

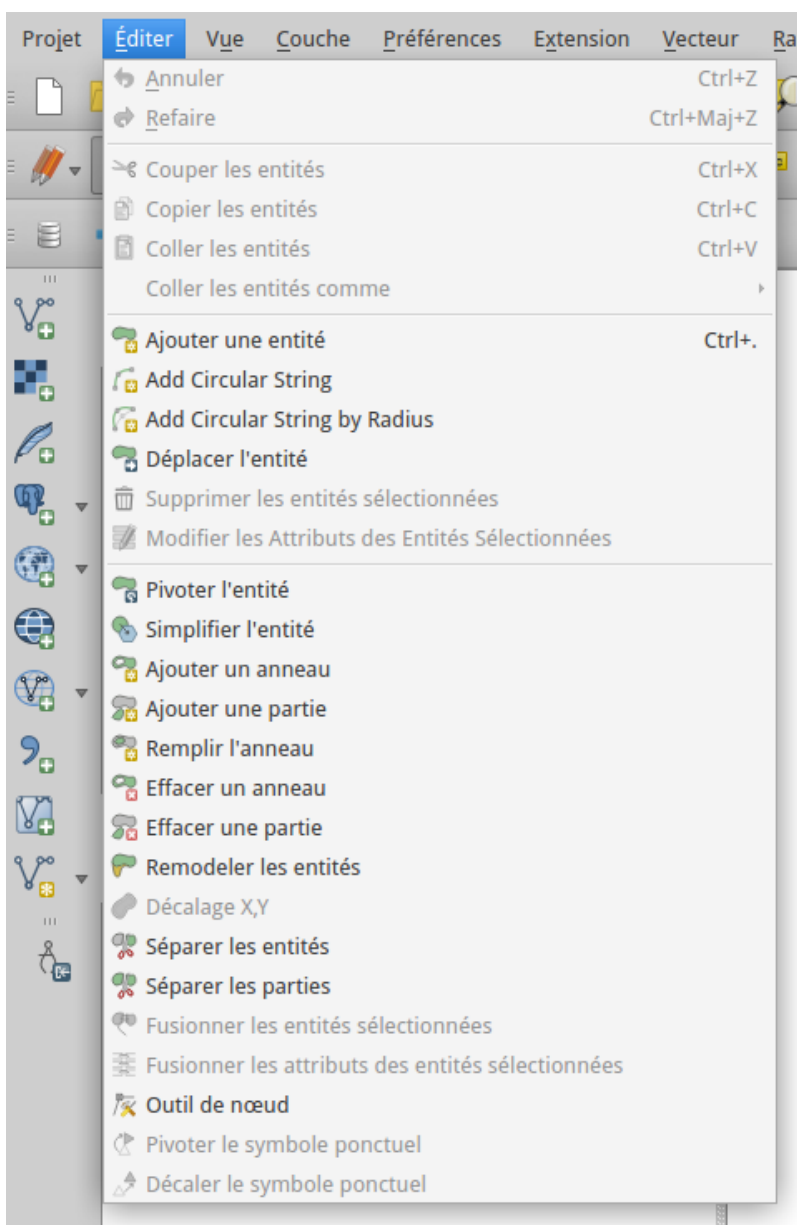
Outils de numérisation.....	3
Exercice 1.....	3
Édition topologique.....	4
Exercice 2.....	4
Outil de nœud (node tool).....	4
Exercice 3.....	4
Exercice 4.....	5

Numérisation

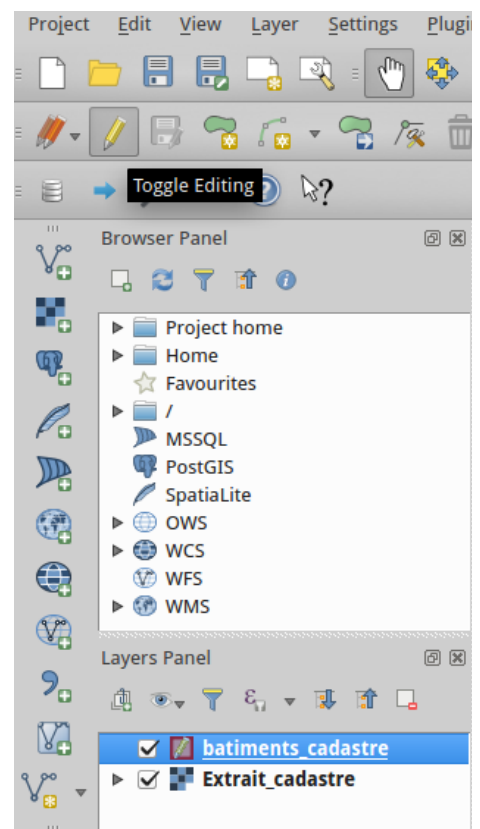
Objectifs :

- Créer des couches de différentes géométries
- Numériser des objets complexes
- Connaître tous les outils du menu Édition
- Maîtriser les outils de topologie et les options d'accrochage

NB. Les exercices suivants se font à partir du menu Édition



Il faut activer le mode Édition
en se positionnant sur la bonne
couche



Outils de numérisation

Exercice 1

- Charger le projet « numerisation_cadastre »
- Travailler sur la couche « bâtiments_cadastre »

Ajouter une entité (Add feature)

- Digitaliser le bâtiment de la parcelle 20

Remplir l'anneau (Fill Ring)

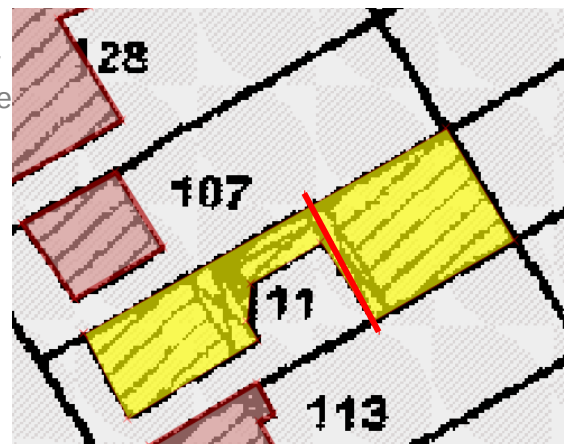
- Sur la parcelle 115, numériser le poste de transformation comme une nouvelle entité à laquelle vous donnerez : id = 1 et parcelle = 115

Ajouter une partie (Add Part)

- Sur la parcelle 99, ajouter le petit bâtiment manquant en haut à droite de la parcelle

Séparer les entités (Split Features)

- Sur la parcelle 111 : séparer le polygone pour isoler un second bâtiment à droite de la parcelle (cf. dessin ci-dessous)
- ➔ Tracez une ligne qui délimitera l'endroit où les polygones se séparent

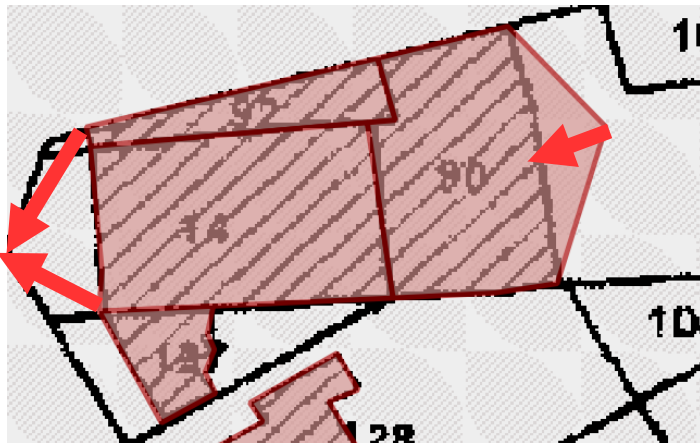


Fusionner les entités sélectionnées (Merge selected features)

- Numériser le bâtiment de la parcelle 123 dans les grandes lignes
- Sélectionner ce polygone + le polygone existant sur la parcelle 110 et fusionner les deux

Remodeler les entités (Reshape features)

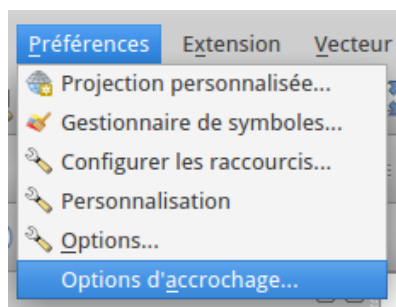
- Travailler sur les parcelles 14 et 90 : modifier la forme des deux bâtiments afin de les faire correspondre aux limites des parcelles
- Pour la parcelle 90 : commencer en dehors du polygone et faire une ligne droite le long de la limite de parcelle, terminer par un clic droit en dehors du polygone
- Pour la parcelle 14 : commencer dans le polygone, puis suivre les limites de la parcelle en cliquant pour insérer un noeud à chaque sommet ; terminer à l'intérieur du polygone



Édition topologique

- Dans le menu Préférences, options d'accrochage, mettre sur mode Avancé
- Spécifier « sur un sommet et un segment »
- Fixer la tolérance à 2.000 unités de carte
- Cocher l'option « Édition topologique » et l'option « Éviter les intersections »

NB. On conseille de fixer le seuil d'accrochage en unité de carte plutôt qu'en pixel : ainsi, la tolérance restera identique quel que soit le niveau de zoom.



