



PSIG

Implementació, gestió
i formació SIG

Carlos López Quintanilla
NIF 46681064B

C. Parellada, 8 E2
08757 Corbera de Llobregat
Barcelona

www.psig.es
admin@psig.es
+34 699 680 261

EXERCICI 10: EDICIÓ GRÀFICA

L'objectiu d'aquest exercici és el de crear una nova capa en format shape i editar-la, afegir objectes espacials i modificar-los fent servir les eines d'edició del QGIS.

1 Obrir projecte de QGIS.

- Obrir el projecte de QGIS de l'exercici anterior (Exercici_POUM.qgs)
- Afegiu les ortofotos (../Ortofotos/*.tif).
- Gestioneu la visibilitat i l'ordre de les capes, qualificació a baix de tot, per sobre els sectors i a dalt de tot la capa del terme municipal.

2 Crear una nova capa.

- Ara hem de crear una nova capa, al menú "Capa >> Nueva >> Nueva capa de archivo shape..." i apareixerà una finestra per configurar els paràmetres d'aquesta nova capa.
- Farem una capa de polígons, amb el Sistema de Coordenades 25831 (ETRS89 UTM 31), i aprofitarem per afegir un parell de camps, [nom_parc] de tipus text i amplada 150 i [area] de tipus Numèric amb decimals.



Nueva capa vectorial

Tipo

☐ Punto ☐ Línea ☒ Polígono

Codificación de archivo

System

EPSG:25831 - ETRS89 / UTM zone 31N Especificar SRC

Nuevo atributo

Nombre: area

Tipo: Número decimal

Anchura: 20 Precisión: 4

Añadir a la lista de atributos

Lista de atributos

Nombre	Tipo	Anchura	Precisión
id	Integer	10	
nom_parc	String	150	

Eliminar atributo

Aceptar Cancelar Ayuda



PSIG

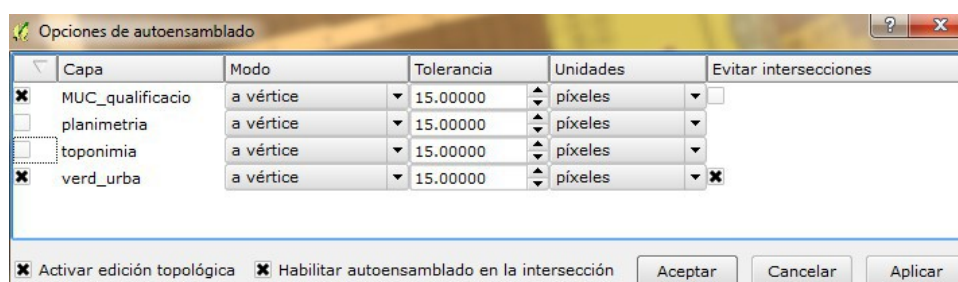
Implementació, gestió
i formació SIG

- Seguidament ens demanarà un nom i ubicació del fitxer shape.
- Feu una nova carpeta (Verd_Urba) i deixeu la capa amb aquest nom (../Verd_Urba/parcs.shp)



3 Digitalitzar nous objectes.

- Ara amb la nova capa activa hem d'iniciar l'edició (icona del llapis groc) i fer servir l'eina de dibuix i crear nous objectes.
- Abans de començar a digitalitzar cal configurar les opcions de “autoensamblado”, deixeu les següents opcions:



4 Modificar objectes existents.

- Ara és tractar de modificar alguns dels objectes creats a l'anterior apartat.
- Seleccioneu un parc i tal·leu-lo (“Dividir objetos”) en dues o més parts (tisoires)
- Seleccioneu les parts anteriors i combineu totes les parts en una (cosir), vigileu quins atributs quedaran!
- Seleccioneu els nodes d'un objecte (clicant a la frontera del polígon) i afegiu nous nodes (doble clic entre dos nodes), elimineu nodes (botó suprimir del node/s seleccionats) i desplaçeu alguns (drag and drop).

Opcionalment:

- Opcionalment podeu provar de fer un anell o dònut!
- Feu servir l'eina de “Remodelar objetos” per modificar una part d'un objecte.
- Activeu la capa de qualificació, seleccioneu un polígon, copieu, activeu la capa de parcs i enganxeu! Obriu la taula i afegiu els atributs del nou objecte.

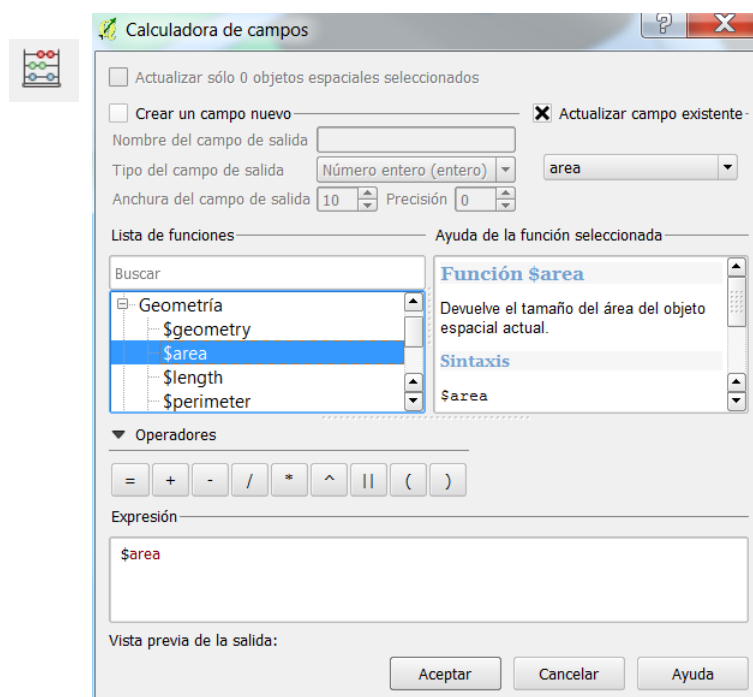




PSIG

Implementació, gestió
i formació SIG

- En finalitzar, abans de tancar l'edició, aprofitem per calcular l'àrea de tots els polígons creats o modificats, farem servir l'eina de l'abacus (calculadora de camps), actualitzar camp [area]:



Aquesta obra està subjecta sota: Llicència Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional