

REALISATION DU FOND DE CARTE

Etape 1 :

Lancement du logiciel : dans *Windows*, cliquez sur *Démarrer>Accessoires>Paint*

Définition de la taille de l'image : dans *Paint*, cliquez sur *Fichier>Propriétés* et modifiez les paramètres comme indiqué ici :



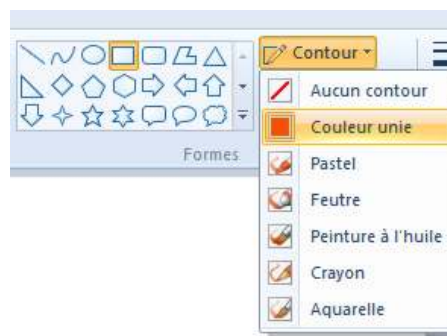
N'oubliez pas de cliquer sur *OK* !

Etape 2 :

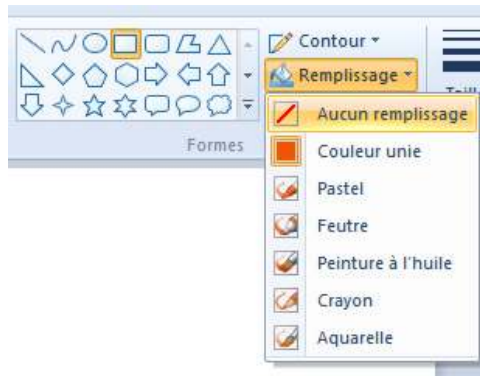
Avec la souris, sélectionnez la forme *Rectangle*.



Sélectionnez *Contour>Couleur unie*



Sélectionnez *Remplissage>Aucun remplissage*

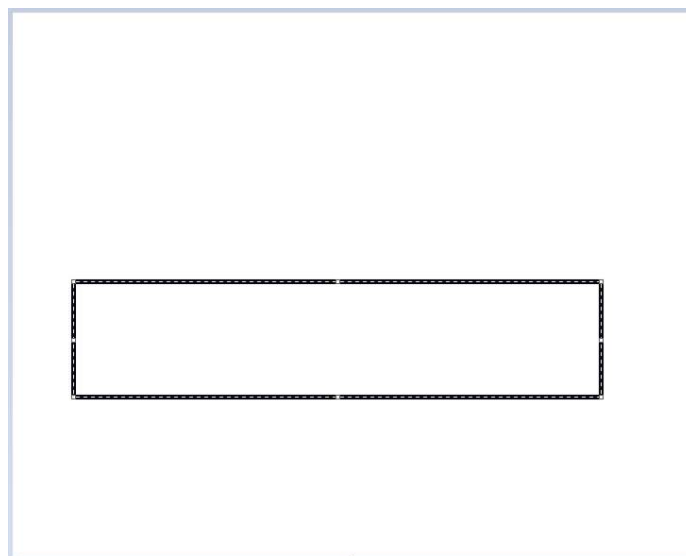


Sélectionnez *Couleur 1* et choisissez une couleur noire pour le contour (c'est inutile si la *couleur 1* est déjà noire) :



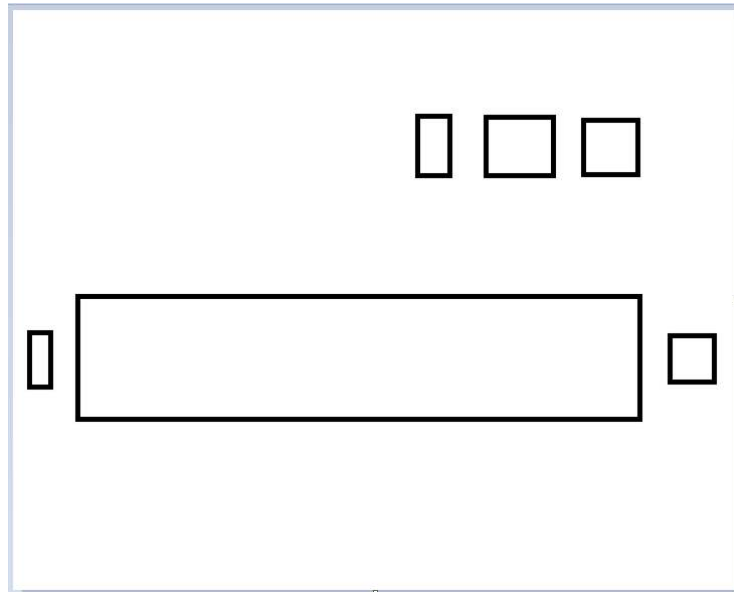
Etape 3 :

