

Numérisation

Durée : 2h

Exercice accompagné : oui

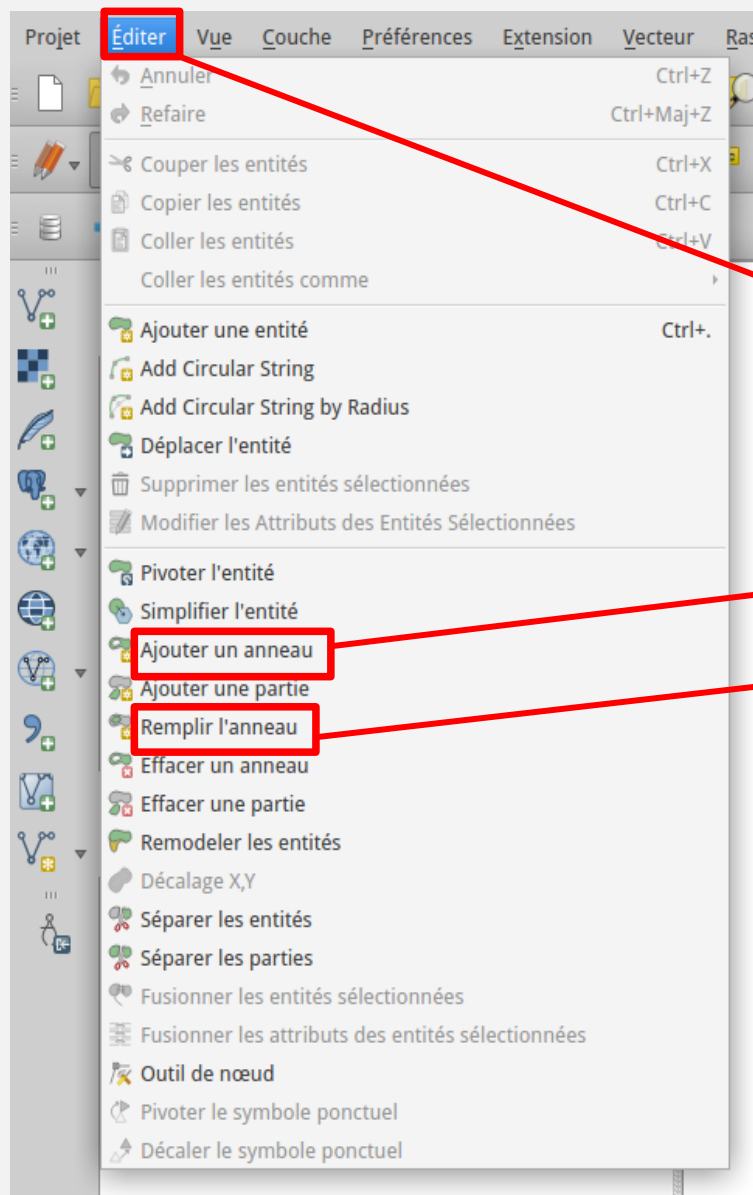
Formation INAO
22-23 JUIN 2017



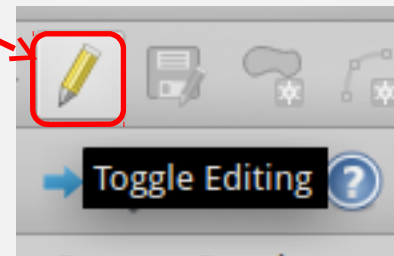
Plan du module

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

