

# **GEOG0206-1 “CARTOGRAPHIE ET SIG”**

Roland Billen et Jean-Paul Kasprzyk

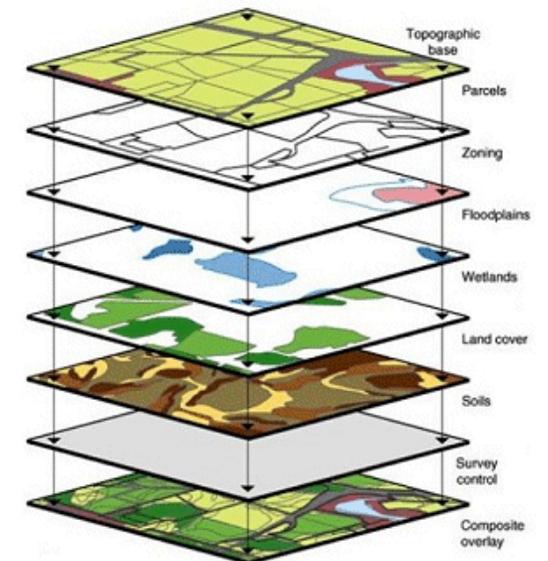
# MODE VECTORIEL - 3

# Création et édition

Antoine Denis

« Initiation à QGIS avec QGIS 3.10.0 -  
Travaux pratiques sur les Systèmes  
d'Information »

<http://hdl.handle.net/2268/190559>

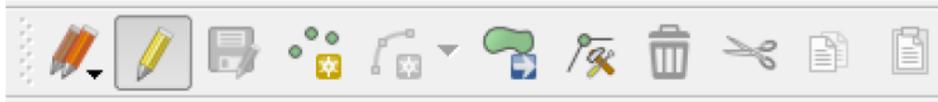




# CONTRÔLER L'ÉDITION

- Pour activer l'édition d'une couche donnée :
  - Sélectionnez cette couche dans le panneau « Couches »
  - Cliquez sur le crayon jaune  de la « Barre d'outils de la numérisation ».

La barre d'outils devient active :



Cette barre d'outils permet notamment de :

-  Enregistrer les modifications, retourner à l'étape précédente, annuler les modifications
-  Activer, désactiver le mode édition
-  Enregistrer les modifications de la couche
-    Ajouter une entité de type point, ligne ou polygone respectivement.  
Ces boutons apparaissent interactivement en fonction du type de couche (point, ligne, polygone) qui est sélectionnée dans le panneau « Couche ».
-  Déplacer une entité
-  Supprimer les entités sélectionnées
- ...

# ÉDITER UNE COUCHE VECTORIELLE

- Dessin
  - Le dessin avec l'outil de base « Ajouter une entité » se fait via un ou plusieurs clic-gauche, selon que le fichier édité est de type point (un clic) ou ligne ou polygone (plusieurs clics)
- **Fin de dessin et édition de la table d'attributs**
  - Pour terminer une ligne ou un polygone, faites un clic droit.
  - A la fin de la construction d'une entité, lors du clic gauche pour un point ou lors d'un clic-droit pour les lignes et les polygones, une fenêtre apparaît automatiquement et permet d'éditer directement les attributs de l'entité terminée. Le nombre de champs de cette fenêtre dépend évidemment du nombre de champs dans la table d'attributs.
- **Annulation et modification de dessin**
  - Les flèches  permettent d'annuler ou de rappeler la dernière entité dessinée.
  - Il ne semble pas possible d'effacer ou d'annuler un vertex en particulier en cours de dessin
  - L' « outil de nœud »  permet de modifier les vertex d'une entité terminée :
    - 2 clics gauches pour sélectionner puis activer un vertex, qui devient bleu une fois activé
    - Cliquer sur le vertex et glissez jusqu'à la position désirée pour déplacer le vertex
    - Touche « suppression » du clavier pour supprimer le vertex sélectionné

# TD 3 - VECTORISATION

- Charger l'orthoimage de la zone du Sart-Tilman
- Créer un shapefile (géométrie polygonale) pour représenter les bâtiments
  - Digitaliser les bâtiments au travers leurs empreintes au sol
  - Prévoir de prendre en compte les fonctions des bâtiments
  - Prévoir de pouvoir le cas échéant d'indiquer le numéro du bâtiment
- Créer un shapefile (géométrie linéaire) pour représenter les routes
  - Digitaliser les routes au travers leur axe
  - Prévoir de pouvoir le cas échéant d'indiquer le nom de la route