



Pourquoi le process de création et d'optimisation d'un arbre généalogique est-il si long et si compliqué ?

ou ma façon de faire avec des trucs et astuces pour y parvenir!



(Pour toute information complémentaire, contacter la société Empreinte Généalogique ci-dessous)

Table des matières

| Préambule avec un exemple concret | 3 | | |
|--|----|------------------------------------|---|
| 1 – Mise en place et vérifications des données a) La gestion des données b) Le dictionnaire des noms c) Le dictionnaire des prénoms | 3 | | |
| | 3 | | |
| | | d) Le dictionnaire des professions | 4 |
| | | e) Le dictionnaire des lieux | 4 |
| f) Le dictionnaire des médias | 5 | | |
| g) Autres | 5 | | |
| 2 – La pré-création de l'arbre | 6 | | |
| 3 – La création de l'arbre | 7 | | |
| a) La mise en forme des données | 7 | | |
| b) L'orientation des cases | 9 | | |
| c) La mise en forme de l'arbre | 11 | | |
| d) La mise en place des informations manquantes (voir aussi en 4) | 15 | | |
| 4 – Vérifications des données | 16 | | |
| 5 – Trucs et astuces complémentaires | 17 | | |
| a) Comment déplacer une ou plusieurs cases dans un arbre et les aligner ? | 17 | | |
| b) En vrac | 17 | | |
| 6 – Conclusion | 19 | | |

Préambule avec un exemple concret.

Je prendrais l'exemple d'une généalogie composée de 266 individus, 243 prénoms, 186 médias et 24 lieux dont certains à l'étranger.

Si je pars de l'individu principal* qui est mon client, il y a 32 Sosa, donc les directs de sa généalogie sur 8 générations au total.

Il faut pour cette généalogie, rajouter toutes les branches comme celle de son épouse qui contient 7 individus, 6 branches de ses oncles et tantes, grandes tantes et grands oncles du de Cujus* y compris les branches et ce sur 6 générations.

Les captures d'écrans, les trucs et astuces sont réalisés avec la version Pc version 2017.1 d'Heredis, mais transposable sur les autres versions et autres programmes de généalogie.

1 – Mise en place et vérifications des données

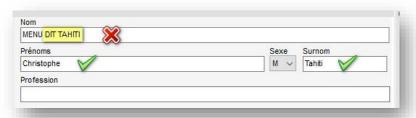
a) La gestion des données

- Une fois les données récupérées, faire une sauvegarde de cette généalogie.
- Se positionner sur le personnage « racine » puis le déclarer en individu principal pour pouvoir, par la suite, mieux voir ses branches.
- Supprimer les témoins et les individus secondaires qui ne seront pas dans la généalogie est optionnel, mais vous allez immédiatement voir si vous avez le nombre total de vos individus dans votre arbre. (Ou noter le nombre qui ne seront pas intégrés à l'arbre graphique.)

Dans tous les dictionnaires, supprimer toutes les entrées qui ne sont pas utilisées, puis :

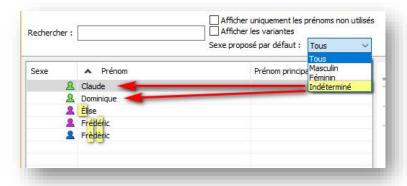
b) Le dictionnaire des noms

Pas grand-chose à faire d'autre que de vérifier qu'il n'y a pas d'entrées qui n'ont pas lieu d'être comme « MENU dit Tahiti » Tahiti devant être rentré comme pseudo et non pas dans le nom.



c) Le dictionnaire des prénoms

Vérifier que les prénoms féminins et masculins le soient bien, vérifier aussi qu'il n'y a pas de prénom dont le sexe n'est pas connu, faire aussi attention aux prénoms épicènes, comme Dominique, Claude et vérifier les accents et autres caractères accentués.



d) Le dictionnaire des professions

Pas grand-chose non plus à faire dans ce dictionnaire, autre que de vérifier des entrées erronées.

Nota: Les professions seront à vérifier dans l'arbre puisqu'elles sont mises à la suite les unes des autres, pouvant engendrer une grande ligne, ce qui sera préjudiciable dans la case d'un arbre.

Dans cet exemple, il est successivement « Bourgeois (1700), Noble (1705), Châtelain au château de la belle au bois dormant où il décède en 1710 »

MENU Louis

Bourgeois (1700), Noble (1705), Chatelain au château de la belle au bois dormant où il décède en 1710 ° 6 nov 1579

e) Le dictionnaire des lieux

Il est assez important dans le sens où avec les professions, c'est celui qui peut engendrer de grandes lignes et donc des cases plus longues.

