

Débuter sur Openstreetmap.org

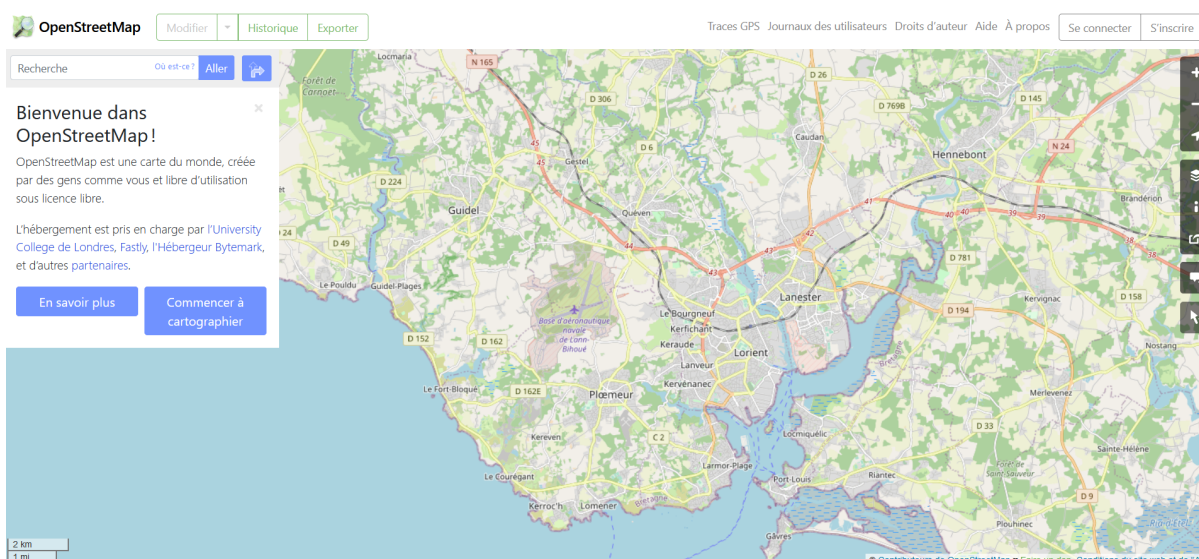


Dans ce pas à pas, nous allons apprendre étape par étape comment naviguer sur le site OpenStreetMap, voir des cartes et créer un compte utilisateur.

Visiter le site Web OpenStreetMap

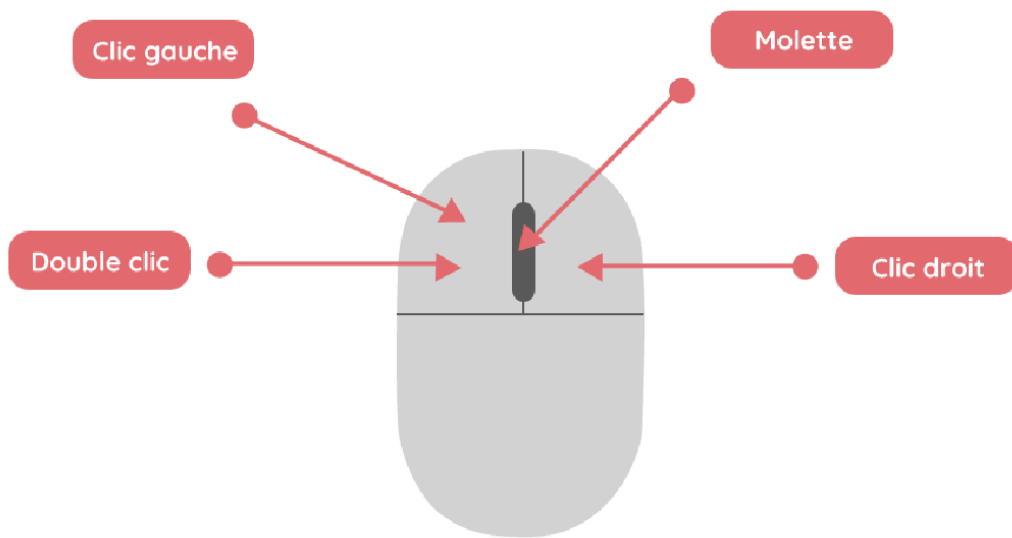
Ouvrez votre navigateur web. Dans la barre d'adresse en haut de la fenêtre, taper l'adresse suivante et appuyez sur Entrée : www.openstreetmap.org.