1. Numérisation



Passer en mode Edition



Menu Editor

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

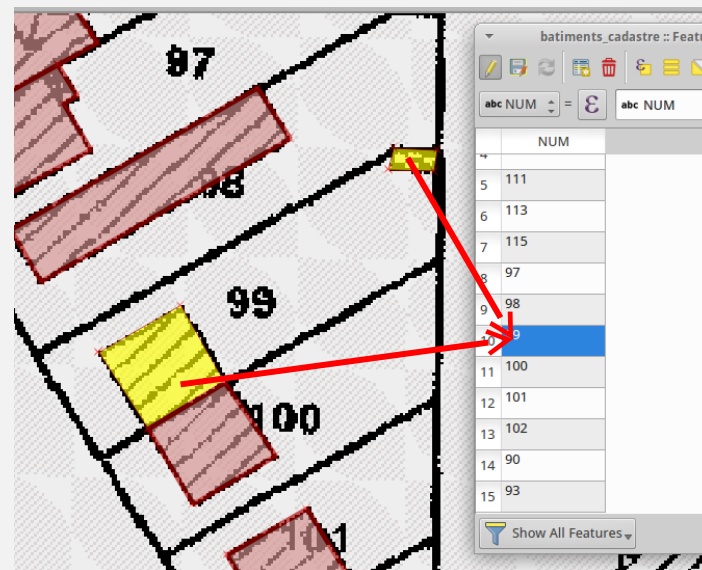
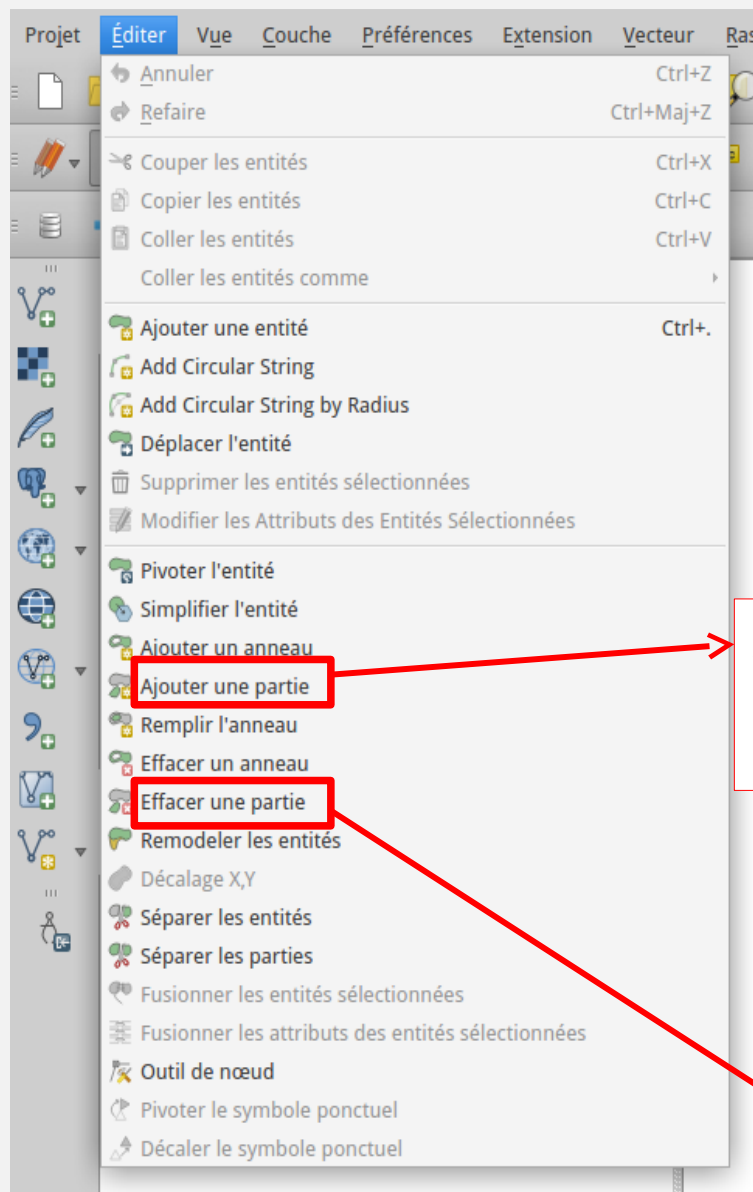


