

OpenStreetMap

WikiProject Whitewater Maps

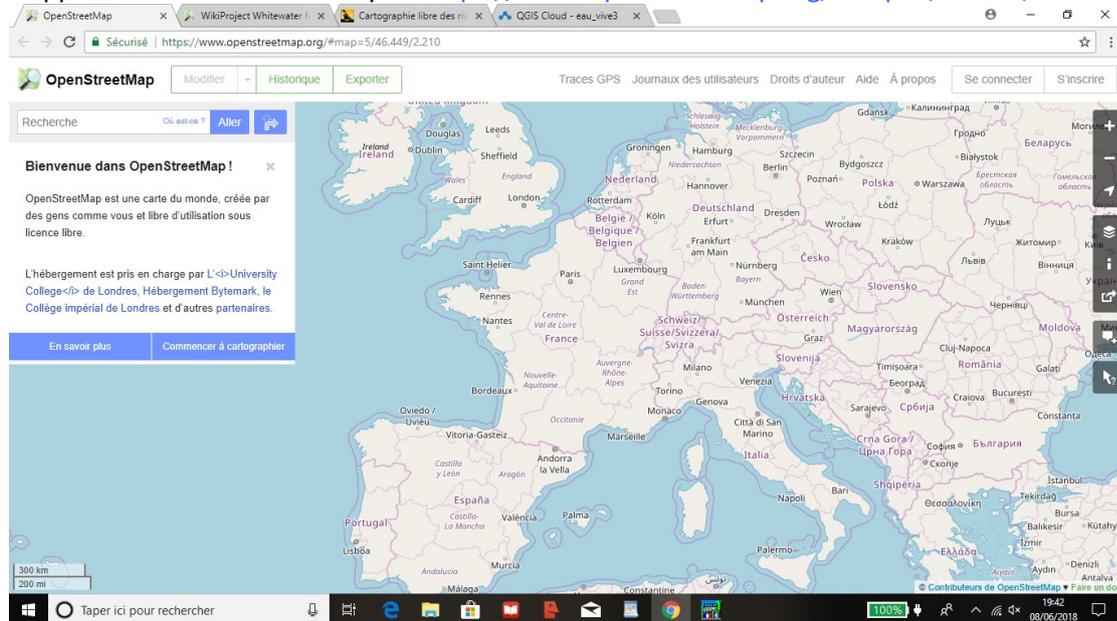
Guide de contributions

OpenStreetMap (OSM) est doté de son propre système d'aide. L'objet du présent guide est de décrire en un seul document les commandes permettant de contribuer à l'enrichissement des informations en vue de la pratique du canoë kayak dans le cadre du WikiProject Whitewater Maps (https://wiki.openstreetmap.org/wiki/WikiProject_Whitewater_Maps) et destinées à être visualisées sur la carte pourvue et maintenue par jeffm26 (https://qgiscloud.com/canoekayak/osm_eau_vive/) .

Pour les tags spécifiques à la pratique du canoë kayak il convient de se référer à la page de référence du WikiProject Whitewater Maps (https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Whitewater_sports).

1 Ouverture d'OpenStreetMap

L'application est accessible depuis <https://www.openstreetmap.org/#map=5/46.449/2.210>



1.1 Première utilisation

Avant de pouvoir insérer ses contributions dans OSM la première démarche est de s'inscrire au moyen du bouton en haut à droite de l'écran.

Les champs à compléter Adresse de courriel, Nom affiché, Mot de passe sont habituels et n'appellent pas de commentaire particulier. L'inscription fait l'objet d'un courriel de confirmation