Une fois le chargement de la page terminé, vous devriez voir quelque chose comme ceci :



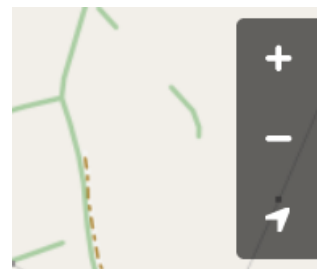
Naviguer sur la carte

La principale chose que vous devriez voir, c'est la carte. Déplacez la carte en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris, en maintenant le bouton enfoncé et en faisant glisser la souris (voir figure ci-dessous).



Si vous avez une souris à molette, faites un zoom avant et arrière sur la carte en la tournant.

Si vous n'avez pas de molette de défilement, utilisez les boutons + et - dans le coin supérieur droit de la carte.



Pour rechercher un lieu, cliquez dans la barre de recherche à gauche de la page (voir figure ci-dessus). Tapez le nom de votre ville ou village et appuyez sur Entrée.

The screenshot displays the OpenStreetMap website. At the top, there's a navigation bar with 'OpenStreetMap' and utility links like 'Modifier', 'Historique', and 'Exporter'. A search bar on the left contains the text 'telecentre gourin'. Below the search bar, search results are listed, including a 'Coworking space Télécentre Roi Morvan' in Gourin. The main area is a map of Gourin, France, with various streets and landmarks labeled. A red pin is placed on the map. On the right side of the map, there are zoom and navigation controls. At the bottom, there's a scale bar and a copyright notice for OpenStreetMap contributors.

Une fenêtre devrait apparaître à gauche de la carte avec les résultats de votre recherche. Cliquez sur l'emplacement qui correspond à celui que vous souhaitez. La carte se déplacera automatiquement à l'endroit que vous avez choisi.

En cliquant sur **En savoir plus** vous accédez à la page [A propos](#) qui vous explique les grandes lignes qui régissent le projet Openstreetmap.

The image shows a collage of map styles: a road network, a topographic map, and a satellite view. To the right, a green box contains the text "© Contributeurs d'OpenStreetMap".

© Contributeurs d'OpenStreetMap

OpenStreetMap fournit les données cartographiques pour des milliers de sites web, d'applications mobiles et d'appareils

OpenStreetMap est bâti par une communauté de cartographes bénévoles qui contribuent et maintiennent les données des routes, sentiers, cafés, stations ferroviaires et bien plus encore, partout dans le monde.

📍 Connaissance locale

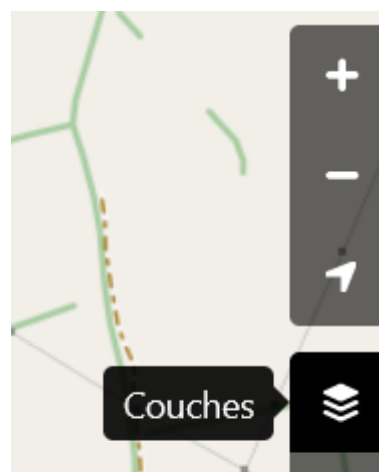
OpenStreetMap encourage et met en avant la connaissance locale du terrain. Les contributeurs utilisent l'imagerie aérienne, les récepteurs GPS et les cartes classiques du terrain pour vérifier qu'OSM est exact et à jour.

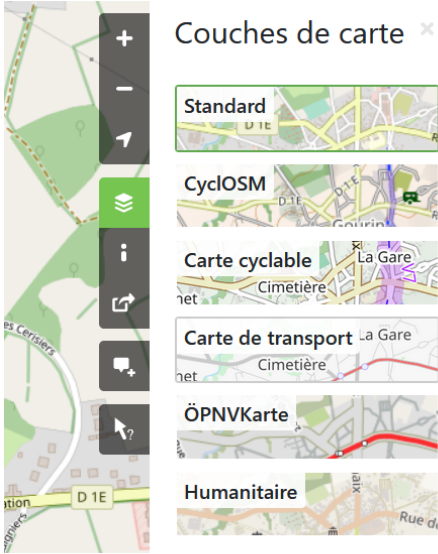
Afficher différents styles de carte

OpenStreetMap contient des données géographiques du monde entier. Bien qu'il s'agisse d'une base de données unique, les données peuvent être interprétées et stylisées de différentes manières.

