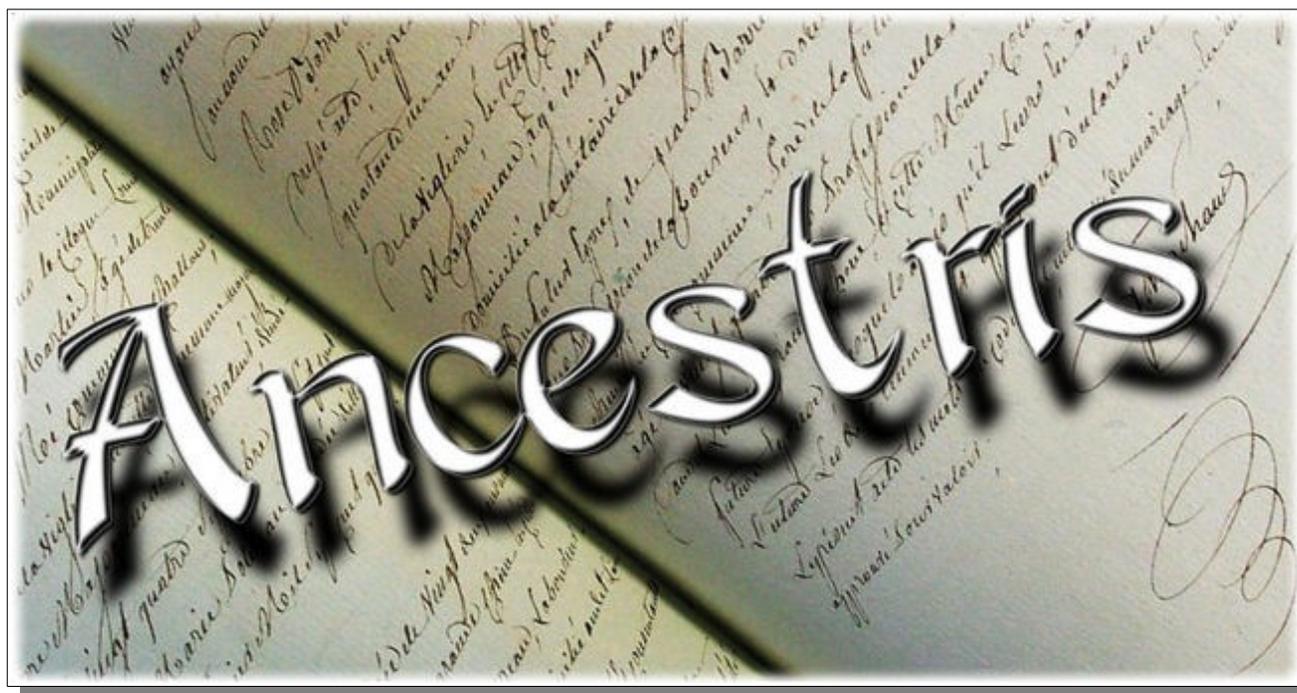


B-A BA

Les calques



Ce document complète l'aide interne d'Ancestris accessible par F1 depuis une fenêtre du logiciel et le [WIKI](#)

NOTE : toutes les vues sont réalisées avec l'apparence Nimbus
elles peuvent donc être légèrement différentes avec un autre choix.

le 19/04/2020 pour Ancestris V11

1 Les calques c'est quoi ?

Les calques sont des fichiers au format html 3.2, un format que l'on utilise pour créer des sites internet et qui vont vous permettre de modifier l'aspect de certaines des fenêtres d'Ancestris.

Depuis l'arbre dynamique :

- Pour modifier l'aspect d'un individu c'est un clique droit sur l'individu.
- Pour modifier l'aspect d'une famille c'est un clique droit sur la famille.

1.1. Les calques de l'arbre dynamique

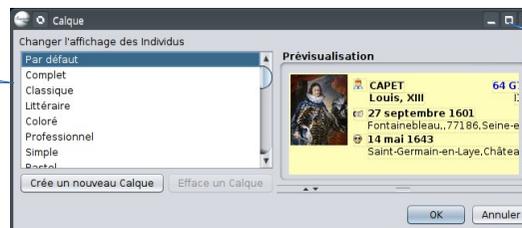
Clquec droit sur un individu pour en modifier l'affichage



