

Cette fiche vous permet d'afficher une légende et/ou un titre dans la fenêtre d'affichage de Google Earth. La légende s'affichera alors en surimposition du globe virtuel sur un calque transparent.

La procédure est un peu complexe mais elle permet d'obtenir un résultat très correct.

Il suffit de générer un fichier image qui s'inscrit sur votre écran. Vous pouvez agir sur le contenu, la taille et l'emplacement de cette image. Mais vous ne verrez le résultat qu'une fois le fichier ouvert dans GE.

Nous vous présentons un exemple qui peut servir de modèle et que vous pouvez modifier à votre guise. On procèdera en 5 étapes :

### **1. Créez d'abord la légende que vous souhaitez afficher**

Vous pouvez créer votre légende avec un logiciel de dessin classique (du type *Inkscape*). Cependant, les fichiers acceptés par GE doivent être enregistrés sous des formats compatibles : BMP, PNG, GIF ou JPEG. Une fois cela fait, déposez votre légende dans un dossier dont vous connaissez le chemin d'accès. Pour vous entraîner, commencez par le déposer sur votre bureau (le chemin d'accès est plus simple).

### **2. Insérez votre légende ou votre titre dans le fichier .txt**

Pour cela, vous devez télécharger le dossier proposé [ici](#) et y intégrer votre propre fichier.

Les fichiers KML et KMZ sont écrits en langage *xml*. Ils peuvent donc se lire sous un éditeur de texte (Bloc-notes sous Windows et *TextEdit* sous Mac). Une fois ouvert, il faut remplacer le fichier par celui que vous avez créé avec votre logiciel de dessin. Attention, les chemins d'accès ne s'écrivent pas de la même façon sous Mac et sous PC.

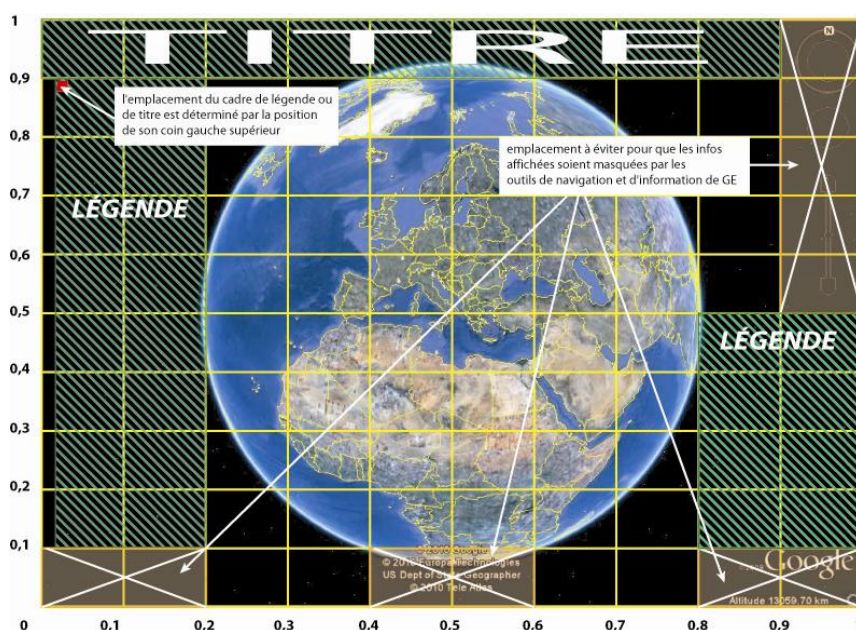
#### ***Le chemin d'accès :***

sous PC-Windows = `C:\...\...\Mes documents\...\ légende.png`

sous Macintosh = `/users/nom d'utilisateur/Desktop/légende.png`

### 3. Positionnez votre image

Il est possible de choisir l'emplacement de votre légende ou de votre titre sur l'écran sans que cela gêne la lecture ou l'utilisation des fonctionnalités du logiciel. Votre écran est alors divisé en « fractions » de 1 horizontalement et verticalement selon un repère orthonormé. Il est possible de mettre toutes les valeurs comprises entre 0 et 1 (voir ci-dessous). Le positionnement de votre image s'effectue à partir du coin supérieur gauche. J'ai représenté en vert hachuré les emplacements qui semblent les plus judicieux et en orange transparent barré d'une croix blanche ceux qui me semblent inadéquats puisqu'ils sont cachés en partie par des informations du navigateur.