La première chose à faire est d'utiliser l'option de vérification automatique des lieux via le bouton « Outils» puis « Vérifier les lieux », que cela soit les lieux incomplets, codes lieux à changer et surtout ceux qui ne sont pas reconnus.

Pour les codes lieux dont le code INSEE (conseillé) ou postal n'est pas connu et/ou une ancienne commune, ne mettre que les deux premiers chiffres du département (nous en reparlerons par la suite).

Pour les lieux étrangers, ne pas mettre les provinces, ni les codes postaux ou INSEE, mais entre parenthèses le code du pays suivant la liste des codes pays CIO (je prends la colonne de gauche) :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste des codes pays du CIO

Exemple d'un lieu : Sopotach (POL) et dans l'édition/modification du lieu, il faut penser à cliquer sur l'option « Tenir compte des minuscules / majuscules » c'est plus esthétique dans un arbre et/ou même dans un autre document.

Si vous avez des lieux inconnus, mais avec connaissance du département, mettre un : « Inconnu 72 » à la place de « 72 ? », « ??? », etc.

Pour les arrondissements, et le lieu, ne pas écrire : « Paris deuxième arrondissement » ou « Paris 2 », mais préférer « Paris 2ème », « Paris 1er" et quitte à modifier le code du lieu, mettre « 75002 » pour Paris 2, « 75000 » pour un arrondissement non connu sur Paris.

(pour le code lieu, il existe une codification officielle des arrondissements de Paris tels que : 75101..75102..75103..75114..etc)

À voir : si vous avez des lieux comme Saint-Martin-de-Saint-Maixent, il peut être judicieux de le renommer en St-Martin-de-St-Maixent (79) pour gagner de la place dans la longueur des cases

- Dictionnaires des dépôts d'archives, des tâches, des sources, des faits historiques, cela n'a pas d'influence sur la gestion des arbres, donc je passe

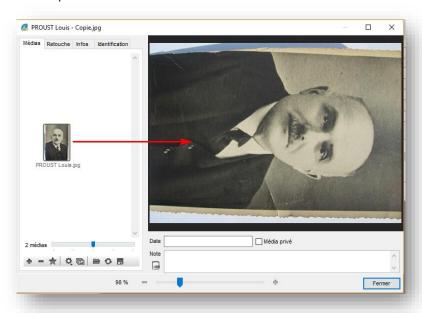
f) Le dictionnaire des médias

S'il existe plusieurs médias pour un même individu, bien vérifier que c'est bien celui qui est désigné en principal puisque c'est celui qui sera affiché dans l'arbre.

Vérifier que les photos soient dans la bonne orientation, même si certaines ne seront visibles qu'au moment de l'édition d'un arbre (donc à vérifier dans l'arbre), et que la photo n'ait pas besoin d'être recadrée puisque celle d'une personne de plain-pied est bien moins lisible qu'un portrait. Attention, cela n'est pas visible dans le dictionnaire des médias!

Nota: Avec les dernières versions d'Heredis, il n'est pas obligé d'avoir les originaux et un accès vers eux puisque le programme enregistre une copie de ces derniers dans des répertoires dédiés de votre généalogie.

Ne pas passer par l'explorateur de Windows pour essayer via le clic droit de la tourner (cela ne fonctionne pas) , mais l'ouvrir avec un logiciel de photos puis la retourner et surtout l'enregistrer, ou lui donner un autre nom.



Faire attention au format de vos médias, il est effectivement possible de mettre dans votre généalogie un fichier au format PDF et il est bien affiché, par contre il ne le sera pas dans votre arbre.

Depuis le dictionnaire du même nom, faire une recherche sur l'extension du fichier pour pouvoir les lister puis par la suite les modifier pour les réintégrer.



g) Autres

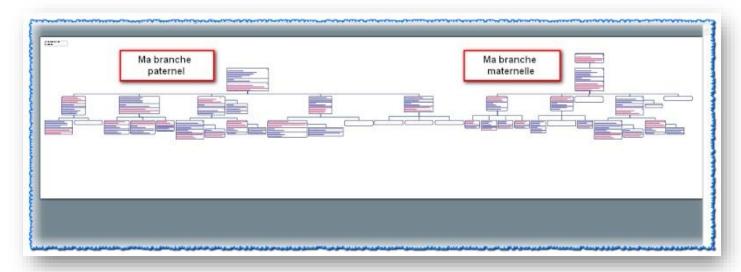
Gestion des doublons pour les individus, vérifier qu'il n'existe pas plusieurs fois le même dans la généalogie, cela peut engendrer toute une branche en moins dans l'arbre.

Utiliser via la « Recherche intelligente » de vérifier que les « Individus » soient en « Cohérent », une mère décédée avant la naissance de son enfant, un mariage à 134 ans, ce sont des informations à corriger.