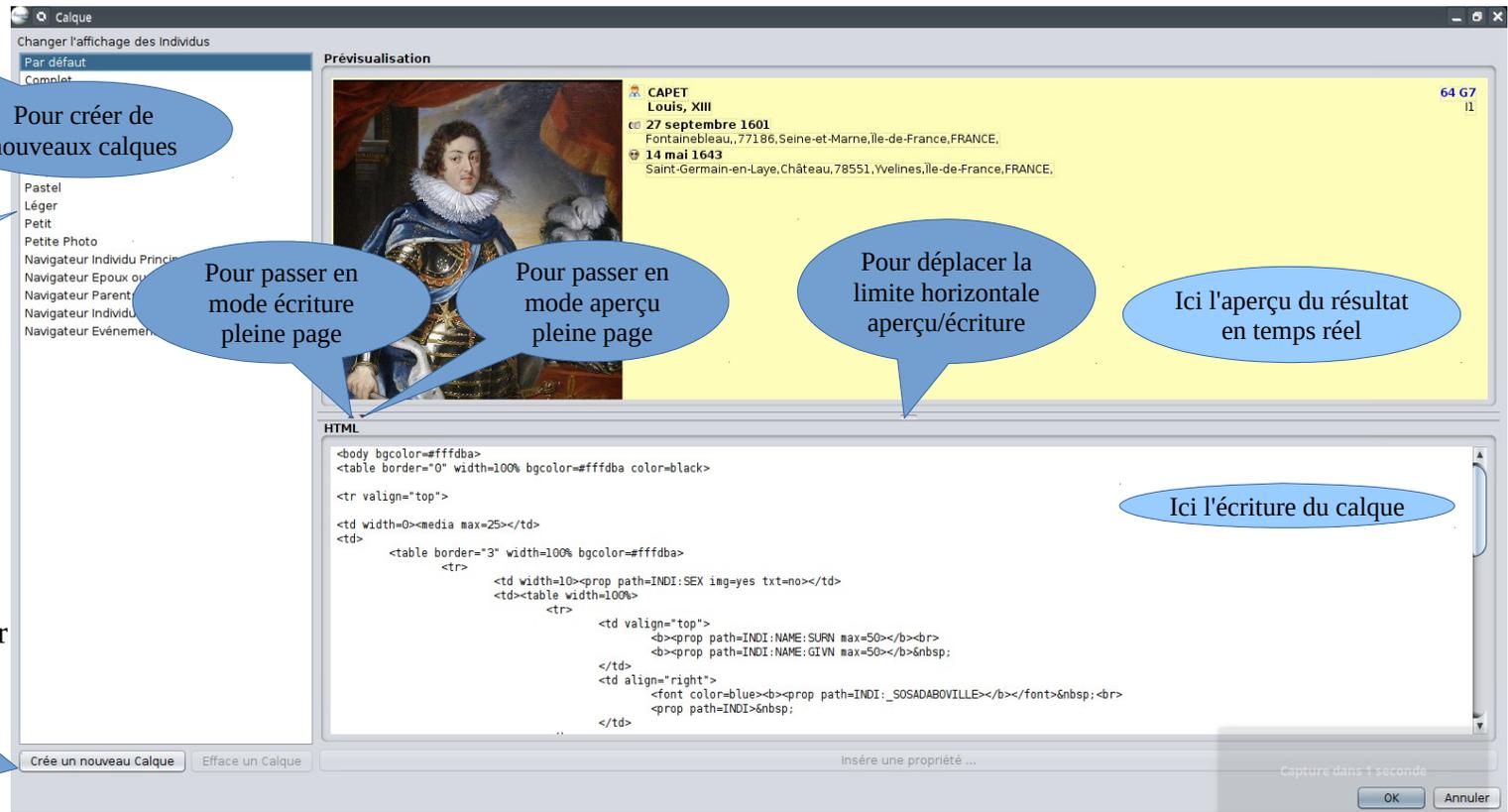
Clquec droit sur une famille pour en modifier l'affichage



Cette fenêtre s'ouvre



Il faut la maximiser pour tout voir



Pour créer de nouveaux calques

Ici une liste de choix de calques prédéfinis

Pour passer en mode écriture pleine page

Pour passer en mode aperçu pleine page

Pour déplacer la limite horizontale aperçu/écriture

Ici l'aperçu du résultat en temps réel

Ici l'écriture du calque

Pour créer un nouveau calque à partir d'un calque existant comme modèle, il suffit de sélectionner ce calque avant la création du nouveau



Le bas de la fenêtre vous permet maintenant de créer ce nouveau calque.



Cette outil va vous aider à créer vos calques.

