



# Utiliser pleinement *MindManager Pro 6*

denis@rebaud.fr



Version 2.0 / juin 2006  
<http://www.rebaud.fr/>

# Table des matières

<b>Introduction .....</b>	<b>6</b>
À propos de ce document .....	6
À propos de l'utilisation de ce document .....	7
À propos des cartes heuristiques .....	8
Vocabulaire utilisé.....	11
Ressources complémentaires.....	12
<b>Découvrir MindManager Pro 6 .....</b>	<b>13</b>
Aperçu .....	13
Présentation du logiciel .....	14
Description des éléments graphiques d'une <i>map</i> .....	15
Description des informations associées à un <i>sujet</i> .....	17
Aperçu des fonctions et applications de <i>MindManager</i> .....	18
Présentation de l'environnement de travail.....	19
Manipulations de base.....	22
Présentation des fonctions non détaillées.....	23
Configurer <i>MindManager</i> après installation.....	25
<b>Techniques de base .....</b>	<b>26</b>
Aperçu .....	26
<i>Construire une map</i> .....	28
Aperçu .....	28
Démarrer une nouvelle <i>map</i> .....	29
Ajouter, modifier et gérer des <i>sujets</i> avec le clavier .....	32
Ajouter, modifier et gérer des <i>sujets</i> avec la souris.....	34
Optimiser la forme de la <i>map</i> .....	36
Afficher la <i>map</i> et naviguer dans son contenu .....	39
<i>Enrichir une map</i> .....	40
Aperçu .....	40
Modifier l'arrière-plan.....	41
Travailler avec les images .....	42
Modifier la forme d'un <i>sujet</i> .....	44
Modifier la couleur et la forme des connexions.....	45
Relier deux <i>sujets</i> par une <i>relation</i> .....	46
Relier plusieurs <i>sujets</i> par une accolade.....	47
Entourer plusieurs <i>sujets</i> .....	48
<i>Renseigner une map</i> .....	49
Aperçu .....	49
Associer une note à un <i>sujet</i> .....	50
Ajouter un texte flottant à la <i>map</i> .....	51
Associer un lien hypertexte .....	52
Associer un attachement.....	54
Associer des informations de tâche.....	56
Associer des propriétés personnalisées .....	57
<i>Réduire le nombre de sujets d'une map</i> .....	59
Aperçu .....	59
Catégoriser les <i>sujets</i> avec les <i>Map marqueurs</i> .....	60
Masquer des détails de la <i>map</i> .....	62
Filter une <i>map</i> .....	63

Fractionner une <i>map</i> en plusieurs <i>maps</i> ( <i>multimaps</i> ).....	65
<i>Diffuser une map</i> .....	68
Aperçu .....	68
Imprimer une <i>map</i> .....	69
Convertir une <i>map</i> en document PDF .....	71
Diffuser une <i>map</i> par messagerie électronique .....	72
Présenter une <i>map</i> sur grand écran.....	75
Consulter une <i>map</i> sans <i>MindManager</i> .....	77
<i>Exploiter une map avec la suite MS Office</i> .....	78
Aperçu .....	78
Exporter une <i>map</i> vers <i>Microsoft Word</i> .....	79
Exporter une <i>map</i> vers <i>Microsoft PowerPoint</i> .....	82
Importer un document <i>Word</i> .....	84
Importer une présentation <i>PowerPoint</i> .....	86
Afficher une page de cellules <i>Excel</i> dans une <i>map</i> .....	88
Afficher des éléments <i>Outlook</i> dans une <i>map</i> .....	91
<i>Exploiter une map avec d'autres logiciels</i> .....	94
Aperçu .....	94
Exporter une <i>map</i> sous forme d'image .....	95
Exporter une <i>map</i> vers un logiciel de gestion de projets.....	97
Importer des données d'un logiciel de gestion de projets .....	98
Élaborer une <i>map</i> à plusieurs via l'internet.....	99
Utiliser <i>MindManager</i> avec un navigateur Internet .....	101
<b>Techniques avancées .....</b>	<b>104</b>
Aperçu .....	104
<i>Exploiter MindManager avec la suite Office</i> .....	105
Aperçu .....	105
Animer une <i>map</i> dans une diapositive <i>PowerPoint</i> .....	106
Résoudre quelques problèmes courants avec la suite Office .....	107
<i>Échanger des maps avec d'autres logiciels</i> .....	108
Aperçu .....	108
Migrer d'anciennes <i>maps</i> vers la version 6 .....	109
Importer un fichier XML.....	111
Importer une <i>map FreeMind</i> .....	112
Exporter une <i>map</i> vers <i>Freemind</i> .....	113
Importer une <i>map Nova-Mind</i> .....	114
Exporter une <i>map</i> vers <i>Map it!</i> .....	115
<i>Gagner du temps avec d'autres logiciels</i> .....	116
Aperçu .....	116
Outils complémentaires à <i>MindManager</i> .....	117
Utiliser <i>MindManager</i> avec <i>Copernic Desktop Search™</i> .....	119
Utiliser la technique du glisser-lâcher avec <i>MindManager</i> .....	120
<i>Étendre les fonctionnalités de MindManager</i> .....	121
Aperçu .....	121
Enrichir les bibliothèques de <i>MindManager</i> .....	122
Installer de nouvelles polices de caractères.....	126
Développer des macros pour <i>MindManager</i> .....	127
Développer des <i>add-ins</i> pour <i>MindManager</i> .....	128

Créer des <i>Sections de Map</i> .....	129
Développer des <i>Smart Map Parts</i> .....	130
Accéder aux informations contenues dans une <i>map</i> .....	132
<b>Annexe</b> .....	<b>133</b>
Évolutions du présent document .....	133

---

Extraits

# Introduction

## À propos de ce document

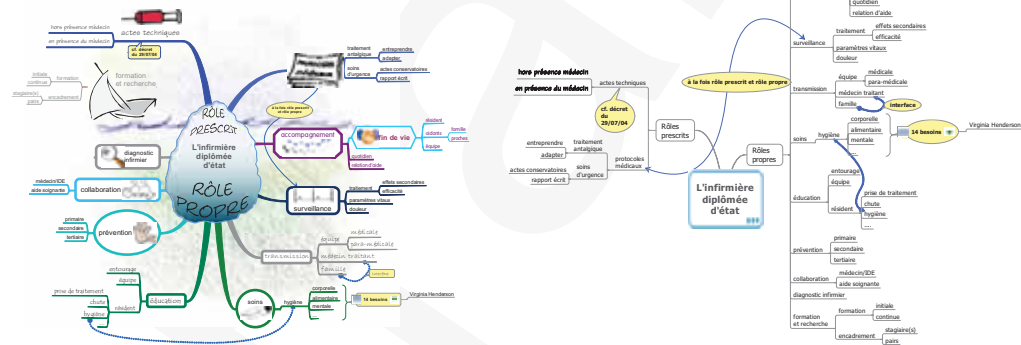
### Objectif de ce document

Ce document a pour objectif d'aider le lecteur à créer rapidement et facilement des cartes heuristiques efficaces avec *MindManager 6* en décrivant les fonctions du logiciel non pas de façon individuelle, comme c'est souvent le cas dans les manuels ou les livres du commerce, mais en expliquant en détail chaque processus (créer une carte, la commenter, la diffuser...) qui peut mobiliser plusieurs fonctions du logiciel.

Il a été spécialement conçu pour :

- **Être progressif** afin que le lecteur puisse s'approprier *MindManager* facilement en construisant sa première *map* ;
- **Aller à l'essentiel** (seules sont détaillées les fonctions les plus utiles) ;
- **Être d'un accès rapide** grâce à une mise en page et une rédaction optimisée pour retrouver très rapidement l'information recherchée.

Après avoir lu ce document, vous saurez quelles fonctions utiliser pour réaliser des cartes comme celle de gauche, quand la plupart des exemples dans les livres ou sur l'internet ressemblent à la *map* de droite.



### Public ciblé

Toute personne habituée à utiliser un ordinateur qui désire réaliser très rapidement des *maps* efficaces avec *MindManager 6*, qu'elle soit débutante ou utilisatrice de longue date.

### Version de *MindManager* présentée

Ce document traite de la version *Pro* du logiciel *MindManager 6* en anglais pour *Windows*. Ceci ne doit pas empêcher les possesseurs de la version standard ou des personnes utilisant *MacOS* d'en tirer bénéfices.