Forme 2

Forme 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

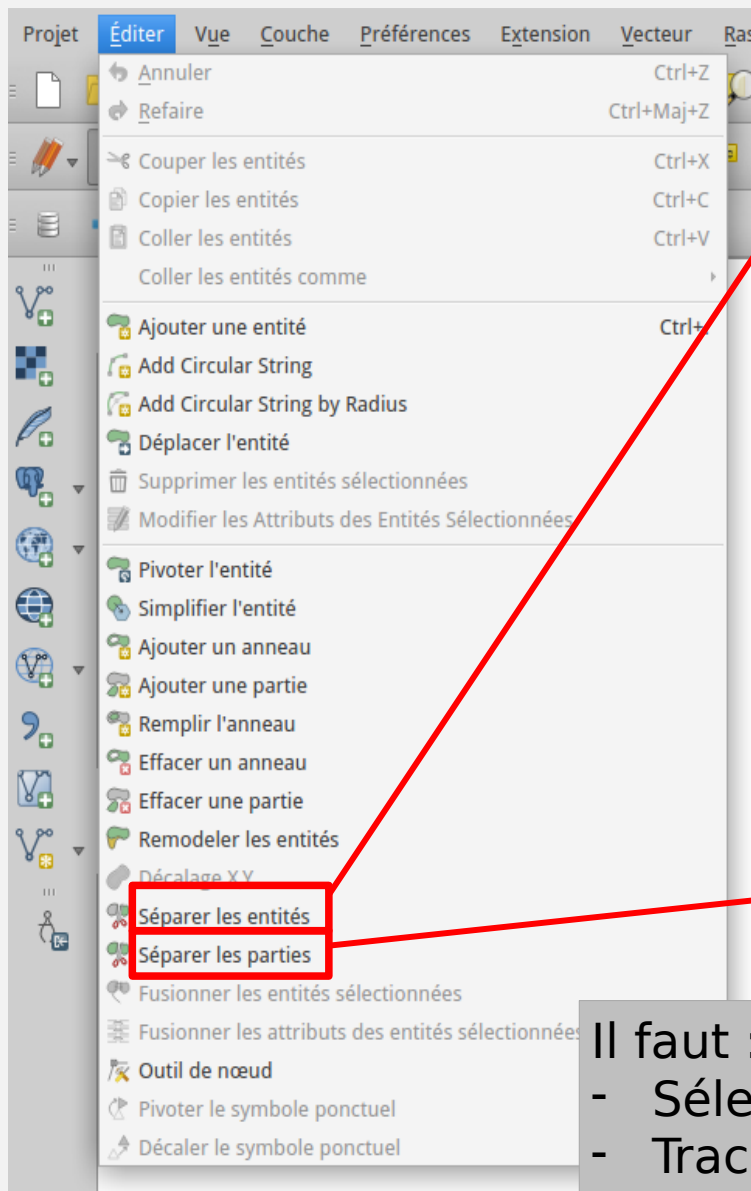


1. D'abord sélectionner l'entité de départ avec l'outil Sélection
2. Cliquer sur Ajouter une partie
3. Digitaliser le nouveau polygone à ajouter