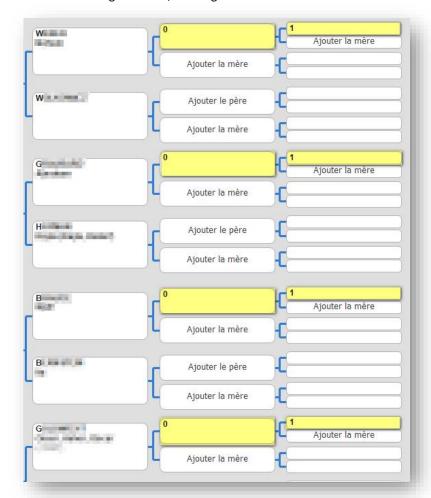
Ne pas oublier de faire des sauvegardes régulièrement et sous un autre nom, par exemple v2, v3, etc. il vous sera plus facile de revenir sur un fichier qui ne pose pas de souci. C'est un conseil qu'il est plus qu'important de respecter dans le module arbre, je vous en reparle.

2 – La pré-création de l'arbre

Le but est de générer le maximum de branches et ce sans avoir à rajouter trop de captures d'écran, d'individus manuellement, etc. En image, ce que nous voulons c'est ça, à savoir intégrer une branche sans rapport « direct » avec la première et ce qui n'est pas visible sur cette capture, c'est par la suite de les relier :



Alors, comment faire ? Se positionner sur le personnage central, puis créer un individu fictif pour chaque branche de manière à ce que toutes ses branches soient à la même génération, en image cela donne :



Les individus « 0 » sont les intermédiaires pour remonter les branches à la dernière génération.

Le « 1 » est le père commun de toutes les branches et c'est celui qui sera par la suite le personnage avec et par qui sera créée la généalogie puisque, maintenant, tout est prêt pour commencer la création et l'optimisation de l'arbre.

3 – La création de l'arbre

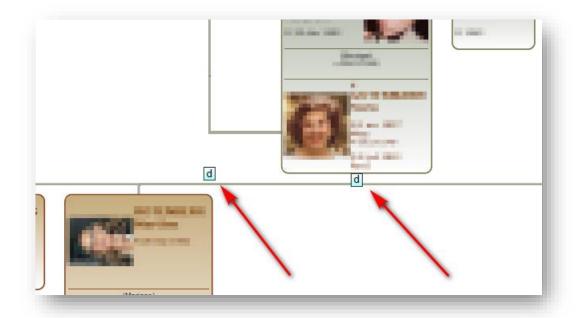
a) La mise en forme des données

Nous allons maintenant créer un arbre de descendance et donc en partant de notre individu fictif.

L'arbre que nous allons prendre est un arbre de descendance complet, mais il y a une option qui fait toute la différence, c'est l'option « Répéter les branches en implexe » (ou pas), là, et de la façon où nous allons créer notre généalogie, nous allons en avoir beaucoup.

L'idéal est de prendre l'option qui est sans les implexes, cela permet de ne pas avoir toutes les branches en plusieurs exemplaires, par contre l'arbre est créé avec des « renvois » avec des lettres pour pouvoir retrouver les différentes branches.

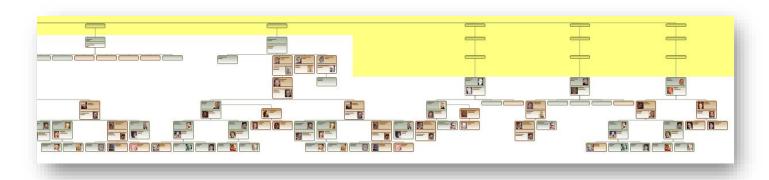
Le plus est donc de ne pas avoir à faire de ménage, par contre, il n'est pas possible de supprimer cette information dans un arbre et même en générant un Pdf, il n'est pas possible de tous les supprimer, du coup, cela engendre un souci dans l'affichage de l'arbre après les différents montages :



Le choix est donc de prendre l'option avec la répétition des implexes, mais résultat, une multitude de branches et un gros ménage à faire d'où l'intérêt de bien choisir la bonne branche, à savoir le personnage qui est en haut de la case de celle-ci doit être celui qui fait partie de la descendance d'une branche et à vérifier qu'il n'a pas d'autres liens avec d'autres branches et/ ou des parents, etc.

Oui, pas facile de faire un choix, mais normalement la règle est de prendre le patronyme que l'on retrouve dans la descendance et/ou dans l'ascendance.