### Limites de ce document

Ce document n'a pas pour vocation :

- d'être un manuel de formation aux cartes heuristiques ;
- d'être exhaustif car il ne remplace pas la documentation du logiciel (cf. « Présentation des fonctions non détaillées », p. 23).

### Évolutions

Pour connaître la liste des évolutions apportées au présent document et savoir comment récupérer la dernière version du présent document, consulter l'annexe « Évolutions du présent document », p. 133.

# Découvrir MindManager Pro 6

## Aperçu

---

**Objectif  
de ce chapitre**

Dans ce chapitre, nous présenterons le logiciel *MindManager* dans ses grandes lignes.

---

**Public**

Toute personne qui prend en main pour la première fois *MindManager Pro 6*.

---

**Contenu**

Ce chapitre traite des sujets suivants :

Sujet	Voir page
Présentation du logiciel	14
Description des éléments graphiques d'une <i>map</i>	15
Aperçu des fonctions et applications de <i>MindManager</i>	18
Présentation de l'environnement de travail	19
Manipulations de base	22
Présentation des fonctions non détaillées	23
Configurer <i>MindManager</i> après installation	25

---

# Présentation du logiciel

## Vocation de MindManager

À l'origine conçu pour dessiner des cartes heuristiques sur ordinateur, *MindManager* a progressivement évolué vers la cartographie des informations de l'entreprise, grâce à son architecture logicielle modulaire qui permet d'étendre ses fonctionnalités (cf. chapitre « Développer des macros pour *MindManager* », p. 127), par exemple pour récupérer automatiquement des informations disponibles :

- en ligne sur l'internet ;
- dans une base de données de l'entreprise, etc.

## Domaine d'application

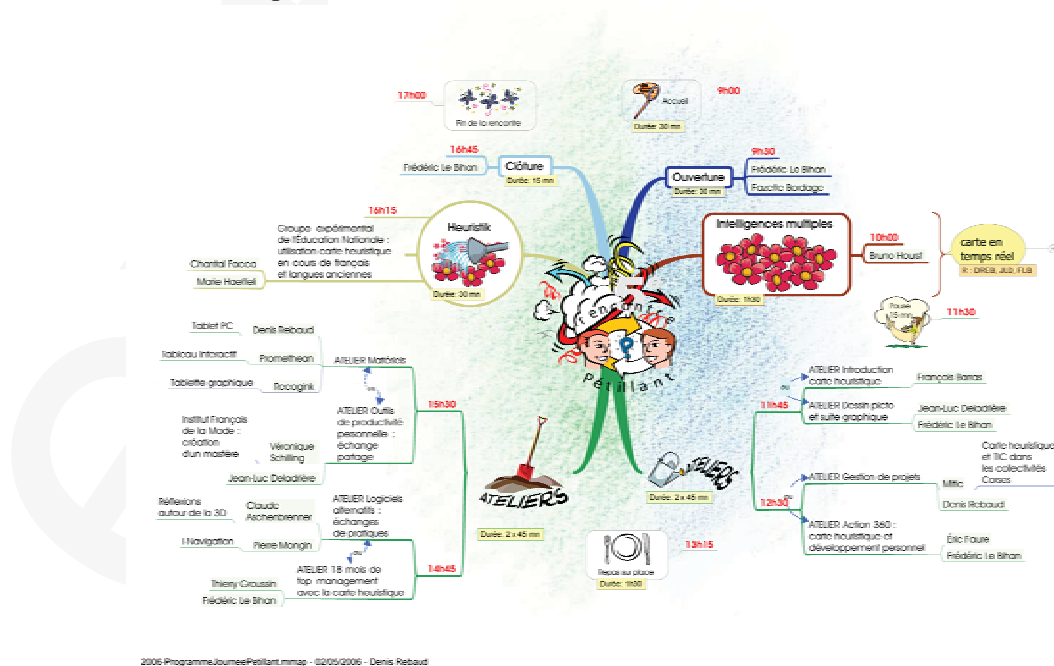
L'utilisation de *MindManager* est complémentaire de la pratique des cartes heuristiques avec une feuille de papier et des crayons de couleurs. *MindManager* peut être sollicité avec profit à chaque fois que vous devez organiser et structurer des informations.