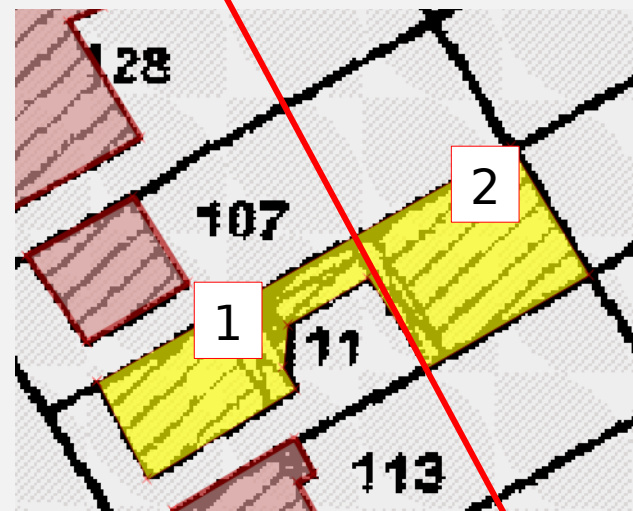
Annule le polygone créé

1. Numérisation (3)

Séparer les entités



Séparer un polygone en 2 pour en faire 2 entités distinctes



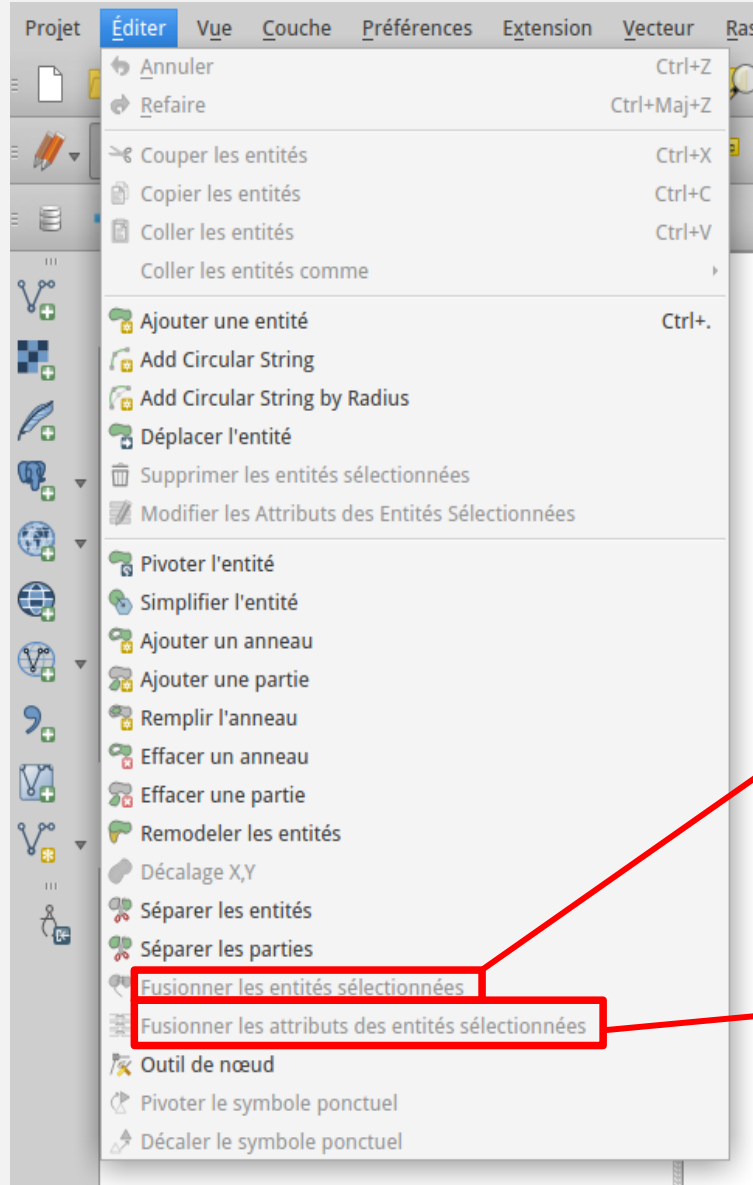
Séparer les parties

Séparer un polygone en 2 pour en faire un multipolygone

Il faut :

