

# 1er CONTACT

## exercice- book

100

A4 (210 x 297mm)

70g/m<sup>2</sup>



- UK Où vous apprendrez à :
- F — À charger une couche,
- choisir de belles couleurs,
- D
- ES — à coller des étiquettes.
- NL
- I
- P



# 1<sup>er</sup> CONTACT

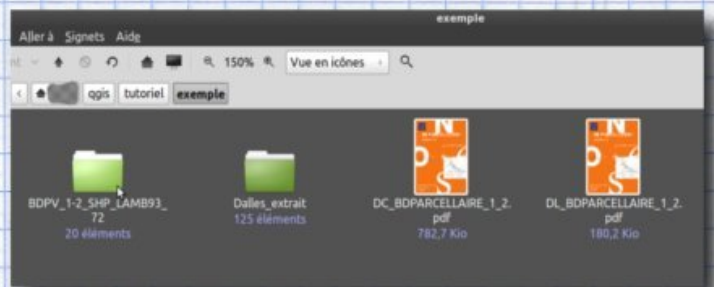
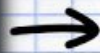
1

Avant toutes choses, bâtissons un fond de travail, généralement le cadastre. Cela nous permettra de survoler quelques fonctions courantes.

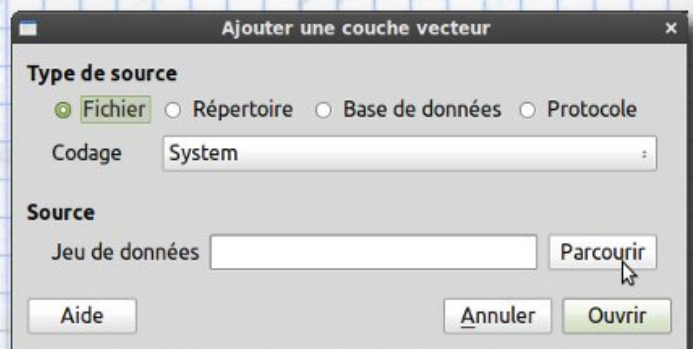
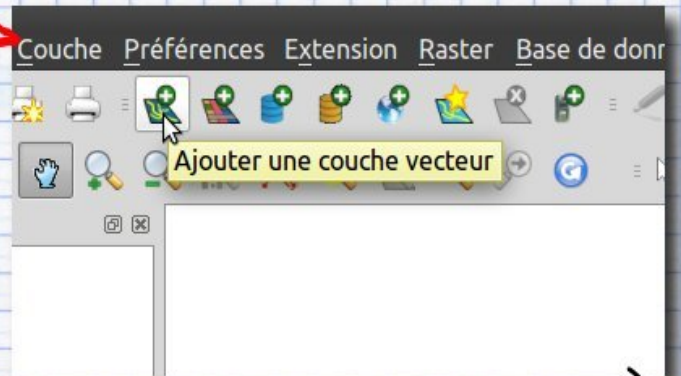
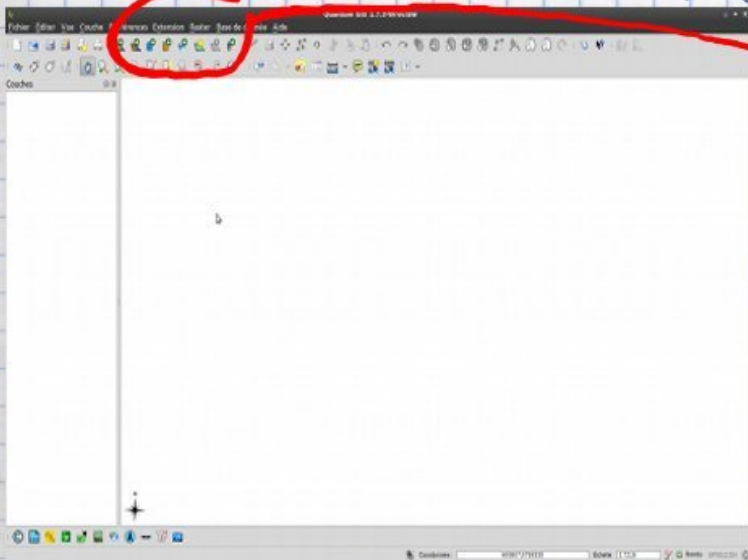
Tout d'abord, il nous faut des fichiers de cadastre. Chaque commune reçoit chaque année les données cadastrales avec les mises à jour de la D.G.fip. Pour nous, le + simple et suffisant BD-PARCELLAIRE peut être récupéré.

Pour la démo, je vais utiliser l'échantillon gratuit de l'IGN

Vous obtenez un .ZIP que vous décompresserez dans un répertoire adéquat : essayez de vous souvenir où !!



