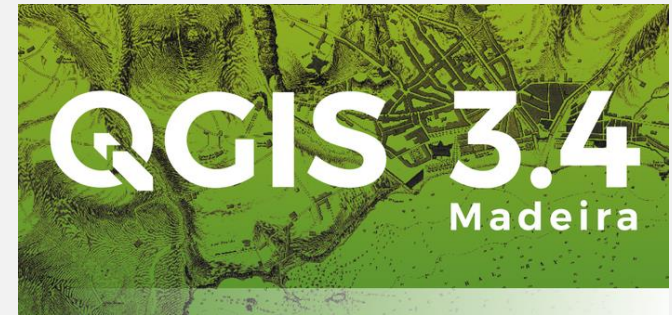




Accompagnement
Géomatique
des Acteurs
du Territoire

AGAT



Numérisation

Durée : 2h

Exercice accompagné : oui

Formation FRC BFC

2019



© AGAT – Tous droits réservés
© ALTERMAP – Tous droits réservés

Plan du module

1. Numérisation d'objets
2. Outils de topologie
3. Nettoyage de la géométrie

1.1. Numérisation

Éditer

Annuler

Refaire

Couper les entités

Copier les entités

Coller les entités

Coller les entités comme

Sélection

Ajouter une entité polygonale

Ajouter une courbe

Ajouter une courbe à partir d'un rayon

Ajouter un cercle

Ajouter un rectangle

Ajouter un polygone régulier

Ajouter un ovale

Déplacer l'entité

Copier et déplacer les entités

Supprimer les entités sélectionnées

Modifier les Attributs des Entités Sélectionnées

Pivoter l'entité

Simplifier l'entité

Ajouter un anneau

Ajouter une partie

Remplir l'anneau

Effacer un anneau

Effacer une partie

Remodeler les entités

Décalage X,Y

Séparer les entités

Séparer les parties

Fusionner les entités sélectionnées

Fusionner les attributs des entités sélectionnées

Outil de nœud (toutes les couches)

Pivoter le symbole ponctuel

Décaler le symbole ponctuel

Inverse les lignes

Passer en Mode Édition

Menu Éditer

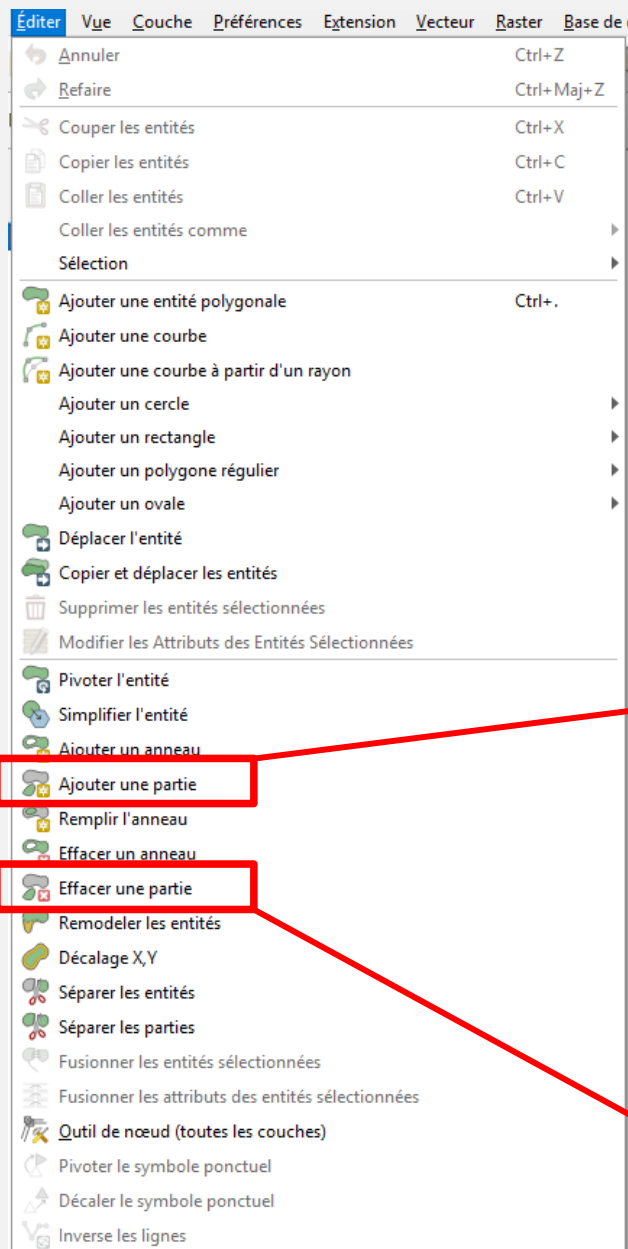
Exclure une forme au centre d'un polygone existant