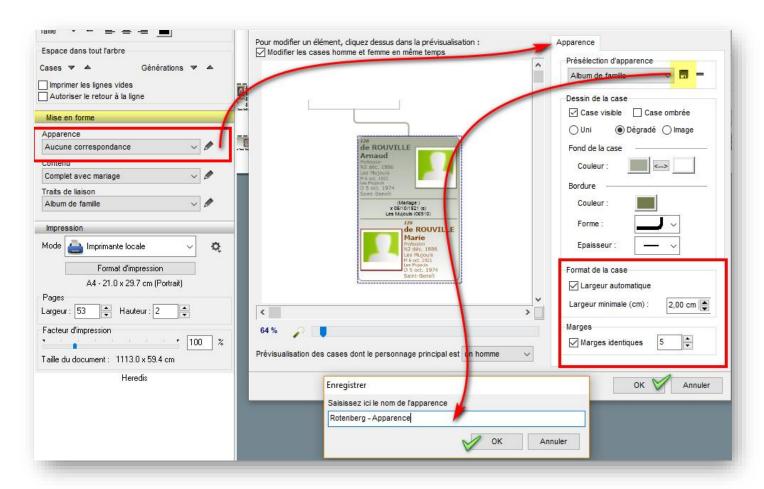
Résultat : 523 individus générés sur 266 qu'il doit y avoir, sur la capture d'écran. Il est possible de voir les « 0 » au-dessus c'est le « 1 », le ménage commence maintenant, il faut cacher toutes les informations redondantes et aussi les « 0 » et le « 1 » !



Première chose à ne pas faire, c'est d'enregistrer l'arbre pour revenir y travailler par la suite, car là, vous allez perdre l'accès à la base de données et il ne sera plus possible de modifier par la suite les informations qui sont dans les cases.

Sélectionner via le clic droit de la souris l'ensemble de l'arbre puis dans la palette de travail, et la mise en forme, commencez par l'apparence des cases.

- Supprimer les cases ombrées (soucis avec l'export Pdf, les cases ne le sont pas par exemple), format de la case et pour la largeur automatique, mettre 2 centimètres et pour les marges, mettre 5 ou 8 (8 si vous voulez par la suite épaissir les traits du contour de la case) puis sauvegarder la configuration pour la retrouver dans « l'apparence » :



Pour le média, si l'arbre est vraiment très long, le mettre en haut peut faire gagner de la place.

Taille des textes noms et prénoms : 11 pixels

Le reste en 8, et pas en dessous de 6, pensez aux personnes âgées et/ou à ceux qui ont des soucis visuels.

Pensez à mettre la même police de caractère pour toutes les informations, ce qui n'est pas le cas par défaut et comme déjà dit pour les mariages, le « Verdana » est un bon choix (par défaut sauf pour les mariages) et qui reste lisible.

Maintenant, c'est le contenu et je ne rentrerai pas dans le détail de comment rajouter et/ou modifier les informations qui sont là. Par contre, il faut savoir que les unions sont un champ de données séparées et qu'il faut penser à le modifier manuellement, l'option par exemple de la taille des textes, la couleur, ne sera donc pas pris en compte.

Ce que je préconise :

- les sigles généalogiques °, x et † quitte à l'expliquer. (ou faire une légende)
- tous les prénoms avec les surnoms
- la profession principale et les autres si cela ne prend pas trop de place
- pour la date des événements avec le jour en abrégé sur 3 lettres ce qui permet et ce à chaque fois d'avoir le droit à des « je ne savais pas que j'étais né un lundi » ou « Ils sont tous décédés un jeudi », etc.
- pour les lieux des événements, prendre l'option « code lieu abrégé » ce qui permet d'avoir le nom de la commune, mais aussi le département sur 2 chiffres, tout le monde ne sait pas que la ville X est dans le département Y, et comme nous avons pris soin pour les communes étrangères de renseigner le pays avec le code CIO, pas de souci!



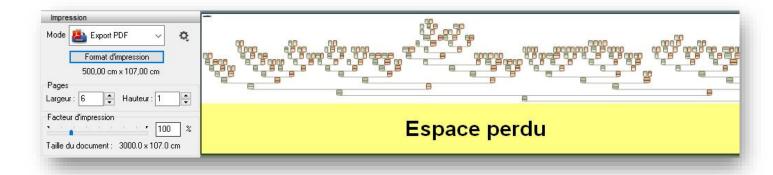
Comme l'apparence, enregistrer les paramètres.