A l'ouverture QGIS est vide, ajoutons tout de suite une couche.

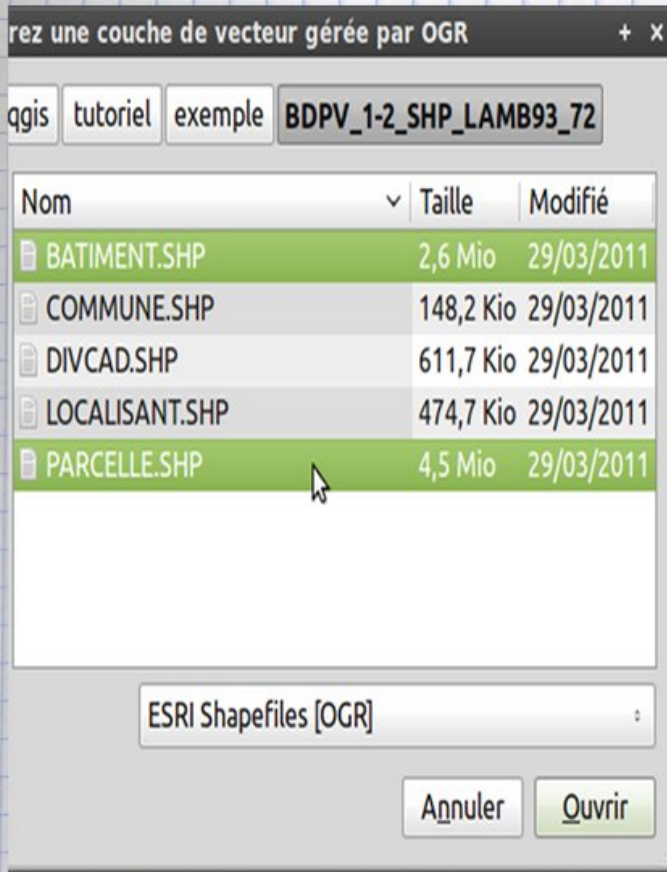


Vous remarquerez que l'on peut ouvrir +ieurs types, pour l'instant prenons les fichiers.