Numériser une nouvelle entité à l'intérieur d'un polygone existant. Exclue la forme du nouveau polygone de la forme de départ

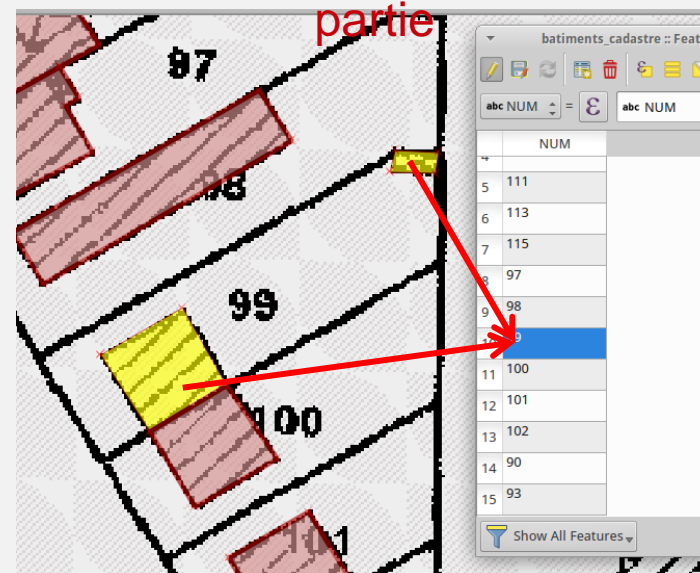
Forme 1

Forme 2

1.1. Numérisation (2)



Ajouter une partie



Ajouter un polygone à un autre polygone
Les 2 doivent être disjoints
Résultat : **une seule entité** = multi-polygone



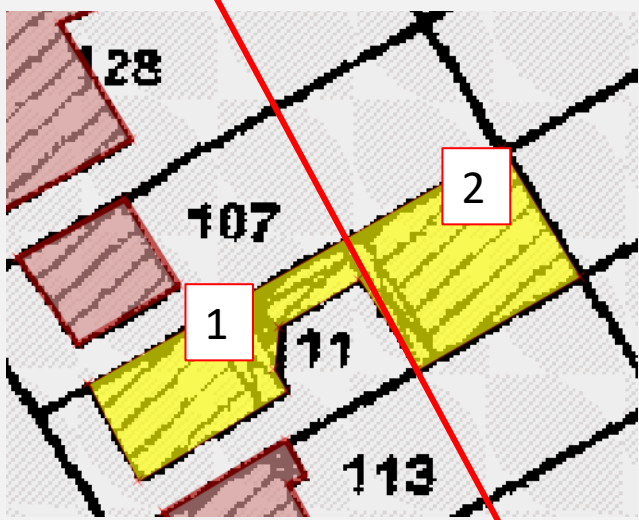
1. D'abord sélectionner l'entité de départ avec l'outil Sélection
2. Cliquer sur Ajouter une partie
3. Digitaliser le nouveau polygone à ajouter