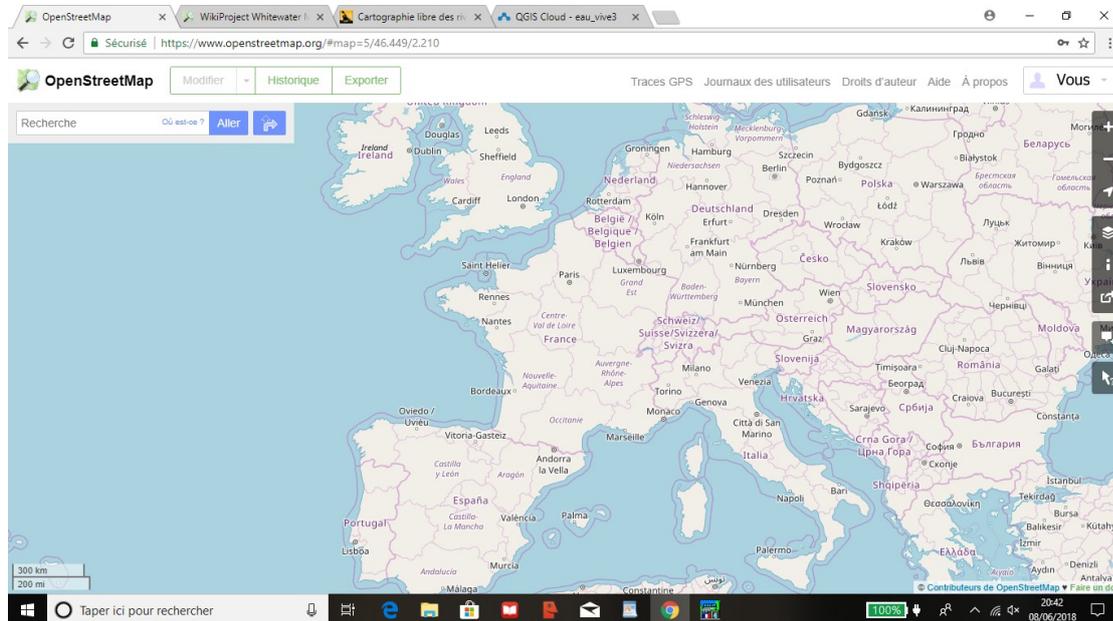
De : OpenStreetMap [mailto:web@noreply.openstreetmap.org]
Envoyé : lundi 4 juin 2018 15:39
À : votre.email@votre.fournisseurdaces.com
Objet : [OpenStreetMap] Bienvenue dans OpenStreetMap



1.2 Connexion pour utilisations postérieures

Le bouton de connexion est en haut à droite de la page d'accueil.

Après saisie des paramètres de connexion et activation du bouton se connecter vous obtenez l'écran ci-dessous



Pour vous déplacer sur la carte vous pouvez :

Soit en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris faire défiler la carte dans la direction souhaitée.

Soit saisir un toponyme dans le champ Recherche en haut à gauche de l'écran puis bouton Aller

Généralement cette seconde façon de procéder, outre de vous déplacer provoque un zoom avant sur la carte.

Bien sur vous pouvez obtenir le même effet en utilisant le bouton dédié + à droite de l'écran ou la molette de votre souris.

2. Classification des rivières et segmentation.

Il n'est généralement pas nécessaire de tracer les cours d'eau ceux-ci étant déjà présent dans OSM. Il faut simplement venir enrichir l'information les concernant.

L'objectif n'est pas de décrire le cours d'eau dans sa totalité, de sa source à l'embouchure ou confluence, mais de faire ressortir sur la carte sa ou ses sections praticables en canoë kayak.

Le plus simple est de définir en premier l'ensemble de son parcours praticable. Dans un second temps des sous sections pourront être définies.

Pour ce faire deux opérations doivent être maîtrisées. la coupure d'une rivière et son corollaire, en cas d'erreur, la fusion de deux sections adjacentes.