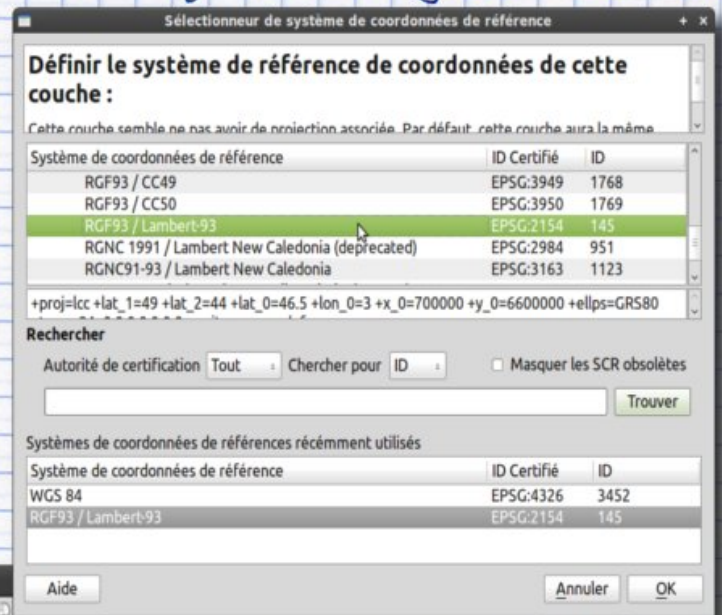
Allez dans BDPV\_1-2\_SHP\_LAMB93.72



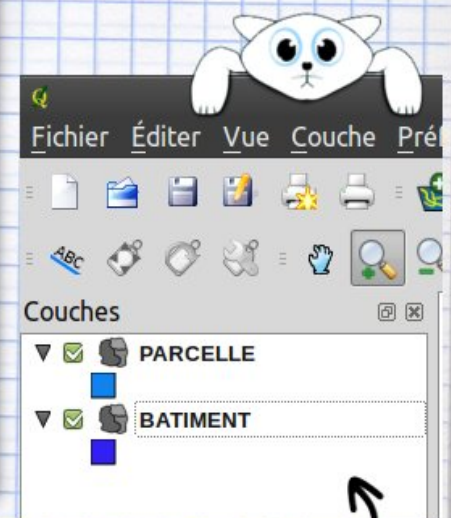
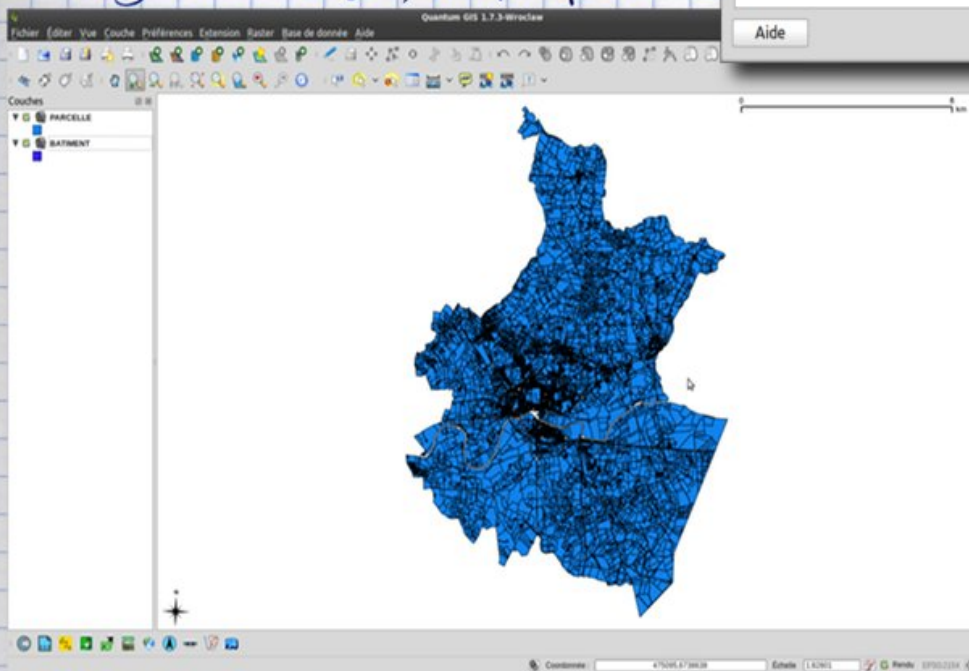
Dans votre répertoire, avec CTRL enfoncé, choisissez **BATIMENT** et **PARCELLE**. ②



C'est qui ce Gérard LAMBERT du 9.3? LAMBERT 93 est juste le système de projection français depuis mars 2006. Donc tout doit être LAMBERT 93, si vous avez encore du LAMBERT II ou autre, il faut re-projeter voir ici



Bon, après chargement vous devez obtenir ça, ou presque:



**⚠** N'oubliez pas que les couches sont rangées par ordre d'apparition. Celle en haut est au dessus des autres. Vous pouvez les déplacer avec un glisser-déposer.

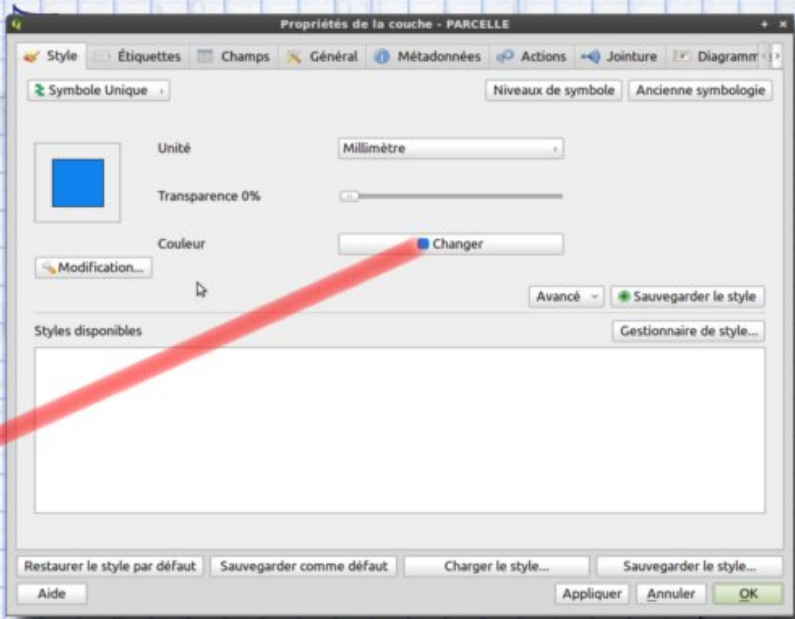
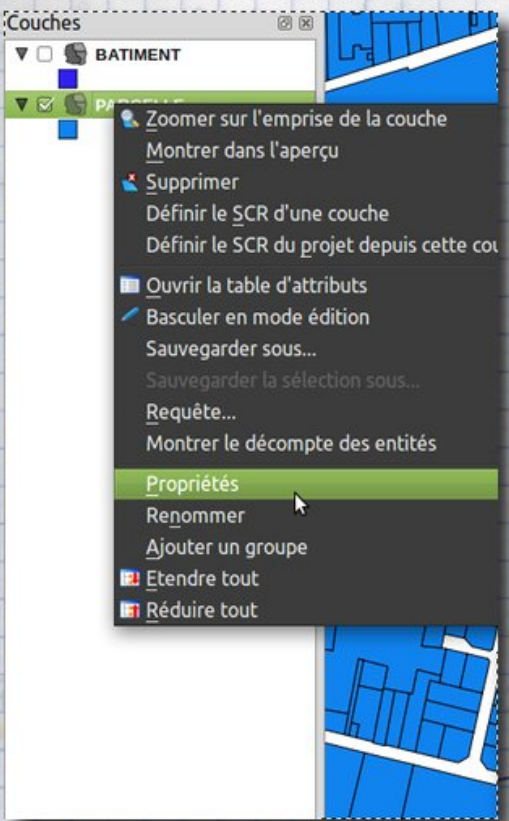
Attention, message préventif avant la suite, j'ai des goûts de chiotte, ne pas forcément copier mes styles !!!