Maintenant, <u>il faut enregistrer l'arbre</u> pour que le module n'accède plus à la base de données et que le programme ne remodifie pas les informations que nous allons modifier (ou pas). (Prendre l'icône en forme de disquette ou « fichier » puis « Enregistrer »

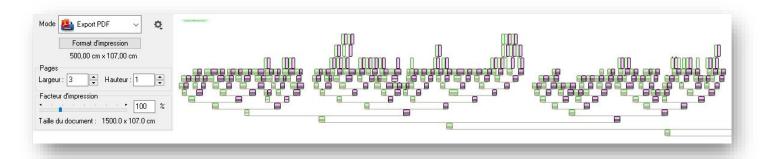
b) L'orientation des cases

Plusieurs cas de figures et ce suivant le style d'arbre voulu.

1 - L'arbre est long, mais la hauteur est largement inférieure à 0.91 mètre ou 1.07 mètre, il faut donc optimiser l'arbre pour bénéficier de cet espace



- Prendre les dernières générations puis retourner les cases. Résultat la taille (longueur) de l'arbre est divisé par deux !



Par contre, il faut modifier le contenu des cases pour pouvoir optimiser les cases verticales et mettre les informations sur une même ligne.

DROUHET Pierre François

Laboureur

° ven 5 mars 1604 - Saint-Symphorien (79) x lun 27 fév 1634 - Saint-Symphorien (79)

Nota: S'il y a des médias, il est possible de le mettre au-dessus des informations et non sur le côté.

Trucs et astuces : Servez-vous d'un bug de Heredis pour la mise en page de votre arbre, oui, c'est possible !

À savoir que la case la plus grande est celle qui donne la taille des autres (en hauteur), alors comment trouver celle qui nous pose souci puisque trop grande?

Éditer une case et là, le bug se met en place : les cases sont mises à l'échelle par rapport à leurs contenus et la flèche en rouge. Du coup, il est simple de voir la case la plus grande puis de modifier son contenu pour gagner de la place !

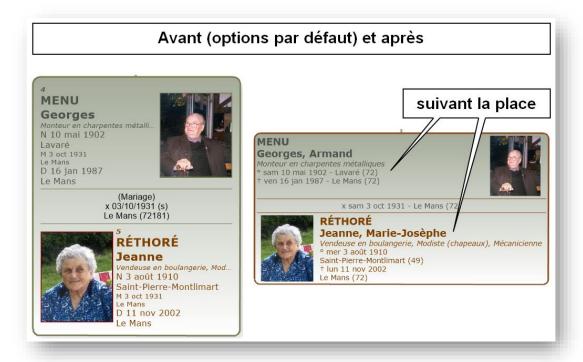
Nota : Faire un retracer l'arbre pour "annuler" le bug, mais attention, c'est une manipulation qu'il faut faire avant d'avoir optimisé l'arbre ou <u>mieux</u>, sélectionner une case puis prendre l'apparence préenregistrée.

Pour éditer une case, faire un double clic sur la case ou un clic droit puis « Editer le texte »



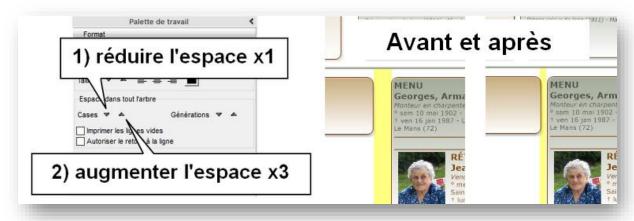
2 - L'arbre est largement supérieur à 0.91 mètre ou 1.07 mètre , il faut donc optimiser l'arbre pour récupérer cet espace.

La réponse est simple, il faut pratiquer comme les cases à la verticale, à savoir de mettre les informations les unes après les autres et mettre les médias sur les côtés.

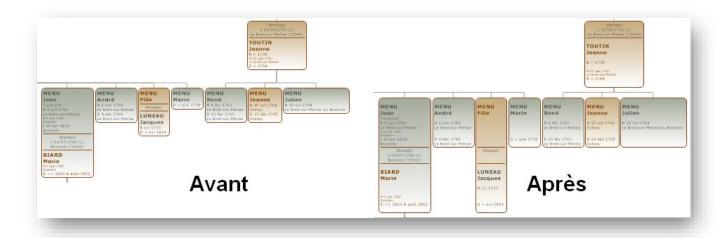


c) La mise en forme de l'arbre

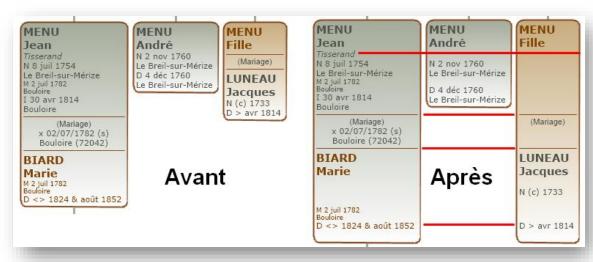
1) Réduire l'espace entre les cases, faire 1 clic à gauche puis 3 à droite :



2) Imprimer les lignes vides, c'est important pour le côté esthétique de l'arbre, s'il n'y a pas de données, la case sera petite puisqu'elle s'adapte au contenu. Le fait de cocher cette option permet d'avoir des cases homogènes.