Cliquez sur le fond blanc de l'espace de travail et, tout en gardant le clic gauche activé, déplacez la souris afin de tracer un long rectangle qui figurera la Grande Terre :

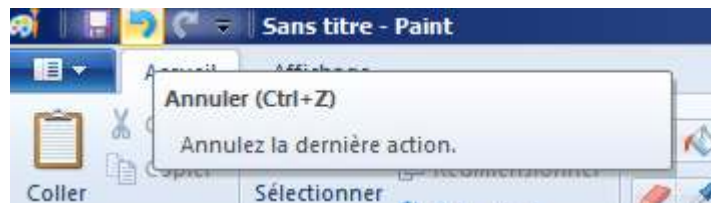


La forme obtenue dispose de 6 « poignées » disposées à chaque angle ainsi qu'au milieu de chaque côté. En cliquant sur les poignées, une double flèche apparait et vous pouvez modifier les dimensions et les proportions de la forme. En plaçant la souris au milieu de la forme, une croix apparait et vous pouvez déplacer la forme. Essayez d'obtenir le même résultat que ce qui est proposé sur l'image précédente. Pour un déplacement plus fin vous pouvez utiliser les flèches (haut-bas-droite-gauche) du clavier.

Placez ensuite 5 autres formes pour figurer les autres îles de l'archipel. Attention, il faut modifier et déplacer chaque forme AVANT de passer à la forme suivante. Essayez d'obtenir un résultat qui ressemble à ceci :



Si vous n'êtes pas satisfait de votre travail, pensez à utiliser la fonction *Annuler*. Vous pouvez revenir en arrière autant de fois que vous voulez.

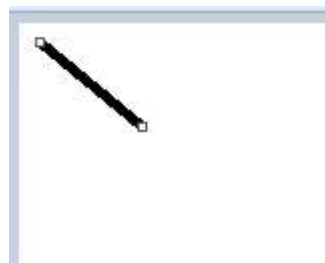


Etape 4 :

Sélectionnez la forme *Ligne* :



Cliquez à proximité du coin en haut à gauche de l'image et, en gardant le clic activé, tracez une ligne oblique comme ceci :

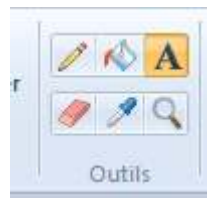


Tracez deux autres lignes pour compléter la flèche :

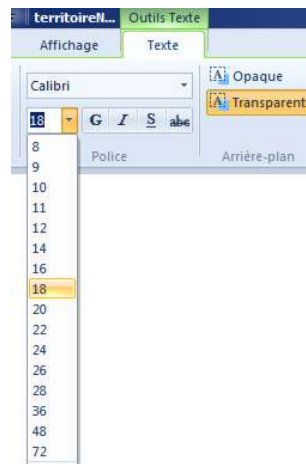


Etape 6 :

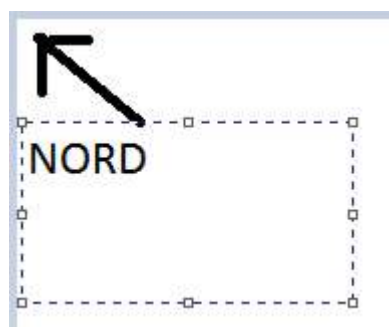
Sélectionnez l'outil *Texte* :