2.1 Coupure d'une rivière

En zoomant sur son lit puis en cliquant dessus, on voit apparaître :

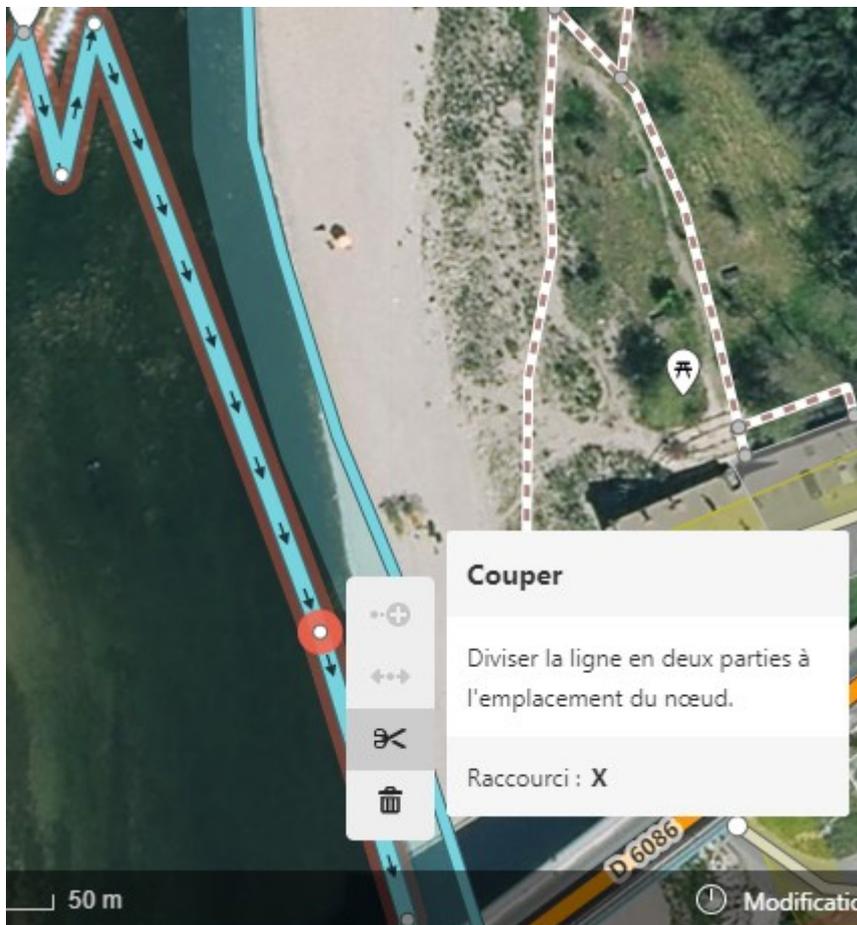
- un gainage en rouge clignotant du tronçon de la rivière, qui peut être son cours tout entier.
- une succession de points blancs marquant chaque changement de direction.

Vous allez couper cette rivière en deux sections.

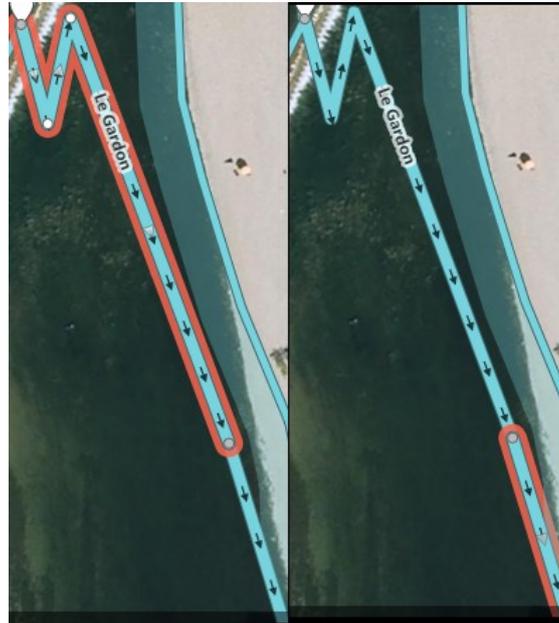
Pour ce faire, cliquer sur le point de coupure puis click droit.

Le point se cercle de rouge et un menu contextuel apparait.

Pointez la souris sur le symbole ciseau pour faire apparaitre l'action.



Si vous cliquez maintenant sur la rivière, vous pouvez faire apparaître les deux sous tronçons distincts selon l'emplacement du click et sélectionner ainsi la section concernée pour lui appliquer le classement approprié.



OSM utilise des tags pour doter ses éléments graphiques d'attributs particuliers. Pour ajouter un tag, quelque soit son contenu la méthode est identique :

Dans la fenêtre à gauche de l'écran "Modifier l'élément" positionnez vous sur sa section "Tous les tags" et cliquez sur le bouton + après les tags existants qui définissent le nom et le type du cours d'eau.

Notez que pour d'autres éléments graphiques étudiés ci-après il est possible qu'aucun tag ne préexiste. Tous les tags (0) est alors affiché et le bouton + se trouve immédiatement au dessous.

Notez aussi le symbole de la poubelle à droite de chaque tag qui permet de supprimer un tag existant et la barre de défilement contre l'extrémité droite de la fenêtre permettant de faire défiler une série importante de tags.

Après ces considérations générales revenons au classement des sections de la rivière. Cliquez sur le bouton +. Une ligne de tag vide apparaît.

Dans le champ de gauche saisissez whitewater:section_grade (OSM vous proposera les intitulés de tag en cours de saisie).

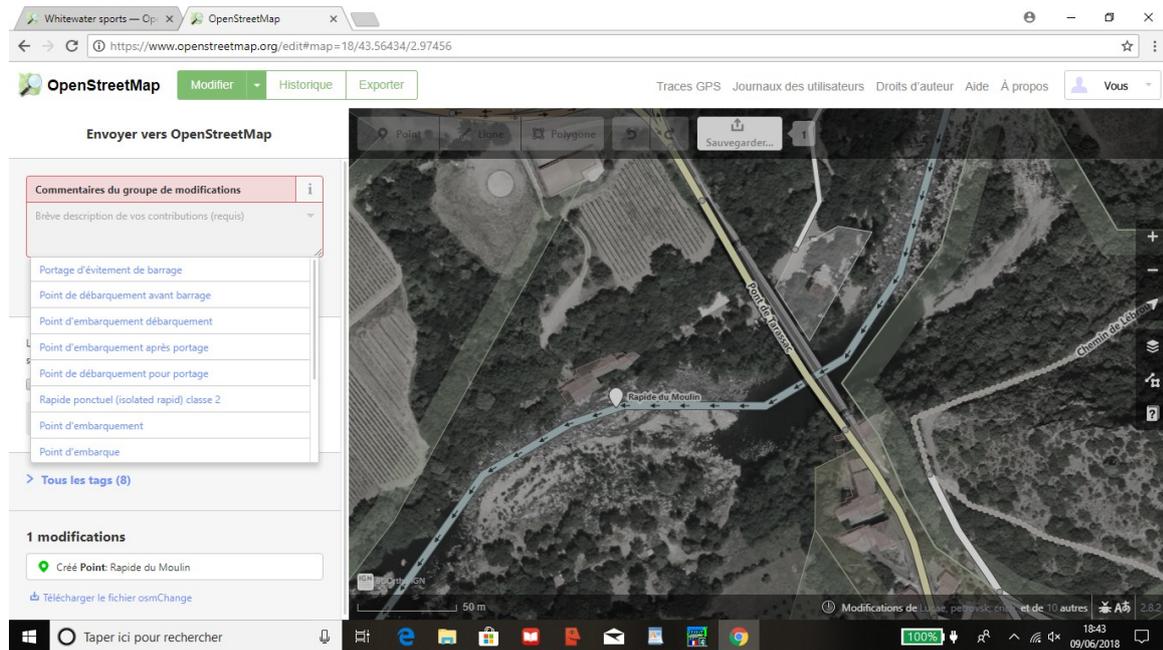
Un menu déroulant apparaît alors sous le champ de gauche. Saisissez la classe appropriée.

Procédez éventuellement de même pour classer la seconde section que vous venez de créer mais ce n'est pas obligatoire (cas d'une section non navigable ou sans intérêt canoë kayak).