Exercice 2

- Digitaliser les parcelles 106, 108, 110, 112 et 114 en utilisant les facilités apportées par l'option d'accrochage et l'option « éviter les intersections »

Outil de nœud (node tool)

Exercice 3

- Dans le menu Préférences, Options, onglet Numérisation : fixer le Rayon de recherche pour l'édition des sommets à une valeur > 0, valeur 1 unité de carte conseillée
- Reprendre le bâtiment digitalisé grossièrement sur la parcelle 123 pour assurer une digitalisation plus fidèle aux contours du cadastre avec l'outil Nœud.

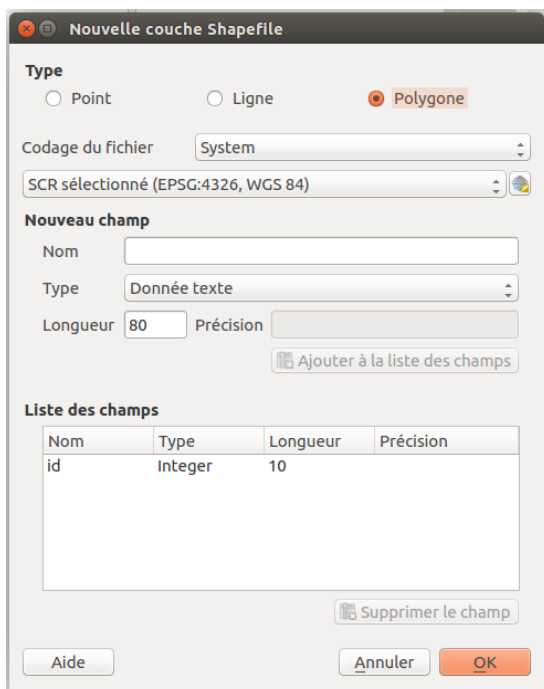
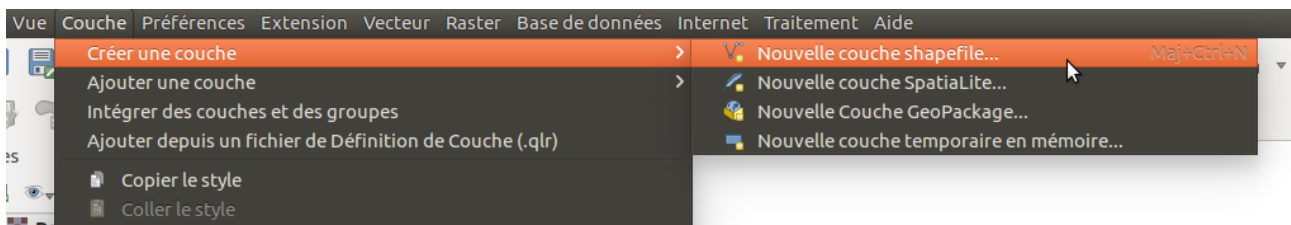
Exercice 4

- 1) Afficher la couche « Parcelle » de la BD INAO. Si problème de connexion, afficher la couche « Parcelles » fournie dans le dossier du chapitre 5 (passer directement au point 3)
- 2) Sélectionner un groupe de parcelles et l'enregistrer comme un nouveau shapefile intitulé « Parcelles ».