→ Comment insérer une propriété

Exemple 1 : vous voulez voir l' image d'un individu dans l'arbre dynamique

- Vous avez inséré une image dans votre Gedcom.
- Vous avez choisi un modèle de calque sans image.
- Vous avez créé votre nouveau calque grâce au [chapitre précédent](#) (clique droit dans la case " Individu " de l'arbre dynamique puisque c'est là que vous voulez insérer l'image)
- Vous voulez maintenant voir cette image dans l'arbre dynamique alors suivez les étapes de 1 à 5

Vous avez ajouté le portrait de Henri II

4 Vous sélectionnez le tag correspondant à la position de votre image dans le Gedcom

1 Votre nouveau calque est sélectionné et votre curseur est sur cette ligne

2 Cliquez ici

3 Cette fenêtre apparaît (elle peut être redimensionnée et les petites flèches servent à déplier la liste)

5 Validez

Le portrait est visible

Validez

mon calque

```
HTML
<table width=100%>
<br>
<tr align="center">
<prop path=INDI:NAME>
<br>
<prop path=INDI:BIRT:DATE>&nbsp;&nbsp;<prop path=INDI:BIRT:PLAC>
<br>
<prop path=INDI:DEAT:DATE>&nbsp;&nbsp;<prop path=INDI:DEAT:PLAC>
<br>
<prop path=INDI:OCCU:>
</tr>
</table>
```

Insère une étiquette d'un... à la position actuelle.

- Nom (NAME)
- Nombre d'Enfants (NCHI)
- Note (NOTE)
- Élément Multimédia (OBJE)
- Fichier (FILE)
- Note (NOTE)
- Titre (TITL)
- Profession (OCCU)
- Ordination (ORDN)
- Résidence (RESI)

OK Annuler

Changer l'affichage des individus

Prévisualisation

Henri, II
CAPET
31 mars 1519
10 juillet 1559

Le portrait est visible

mon calque

```
HTML
</table align="center">
<tr>
<td>
<prop path=INDI:NAME:GIVN>
<br>
<prop path=INDI:NAME:SURN>
<br>
<prop path=INDI:BIRT:DATE>
</td>
</tr>
</table>
<prop path=INDI:OBJE:FILE>
```

Crée un nouveau Calque Efface un Calque Insère une propriété ...

OK Annuler

Crée un nouveau Calque Efface un Calque Insère une propriété ...

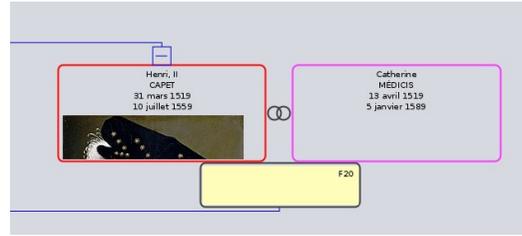
OK Annuler

Remarque : à l'étape 1 nous avons mis notre curseur en dernière ligne car la propriété sera insérée à l'endroit du curseur. Avec l'expérience du langage html vous saurez plus tard où mettre votre curseur en fonction de la propriété à insérer.

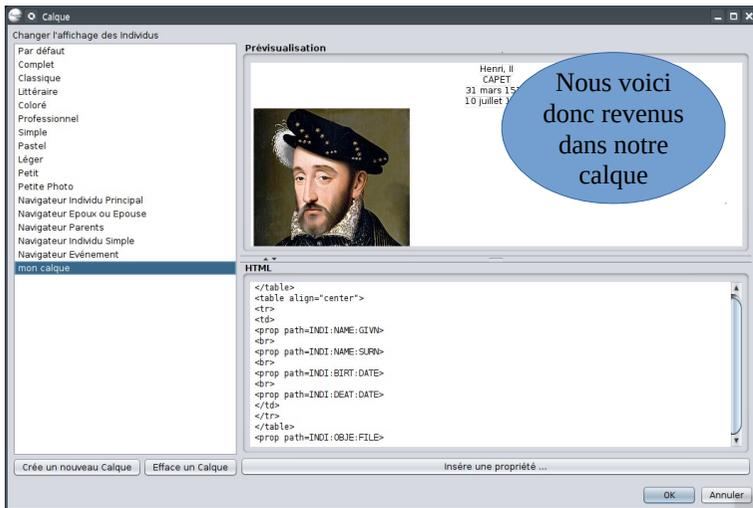
Dans l'arbre dynamique le résultat n'est pas terrible



Séchez vos larmes, ce n'est pas fini



Il faut maintenant mettre en place et redimensionner cette image.
Nous avons dit plus haut que c'était du langage html, nous allons donc rouvrir notre calque pour l'améliorer.
Clique droit dans l'arbre jusqu'à la sélection de notre calque [comme expliqué plus haut](#)