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

1. Numérisation (4)

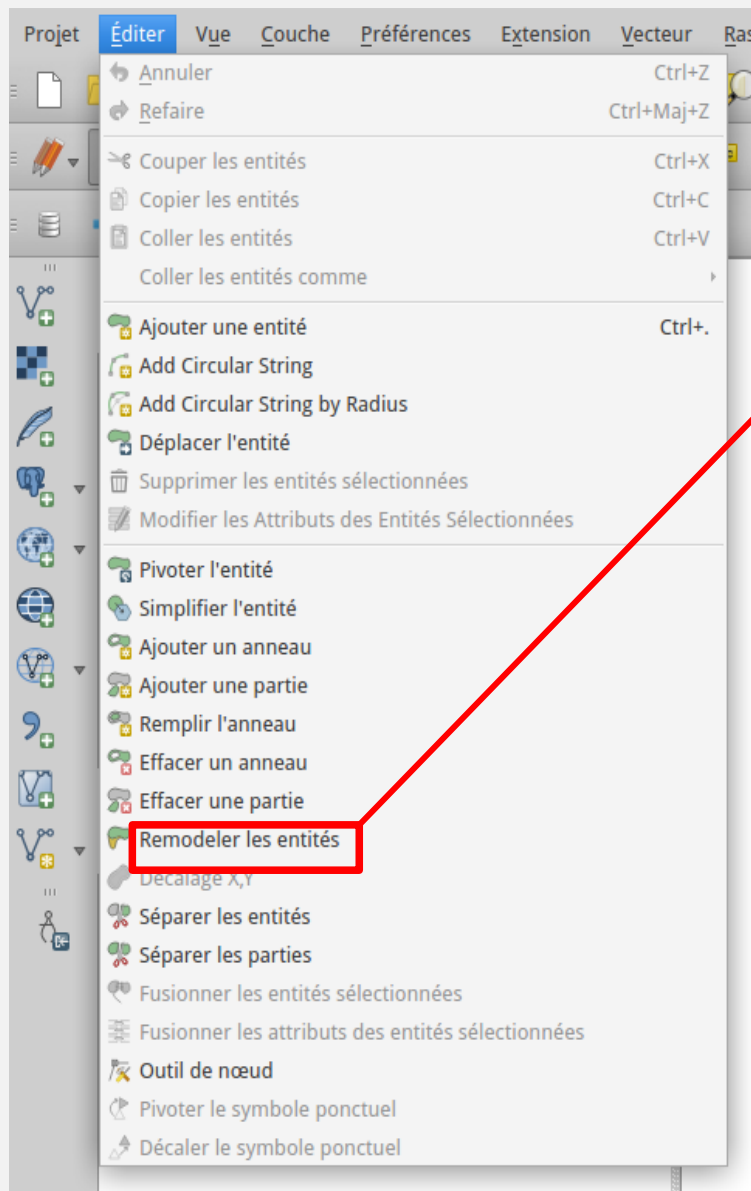


Fusionner les entités sélectionnées

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

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

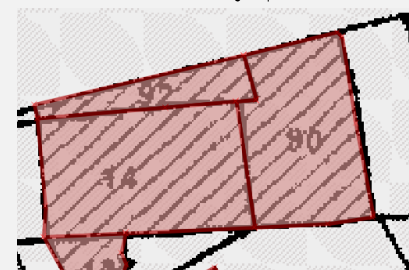
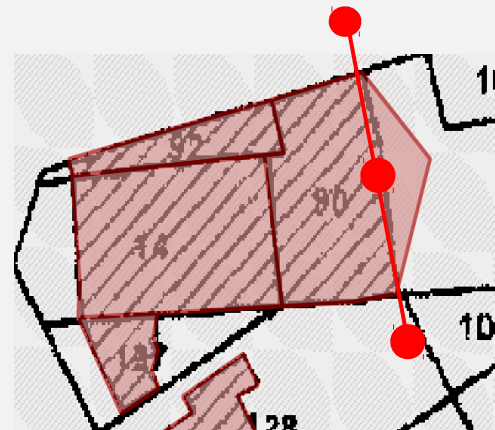