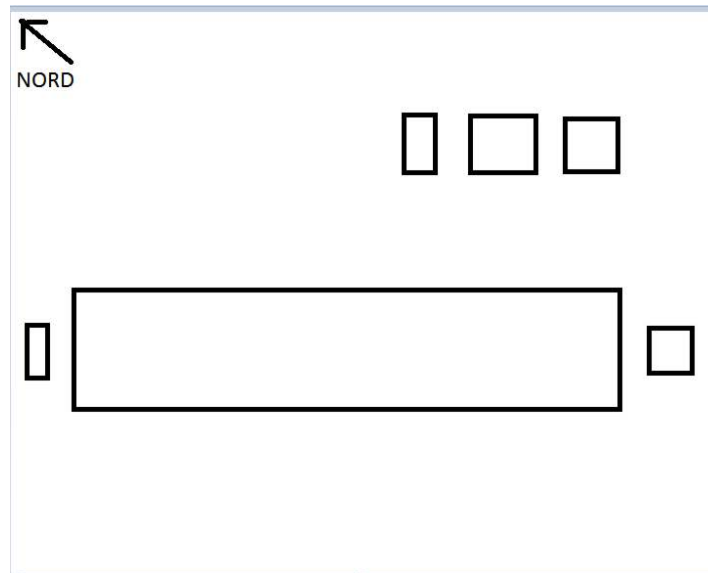
Cliquez juste au-dessous de la flèche que vous venez de tracer. Un rectangle de saisie (en pointillés) apparaît. Ajustez la taille de la police à 18 et l'arrière-plan sur *transparent* :



Au clavier, tapez NORD puis déplacez ce mot en tirant sur les poignées du rectangle de saisie afin de le positionner correctement sous la flèche :



Le fond de carte est maintenant terminé, il faut penser à enregistrer votre travail (*Fichier>Enregistrer*). Sauvegardez régulièrement !



REALISATION DES PLAGES DE COULEUR

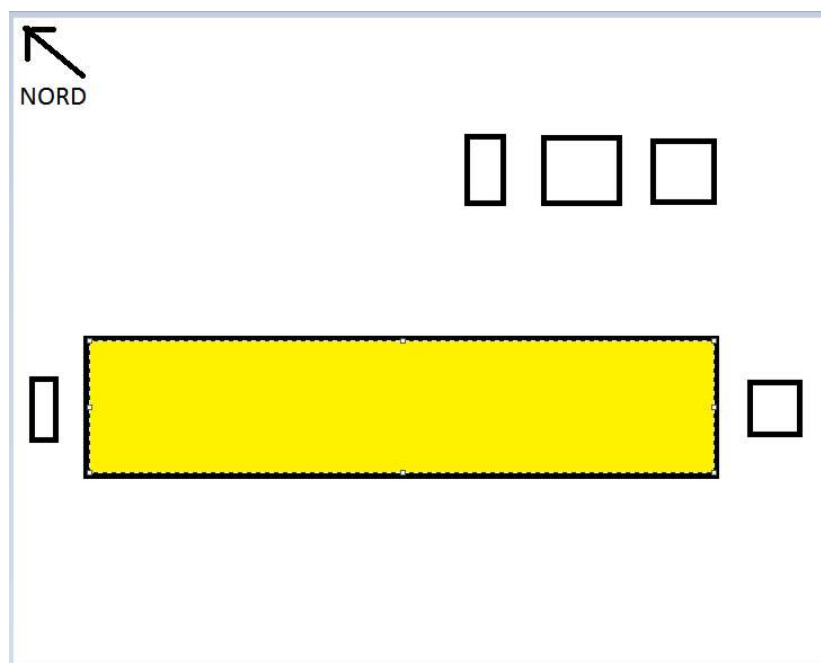
Etape 7 :

Sélectionnez la forme Rectangle (comme vous l'avez fait dans l'étape 2), puis *Contour>Aucun* et enfin *Remplissage>Couleur unie*.