Annule le polygone créé

1.1. Numérisation (3)

Séparer les entités

Séparer un polygone en 2 pour en faire 2 entités distinctes



Séparer les parties

Séparer un polygone en 2 pour en faire un multipolygone

Éditer Vue Couche Préférences Extension Vecteur Raster Base de données

Annuler

Ctrl+Z

Refaire

Ctrl+Maj+Z

Couper les entités

Ctrl+X

Copier les entités

Ctrl+C

Coller les entités

Ctrl+V

Coller les entités comme

Sélection

Ajouter une entité polygonale

Ctrl+,

Ajouter une courbe

Ajouter une courbe à partir d'un rayon

Ajouter un cercle

Ajouter un rectangle

Ajouter un polygone régulier

Ajouter un ovale

Déplacer l'entité

Copier et déplacer les entités

Supprimer les entités sélectionnées

Modifier les Attributs des Entités Sélectionnées

Pivoter l'entité

Simplifier l'entité

Ajouter un anneau

Ajouter une partie

Remplir l'anneau

Effacer un anneau

Effacer une partie

Remodeler les entités

Décalage X,Y

Séparer les entités

Séparer les parties

Fusionner les entités sélectionnées

Fusionner les attributs des entités sélectionnées

Outil de nœud (toutes les couches)

Pivoter le symbole ponctuel

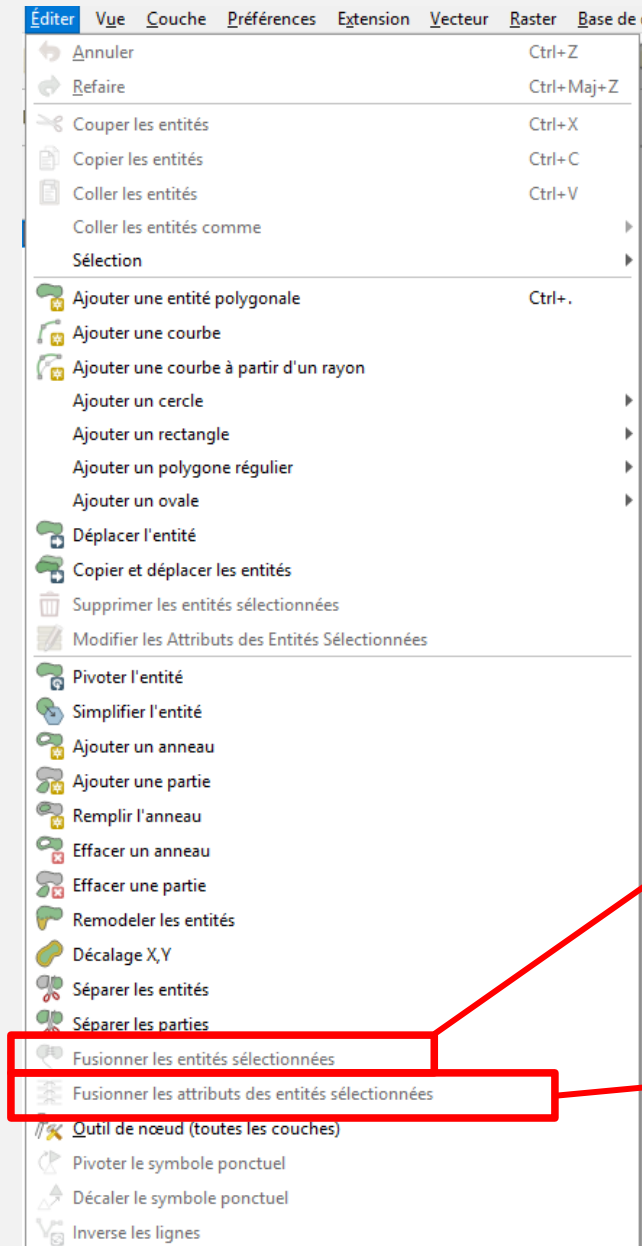
Décaler le symbole ponctuel

Inverser les lignes

Il faut :

