

SIG

QGIS version 3.6
OS : Elementary

CRÉATION DE COUCHE

Pour créer une nouvelle couche

Dans la barre d'outils par défaut, cliquer sur le format que vous désirez



Le format par défaut de QGIS est geopackage,

Mais par habitude, shapefile est le plus utilisé

La fenêtre suivante s'ouvre :

1. Choisir le type de géométrie point ligne ou polygone
2. l'encodage du fichier est le codage des caractères dans les fichiers, cela dépend de la plate-forme de travail Apple(UTF-8 depuis MacOS X), Windows (windows-1252) ou Linux (UTF-8). Si vous devez faire des échanges entre plate-forme ou à l'internationale, je vous conseille UTF-8
3. système de projection qui va bien
4. Création des attributs (cf. fiche sur base de donnée)
 1. nom du champ ou colonne
 2. type de l'information stockée. Seul le format réel(décimal) permet certains calculs.

3. Longueur du champ (pour les réels, la précision définit le nombre de chiffres après la virgule)

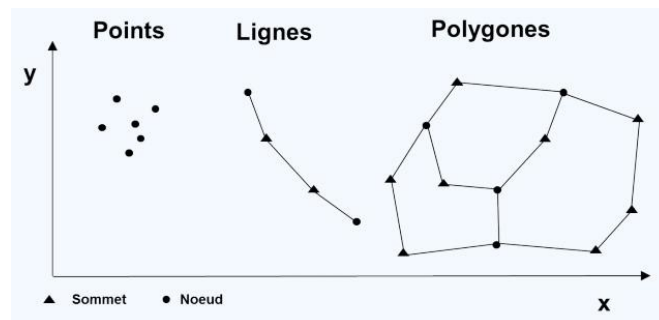
NE PAS OUBLIER DE CLIQUER SUR **AJOUTER** à la liste de champs

et OK

Une nouvelle fenêtre s'ouvre : vous devrez ensuite choisir un NOM DE COUCHE et le répertoire de sauvegarde.

Partie dessin

Rappel :



dans la couche créée :

TOUJOURS PASSER EN MODE ÉDITION POUR POUVOIR CRÉER DES DESSINS



puis ajout de l'entité (ici polygone) :



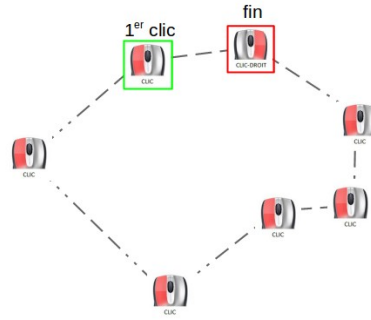
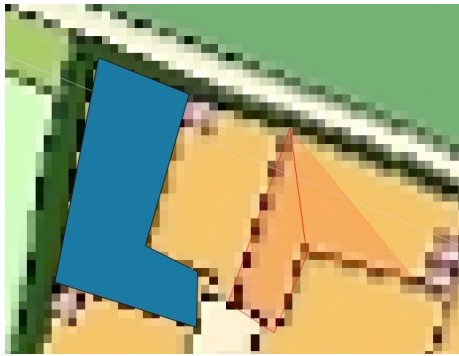
pour les points :



pour les lignes :



Puis dans la carte : (clic-droit après le dernier point pour finir)



Après chaque saisie de géométrie, la fenêtre d'attributs s'ouvre pour la saisie des attributs.

Les outils de base



Bouton



Fonction

Éditions en cours



Enregistrer les modifications de la couche



Ajouter une entité



Ajouter une entité : Créer une Ligne



Outil nœuds (agit sur toutes les couches)



Modifie tous les attributs des entités sélectionnées



Supprimer les entités sélectionnées



Copier les entités



Annuler

Bouton



Fonction

Basculer en mode édition



Ajouter une entité : Créer un point



Ajouter une entité : Créer un polygone



Outil nœud (couche courante)



Couper les entités

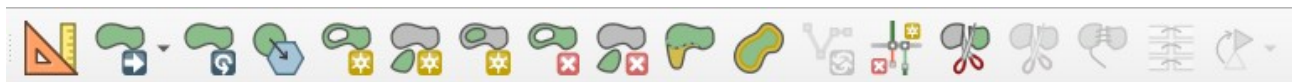


Coller les entités



Refaire

Les outils avancés



Bouton



Fonction

Activer les outils de numérisation avancée
Déplacer les éléments



Pivoter l'entité

Bouton
















Fonction


Activer le tracé (dans accrochage)
Copier et déplacer les éléments



Simplifier l'entité

Bouton	Fonction	Bouton	Fonction
	Ajouter un anneau		Ajouter une partie
	Remplir l'anneau		
	Effacer un anneau		Effacer une partie
	Décalage X, Y		Remodeler les entités
	Séparer les parties		Séparer les entités
	Fusionner les attributs des entités sélectionnées		Fusionner les entités sélectionnées
	Rotation des symboles de point		Décaler le symbole ponctuel