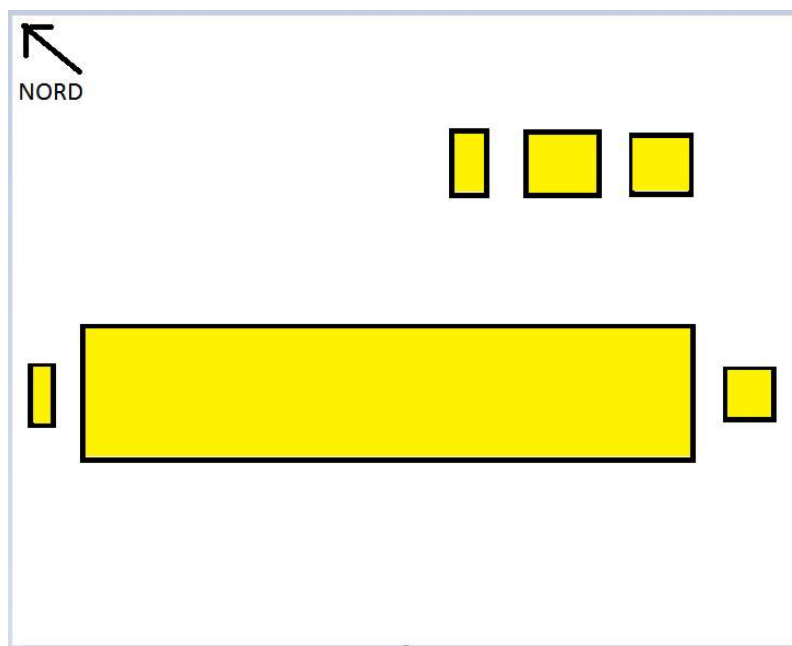
Choisissez une couleur de fond en sélectionnant *Couleur 2* puis en cliquant sur la couleur jaune.



A l'aide de la souris, tracez un rectangle à l'intérieur de l'un des rectangles déjà présents sur le fond de carte (selon la méthode vue dans l'étape 3) :



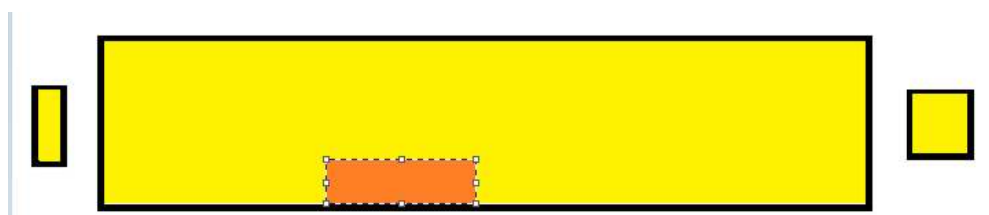
Répétez l'opération pour toutes les autres îles de l'archipel :



Choisissez maintenant une nouvelle couleur de fond (*couleur 2*). Sélectionnez la couleur orange. Si elle n'est pas assez visible, vous pouvez choisir un orange plus foncé en cliquant sur *Modifier les couleurs*.



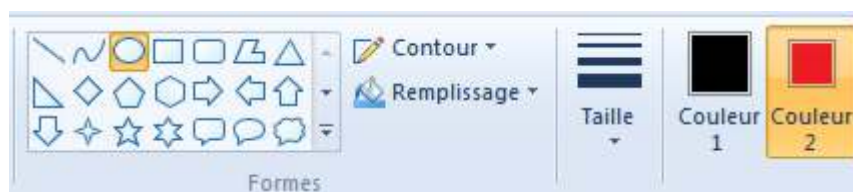
Tracez un rectangle afin de figurer la zone VKP :



REALISATION DES FIGURES PONCTUELS

Etape 8 :

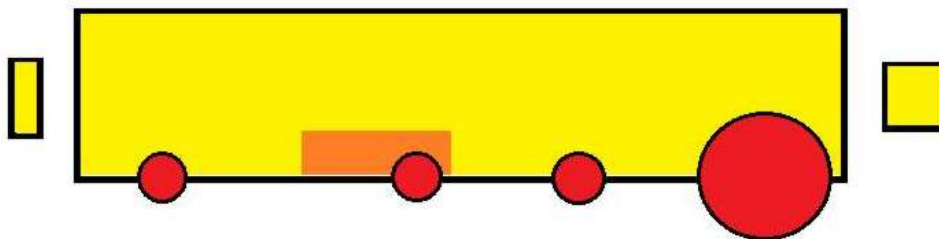
Sélectionnez la forme *Ovale* puis *Contour>Couleur unie*. Laissez *Remplissage* sur *Couleur unie*. Choisissez la couleur rouge pour le fond (*couleur 2*).



A l'aide de la souris tracez un cercle pour figurer le Grand Nouméa. Vous pouvez ensuite redimensionner et déplacer la forme en utilisant les poignées.



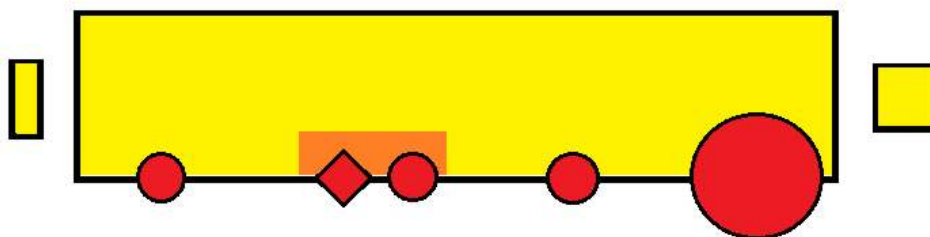
Répétez la même opération, avec des cercles plus petits, pour Koumac, Koné et Bourail :



Sélectionnez la forme *Losange* :



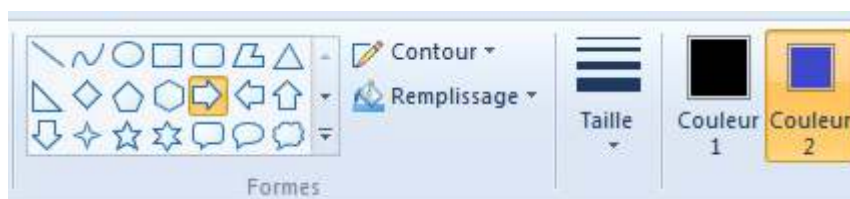
Tracez un losange pour figurer l'usine de Vavouto :



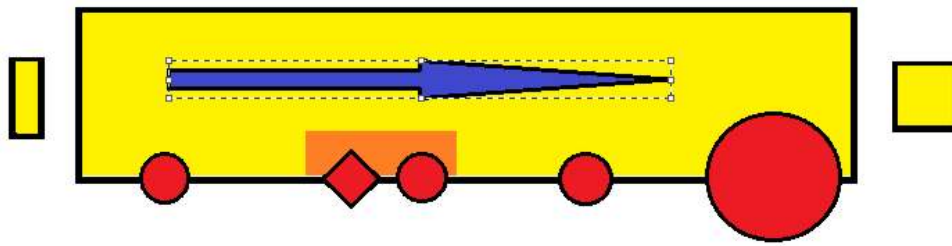
REALISATION DES FLECHES

Etape 9 :