Ceci dit, on peut toujours faire jouer la transparence du fichier, mais ce n'est pas très pratique.

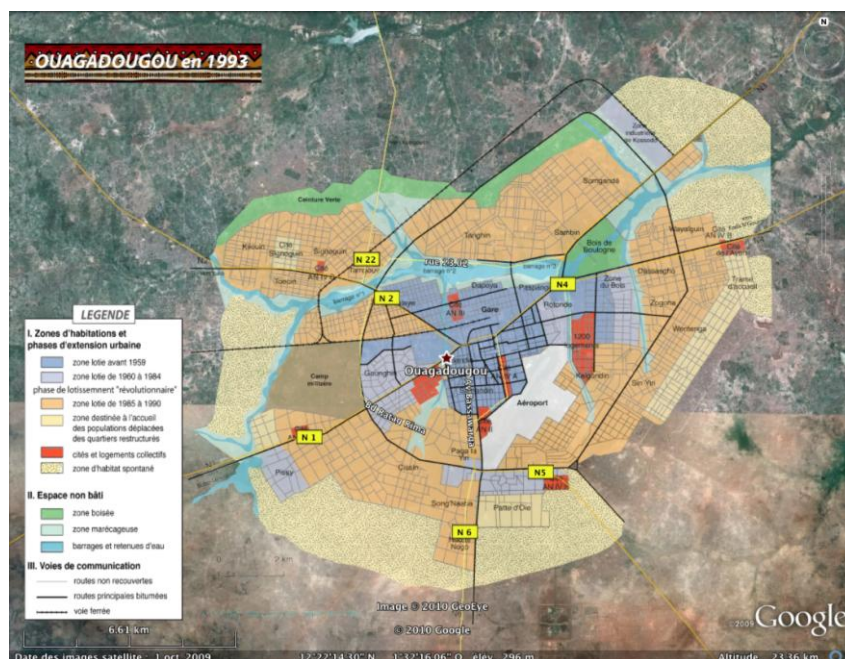
### 4. Agissez sur la taille de l'image

Vous pouvez également modifier la taille de votre légende. L'image affichée se mesure alors en pixels (et non plus en fractions comme précédemment). On peut alors agir sur la taille du document en sachant que la taille maximum est de 1100 x 1100 pixels environ, mais l'image couvrira alors tout l'écran et vous ne verrez plus le globe virtuel !

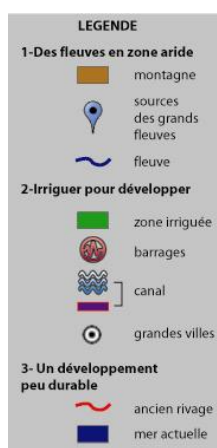
### 5. Enregistrez vos modifications et vérifiez votre fichier kml

Enregistrez la modification de votre fichier *.txt*, puis modifiez le suffixe *.txt* en *.kml*. Ouvrez-le. Il lance automatiquement Google Earth et votre légende s'affiche dans la fenêtre d'affichage du globe virtuel.

Exemple de trois images complémentaires (Titre, carte et légende) :



Exemple d'une légende élaborée pour des élèves de seconde la mer d'Aral :



**Remarque** : en géographie, les lycéens peuvent élaborer une légende avec un logiciel de dessin, conjointement à l'utilisation de GE. Une fois construite et élaborée, il suffit d'intégrer le chemin d'accès du fichier créé selon la procédure décrite ci-dessus.

En revanche, pour des collégiens, la succession des opérations est beaucoup trop complexe. L'enseignant devra alors au préalable assurer toutes les étapes de la procédure.

**Attention** : vous ne pouvez pas agir directement sur le fichier à partir du logiciel Google Earth. Si vous affichez les propriétés (alt+return sous PC ou pomme+i sous mac), des onglets rouges apparaissent mais ils ne sont pas actifs. Ils sont verts dans le cas des images normales et sont modifiables.