Pour le voir en pratique, regardons les différents "styles" de cartes disponibles sur le site d'OSM.

Cliquez sur le bouton « Couches » à droite de la carte.



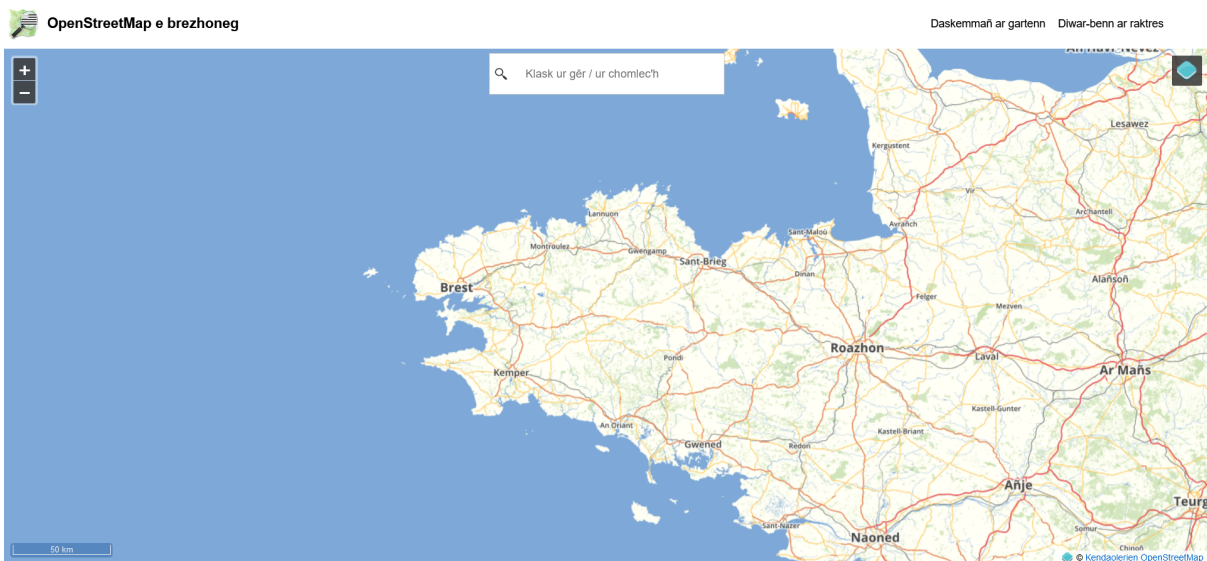
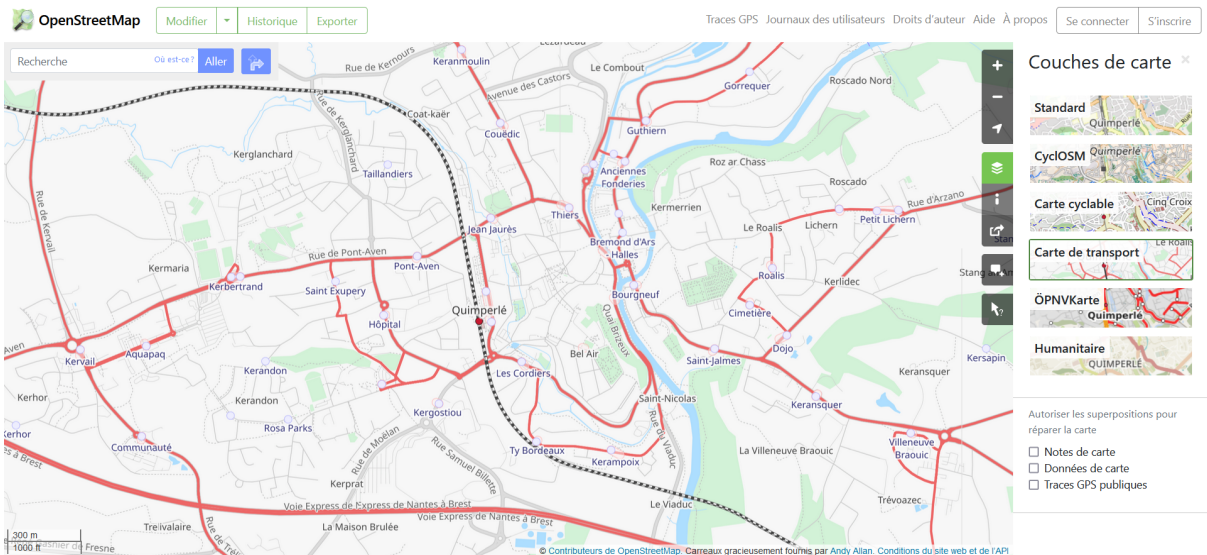