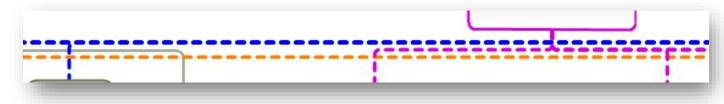


Seulement voilà, le fait de prendre cette option augmente énormément la hauteur de l'arbre et comme il n'est pas possible de le faire que sur une partie de l'arbre après sélection, résultat il n'est pas rare de dépasser la hauteur maximum de l'arbre. Il faut donc le faire manuellement et en choisissant la génération à optimiser et pour aligner les données



Il faut donc éditer chaque case puis, là où il n'y a pas d'informations, rajouter un espace insécable avec par exemple la combinaison des touches CTRL + ALT + 0160

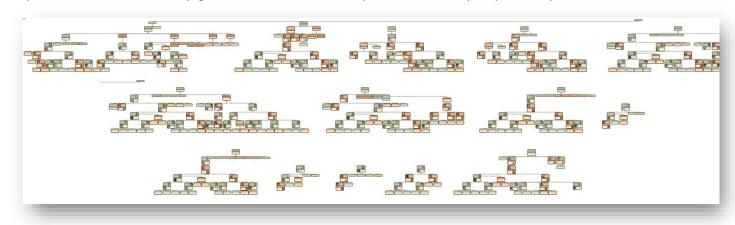
-3) Augmenter les générations, si nous avons de la place en hauteur, c'est un plus d'augmenter l'espace des cases entre les générations, cela permet aussi de pouvoir par la suite décaler les traits de liaisons avec plus d'aisances.



d) Le nettoyage des branches

Le plus gros du travail reste à faire, identifier les branches, les bouger sachant qu'il faut trouver l'emplacement le plus approprié pour pouvoir rajouter d'autres branches, des individus, etc.

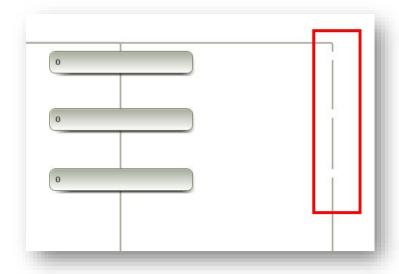
Ce que nous avons avant le nettoyage et oui, il est normal d'avoir plusieurs branches presque identiques :



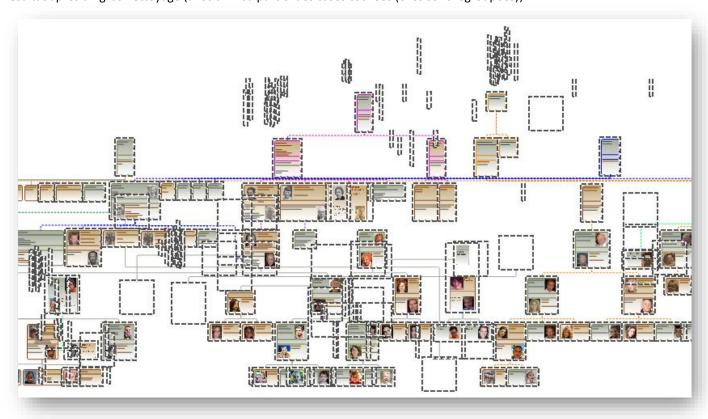
Il faut créer dans la mise en forme une « Apparence vierge », des « Traits de liaisons » invisibles, un « Contenu » vierge et sans média, quelques petits trucs à respecter.

Pour l'apparence, le contenu et les traits de liaisons, sélection de la case puis prendre les paramètres ci-dessous, enregistrer puis décocher « Case visible » pour le rendre invisible et enregistrer le modèle.





Résultat après un gros nettoyage (avec un visu partiel des cases cachées (elles sont regroupées)) :



d) La mise en place des informations manquantes (voir aussi en 4)