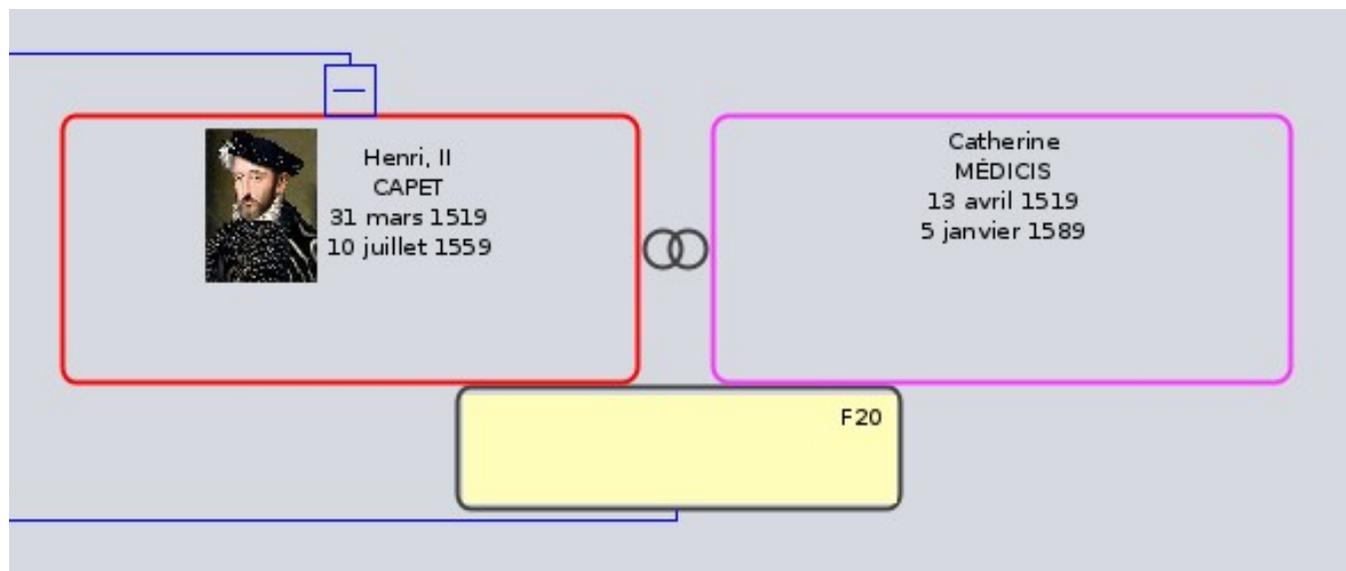
Il faut modifier le code pour mettre l'image au bon endroit et de la bonne taille
(pour mémoire c'est du html 3.2)

par exemple :

```
</table>
      <table align="center">
<tr>
<td align=right valign=top>
  <prop path=INDI:OBJE:FILE max=20>
</td>
<td>
  <prop path=INDI:NAME:GIVN>
<br>
  <prop path=INDI:NAME:SURN>
<br>
  <prop path=INDI:BIRT:DATE>
<br>
  <prop path=INDI:DEAT:DATE>
</td>
</tr>
</table>
```

Ici vous définissez un pourcentage de la taille de l'image originale pour l'adapter au cadre de l'arbre dynamique.

C'est beaucoup mieux



Vous pouvez aussi modifier les dimensions du cadre de l'arbre dynamique avec l'outil " Paramètres de la vue actuelle "