Cliquez sur les différentes options de style de la carte. Remarquez comment la carte change avec chacune d'elles.

La carte des transports, par exemple, met l'accent sur les itinéraires de transport sur la carte, tandis que la carte des vélos met l'accent sur les itinéraires cyclables.

Il existe des fonds de carte divers et variés, et même un [fond de carte en breton](#) ou encore en alsacien.

Toutes les données pour rendre cela possible sont contenues dans la base de données d'OSM.

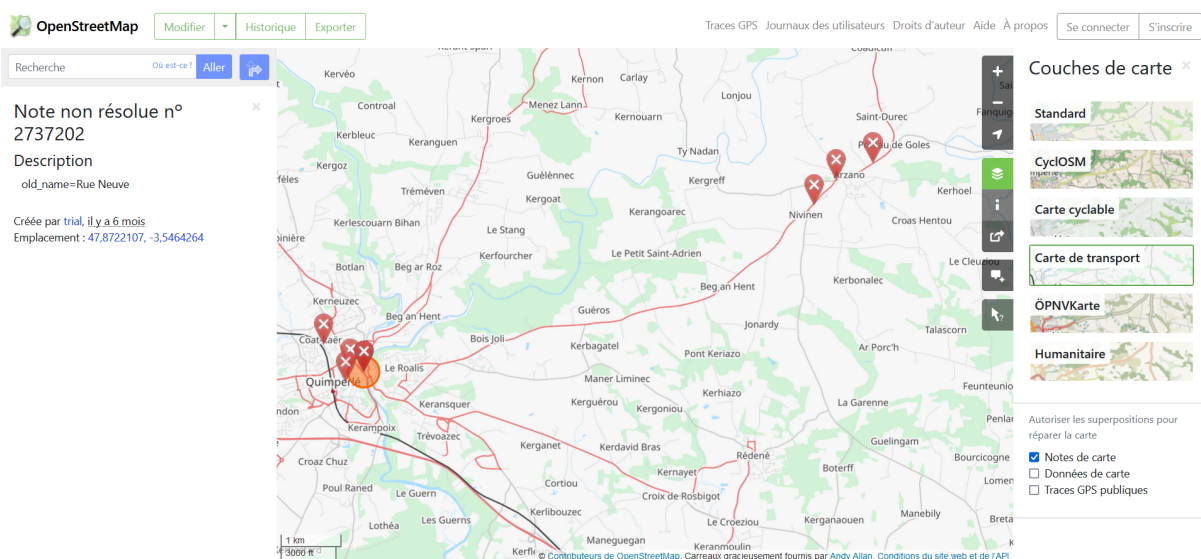


Dans le menu de droite on trouve aussi 3 cases qu'il est possible de cocher pour faire apparaître de nouvelles informations :

Les **notes de carte** sont faites pour signaler une erreur sur la carte. Elles peuvent être faites par quiconque, et ne nécessitent pas de se créer un compte sur OpenStreetMap. Cela représente donc le premier niveau de contribution. Cependant, pour maximiser les chances qu'un contributeur prenne en compte votre note, il est préférable de d'abord vous créer un compte, et ensuite seulement de créer une note. Ainsi votre note ne sera pas anonyme.

Autoriser les superpositions pour réparer la carte

- Notes de carte
- Données de carte
- Traces GPS publiques



Les **données de carte** permettent de mieux connaître les contributeurs et la source des données présentes sur la carte.

La case **traces GPS publiques** permet d'afficher les données GPS publiées par les contributeurs et peuvent servir pour améliorer les tracés des chemins

Créer un compte OpenStreetMap

Maintenant que vous avez vu à quoi ressemble le site web principal, vous pouvez vous inscrire pour obtenir un nom d'utilisateur et un mot de passe et faire vos premiers ajouts sur la carte.

Sur le site OpenStreetMap, cliquez sur "[s'inscrire](#)" dans le coin supérieur droit de la page. Vous devriez voir une nouvelle page qui ressemble à ceci :

S'inscrire



Courriel

Confirmation du courriel

Votre adresse n'est pas affichée publiquement, voyez notre [politique de confidentialité](#) pour plus d'informations.

Pseudonyme

Votre nom d'utilisateur affiché publiquement. Vous pouvez changer ceci ultérieurement dans les préférences.

Libre et modifiable

À la différence des autres cartes, OpenStreetMap est entièrement créé par des gens comme vous, et chacun est libre de le modifier, le mettre à jour, le télécharger et l'utiliser.

Inscrivez-vous pour commencer à participer. Nous vous enverrons un courriel pour confirmer votre compte.

Il y a cinq emplacements sur cette page que vous devez remplir pour ouvrir un compte auprès d'OSM.

1 - Entrez votre adresse e-mail dans les deux premiers champs. Vous devez entrer la même adresse e-mail dans les deux champs. Plus tard, vous devrez ouvrir votre email pour confirmer votre compte avec OpenStreetMap.

2 - Dans le troisième champ, entrez le nom d'utilisateur que vous aimeriez avoir. Attention : Vous ne pouvez pas choisir un nom d'utilisateur déjà choisi par quelqu'un d'autre, donc il doit être unique. Si vous essayez d'entrer quelque chose de simple, comme votre prénom, il est fort probable que quelqu'un ait déjà pris ce nom.

3 - Entrez un mot de passe dans les quatrième et cinquième champs. Vous devez entrer le même mot de passe dans les deux champs. Vous n'êtes *pas* obligé d'utiliser un mot de passe aussi complexe que le mot de passe de votre courriel mais n'utilisez pas non plus un mot de passe trop simple.

Vous pouvez noter votre nom d'utilisateur et votre mot de passe OSM. Vous en aurez besoin pour vous connecter plus tard.

Après avoir rempli tous les champs, cliquer sur "S'inscrire" au bas de la page. En cas de problème, un message d'erreur peut s'afficher. Vérifiez que votre courriel est le même dans les deux premiers champs et que votre mot de passe est le même dans les deux champs inférieurs. Si le troisième champ est surligné en rouge, cela signifie que quelqu'un d'autre a déjà choisi votre nom d'utilisateur et que vous devez essayer un autre nom.

Vous accéderez ensuite aux conditions d'utilisation qu'il vous faut accepter pour pouvoir poursuivre votre inscription.

Conditions de contribution

Cet accord impose les conditions de vos contributions existantes et à venir.

Veuillez sélectionner votre pays de résidence :

France Italie Reste du monde

Nous vous remercions de votre intérêt pour la base de données géographiques du projet OpenStreetMap (« le Projet ») et pour votre volonté d'y intégrer des données et/ou tout autre contenu (collectivement « les Contenus »). Cet accord de contribution (« l'Accord ») est conclu entre vous (ci-après « Vous ») et la Fondation OpenStreetMap (« OSMF ») et a pour objectif de définir l'étendue des droits de propriété intellectuelle relatifs aux Contenus que vous déciderez de soumettre au Projet avec ce compte utilisateur. Lisez attentivement les articles suivants et si vous en acceptez les termes, cliquez sur le bouton « J'accepte » en bas de la page afin de continuer.

Introduction

1. Parce que nous respectons les droits relatifs à la propriété intellectuelle de toute personne et qu'il s'avère indispensable que nous soyons à même de répondre à toute contestation de titulaire de droits de propriété intellectuelle:
 - a. Votre apport de données ne doit pas porter atteinte aux droit des tiers. Dans le cas d'un apport de Contenus, Vous garanzissez le fait que, à votre connaissance, Vous êtes habilité à autoriser OSMF à utiliser et diffuser ces Contenus selon les conditions de

Pour plus d'information sur ces conditions: un [résumé lisible](#) et quelques [traductions informelles](#)

J'ai lu et j'accepte les Conditions de contribution ci-dessus.

