur les way points successivement vous trouvez le numéro de celui que vous cherchez sur la carte IGN.

Vous pouvez ainsi pointer de 5 en 5 km et peut-être prendre un pas de 2 km près de l'arrivée.

Vous répondez ainsi à la fameuse question.

Remarque: utilisation du profil en long: le déplacement du réticule(croisement de 2 fils rouges) sur le profil en long donne à chaque fois: altitude et distance depuis le départ; on peut repérer la distance depuis le départ sur n'importe quel point mais surtout : le plus haut et le plus bas.

Ajout du 6/06/2012 par Jean-Claude M

***Pour faire apparaître des points de repère (Waypoints) personnalisés sur la carte imprimée:***

Lorsque notre tracé est réalisé, on peut avoir envie de faire apparaître des points singuliers sur le parcours, pour les retrouver facilement par la suite, par exemple un col, un sommet, un point de vue, un édifice particulier.

En effet, lorsqu'on prépare un parcours, ce sont ces points singuliers dont il faut se rappeler lorsqu'on mène la rando !

Dans le menu de Carto, en haut à droite, on va sélectionner le toggle waypoint (à côté des toggles tracés ou routes); on clique 2 fois sur l'endroit choisi et un waypoint est alors créé.

Faire un clic droit sur le Waypoint, une fenêtre apparaît permettant de régler les propriétés:

1. un nom est donné par défaut, en général un numéro; choisir votre symbole et mettre une courte description
2. aller dans affichage:
  1. choisir par exemple description et symbole, vous verrez alors votre symbole et la description s'afficher sur votre carte (vous pourrez par la suite, à loisir changer votre symbole et la description)
  2. Aller dans affichage et là, vous aurez la possibilité de changer la présentation et l'orientation de la case descriptive);
  3. Une fois ces réglages effectués, je vous conseille de cliquer définir par défaut votre présentation, quitte à la changer par la suite)
  4. Le tour est joué, vous n'avez plus qu'à positionner les autres waypoint et ils s'imprimeront en même temps que votre tracé !