- Sélectionner un polygone
- Tracer une ligne qui délimite la zone de troncage

1.1. Numérisation (4)

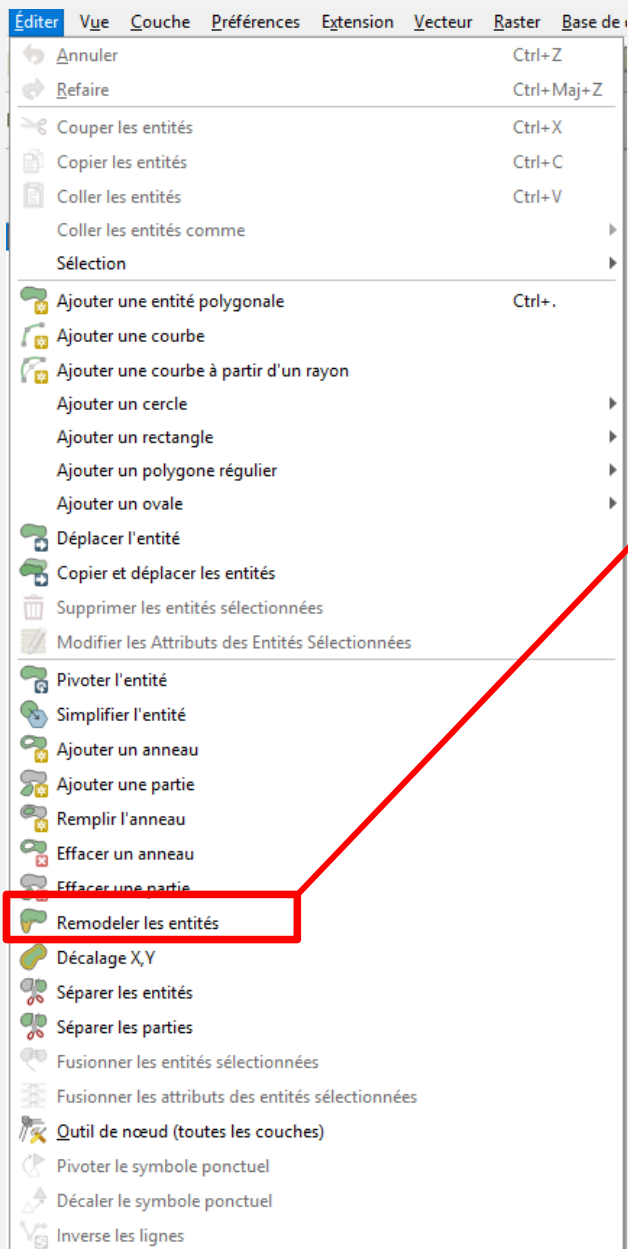


Fusionner les entités
sélectionnées

Fusionner des entités qui ont une
frontière commune et les mêmes
attributs

Fusionner les attributs sans fusionner les
contours (entités avec contours communs)

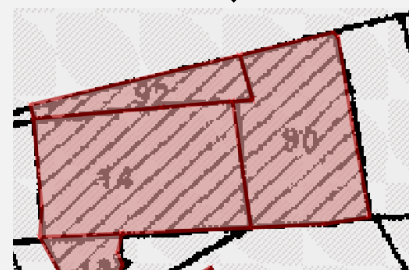
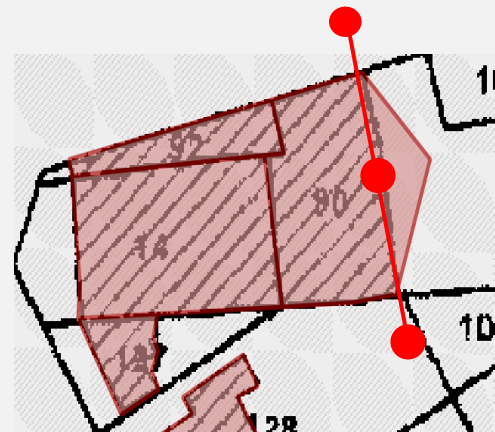
1.1. Numérisation (5)



