

Registro un account e creo una bella mappa

Cosa impareremo

- Usare un account per trovare le tue mappe
- Cambiare la forma, il colore e il pittogramma di un marcatore
- Creare e modificare una linea
- Controllare la visualizzazione delle etichette

Andiamo per gradi

Nel [tutorial precedente](#) abbiamo imparato come creare una mappa anonima che contenga un marcatore. Ora creeremo una mappa più completa: la mappa delle nostre vacanze al [Camping de la Plage Goulien](#) sulla penisola di Crozon in Bretagna.

Invece di creare una mappa anonima, utilizzeremo un account per creare questa mappa.

1. Registra un account

uMap ti permette di associare le tue mappe a un account. Questo ha due importanti vantaggi rispetto alla creazione di mappe anonime:

- le mappe create con un account costituiscono un catalogo che consente un facile accesso alle tue mappe
- puoi modificare ogni mappa nel catalogo senza bisogno di conservare un link di modifica

Il software uMap non gestisce direttamente gli account utente: la gestione degli account dipende dalla configurazione del software.

Su <http://umap.openstreetmap.fr>, puoi utilizzare un account che hai aperto su un sito web di tua scelta: OpenStreetMap, Twitter, Github o Bitbucket. Se non hai un account su questi strumenti, allora è il momento di registrarti su www.openstreetmap.org: fai clic su **Crea un account** nell'angolo in alto a destra e segui le istruzioni - ti verrà chiesto un indirizzo email.



[Accedi](#) / [Registrati](#) [Informazioni](#) [Feedback](#)

[Crea una mappa](#)

Clicca su **Accedi** / **Registrati** quindi sul pittogramma corrispondente all'account che vuoi utilizzare. Compare quindi la pagina di login del sito: inserisci username e password. La pagina successiva ti chiede di autorizzare l'applicazione uMap a utilizzare questo account: autorizza questo accesso. Troverai quindi la home page di uMap, in cui il link di connessione è stato

sostituito dal link **Le mie mappe** che ti consente di accedere a tutte le mappe create con questo account.



Le mie mappe (nilocram) Informazioni Feedback Esci

Crea una mappa

Osserva l'URL nella barra degli indirizzi quando consulti il catalogo delle tue mappe: contiene il nome del tuo account - per esempio <http://umap.openstreetmap.fr/fr/user/cartocite/>. Puoi usarlo per accedere al tuo catalogo di carte, anche senza aver effettuato l'accesso al tuo account: puoi diffondere questo URL, i destinatari non potranno modificare le tue mappe.

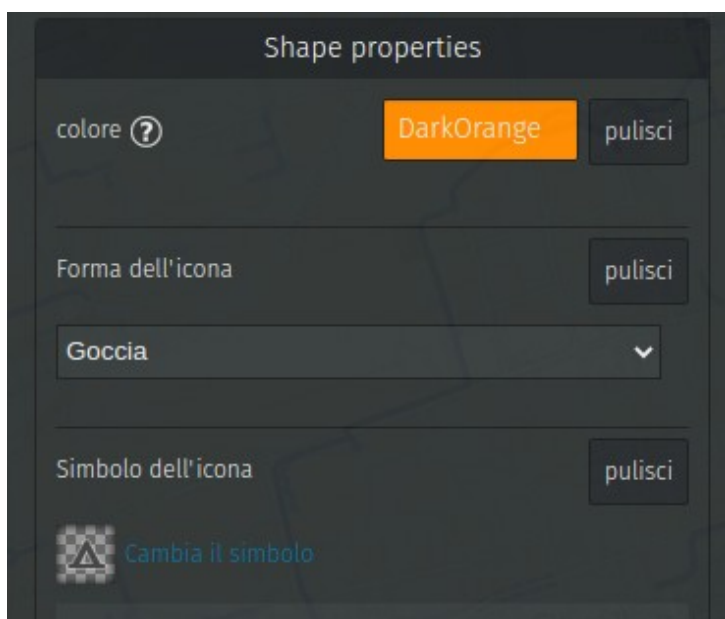
Tutte le mappe che crei mentre sei connesso al tuo account vengono aggiunte al tuo catalogo.

2. Crea un bel marcatore

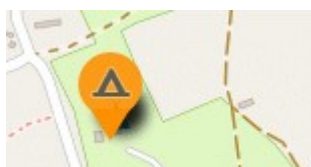
Iniziamo creando una mappa: assegnale un nome, definisci l'estensione e aggiungi un marcatore alla [posizione del campeggio](#). Abbiamo visto nel [tutorial precedente](#) come eseguire queste operazioni.

Questo grande marcatore blu non è molto esplicito nel rappresentare un campeggio. Risolviamo il problema. Nel pannello laterale visibile quando viene selezionato un marcatore, il menu **Shape properties** consente di modificare l'aspetto del marcatore:

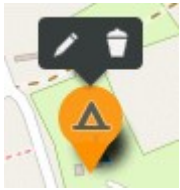
- **Colore:** cliccando su definisci puoi scegliere un colore. Nota che puoi definire un colore con il [suo nome CSS](#) o con il suo codice esadecimale, che puoi scegliere ad esempio con questo [selettore di colori](#).
- **Forma dell'icona:** La scelta predefinita corrisponde al marcatore corrente, le altre scelte sono Cerchio, Goccia e Palla.
- **Simbolo dell'icona** : clicca su definisci per scegliere tra un centinaio di pittogrammi. Osserva che il pittogramma viene visualizzato solo per le forme dell'icona Predefinito e Goccia .



Ecco il marcatore ottenuto con le proprietà definite:



Modifica un marcatore



Per modificare un marcatore della mappa, ci sono diverse possibilità:

- facendo clic sul marcatore è possibile visualizzare il pannello di modifica (penna) o eliminare il marcatore (cestino)
- **shift-click** è una scorciatoia che visualizza direttamente il pannello di modifica
- trascinare e rilasciare ti consente di spostare il marcatore sulla mappa

3. Crea una linea

Il primo giorno di vacanza andiamo con il kayak a Pointe de Dinan a ovest della spiaggia di Goulien. Tracciamo il percorso seguito.



Il pulsante **Disegna una polilinea** permette di disegnare punto per punto una linea composta da più segmenti. Cliccare di nuovo sull'ultimo punto disegnato per terminare la linea: sulla destra compare un pannello che permette di dare un nome e una descrizione alla linea, come per i marcatori.

Modifica una linea

In qualsiasi momento puoi selezionare una linea facendo doppio clic su di essa. Puoi quindi modificare le sue proprietà nel pannello laterale o modificare il suo percorso sulla mappa:

- **eliminare un punto** dalla linea, indicata da un quadrato bianco, cliccandoci sopra
- **spostare un punto** trascinandolo e rilasciandolo
- **inserire un punto** cliccando sul quadrato grigio al centro di ogni segmento
- **allungare la linea** con un Ctrl-Click quando il cursore è posizionato sul primo o sull'ultimo punto
- **tagliare la linea** in due: fai clic con il pulsante destro del mouse su un punto, quindi scegli l'opzione Dividi linea (N.d.t: ? nella traduzione italiana non ho trovato questo comando)



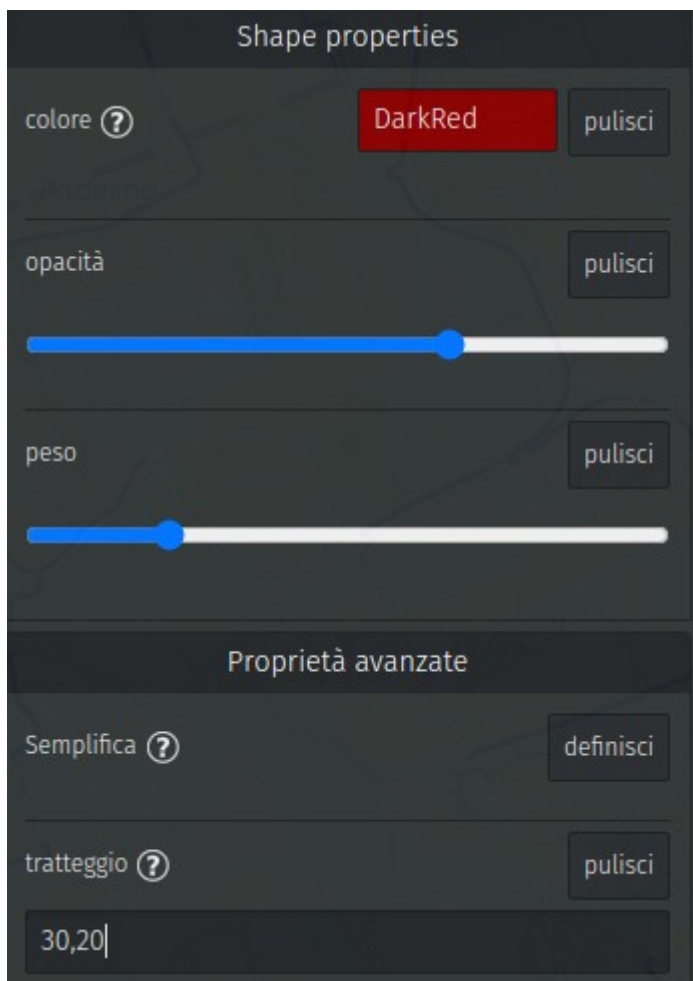
Proprietà della linea

Le proprietà di una linea consentono di definirne il colore e altri parametri che ne definiscono lo *stile*:

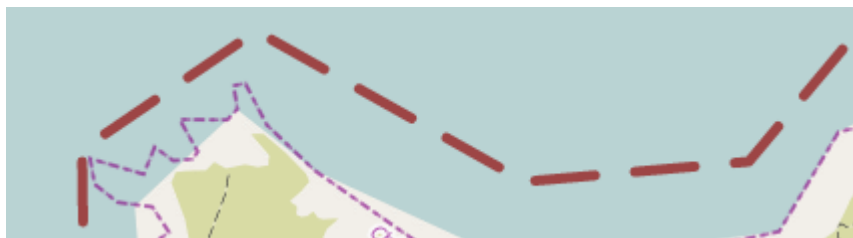
- l'**opacità** varia da trasparente, a sinistra, a completamente opaca, a destra. Più spesso è il tratto più trasparente può essere.
- lo **spessore (peso)** è definito in pixel, il suo valore predefinito è 3: trascina il cursore verso destra per un tratto più spesso (che sarà più facile da selezionare).

Le **proprietà avanzate** permettono di:

- **semplificare** il tracciato, permette di ridurre il numero di punti per adattarlo al livello dello zoom. In generale è inutile semplificare un tracciato fatto *a mano*.
- definire una **linea tratteggiata** attraverso una serie di cifre separate da virgole: lunghezza visibile (in pixel), lunghezza invisibile, lunghezza visibile, ecc. Lo spessore della linea deve essere preso in considerazione: più le linee sono spesse, maggiori devono essere gli intervalli.



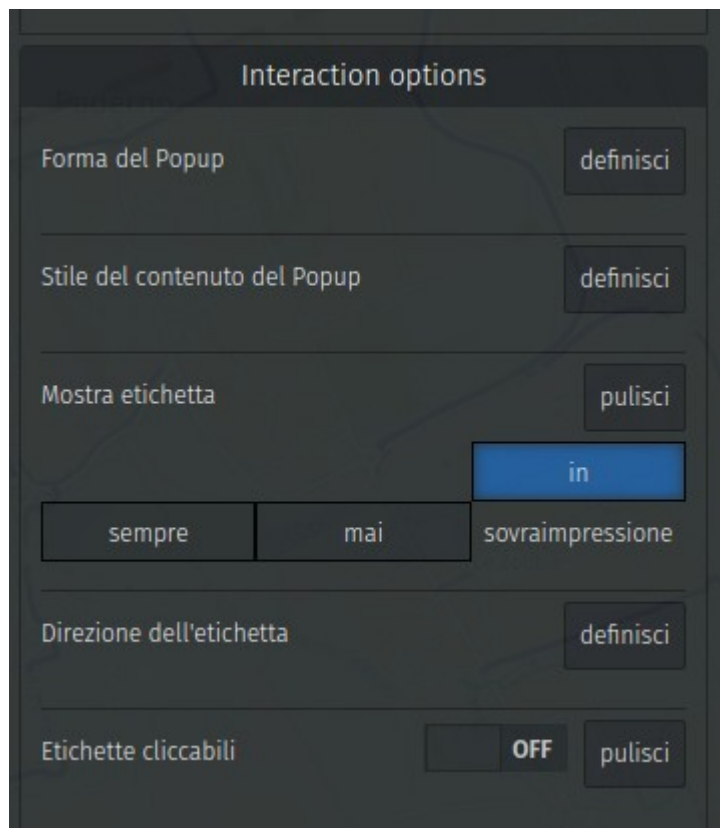
Ecco lo stile di linea ottenuto con le proprietà indicate qui sopra:



4. Aggiungi etichette

Per aiutare a identificare i diversi elementi della nostra mappa, possiamo associarli a un'etichetta. La scheda **Interaction options** consente di controllare la visualizzazione di un'etichetta associata a ciascun elemento:

- **Mostra un'etichetta** ne attiva la sua visualizzazione, e viene posizionata automaticamente
- **Direzione dell'etichetta** permette di fissarne la posizione, a destra o a sinistra dell'elemento, o anche sopra o sotto
- **[Visualizza solo al passaggio del mouse** è un'opzione interessante se la mappa è densa: la visualizzazione di tutte le etichette sovraccarica la mappa] (N.d.t: questa funzione è stata spostata all'interno dell'opzione "Mostra l'etichetta", in italiano è tradotta come "in sovrapposizione")
- **Etichette cliccabili** permette di visualizzare la finestra del pop-up corrispondente anche se l'utente clicca sull'etichetta e non solo se clicca sulla *forma* dell'elemento.



Facciamo il punto

La nostra seconda mappa è già più interessante della prima e sappiamo ritrovarla facilmente. Abbiamo visto come creare, *modellare* e modificare i punti e le linee. Non ci siamo occupati qui dei poligoni, che rappresentano le superfici. Alcune caratteristiche specifiche dei poligoni meritano di essere approfondite, cosa che faremo nel tutorial [Il caso dei poligoni](#).

Per il momento, vediamo come possiamo [personalizzare ulteriormente la nostra mappa](#).

Testo originale: https://wiki.cartocite.fr/doku.php?id=umap:3_-_j_utilise_un_compte_et_cree_une_belle_carte

Traduzione italiana: [nilocram](#)

Distribuito con licenza [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 I](#)