# MODIFICATIONS les couleurs

Cliquer sur PARCELLE → CLIC DROIT  
→ Propriétés

Vous pouvez aussi 2X CLIC <sup>clac-clac</sup> sur  
PARCELLE (si défini comme ça dans les  
options, mais je ferais peut-être un truc  
là dessus



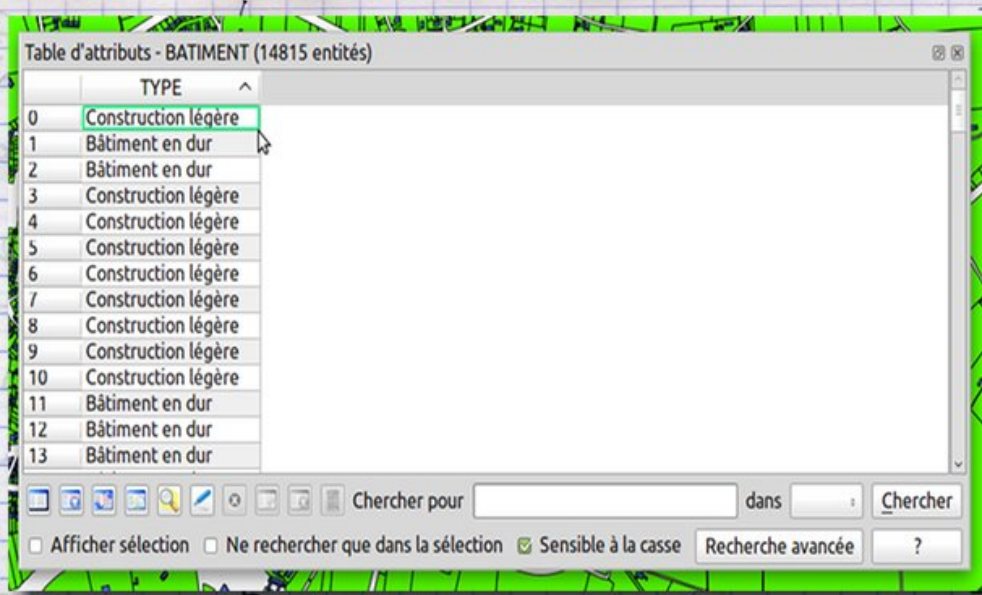
Vous avez donc la fenêtre  
STYLE ouverte, Bravo  
Choisissez la couleur là  
OK

Vous devriez obtenir un truc approchant.

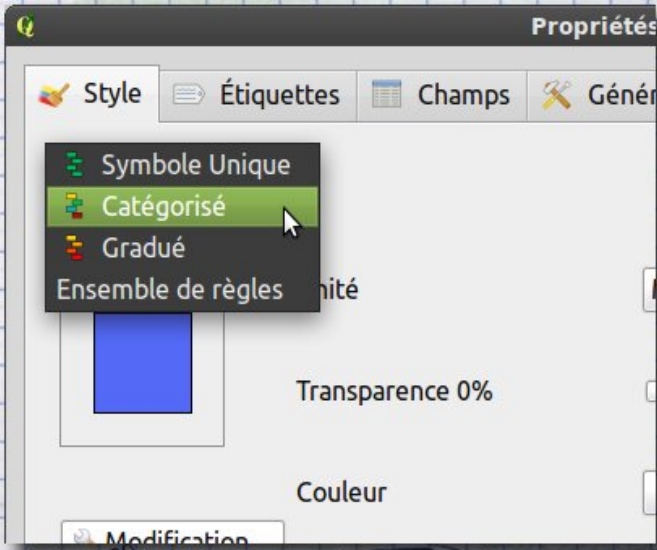


Simple, non. Maintenant, passons aux bâtiments.  
Si on regarde la table d'attributs, on remarque 2 types de  
bâtiments : bâtiment en dur et léger, intéressant, non.