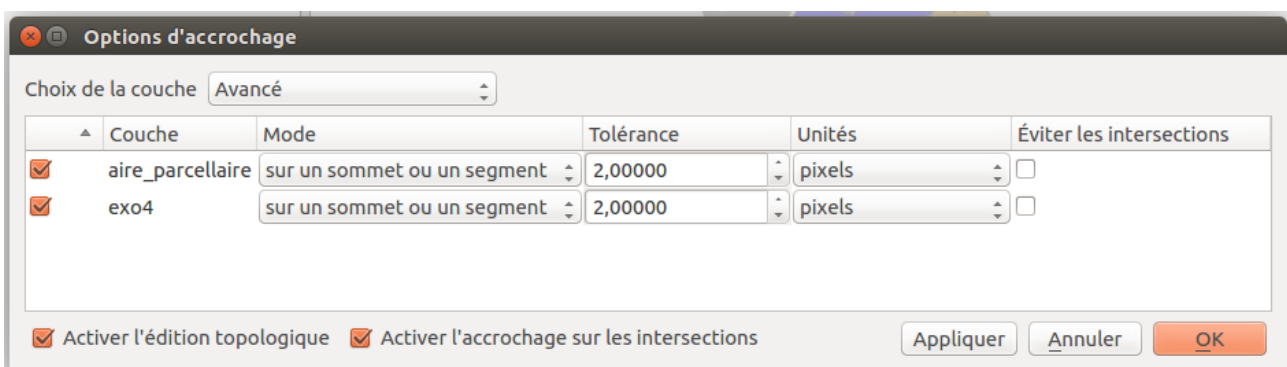
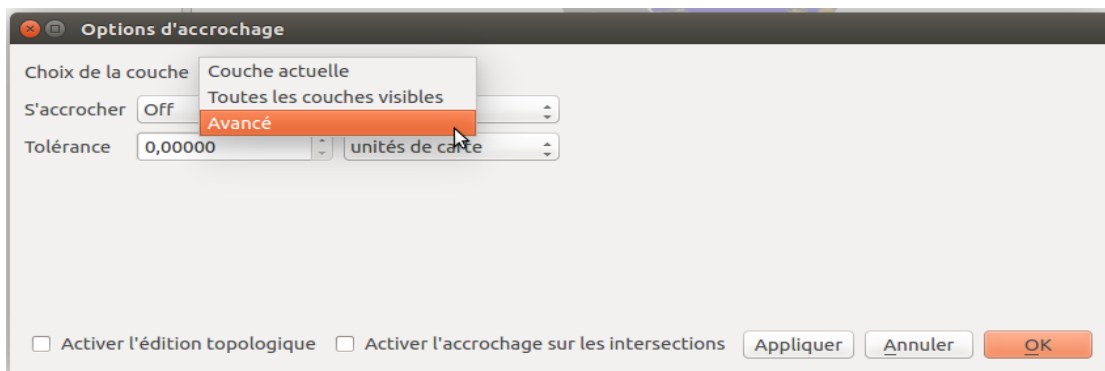


Bien cocher la case : « N'enregistrez que les entités sélectionnées ».

- 3) Afficher la couche « Parcelles » créée
- 4) Afficher le flux WMS IdeoBFC : « Forêts de Cassini en Bourgogne »
(dernier chapitre : « Foncier »)
- 5) Créer un nouveau shapefile de type Polygone intitulé « Exo4 » :

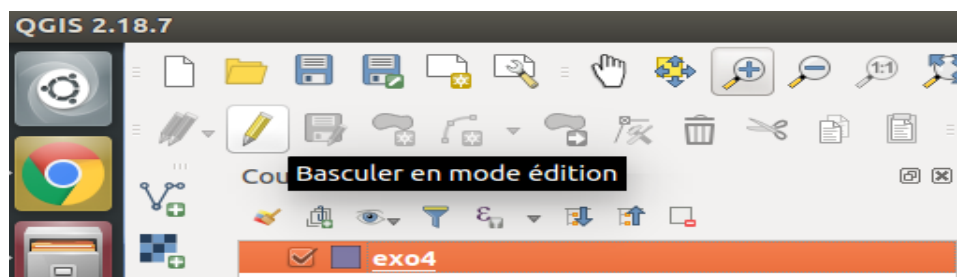


- 6) Fixer les tolérances d'accrochage comme suit via le Menu « Préférences » → « Options d'accrochage », en mode Avancé :



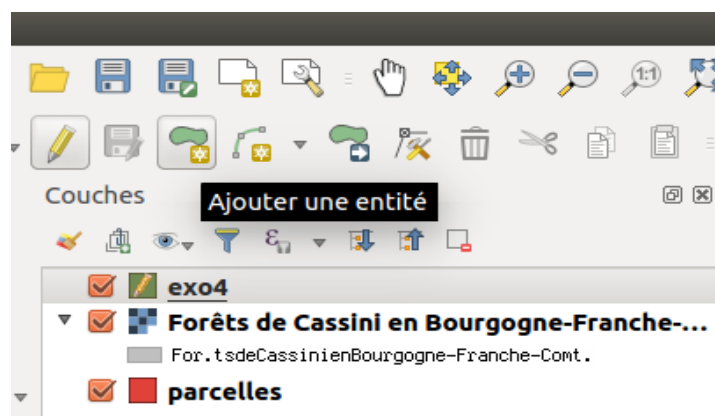
7) Digitaliser les parcelles qui sont situées sur une zone de forêt, en s'accrochant aux limites de la couche « Parcelles » :

* Passer la couche « Parcelles » en mode Édition, en cliquant sur le crayon :



* Zoomer sur un groupe de parcelles en utilisant l'outil « loupe + » et en dessinant un rectangle autour d'un groupe de parcelles

* cliquer sur « Ajouter une entité » et commencer à dessiner un polygone :



FIN DE L'EXERCICE