1. Numérisation (5)



Remodeler une entité

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

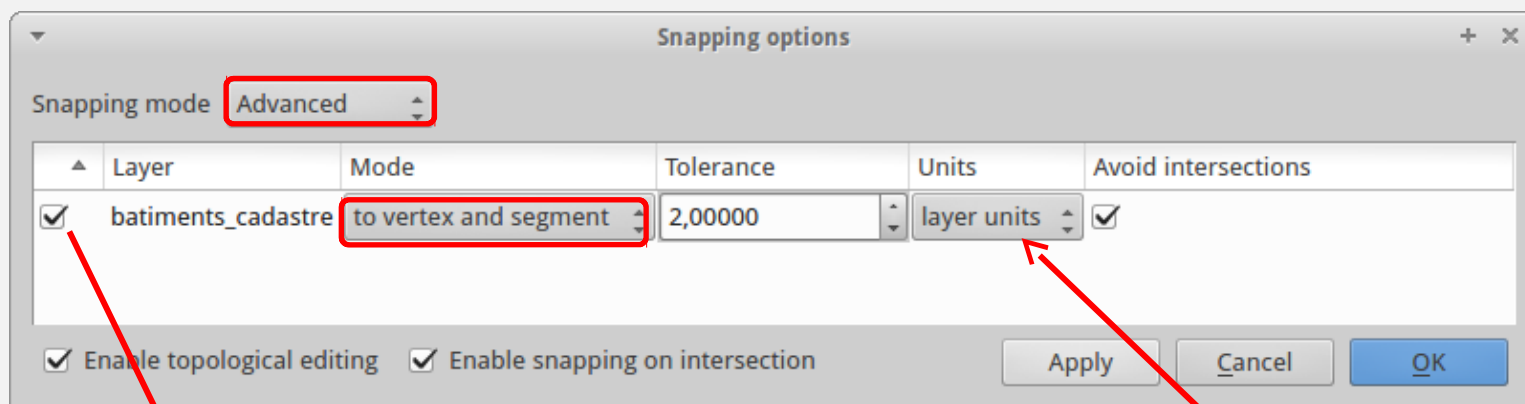
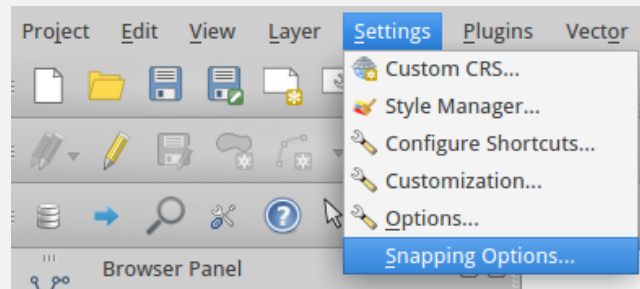
- Cliquer en dehors du polygone
- Ajouter le nombre de vertex souhaité en cliquant aux endroits souhaités
- Finir par un clic droit en dehors du polygone