Exemple 2 : vous voulez insérer une nouvelle propriété dans l'arbre dynamique

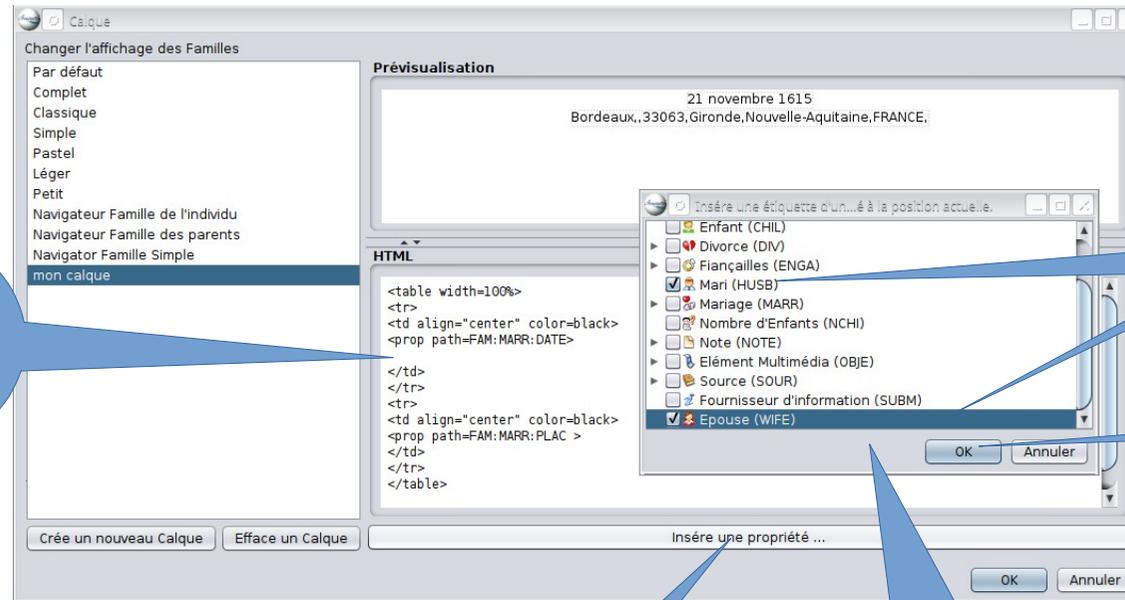
Nous voulons par exemple ajouter les époux dans la case " Famille "

- Vous avez inséré cette propriété dans votre Gedcom.
- Vous avez créé votre nouveau calque grâce au [chapitre précédent](#) (attention cette fois clique droit dans la case "Famille " de l'arbre dynamique).

Nous allons maintenant suivre les étapes 1 à 5 comme dans le premier exemple

@F1@ FAM
HUSB CAPET, Louis XIII (*27 septembre 1601 +14 mai 1643) (1)
WIFE HABSBOURG, Anne (*22 septembre 1601 +20 janvier 1666) (4)
MARR
DATE 21 novembre 1615
PLAC_Bordeaux,33063,Gironde,Nouvelle-Aquitaine,FRANCE
MAP
CHIL CAPET, Louis XIV (*5 septembre 1638 +1 septembre 1715) (13)
CHIL CAPET, Philippe I (*21 septembre 1640 +9 juin 1701) (4)
CHAN 4 février 2018, 22:17:08

Les époux
sont ici



1

Notre nouveau calque est sélectionné et maintenant que nous sommes très forts en html, nous avons prévu et placé notre curseur où nous voulons ces propriétés

2 Clic ici

3

Cette fenêtre apparaît (elle peut être redimensionnée)

Vous sélectionnez les 2 tags correspondants aux 2 époux dans le Gedcom

4

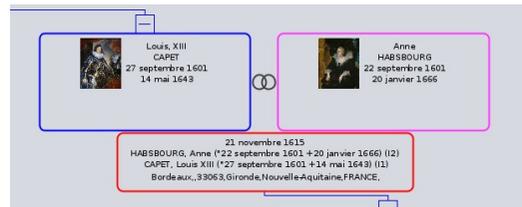
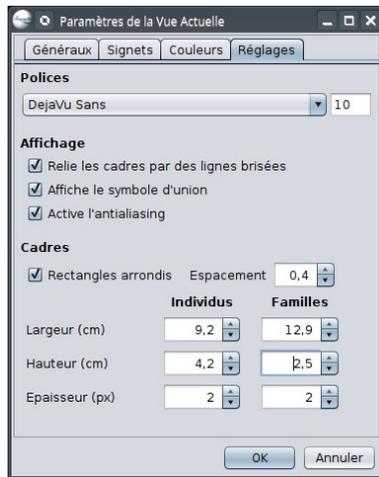
Validez

5

Résultat dans l'arbre dynamique :



Il nous faut encore modifier le cadre avec l'outil " Paramètres de la vue actuelle "



C'est mieux

Il faut noter que tous les mariages de l'arbre dynamique seront modifiés.

Voilà, toutes les propriétés de l'arbre peuvent être ajoutées et embellies en langage html selon votre goût.

Un lien vers un site pour les débutants(es) : <http://www.lehtml.com/html/index.htm>

1.2. Les calques du navigateur étendu.

C'est le même principe que pour l'arbre dynamique.

The screenshot shows a genealogical software interface with several panels and callouts. The browser tabs at the top include 'Recherche généalogique (2) x', 'Accueil x', 'Explorateur Gedcom', and two instances of 'bourbon.ged x'. The main interface is divided into several sections:

- Père:** CAPET Henri, IV (128 G8 I20). Birth: 13 décembre 1553, Pau, Château, 64445, Pyrénées-Atlantiques, Nouve. Death: 14 mai 1610, Paris, Rue de la Ferronnerie, 75056. Title: Roi de Navarre. Callout: 'Clique droit sur le père ou la mère pour modifier le calque des parents'.
- Mère:** MEDICIS Maria (129 G8 I21). Birth: 26 avril 1575, Florence, Florence, Tuscany, Italy. Death: 3 juillet 1642, Cologne, 05315000, District de Cologne, Rhénanik.
- Autres unions:** Empty panel. Callout: 'Clique droit sur l'autre union (si existante) pour modifier son calque'.
- Individu principal:** CAPET Louis, XIII (64 G7 I1). Birth: 27 septembre 1601, Fontainebleau, 77186, Seine-et-Marne, Île-de-France, FRANCE. Death: 14 mai 1643, Saint-Germain-en-Laye, Château, 78551.
- Conjoint(e):** HABSBOURG Anne (65 G7 I2). Birth: 22 septembre 1601, Valladolid, Valladolid, Castille-et-León, ESPAGNE. Death: 20 janvier 1666, Paris, 75056, Paris, Île-de-France, FRANCE. Callout: 'Clique droit sur le conjoint pour modifier son calque'.
- Enfants:** CAPET Louis, XIV (32 G6 I3). Birth: 5 septembre 1638, Saint-Germain-en-Laye, Château, 78551, Yvelines, Île-de-France, FRANCE. Death: 1 septembre 1715, Versailles, 78616, Yvelines, Île-de-France, FRANCE. Callout: 'Clique droit sur les enfants pour modifier leur calque'.
- Évènements:** CAPET Philippe, I (64-2 G6 I4). Birth: 21 septembre 1640, Saint-Germain-en-Laye, Château, 78551, Yvelines, Île-de-France, FRANCE. Death: 9 juin 1701, Saint-Cloud, 92064, Hauts-de-Seine, Île-de-France, FRANCE. Callout: 'Clique droit sur la famille pour modifier son calque'.

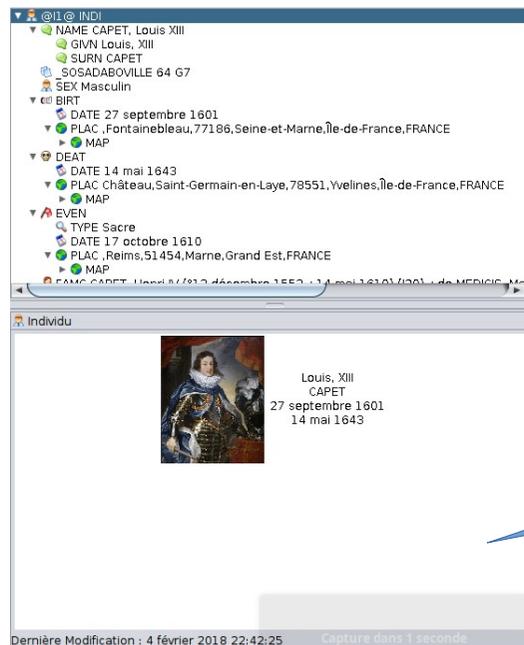
Navigation tabs at the bottom include 'Enfants', 'Fratie', and 'Évènements'.

Si vous êtes sur l'affichage des fratries, un clique droit dans la famille modifiera l'affichage du mariage des parents.

Si vous êtes sur l'affichage des événements, un clique droit dans cette partie modifiera l'affichage des événements de l'individu principal.