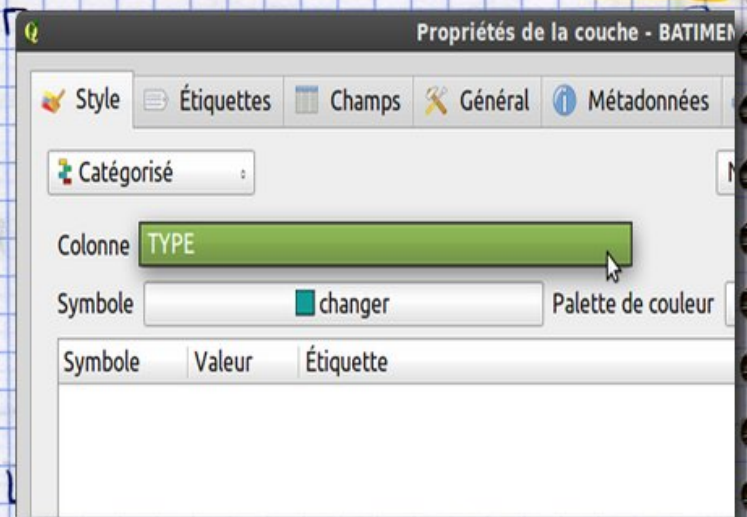




Dans les PROPRIETES, choisissez : CATEGORISÉ

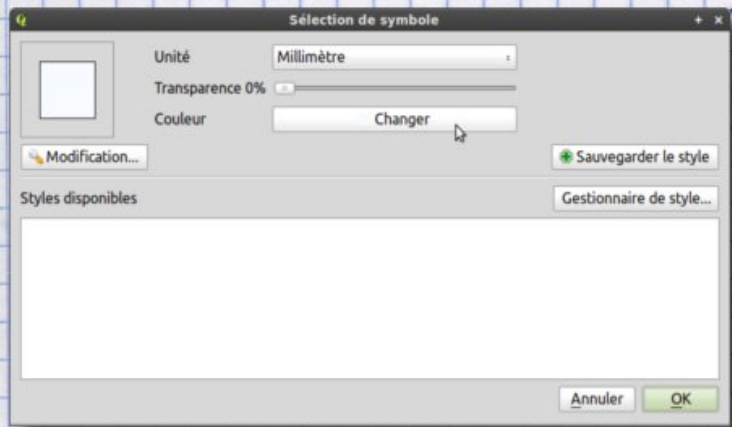


Vérifier que colonne est sur TYPE

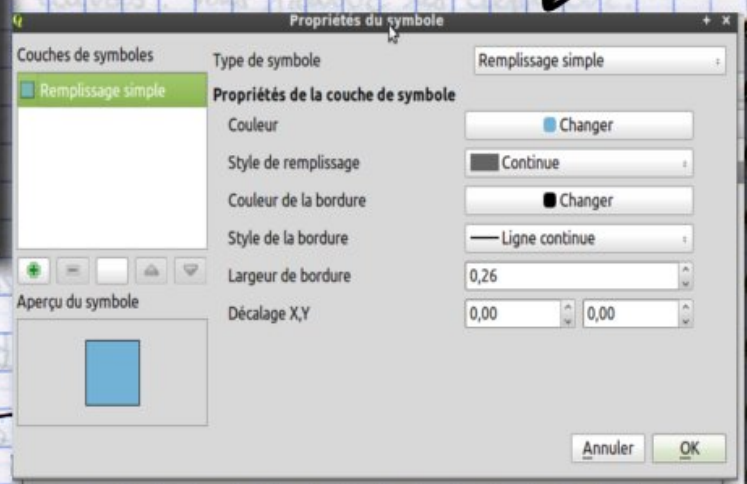


Cliquer sur (Classer)

et les 2 types : BATIMENT EN DUR - CONSTRUCTION LEGERE apparaissent  
 CLIC sur le symbole [ ] de constructions légères par exemple.



Modification...