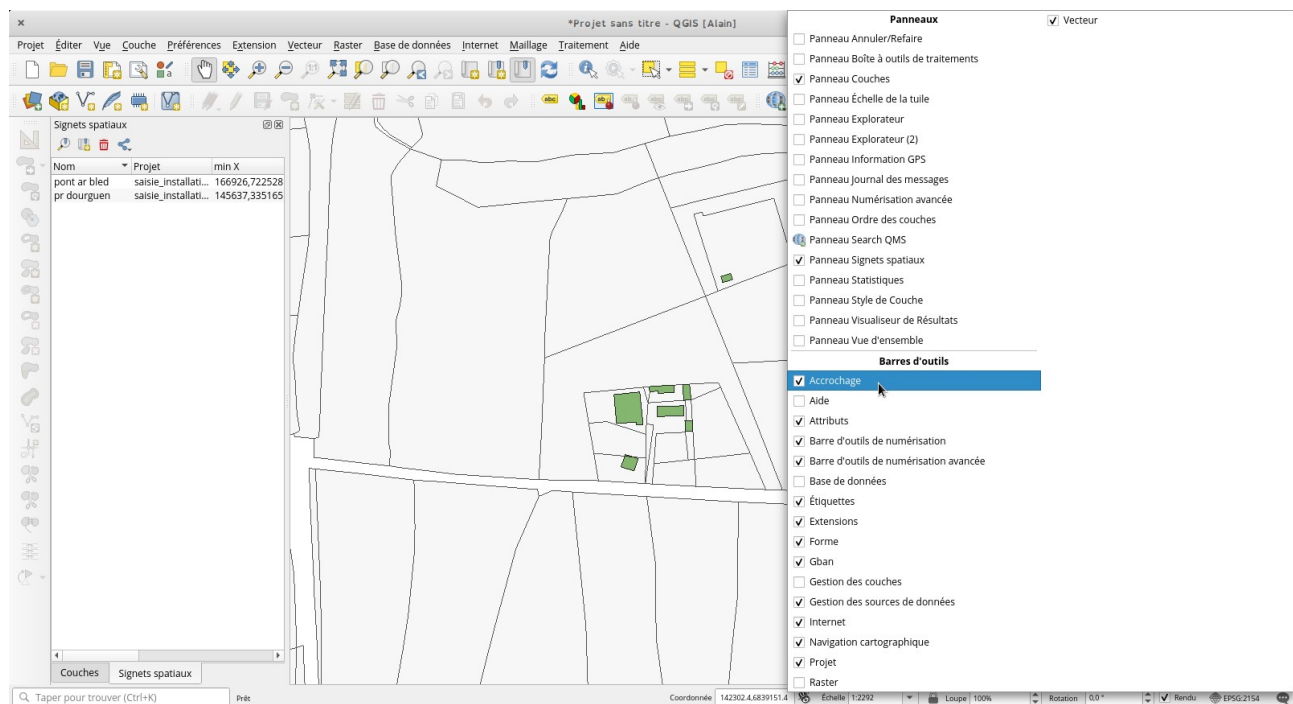
N'OUBLIEZ PAS DE SAUVEGARDER RÉGULIÈREMENT

Noter que pour supprimer, il faut sélectionner l'entité avant de pouvoir la supprimer. 



Accrochage

La barre d'outils d'accrochage doit être activée en faisant un **clic-droit** dans les menus.



Pour faciliter la saisie et éviter les erreurs topologiques (chevauchement de polygones par exemple), il est fortement recommandé d'activer et de régler l'accrochage des objets entre eux (magnétisme).



Le réglage des options peut se faire sur la couche actuelle, les couches visibles ou en mode avancé.

Vous pouvez choisir le point d'accrochage : sommet ou segment

La tolérance définit la distance à laquelle le point d'accrochage va attirer votre curseur **(3)** à régler en pixel (dépend de la résolution de votre écran) ou en unités de carte.

Options d'accrochage

Choix de la couche: Avancé

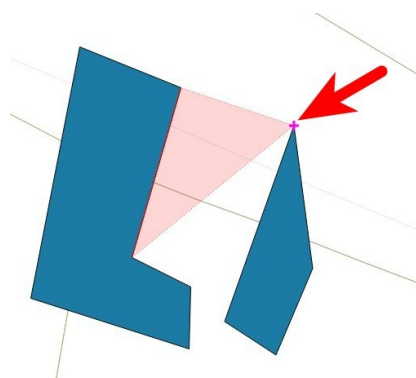
Couche	Mode	Tolérance	Unités	Éviter les intersections
<input type="checkbox"/> AXE_ROUTIER	sur un sommet ou un segment	0,00000	unités de carte	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> BATI	sur un sommet ou un segment	1,00000	unités de carte	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> DIVERS_LINEAIRE	sur un sommet ou un segment	0,00000	unités de carte	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> LIEU_DIT	sur un sommet ou un segment	0,00000	unités de carte	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> PARCELLE	sur un sommet ou un segment	5,00000	unités de carte	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> COMMUNE	sur un sommet ou un segment	0,00000	unités de carte	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> CHEF_LIEU	sur un sommet ou un segment	0,00000	unités de carte	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> jardins	sur un sommet ou un segment	0,00000	unités de carte	<input type="checkbox"/>

☐ Activer l'édition topologique
 ☐ Activer l'accrochage sur les intersections

Appliquer Annuler OK

Dans cet exemple, les dessins seront accrochés à 1 m autour de BATI et à 5 m des contours de PARCELLE.

Un bon réglage peut être exprimé en pixel autour de 10 à 15.



Symbole de l'accrochage actif.