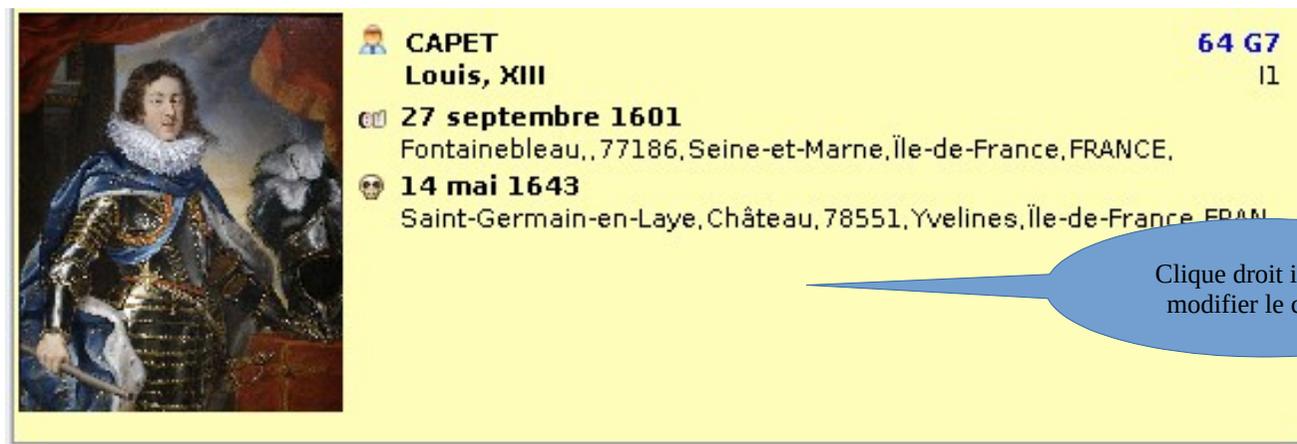
1.3. Le calque de l'éditeur gedcom.

Il se trouve dans la partie inférieure de la fenêtre.



Clique droit ici pour modifier le calque

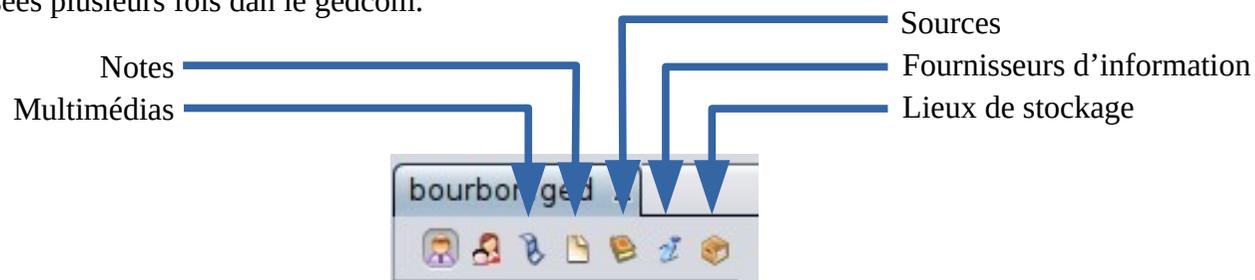
1.4. Le calque de la fiche entité.



2 Les calques des entités globales.

Ce sont toutes les informations qui peuvent être réutilisées plusieurs fois dans le gedcom.

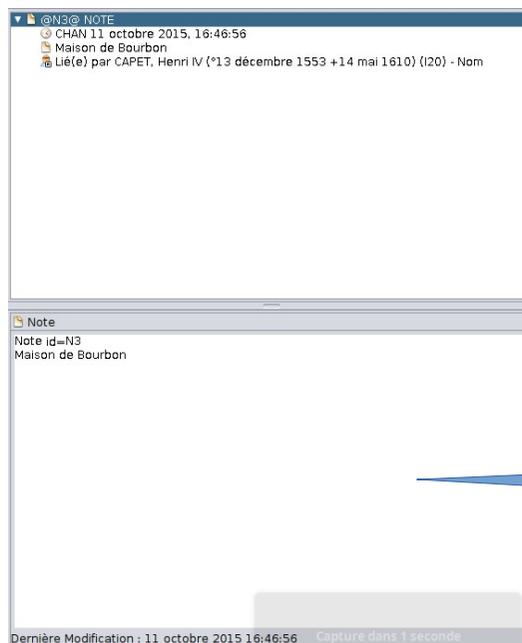
Pour les visualiser il faut passer par la table des entités.



2.1. Le calque des notes globales.

C'est le calque des notes pouvant être liées à plusieurs entités.

Il est visible dans la partie inférieure de l'éditeur gedcom.

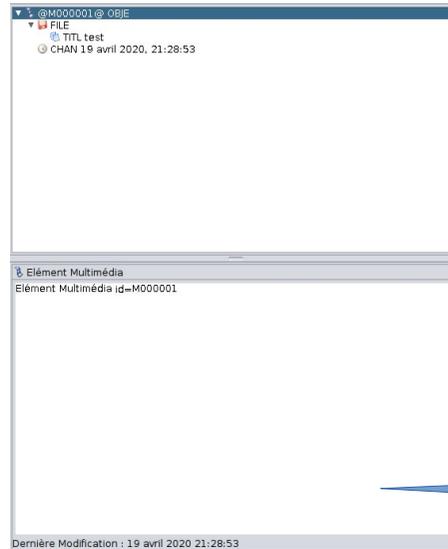


Clique droit ici pour
modifier le calque

2.2. Le calque des éléments multimédias.

C'est le calque des objets multimédias pouvant être liés à plusieurs entités.