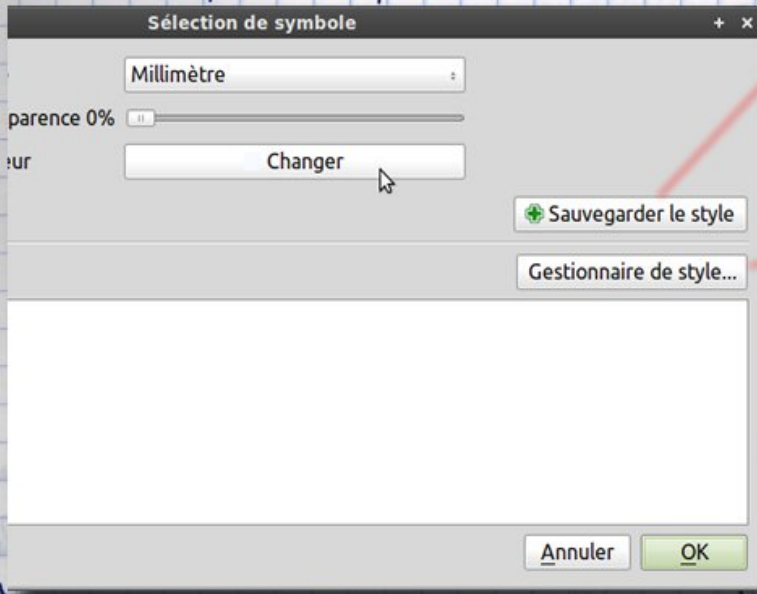


N'hésitez pas à jouer avec les différents éléments ou option pour le faire.





Si le style vous plaît, ne pas hésiter à le sauvegarder. Vous pouvez ainsi l'utiliser dans un autre projet ou sur une couche avec des champs identiques.

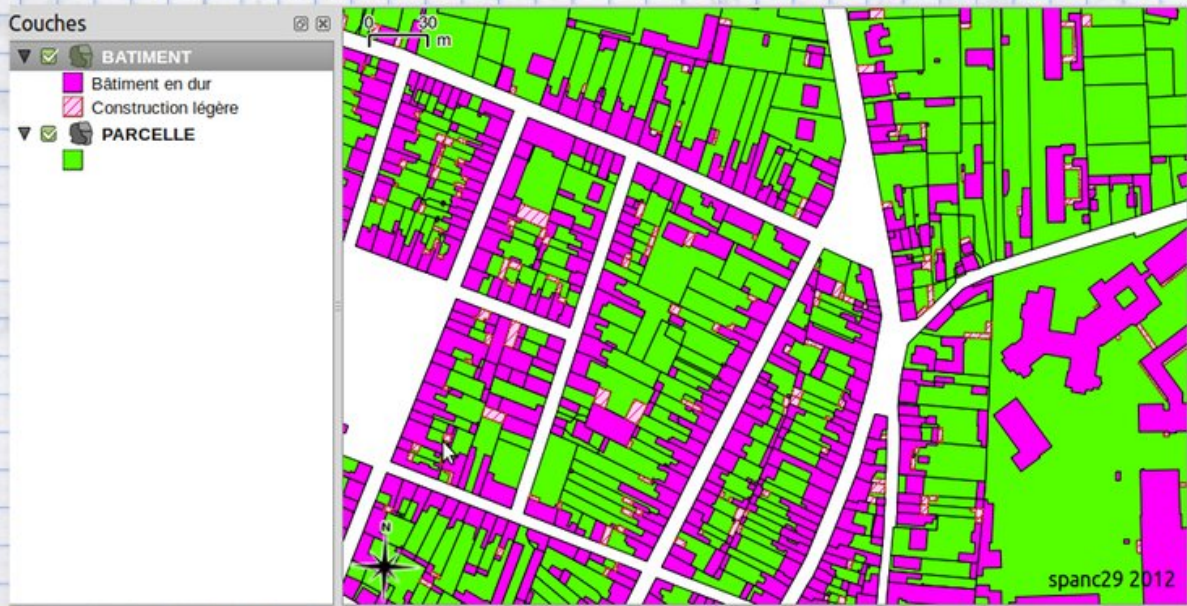


Vous pouvez ainsi le faire avec tous vos styles et ensuite les gérer dans le gestionnaire de style.

Vous pouvez même créer tous vos styles, symboles, remplissages par le menu préférences et ensuite les utiliser : un style SPANC, un style SPAC, un style CADASTRE... etc... etc... les

mélanger, les importer, les exporter, vous éclabrez, quoi.

Du coup, hop, ça devrait être beau comme ça.



Ça manque de texte!

J'aimerais bien voir mes numéros de parcelles, par exemple.