Conditions d'utilisation


Ces [Conditions d'utilisation](#) régissent l'utilisation du site web et des autres infrastructures fournies par OSMF. Veuillez cliquer sur le lien pour les lire et accepter le texte.

J'ai lu et j'accepte les Conditions d'utilisation

Continue

Cancel

Si tout s'est bien passé avec votre inscription, vous recevrez un email d'OpenStreetMap dans votre boîte de réception.

 OpenStreetMap

Modifier

Historique

Exporter

[Traces GPS](#) [Journaux des utilisateurs](#) [Droits d'auteur](#) [Aide](#) [À propos](#)

[Se connecter](#)

[S'inscrire](#)

Vérifiez votre courriel !



Nous vous avons envoyé un courriel de confirmation. Confirmez votre compte en cliquant sur le lien dans le courriel et vous pourrez commencer à cartographier.

Si vous avez besoin que nous vous renvoyions un courriel de confirmation, [cliquez ici](#).

Ouvrez le courriel. Il devrait ressembler à l'image ci-dessous.



OpenStreetMap

Bonjour !

Quelqu'un (vous, espérons-le) vient juste de créer un compte sur www.openstreetmap.org.

Avant que nous fassions quoi que ce soit d'autre, nous avons besoin d'une confirmation que cette demande provient bien de vous ; si c'est le cas, veuillez cliquer le lien ci-dessous pour confirmer votre compte :

https://www.openstreetmap.org/user/LR-RMCom/confirm?confirm_string=V1soYHKvcRgffU6EeWCC9BOEujaUvh

Une fois votre compte confirmé, nous vous fournirons des informations supplémentaires pour bien démarrer.

[OpenStreetMap](#)

Cliquez sur le lien pour valider/confirmer votre compte et vous aurez alors [accès aux informations principales](#) pour commencer à contribuer :



OpenStreetMap

Modifier

Historique

Exporter

Traces GPS Journaux des utilisateurs Droits d'auteur Aide À propos

[LR-RMCom](#)

Bienvenue !

Bienvenue dans OpenStreetMap, la carte du monde libre et éditable. Maintenant que vous êtes inscrit, vous avez tout ce qu'il faut pour commencer à cartographier. Ce qui suit est un petit guide des choses les plus importantes à savoir.

Ce qu'il y a sur la carte



OpenStreetMap sert à cartographier des objets qui sont à la fois *réels et actuels* — il contient des millions de bâtiments, de routes et d'autres détails sur des lieux. Vous pouvez cartographier n'importe quel élément du monde réel qui vous intéresse.



Ce qui est par contre *exclu* sont les données subjectives comme les cotes de popularité, les éléments historiques ou hypothétiques et les données venant de source protégées par le droit d'auteur ou des droits voisins. À moins d'avoir une permission spéciale, ne copiez rien depuis une carte papier ou en ligne.

Terminologie de base pour la cartographie

OpenStreetMap a son propre jargon. Voici quelques mots-clefs qui vous seront utiles.



Un **éditeur** est un programme ou site web qui vous permet de modifier la carte.



Un **noeud** est un point sur la carte, tel qu'un seul restaurant ou un arbre isolé.



Un **chemin**

Sur la page OpenStreetMap, dans le coin supérieur droit, votre pseudo doit apparaître quand vous êtes connecté. Si ce n'est pas le cas cliquez sur [Se connecter](#) et entrez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe avant d'appuyer sur Entrée. Vous devriez maintenant être connecté.