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.



Toujours cocher les couches sur lesquelles on veut activer l'accrochage

Unité au choix :
Unités de la carte
Pixels

2. Outils de topologie (2)

Autres options

Options d'accrochage

Choix de la couche: Avancé

	Couche	Mode	Tolérance	Unités	Éviter les intersections
<input checked="" type="checkbox"/>	IRIS_DONNEES	sur un sommet ou un segment	1,00000	unités de carte	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	departements	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

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

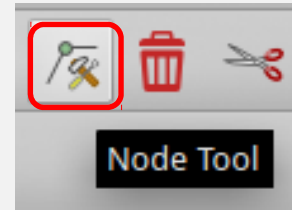
Permet de s'accrocher sur une intersection d'une couche sous-jacente, même sans vertex sur l'intersection

Éviter les intersections

Empêche les chevauchements dans une mosaïque de polygones

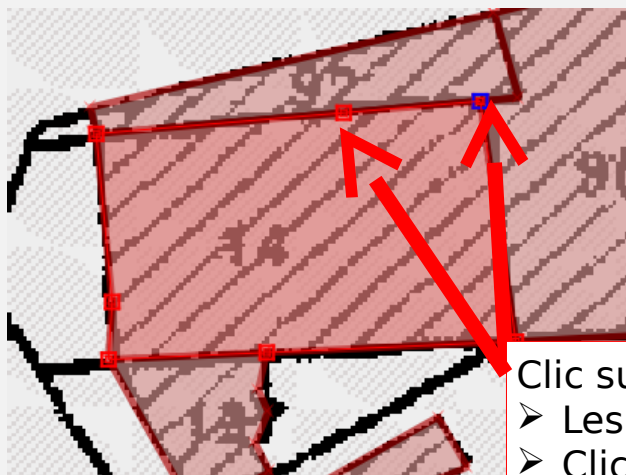
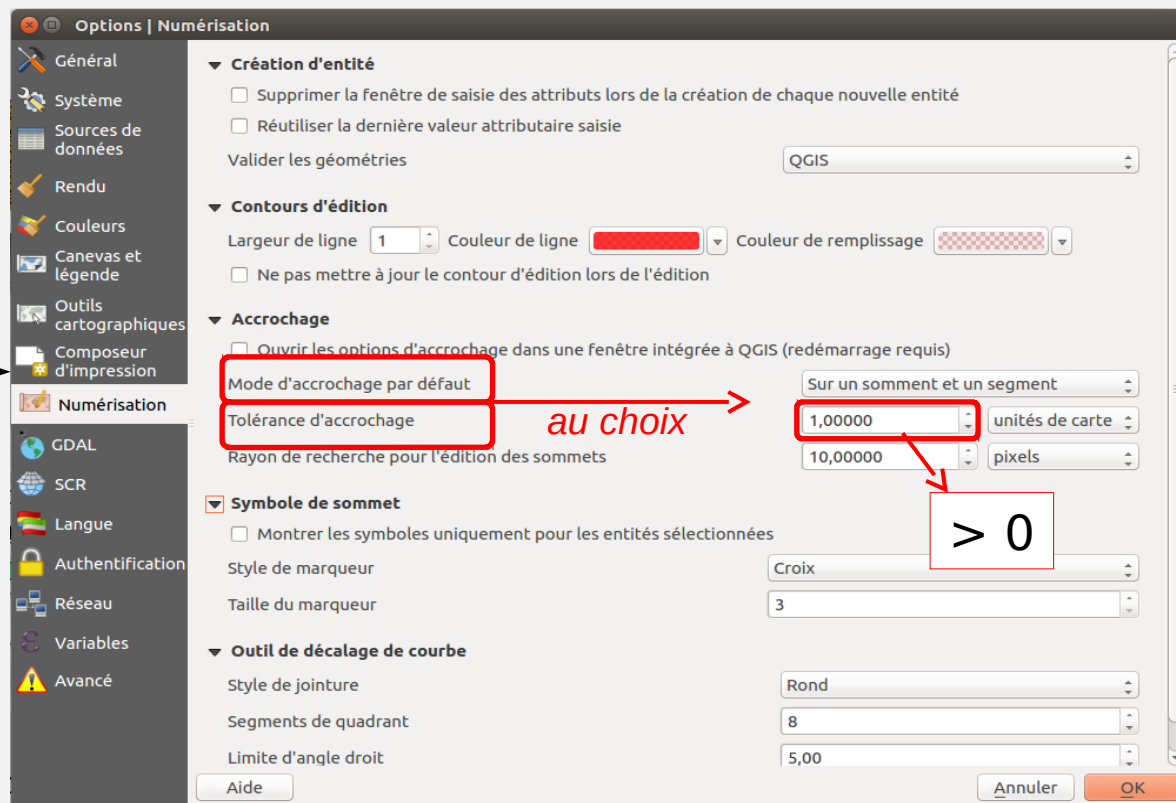
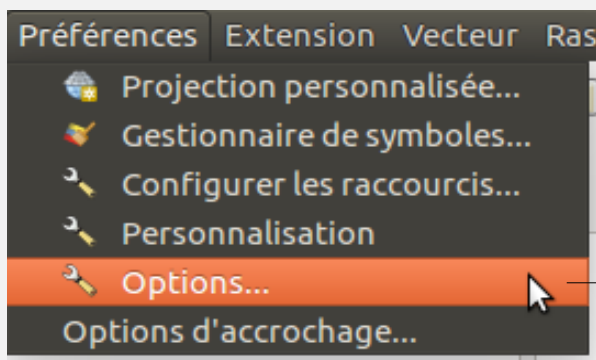
- **Numérisation + rapide de polygones adjacents**