Non, c'est bien marqué

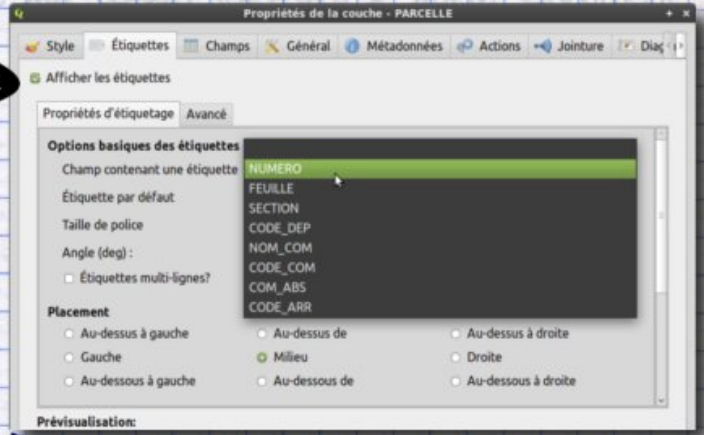
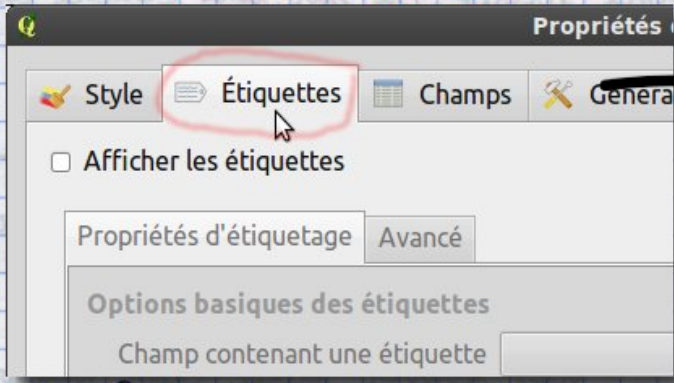
«texte».



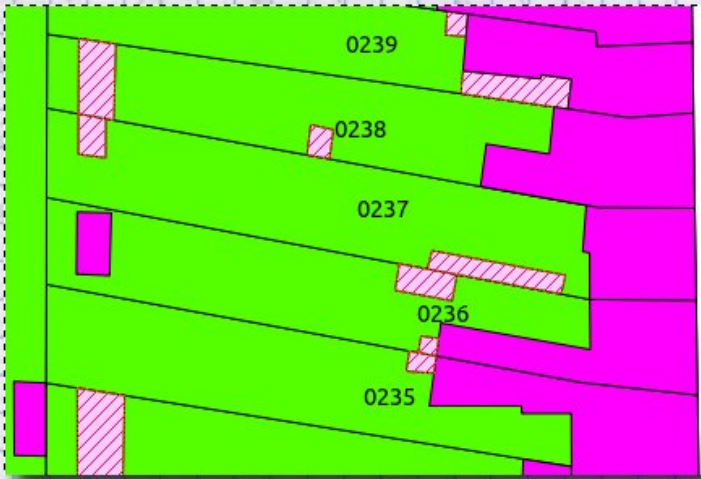
Diantre, j'avais lu «sexe», dommage!



⑥ 1. Par les propriétés → clic droit → propriété.....



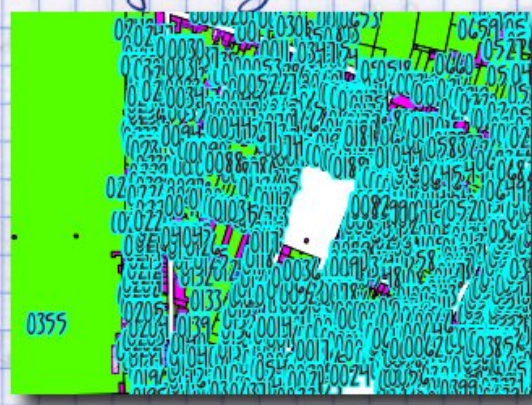
On obtient



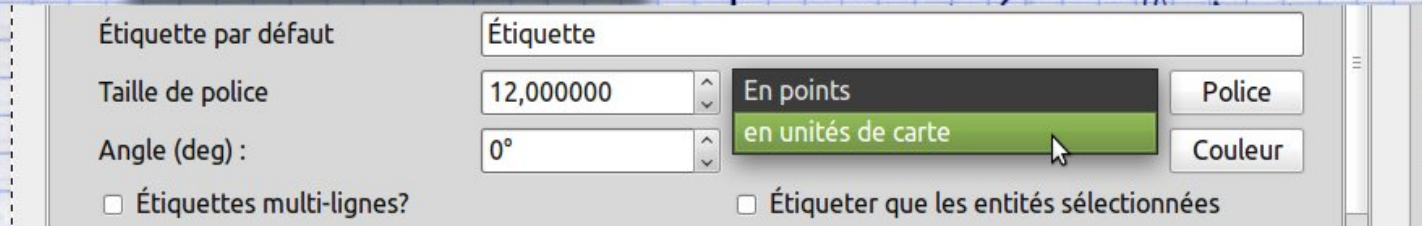
Bof, pas très beau.  
Rajoutons un tampon (entourage des lettres), une belle police et de belles couleurs