Remodeler une entité

Ajoute des vertex ou ligne à un polygone en fonction desquels il sera modifié

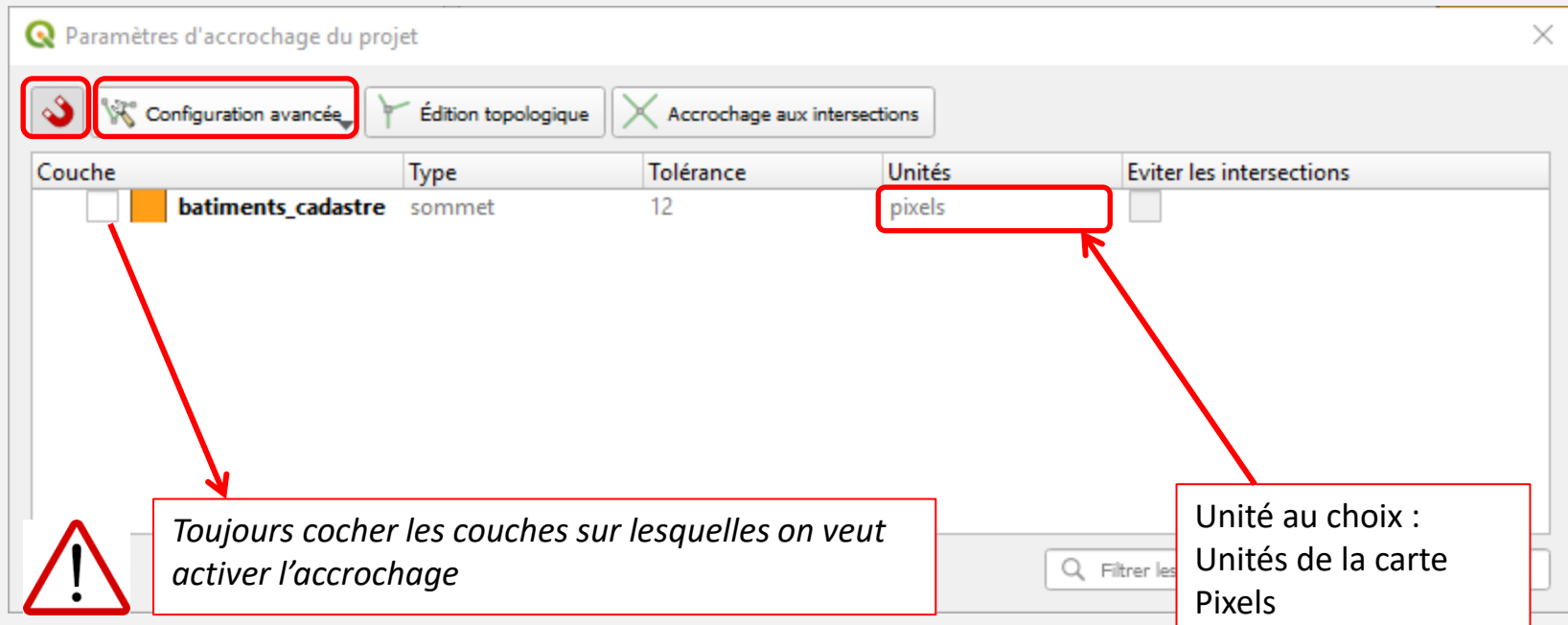
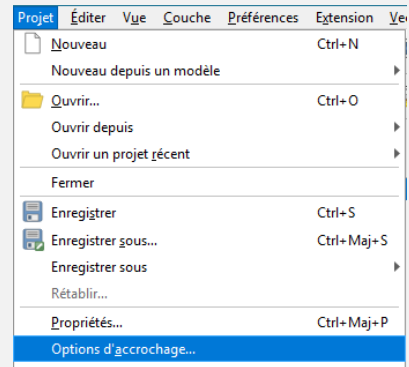
- Cliquer en dehors du polygone
- Ajouter le nombre de vertex souhaité en cliquant aux endroits souhaités
- Finir par un clic droit en dehors du polygone