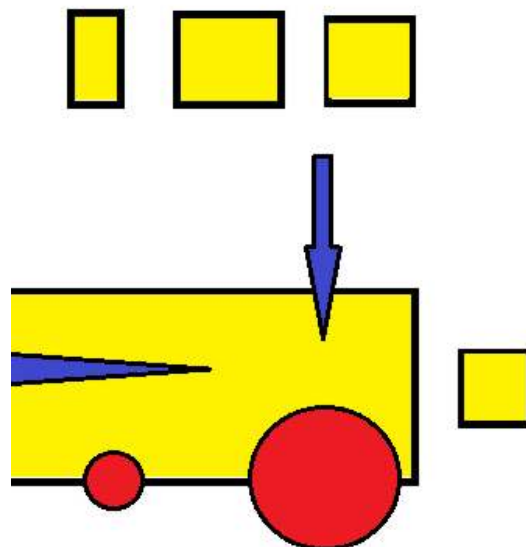
Sélectionnez la forme *Flèche droite* et une couleur de fond (*couleur 2*) bleue :



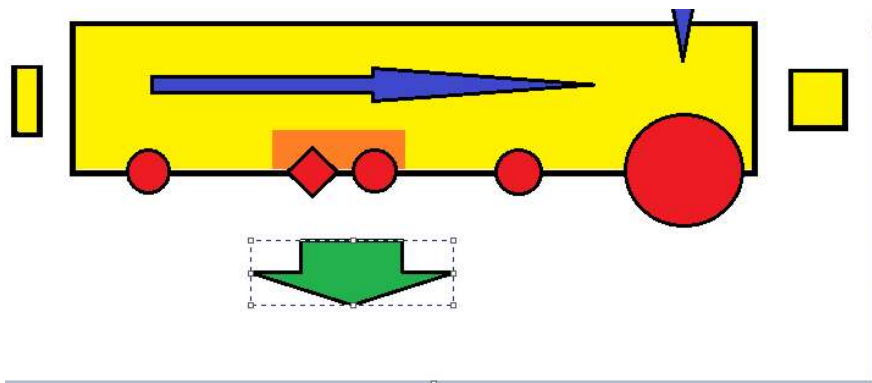
Tracez une flèche pointant vers Nouméa :



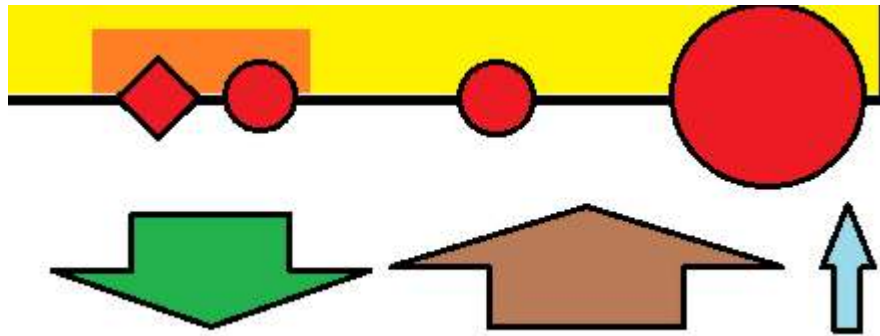
Sélectionnez la forme *Flèche bas* et tracez une flèche pointant vers Nouméa :



Sélectionner la couleur de fond (*couleur 2*) verte et tracez une flèche partant de la Grande Terre :



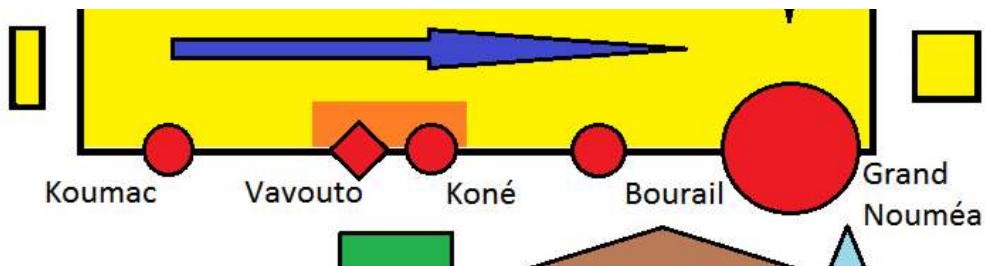
Sélectionnez la forme *Flèche haut* et tracez deux flèches, l'une de couleur marron et l'autre de couleur bleu clair. Attention à ne pas garder la forme précédente sélectionnée (entourée de pointillés) lorsque vous changez de couleur : pour désélectionner une forme il suffit de cliquer sur une zone vierge de l'image.