Ajouter vos premiers points

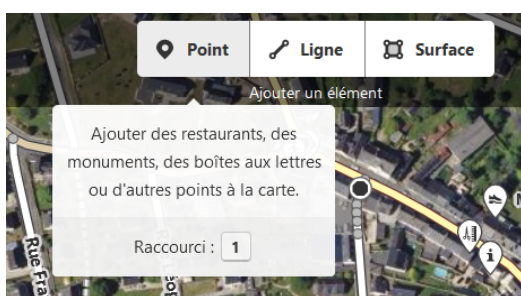
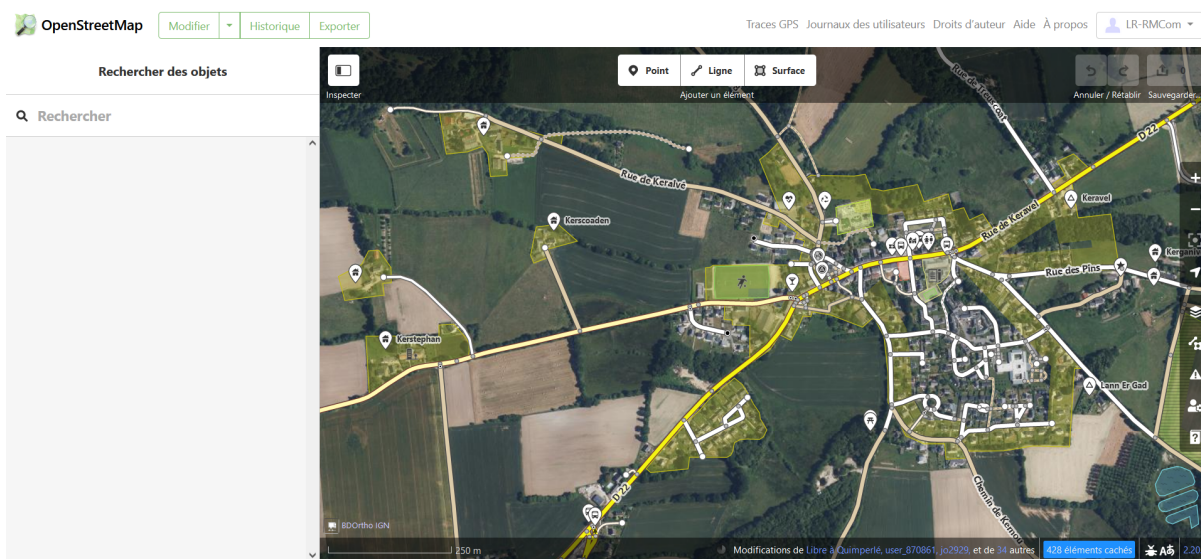
Maintenant que vous êtes connecté avec votre nom d'utilisateur sur le site OpenStreetMap, vous pouvez utiliser l'éditeur iD pour ajouter votre premier point sur la carte.

Déplacez la carte vers un endroit que vous connaissez très bien, comme votre ville ou votre quartier. Une bonne idée est de vous assurer que votre maison (ou celle de votre voisin) et votre lieu de travail sont dessinés et qu'on leur a attribué la bonne adresse. Zoomez sur un lieu où vous voudriez ajouter un point à la carte (peut-être un restaurant ou une épicerie près de vous n'est pas encore cartographié).

Juste au-dessus de la carte sur la gauche, il y a un bouton intitulé " Modifier " avec un petit triangle à côté. Cliquer sur le petit triangle. Vous devriez voir un menu déroulant.



Cliquez sur « modifier avec iD (éditeur intégré au navigateur) ». L'éditeur en ligne, iD, devrait s'ouvrir.



Vous pouvez ajouter un point à la carte en cliquant sur le bouton "Point" en haut de la fenêtre. Cliquez ensuite sur la carte où vous souhaitez ajouter un nouveau point.

Sélectionner dans le menu de gauche le type d'emplacement que vous ajoutez à la carte. Vous pouvez ensuite remplir le

formulaire approprié avec le nom du lieu et d'autres informations.

Pour enregistrer vos modifications, cliquez sur le bouton "Sauvegarder" en haut de l'écran.

Puisqu'il s'agit de votre première édition, vous pouvez vous amuser avec l'éditeur.

Mais ne sauvegardez pas vos modifications à moins d'être sûr qu'elles soient correctes !

Si vous cliquez sur Sauvegarder, il vous sera demandé de fournir une description de vos modifications.

Ensuite, vous pouvez cliquer une fois de plus sur "Envoyer" et vos ajouts seront sauvegardés dans la base de données d'OSM !