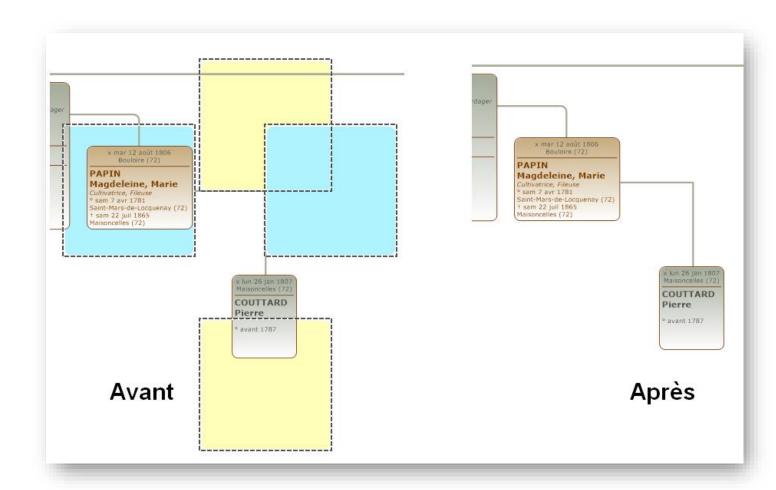
Le plus simple pour ne pas oublier d'individus, c'est d'imprimer l'arbre au format A4 puis à la main visualiser les branches, les manquants, etc. et de les cocher, les annoter, etc.



Une fois les branches et individus identifiés, il faut les relier entre eux, pareil plusieurs façons de faire, dont celles qui consistent à utiliser des notes pour les relier, puis de rendre ses notes invisibles.

Il est possible de faire un clic droit sur un individu ou un couple existant, mais le trait de liaison risque de ne pas être aligné par rapport aux autres.

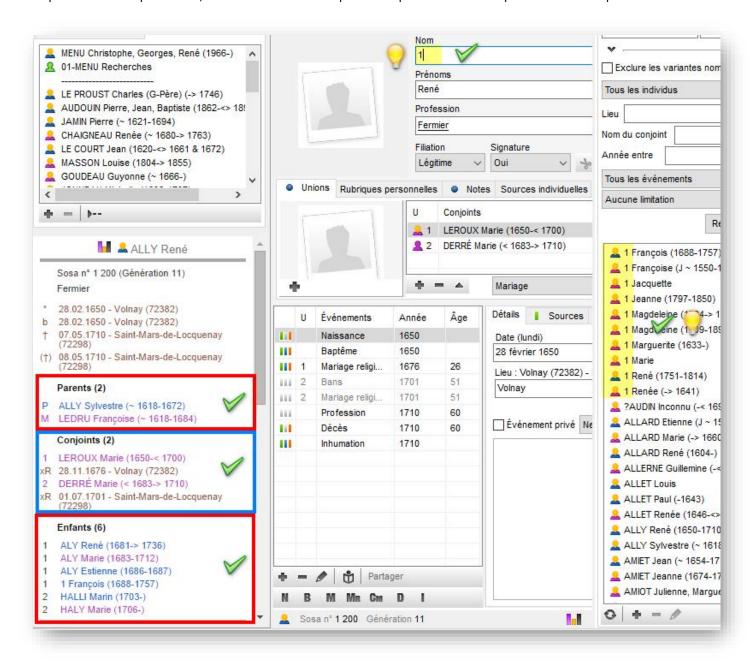
En jaune et bleu ce sont les notes avant qu'elles ne soient invisibles et le résultat une fois mises en invisibles.



4 – Vérifications des données

Une fois l'arbre supposé terminé, ré-imprimer l'arbre au format A4, puis compter le nombre d'individus en les cochant, vous devez arriver au même nombre d'individus qu'il y a dans le fichier.
Il en mangue ?

De faire une copie de votre généalogie et de prendre les individus un par un pour vérifier le nombre d'unions, si l'ascendance et la descendance sont bien là et une fois vérifié que toutes les informations sont dans l'arbre, renommer le patronyme par exemple en « 1 » et si par la suite, vous avez des individus qui ne sont pas des « 1 » c'est que l'individu n'est pas dans l'arbre!



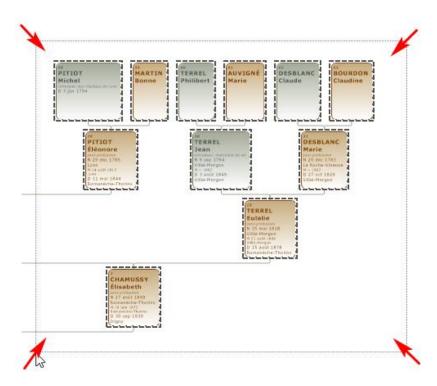
5 – Trucs et astuces complémentaires

a) Comment déplacer une ou plusieurs cases dans un arbre et les aligner?

Quand vous êtes dans votre arbre et que vous voulez bouger une case, vous la sélectionnez avec le bouton gauche de la souris (pour les droitiers) et le doigt toujours dessus, vous bouger.

Seulement voilà, cette dernière n'est pas alignée (gauche ou droite) avec les autres, alors comment faire ?