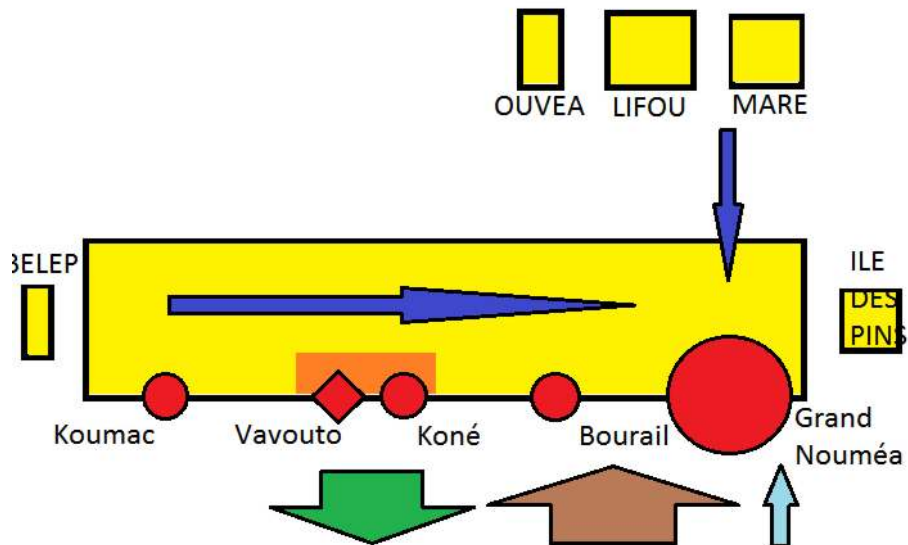
REALISATION DE LA NOMENCLATURE

Etape 10 :

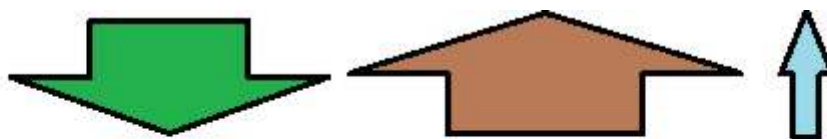
Sélectionnez l'outil *Texte* (comme dans l'étape 6) et placez le nom des figurés ponctuels :



Utilisez des lettres capitales pour nommer les îles de l'archipel :



Procédez de même pour nommer les partenaires de la Nouvelle-Calédonie :



ASIE ORIENTALE, UNION EUROPEENNE, AUSTRALIE, OCEANIE

Sélectionnez une couleur bleue (*couleur 1*) pour nommer l'océan :

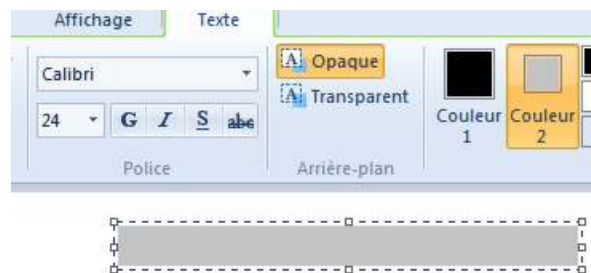
OCEAN
PACIFIQUE



BELEP



Sélectionnez une couleur de premier plan (*couleur 1*) noire et une couleur d'arrière-plan (*couleur 2*) gris clair. Cliquez en haut du document pour faire apparaître une fenêtre de saisie puis augmentez la taille de la police à 24 et sélectionnez un fond *Opaque* :



Dans la fenêtre de saisie, tapez le titre du schéma de synthèse :



LA NOUVELLE-CALEDONIE : UN TERRITOIRE

Le schéma est maintenant terminé. Il ne faut pas oublier de le sauvegarder.