Une fois l'ensemble des opérations terminé, pointez la souris sur le bouton Sauvegarder et cliquez



Une nouvelle page s'affiche



Un bref commentaire de votre contribution est requis



Un menu déroulant peut vous proposer des réponses que vous avez déjà fournies en validant de précédentes contributions.

Votre dernière réponse peut même être inscrite d'office dans le champ. Si elle ne convient pas, supprimez-la et vous reviendrez à la fenêtre droite ci-dessus. Choisissez une description dans le menu déroulant ou saisissez un nouveau texte. Validez.

Dès que vous avez validé le commentaire, le bouton Envoyer devient actif.

En l'état du développement de la carte, il n'y a pas lieu de cocher la case demandant la vérification de vos modifications.

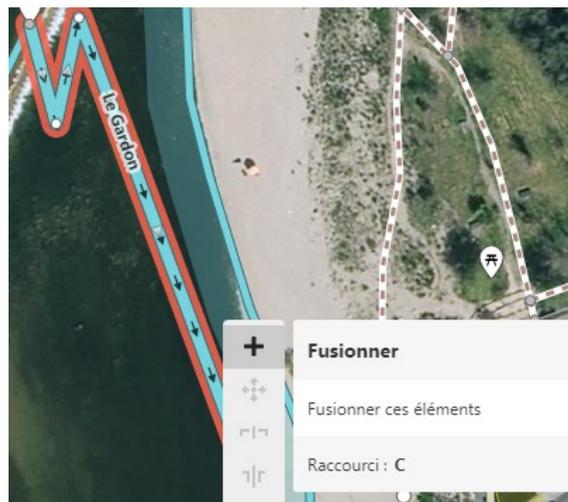
2.2 Fusion de deux sections d'une rivière

Cette opération est assez risquée et n'est pas indispensable. Vous pouvez facilement vous en passer, ça n'aura que peu d'impacts.

Toutefois si vous souhaitez la réaliser voici la démarche à suivre.

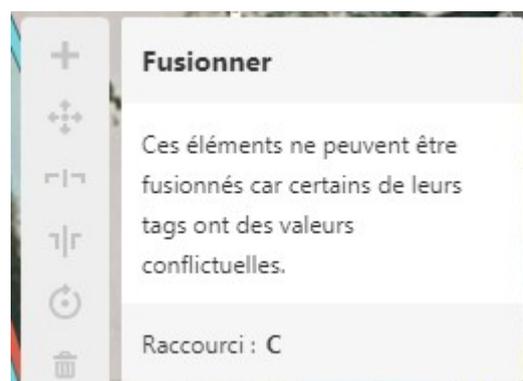
Centrez l'écran sur le point de coupure entre les deux sections.

Cliquez sur l'une des deux sections, puis en maintenant la touche shift/majuscule enfoncée cliquez sur l'autre, visuellement la réunification clignotante s'opère, click droit pour faire apparaître un menu contextuel, faites glisser la souris sur le symbole +



cliquez sur +

Attention. Si les deux sections à fusionner ont des valeurs incompatibles, par exemple un tag whitewater:section 1 pour l'une et 2 pour l'autre, vous ne pourrez pas fusionner et le symbole + ne sera pas actif. Corrigez le ou les tags concernés.



Puis cliquez sur le bouton



3. L'insertion d'éléments cartographiques

Pour insérer un objet il faut entrer dans le mode modification.

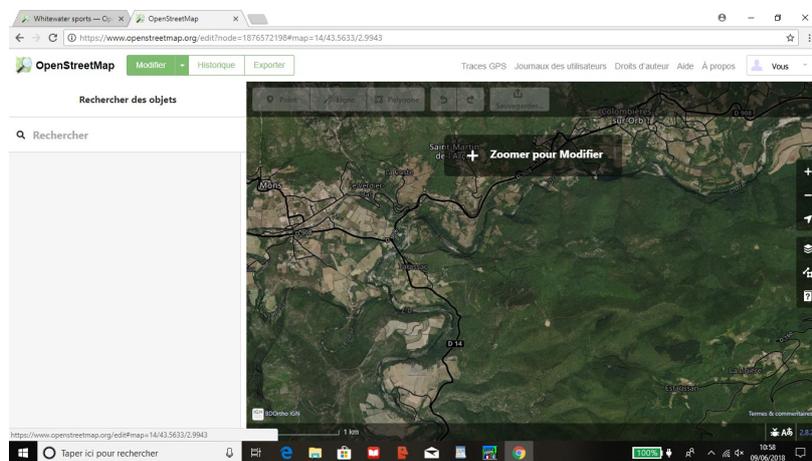
Le bouton Modifier est en haut à gauche de l'écran