2. Outils de topologie (3)



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

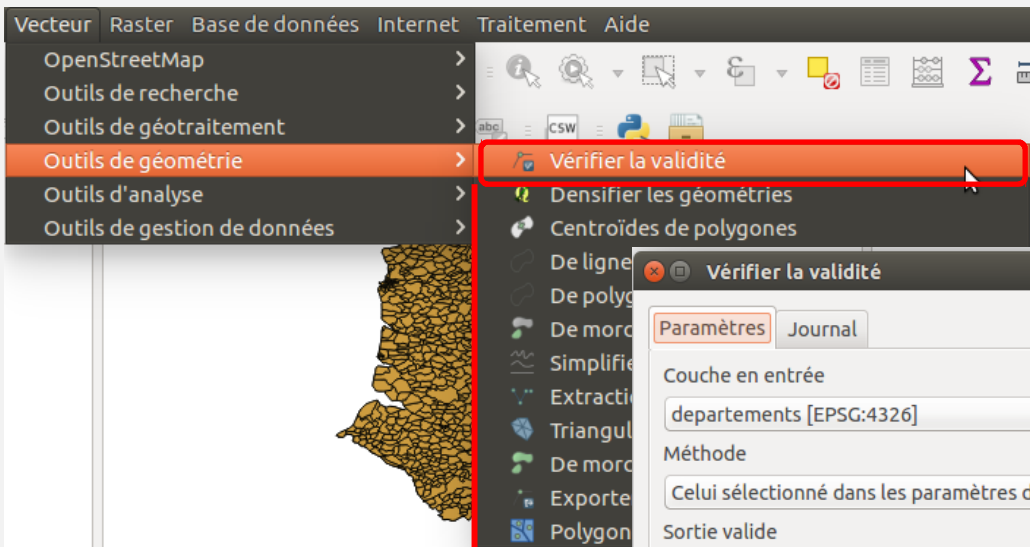
Paramètres



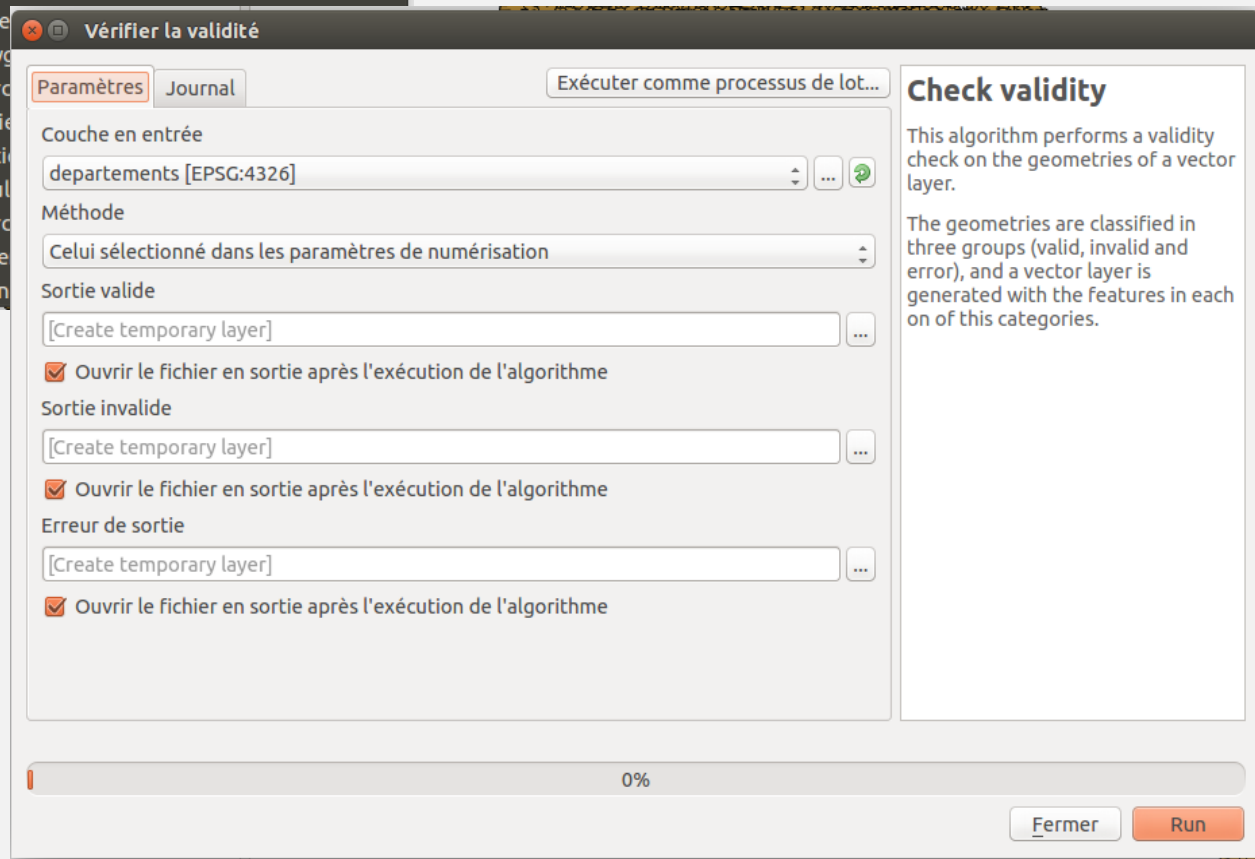
Clic sur un polygone

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

2. Outils de topologie (4)



Retire les sommets
inutiles
Lisse les contours



Conclusion

Ce qu'il faut retenir

- Le passage en mode **Edition 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