2. Outils de topologie

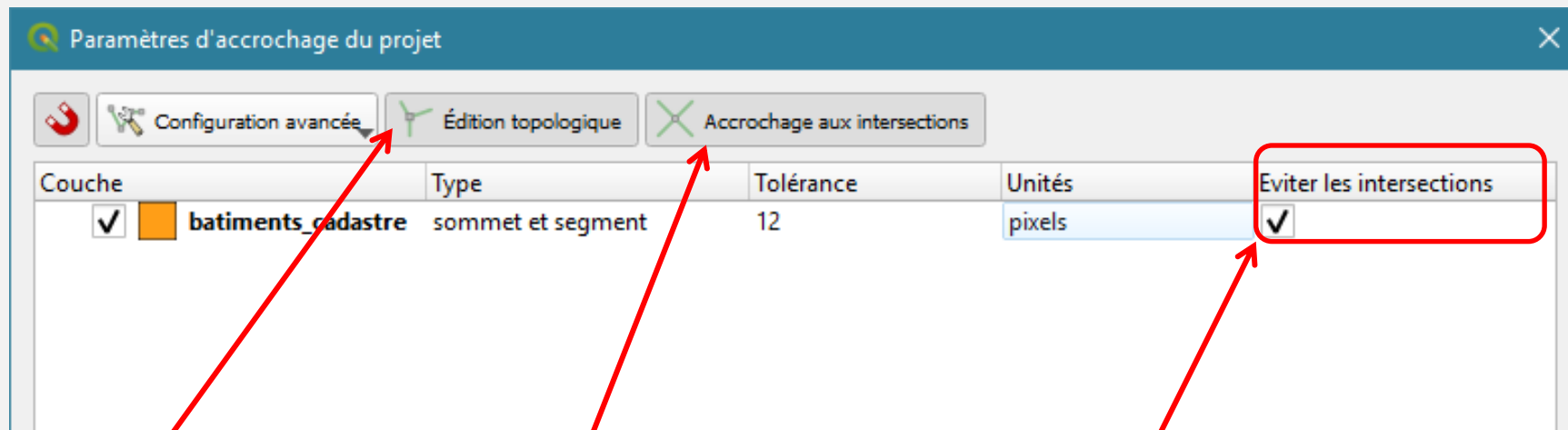
Options d'accrochage

- Peuvent être définies soit pour le projet entier, soit pour une couche
- Distance que QGIS utilise pour rechercher le vertex ou le segment le plus proche sur lequel s'accrocher lorsqu'on crée un nouveau point ou lorsqu'on modifie un point existant.



2. Outils de topologie (2)

Autres options



Activer l'édition topologique

Éditer et maintenir des contours communs dans une mosaïque de polygones

- Quand on bouge un point, QGIS met à jour automatiquement tous les contours communs

Activer l'accrochage sur les intersections

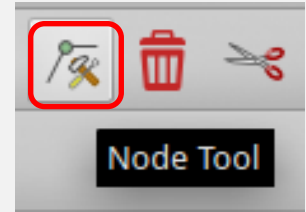
Permet de s'accrocher sur une intersection d'une couche sous-jacente, même sans vertex sur l'intersection