C'est mieux, non?  
Mais si je dézoome



← même pour moi, c'est moche!  
On ne voit plus rien, allons voir les propriétés



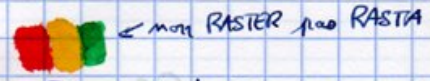
- en points (ou en millimètre dans d'autre partie) signifie que la police ou le symbole reste d'une taille fixe à l'écran, quelque soit le zoom.

- en unités de carte : c'est comme si les lettres ou les symboles sont sur le terrain (ici elles font 12m de haut) et donc varient avec le zoom. Voilà, voilà.

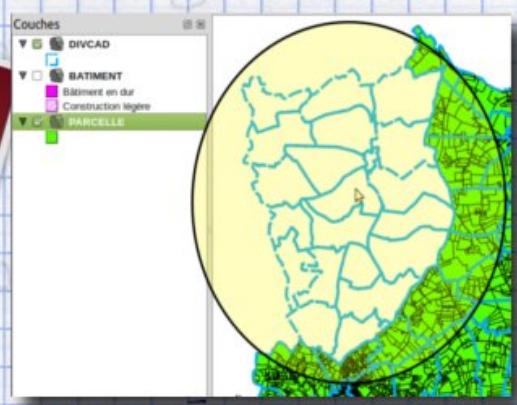
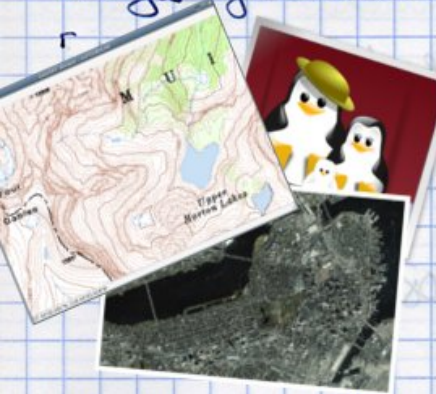


Oui mais moi, mon cadastre il est tout pourri car pas  
numérisé!

Du calme, l'IGN a pensé à toi, ami frustré, c'est vrai  
ce genre de cadastre limite fortement ta capacité créatrice mais  
tu peux quand même travailler.

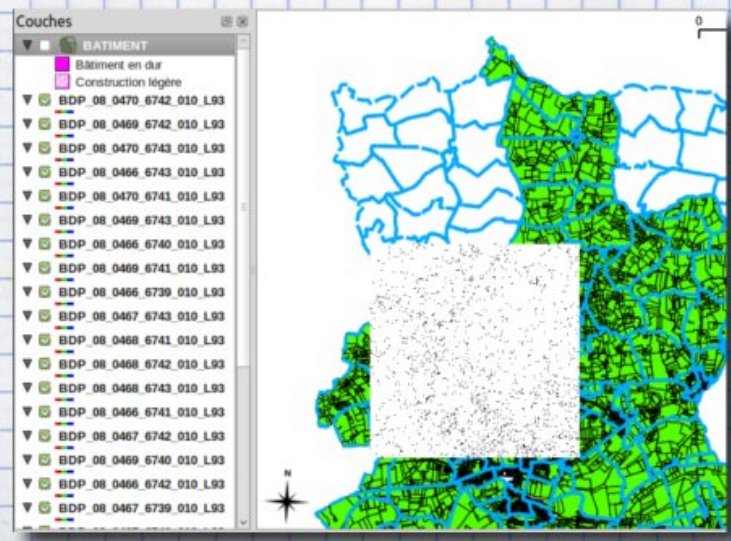
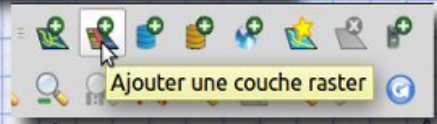


Pour cela, il faut charger des RASTERS c'est à dire des  
images géolocalisées.



← si je place les divisions  
cadastrales, on remarque  
que je n'ai pas certaines  
données.

Ajoutons des images : → puis dans  
Dalles - extrait prenez tous les .TIF. et hop



Ranger un peu les couches, supprimez celle inutiles... etc  
et c'est à peu près tout ce que vous pouvez faire ici.

Vous pouvez aussi charger la couche LOCALISANT.shp, elle  
va nous servir + tard.