Il est visible dans la partie inférieure de l'éditeur gedcom.

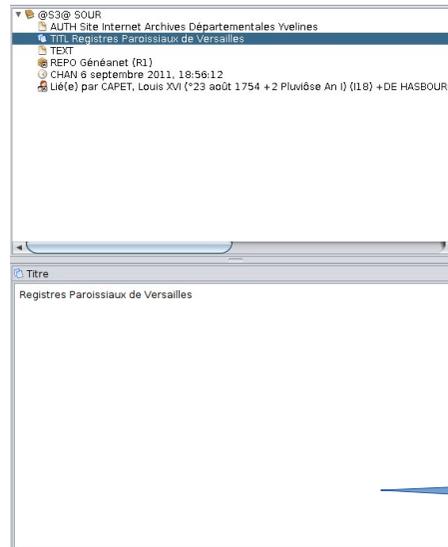


Clique droit ici pour
modifier le calque

2.3. Le calque des sources globales.

C'est le calque des sources d'une information pouvant être liés à plusieurs entités.

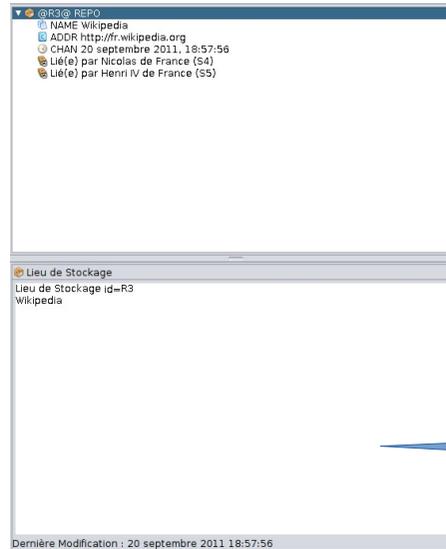
Il est visible dans la partie inférieure de l'éditeur gedcom.



Clique droit ici pour
modifier le calque

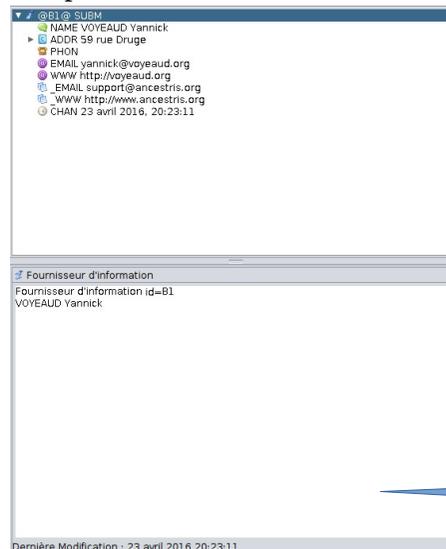
2.4. Le calque des lieux de dépôt.

C'est le calque de visualisation des lieux de dépôt des informations de votre généalogie.
Il est visible dans la partie inférieure de l'éditeur gedcom.



2.5. Le calque des fournisseurs d'informations.

C'est le calque du fournisseur d'une information pouvant être liés à plusieurs entités.
Il est visible dans la partie inférieure de l'éditeur gedcom.



➔ **Mais où sont mes calques ?**

Dans le répertoire de configuration d'ancestris et dans un dossier nommé "blueprints".

par exemple sous Linux : /home/votre répertoire personnel/.ancestris/0.9 10 ou trunk suivant votre version d'Ancestris/ancestris/blueprints

Attention il sont dans le répertoire caché .ancestris, alors n'oubliez pas de l'afficher pour les voir.

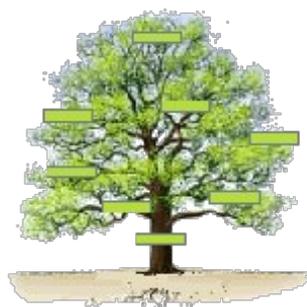
Ils sont chacun dans un sous répertoire correspondant à leur fonction.



Et vous pouvez les partager avec la communauté Ancestris [C'est ici](#)

3 Forum Ancestris

Pour toutes autres questions, un clique ci-dessous.



Ancestris Forum