## Configuration conseillée

Outre les recommandations au niveau de la configuration matérielle requise pour faire tourner le logiciel *MindManager* (cf. [www.mindjet.com](http://www.mindjet.com)), nous conseillons vivement d'utiliser un écran panoramique sur votre ordinateur (par exemple au format 16:9). Ceci permet d'afficher simultanément la *map* et la fenêtre des notes ou une librairie, ce qui offre un plus grand confort d'utilisation et donc une meilleure efficacité dans le travail.

## Exemple de map

Voici un exemple de *map* que vous devriez pouvoir réaliser en suivant les conseils indiqués dans ce document.



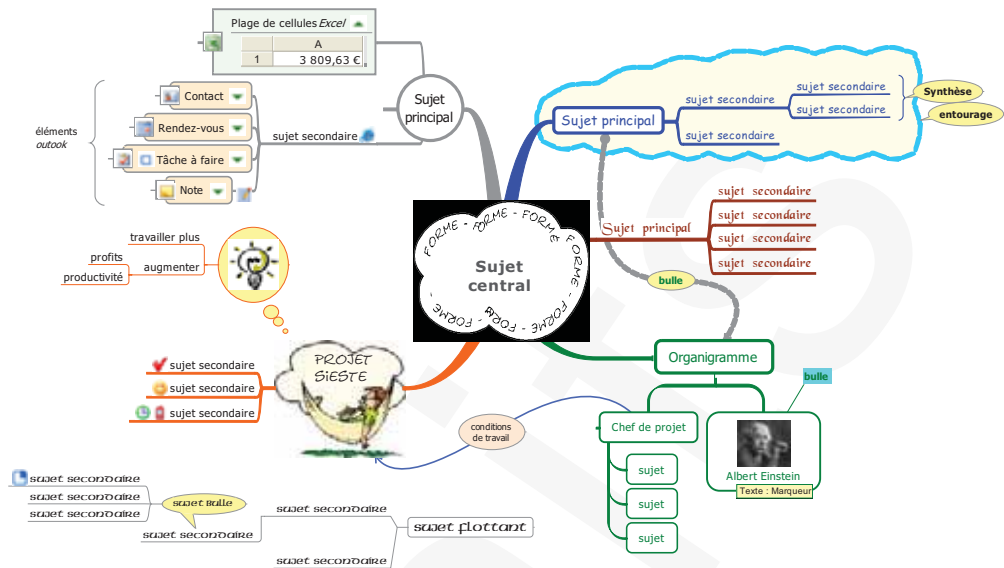
N.B. les mots « ateliers » sont en fait des images vectorielles qui ont été insérées dans des *sujets* sans texte.



## Description des éléments graphiques d'une *map*

### Principe

Une *map* est composée d'éléments graphiques appelés *sujets*, organisés pour la plupart de façon hiérarchique autour d'une idée principale : le *Sujet central*.



### Éléments graphiques d'une *map*

Voici les noms des différents éléments graphiques, appelés *sujets*, qui composent une *map*.

### Sujet

Ce terme peut prendre deux sens dans le présent document :

- un sens générique pour désigner n'importe quel élément graphique visible sur la *map* ;
- un sens particulier pour désigner le titre d'une branche de la *map*.

### Connexion

Ce terme, qui nous est propre, désigne le trait qui relie les sujets entre eux.

### Branche

Ce terme, qui nous est propre, est un moyen commode de désigner dans ce document un *sujet* et sa connexion.

### Sujet flottant

Ce type de *sujets* n'est pas directement rattaché à la *map* et peut ainsi être positionné n'importe où sur le fond de la *map*. Il permet ainsi d'ajouter des textes et/ou des images pour commenter la *map* ou stocker des idées en attente quand on ne sait pas où les mettre. Il peut à son tour recevoir d'autres *sujets*.