Notez d'ores et déjà que pour sortir du mode modification vous devrez cliquer sur le logo d'OpenStreetMap.

L'activation du bouton Modifier provoque un changement du fond de carte :

Si le fond de carte n'est pas suffisamment agrandi un message vous invitera à zoomer d'avantage avant de modifier



Si vous cliquez sur le symbole + du message, le zoom s'établira au minimum nécessaire. Vous pouvez aussi utiliser les moyens habituels, bouton + à droite et molette de la souris.

Quand le zoom sera suffisant, vous obtiendrez l'apparition des boutons permettant l'insertion des différents éléments :



Tous les éléments qui seront insérés commencent par un tag :

- source = local knowledge sera inséré si le positionnement se fait à vue sur la carte du fond d'écran en fonction de l'expérience du contributeur.

- source = GPS pourra être utilisé si le positionnement est basé sur des coordonnées GPS.

3.1. Eléments points

L'insertion d'un élément point sera utilisée pour définir :

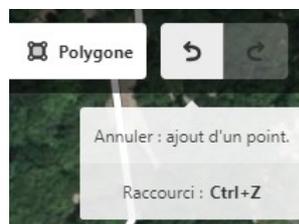
- un accès rivière pour mise à l'eau et/ou débarquement.
- un débarquement (obligatoire ou conseillé si difficulté (un tel débarquement sera associé à un portage - objet ligne - et un objet mise à l'eau, sauf à décrire une fin de parcours).
- Un rapide isolé (non défini comme section de la rivière).
- Un barrage ou un infran.

Dans tous les cas, il convient en premier lieu de définir la localisation de l'élément point.

Pour ce faire cliquer sur le bouton  Une croix de localisation, que vous pouvez déplacer, apparaît sur le fond de carte.

Dès que vous cliquez avec le bouton gauche, le point de localisation  est posé sur la carte.

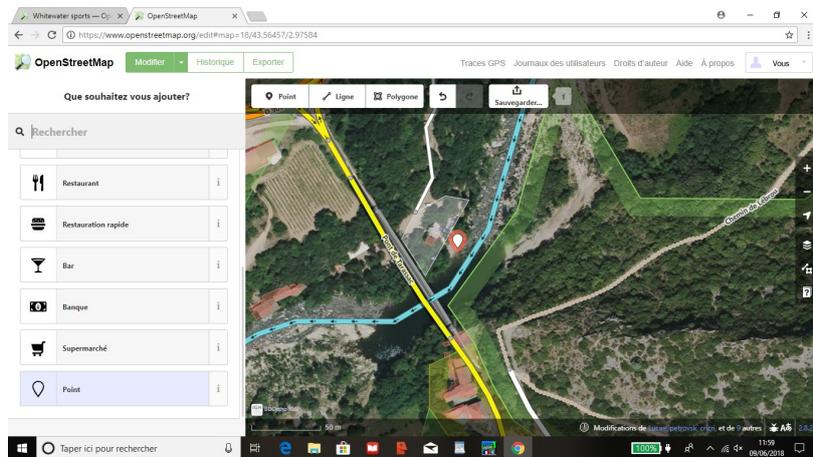
En même temps les commandes de la partie haute de la carte sont complétées



La flèche de retour arrière permet l'annulation du point, s'il est mal positionné par exemple.

La commande de sauvegarde qui sera examinée plus loin.