Pour sélectionner un ensemble de cases, se mettre à l'une des extrémités puis faire descendre le curseur, peu importe le sens et pas besoin d'utiliser une touche pour le faire :



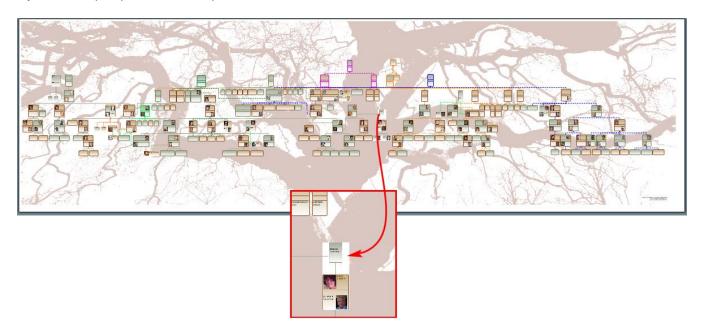
Pour en sélectionner une ou des autres, refaire la même chose, mais là avec la touche CTRL ou « Shift » du clavier appuyé (c'est la touche qui est en bas à gauche et juste au-dessus du CTRL, elle est en forme de flèche vers le haut) et ce pour rajouter les cases à la précédente sélection.

Une fois sélectionnées les cases à bouger, laisser le doigt sur la touche "Shift" puis le doigt sur le clic gauche appuyé puis vous déplacer à droite ou à gauche en maintenant l'ensemble et cela bouge comme sur un "rail"!

b) En vrac

- Sachant que les options et réglages par défaut ne sont pas optimisés, un arbre doit l'être systématiquement.
- Je passe aussi sur les règles de base comme ne pas mettre une police de caractère rouge sur un fond de case orange
- Un modèle de case sans fioriture est préférable à un modèle style parchemin qui est visuellement lourd et qui prend aussi plus de place.

- Il est possible dans un arbre comme celui-ci de mettre un fond d'écran, par contre il faut que la capture d'écran de l'individu rajouté soit le plus proche du cadre pour éviter les « blancs »



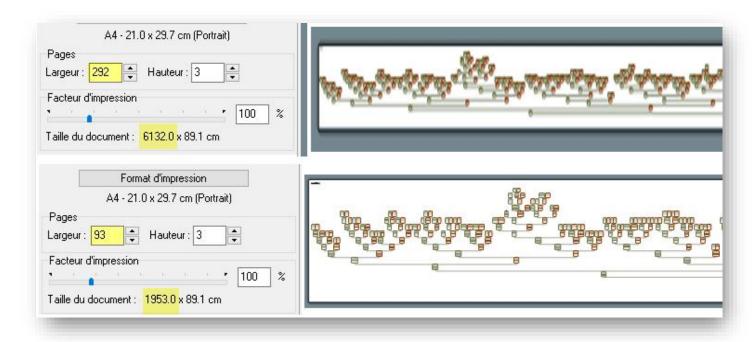
- Pensez à rajouter des médias au niveau des zones blanches de l'arbre, une carte postale, une photo de famille permet d'agrémenter l'ensemble.
- Dans un arbre mixte, il n'est pas possible de modifier le contenu de la case du personnage racine, à vous de faire le ménage avant la génération de l'arbre
- Ne pas supprimer une case, la rendre invisible, sinon l'ensemble de l'arbre est régénéré
- Vous avez créé un modèle de case dans un arbre de descendance et vous voulez le même en ascendance ? Copier tous les fichiers qui sont le répertoire des arbres de descendances dans celui d'ascendance et répondre non au remplacement des fichiers.

Par défaut les fichiers et suivant ma configuration, les fichiers sont dans : C:\Users\Votre-Pc\Documents\BSD Concept\Heredis\Mes thèmes d'arbre\Descendance pour les arbres du même nom.

- Si vous insérez une image dans un arbre et que vous voulez la modifier, la retoucher, etc. même une fois supprimée il n'est pas possible de la remettre dans l'arbre. Il faut soit fermer Heredis puis le rouvrir pour la réinsérer soit l'enregistrer sous un autre nom pour la réinsérer.
- **Autre astuce**: vous pouvez aussi générer un fichier PDF puis copier, déplacer, éditer les cases, les branches via un copier/coller par exemple. J'utilise (en autre) un programme gratuit qui est PDF-XChange Éditeur qu'il est possible de télécharger ici : Tracker Software Products :: PDF-XChange Editor (tracker-software.com)

6 - Conclusion

Avec les conseils ci-dessus et une rapide optimisation, l'arbre par défaut fait 61 mètres, après optimisation il ne fait plus que 20 mètres environ !



Vous l'avez compris, la seule limite est l'imagination puisqu'il est pratiquement possible de tout faire avec du temps!