*Ce sujet continue page suivante*



## Présentation de l'environnement de travail

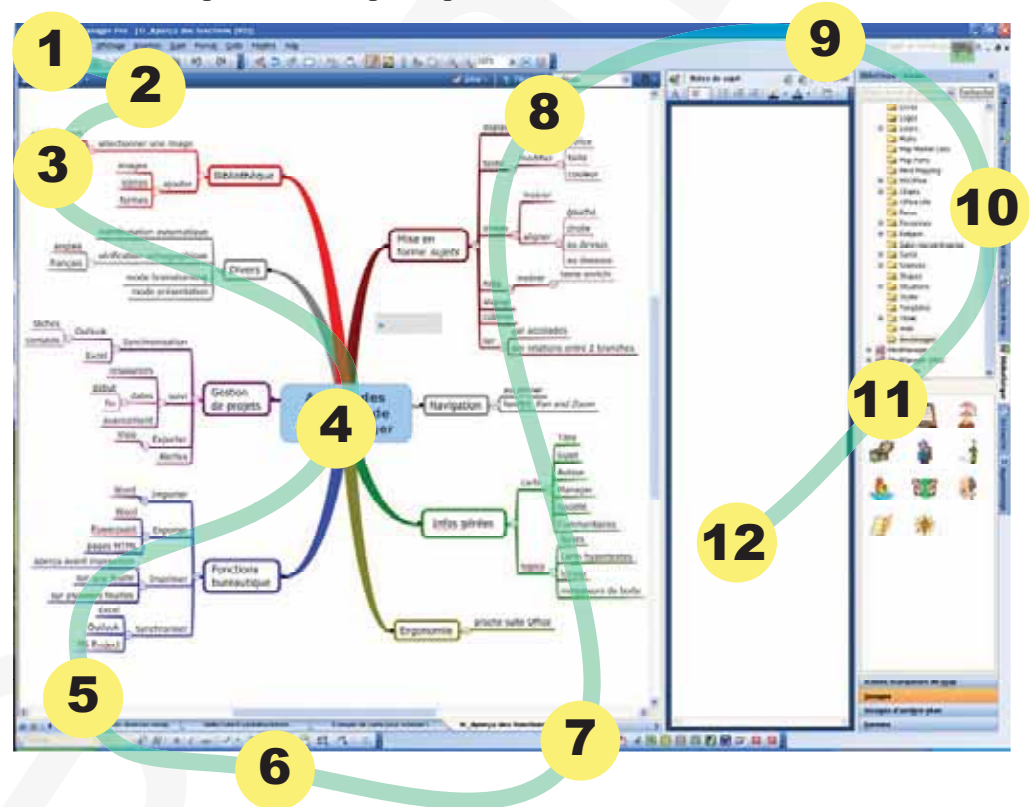
### Une Interface utilisateur proche d'Office

L'interface utilisateur de *MindManager* s'inspire de la plupart des logiciels courants sur *Windows*, notamment la suite *Microsoft Office*. Si vous utilisez celle-ci et plus particulièrement l'outil *Dessin d'Office*, vous ne serez pas dépaycé au niveau :

- de la disposition générale des menus ;
- de la signification des icônes dans les barres d'outils ;
- de certains raccourcis clavier pour :
  - créer une nouvelle *map* ([ctrl][n]),
  - activer le mode édition d'un texte ([F2],
  - utiliser le presse-papier, etc. ;
- des actions possibles par la souris :
  - sélectionner une image en cliquant dessus,
  - sélectionner plusieurs éléments graphiques en faisant glisser la souris dessus, etc.

### Aperçu de l'environnement de travail

Voici d'un simple d'œil les principales zones de l'environnement de travail.



La description de ces zones est donnée page suivante.

*Ce sujet continue page suivante*

# Techniques de base

## Aperçu

### Introduction

Ce chapitre regroupe toutes les actions de base du logiciel *MindManager*, organisées suivant un ordre logique d'utilisation, depuis la création de la *map* jusqu'à son exploitation avec d'autres logiciels, qui peuvent être ensuite combinées pour réaliser toutes sortes de tâches (prendre des notes en réunion, animer une conférence, gérer un projet, etc.).

### Contenu

Cette section couvre les sujets suivants :

Sujet	Page
Construire une <i>map</i>	28
Enrichir une <i>map</i>	40
Renseigner une <i>map</i>	49
Réduire le nombre de <i>sujets</i> d'une <i>map</i>	59
Diffuser une <i>map</i>	68
Exploiter une <i>map</i> avec la suite <i>MS Office</i>	78
Exploiter une <i>map</i> avec d'autres logiciels	94

### Détail des sujets

Voici le détail des sujets abordés :