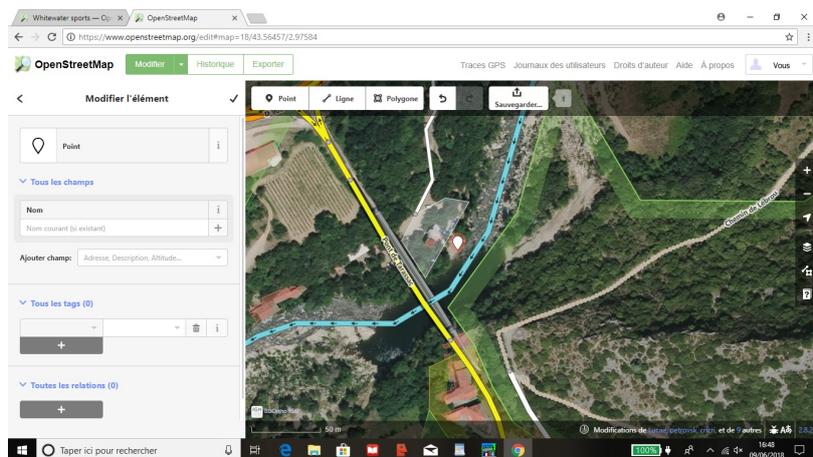
La vue d'ensemble de l'écran se présente comme suit :



Dans la fenêtre à gauche "Que souhaitez vous ajouter ?" faites glisser vers le bas la barre du menu déroulant, à droite de la fenêtre, jusqu'à faire apparaître le bouton Point, dernier de la série.

Cliquez sur ce bouton

La carte reste inchangée mais une fenêtre "Modifier l'élément" occupe maintenant la partie gauche de l'écran.



Comme indiqué plus haut, la première modification va consister à inscrire le tag

Source = local knowledge (le cas source = GPS sera décrit dans la section permettant d'introduire des points GPS dans OSM) .

- Si vous voulez insérer un **barrage** cliquez sur le bouton + situé sous le champ source. Une nouvelle ligne de tag apparaît.

Dans le champ de gauche saisissez **waterway** puis dans celui de droite **weir**.

Par le bouton + ajoutez un nouveau tag.

Dans le champ de gauche saisissez **whitewater** puis dans celui de droite **hazard**.

- Si vous voulez saisir une **mise à l'eau/débarquement** , ou un débarquement obligatoire ou conseillé cliquez sur le bouton + pour ajouter un tag.

Dans le champ de gauche saisissez **whitewater** puis dans celui de droite **put_in** dans le premier cas, **egress** dans le second.

- Si vous voulez saisir un **rapide isolé** cliquez sur le bouton + pour ajouter un tag.

Dans le champ de gauche saisissez **whitewater:rapid_grade** puis dans celui de droite un nombre compris entre 1 et 6 correspondant à sa classe de difficulté.

Attention d'autres choix vous sont proposés tel que 2+ ou 2/3. En l'état du développement actuel de la carte par jeffm26, ces choix indicés ou mixte ne sont pas forcément reconnus. En fait je le prends bien en compte. Les niveaux de type intermédiaire sont représentés par les lignes tiretées. Par contre il faudrait s'en tenir au nombre avec un +, pour éviter toutes les solutions fantaisistes possible...

Dans le cas d'un rapide isolé, il arrive parfois qu'il porte un nom. La page Whitewater Sport

https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Whitewater_sports

propose un tag whitewater:rapid_name mais il ne semble pas reconnu par OSM.

Vous pouvez néanmoins mentionner le nom dans le champ Nom de la section Tous les champs de la fenêtre de gauche.

Vous avez maintenant saisi tous les tags et leurs valeurs associées nécessaire au renseignement d'un point sur la carte de jeffm26.

Cliquez sur le bouton



3.2. Éléments lignes

L'élément ligne sera utilisé le plus souvent pour décrire un portage en cas d'obstacle infranchissable ou dont le contournement pédestre est conseillé.