Éviter les intersections

Empêche les chevauchements dans une mosaïque de polygones

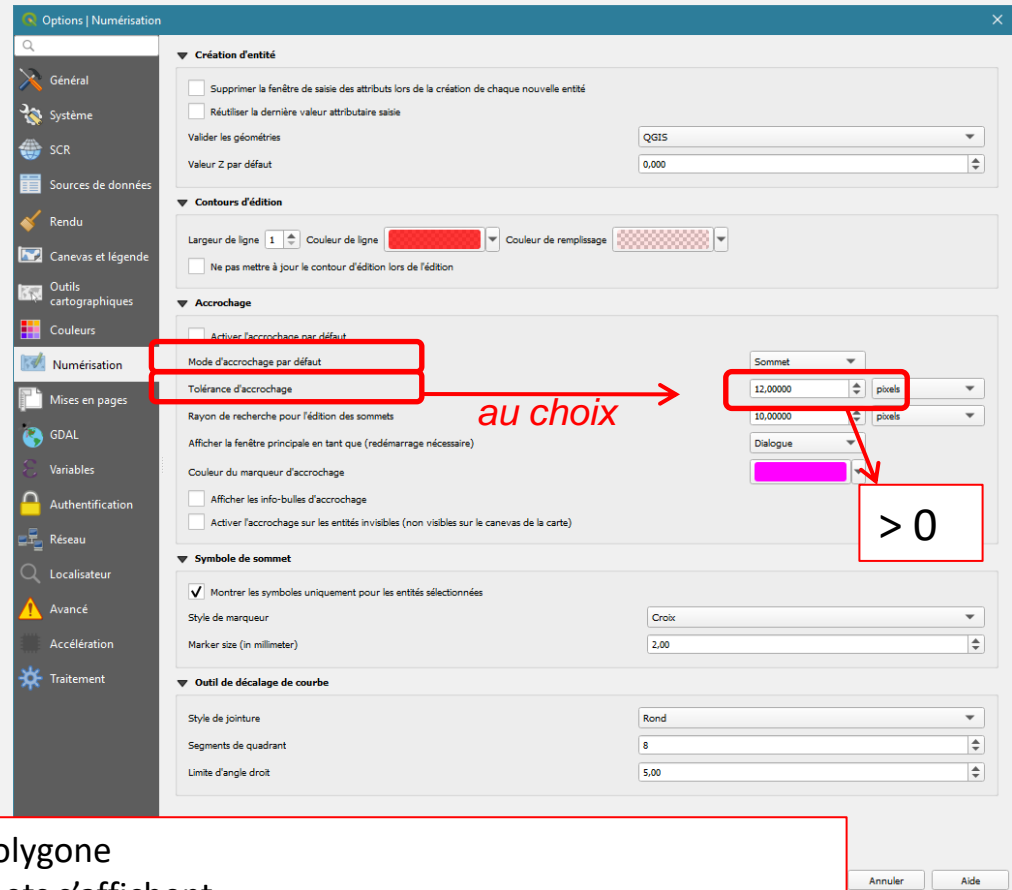
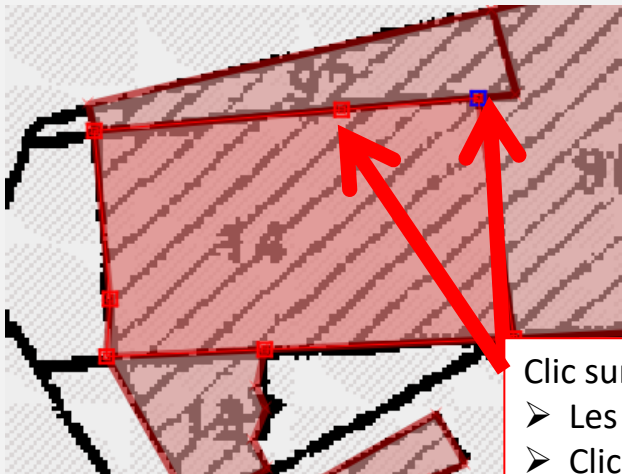
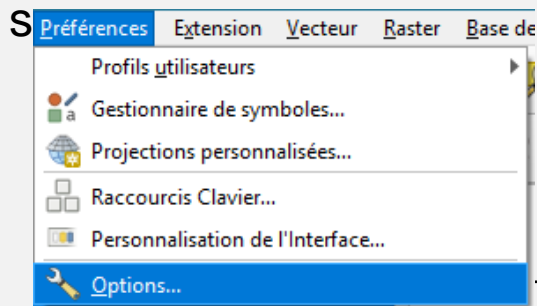
- **Numérisation + rapide de polygones adjacents**

2. Outils de topologie (3)



Outil de nœud : Permet de sélectionner – bouger – effacer un ou plusieurs sommets en même temps

Paramètre



Clic sur un polygone

- Les sommets s'affichent
- Clic sur un sommet : on le sélectionne (devient bleu)

Conclusion

Ce qu'il faut retenir

- Le passage en mode Édition **topologique** permet de numériser plus rapidement et avec une meilleure précision
- QGIS propose des outils qui aident à **valider la topologie** d'un ensemble d'entités géométriques
- Les options d'accrochage se définissent en fonction de **l'échelle** et de **l'unité** de la couche ou du projet