Pendant la phase...	L'utilisateur...
Construire une <i>map</i>	construit pas à pas sa première <i>map</i> : création du <i>sujet</i> central, ajout de <i>sujets</i> , mise en forme... en se concentrant sur le fond (les idées)
Enrichir une <i>map</i>	ajoute de la couleur, des liens entre <i>sujets</i> ( <i>relation</i> ), des accolades, des nuages, etc. et travaille ainsi sur la forme et l'apparence
Renseigner une <i>map</i>	ajoute des informations complémentaires : <ul style="list-style-type: none"> <li>• commentaires sous forme de notes ;</li> <li>• liens hypertextes ;</li> <li>• suivi de tâches ;</li> <li>• propriétés personnalisées</li> </ul>
Réduire le nombre de <i>sujets</i> d'une <i>map</i>	affiche à l'écran ou enregistre sur le disque dur une vue partielle d'une <i>map</i> en utilisant les fonctions : <ul style="list-style-type: none"> <li>• de catégorisation avec les <i>Map marqueurs</i> ;</li> <li>• de filtrage.</li> </ul>
Diffuser une <i>map</i>	diffuse sa <i>map</i> en utilisant les fonctions : <ul style="list-style-type: none"> <li>• d'impression ;</li> <li>• d'exportation de la <i>map</i> sous forme d'images dans différents formats (PDF, PNG...);</li> <li>• de présentation en réunion.</li> </ul>

*Ce sujet continue page suivante*

## Aperçu, Suite

---

### Détail des sujets (suite)

<b>Pendant la phase...</b>	<b>L'utilisateur...</b>
Exploiter une <i>map</i> avec la suite <i>MS Office</i>	échange et synchronise les informations contenues dans la <i>map</i> avec les logiciels de la suite <i>Office</i> : <ul style="list-style-type: none"><li>• document <i>Word</i> ;</li><li>• diaporama <i>PowerPoint</i>...</li></ul>
Exploiter une <i>map</i> avec d'autres logiciels	échange les informations entre <i>MindManager</i> et d'autres logiciels sous forme : <ul style="list-style-type: none"><li>• de <i>maps Freemind</i> ;</li><li>• d'images.</li></ul>

---

## Construire une *map*

### Aperçu

Où en êtes-vous ?

Voici où vous en êtes dans les techniques de base :

Phase	Description
1	<b>Construire une <i>map</i></b>
2	Enrichir une <i>map</i>
3	Renseigner une <i>map</i>
4	Réduire le <i>nombre</i> de <i>sujets</i> d'une <i>map</i>
5	Diffuser une <i>map</i>
6	Exploiter une <i>map</i> avec la suite <i>MS Office</i>
7	Exploiter une <i>map</i> avec d'autres logiciels

**Objectif de ce chapitre**

Dans ce chapitre, nous présenterons la démarche pour construire pas à pas votre première *map* à l'aide de manipulations de base.

**Public**

Toute personne qui prend en main pour la première fois *MindManager Pro 6*.

**Contenu**

Ce chapitre traite des sujets suivants :

Sujet	Voir page
Démarrer une nouvelle <i>map</i>	29
Ajouter, modifier et gérer des <i>sujets</i> avec le clavier	32
Ajouter, modifier et gérer des <i>sujets</i> avec la souris	34
Optimiser la forme de la <i>map</i>	36
Afficher la <i>map</i> et naviguer dans son contenu	39

## Ajouter un texte flottant à la *map*

**Principe** Un texte flottant est un simple *sujet* contenant du texte qui n'est rattaché à aucun autre *sujet*.

**Intérêts** Un texte flottant peut être utile lorsqu'une *map* contient deux grandes catégories de *sujets*, par exemple les arguments **pour** ou **contre** dans le cadre d'une décision. Plutôt que d'avoir deux *sujets* principaux à droite et gauche du *sujet central* qui ferait ressembler la *map* à une tête de taureau, il suffit de répartir les arguments **pour** d'un côté, les arguments **contre** de l'autre et d'utiliser un texte flottant pour indiquer à quoi correspond chaque côté.