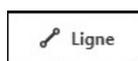
Ce n'est pas le seul cas d'utilisation. Là encore il convient de se reporter à

https://wiki.openstreetmap.org/wiki/Whitewater_sports

La description qui suit concerne un portage mais sa méthodologie est applicable à d'autres éléments.

Définissez en premier lieu la localisation du début de l'élément ligne.

Pour ce faire cliquez sur le bouton



Une croix de localisation, que vous pouvez déplacer, apparaît sur le fond de carte.

Dès que vous cliquez avec le bouton gauche, le point de départ de la ligne  est posé sur la carte.

Par clicks successifs (à chaque fois un point est posé) faites progresser votre ligne. Lorsque vous avez atteint son extrémité, cliquez une deuxième fois sur le dernier point.

La ligne se gaine de rouge et clignote.



Dans l'exemple ci-dessus, vous remarquez que les point de débarquement (whitewater = egress) et ré-embarquement (whitewater = put_in) ont déjà été posés.

Dans la fenêtre de gauche "Que souhaitez vous ajouter" faites coulisser la barre de défilement à droite de la fenêtre pour faire apparaître Ligne, le dernier élément de la série. Cliquez sur Ligne.

Comme indiqué plus haut, la première modification va consister à inscrire le tag

Source = local knowledge.

Par le bouton + ajoutez un nouveau tag.

Dans le champ de gauche saisissez **whitewater** puis dans celui de droite **portage_way**.

Vous avez maintenant saisi tous les tags et leurs valeurs associées nécessaire au renseignement d'un point sur la carte de jeffm26.

Cliquez sur le bouton



4. Poser un point GPS sur la carte OSM

Si la saisie des données GPS dans rechercher avec une virgule comme séparateur latitude, longitude (et dans les 2 formats) est possible et centre la carte au bon endroit, le point précis n'est pas matérialisé sur la carte.

Paradoxalement en sélectionnant, en mode modification, un élément point sur la carte il est possible d'obtenir ses coordonnées GPS en cliquant sur [Visualiser sur openstreetmap.org](https://www.openstreetmap.org) dans l'angle bas gauche de la fenêtre d'OSM après l'avoir sélectionné.

Ces coordonnées sont délivrées au format DD.

Si on passe par un fichier .gpx un point pris dans un cercle est matérialisé sur la carte sur lequel il est possible d'aligner un point (au sens d'élément cartographique) avec précision

Vous pouvez utiliser un convertisseur comme

<https://www.sunearthtools.com/dp/tools/conversion.php?lang=fr>

si vous avez besoin de passer d'un format à un autre.

Si vous voulez localiser avec précision sur la carte OSM procédez comme suit.

- Assurez vous que vos coordonnées sont au format DD.
- Complétez le template ci-après

-

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="yes"?>
```

```
<wpt lat="latitude" lon="longitude">
```

```
<name></name>
```

```
<desc></desc>
```

```
</wpt>
```

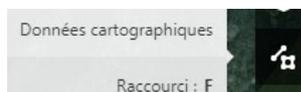
```
</gpx>
```

Ou **latitude** et **longitude** sont les coordonnées au format DD.

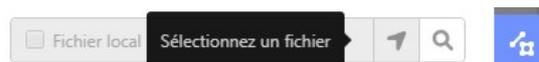
Copiez le dans le bloc notes, sauvegardez le contenu du bloc notes dans un fichier portant le nom que vous voulez mais se terminant impérativement par **.gpx**

Entrez dans le mode Modification de OMS

A droite de l'écran cliquez sur



Puis dans la fenêtre Données cartographiques choisissez la ligne



Cliquez sur  et sélectionnez le fichier .gpx que vous venez de créer.

Vous pouvez éventuellement donner un **nom** au point, ainsi qu'une **description**.

`<name>nom</name>`, `<desc>description</desc>` . Sachez que **description** ou **nom** si description est vide s'inscrira sur la carte.

Vous ne devez donc utiliser ces mentions que pour désigner des emplacements reconnus par la tradition locale. Ceci ne présente normalement aucun intérêt, seuls les tags et éléments graphiques étant utiles.

-