**Insérer du texte flottant** Suivre les étapes ci-dessous pour insérer un texte flottant :

Si le texte...	alors...	
est disponible dans le presse-papier	Suivre les étapes ci-dessous.	
	Étape	Action
	1	Cliquer avec le bouton droit de la souris dans le fond de <i>map</i> , à l'endroit où insérer le texte
	2	Sélectionner dans le menu contextuel qui s'affiche l'option <b>Paste</b>
doit être tapé au clavier	Suivre les étapes ci-dessous.	
	Étape	Action
	1	Cliquer avec le bouton droit de la souris n'importe où sur le fond de <i>map</i>
	2	Sélectionner dans le menu contextuel qui s'affiche l'option <b>Insert Sujet flottant</b>
	3	Cliquer dans le fond de <i>map</i> à l'endroit où insérer le texte ou annuler avec la touche [échap]
	4	Taper directement le texte à saisir
	5	Valider avec la touche [Entrée]

**Modifier un texte flottant** Un texte flottant se gère comme un sujet normal (cf. Modifier un *sujet*, p. 34).

## Exporter une *map* vers *Microsoft Word*

### Principe de l'exportation vers *Word*

L'exportation vers *Word* consiste à explorer la *map* dans le sens des aiguilles d'une montre pour transformer chaque *sujet* en titre dans *Word* et écrire sous ce titre le texte contenu dans la note associée (*sujet note*).

Lors de l'exportation, *MindManager* associe à chaque paragraphe généré une feuille de style permettant de reproduire dans le mode plan de *Word* la même structure que dans le mode d'affichage **Mode Plan** de *MindManager*.

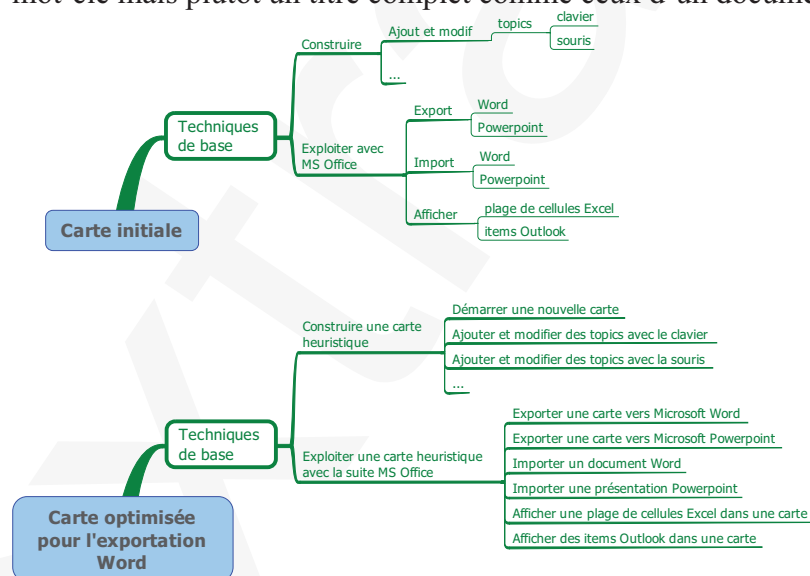
### Intérêts de l'exportation vers *Word*

Il peut parfois s'avérer intéressant de transformer une *map* en un document *Word* pour créer le plan d'un texte tel que :

- article de presse ;
- thèse ;
- mémoire ;
- mémo ;
- notes de service...

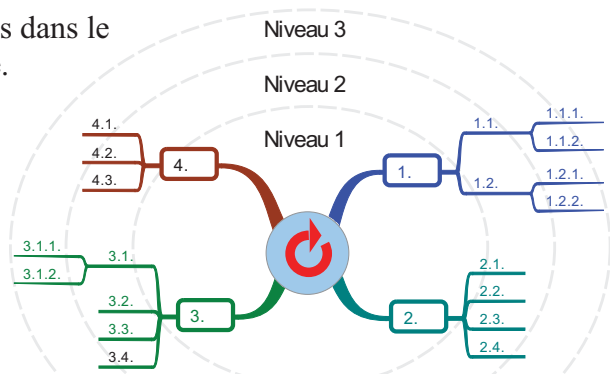
### Précautions à prendre

La *map* doit être spécialement conçue pour être exportée, ce qui oblige de transgresser certaines règles. Ainsi, les *sujets* ne doivent pas contenir juste un mot-clé mais plutôt un titre complet comme ceux d'un document classique.



### Ordre des titres

Les *sujets* doivent être ordonnés dans le sens des aiguilles d'une montre. Voici ci-contre la signification des niveaux dans les boîtes de dialogue pour exporter la *map*.



Ce sujet continue page suivante