

QGIS (2.18 - Las Palmas) - Fiche 07c - Créer une couche vectorielle et lui attribuer un style - Créer des polygones

Créer un fichier vectoriel (shapefile ou shp)	Créer les entités de ce fichier	Soigner le style ...												
<p>Menu Couche / Créer une couche / Nouvelle couche shapefile ... Choisir Ligne.</p> <p>Type <input type="radio"/> Point <input type="radio"/> Ligne <input checked="" type="radio"/> Polygone</p> <p>Eventuellement, si les polygones doivent porter un nom, créer un nouveau champ nommé « nom » (ou autre), puis cliquer sur Ajouter à la liste des champs.</p> <p>Nouveau champ Nom: <input type="text" value="nom"/> Type: Donnée texte Longueur: 80 Précision: <input type="text"/> <input type="button" value="Ajouter à la liste des champs"/></p> <p>Ce nouveau champ doit apparaître dans la fenêtre du bas. Puis OK.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nom</th> <th>Type</th> <th>Longueur</th> <th>Précision</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>id</td> <td>Integer</td> <td>10</td> <td></td> </tr> <tr> <td>nom</td> <td>String</td> <td>80</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p><input type="button" value="Supprimer le champ"/> <input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Annuler"/> <input type="button" value="Aide"/></p> <p>Le logiciel propose d'enregistrer la nouvelle couche sous la forme d'un fichier shp. Choisir le répertoire de destination, attribuer un nom au fichier puis Enregistrer.</p> <p>A ce stade, les polygones n'existent que sous la forme d'un titre et d'un affichage par défaut.</p>	Nom	Type	Longueur	Précision	id	Integer	10		nom	String	80		<p>Cliquer sur la couche (la ligne doit apparaître en bleu), puis sur Basculer en mode édition.</p> <p>Choisir Ajouter une entité. (ici, une entité = 1 polygone)</p> <p>Au survol de la fenêtre principale, le curseur prend la forme d'une croix dans un cercle. Tracer le polygone par des clics successifs. Terminer le tracé par un clic droit. Une petite fenêtre s'ouvre. La renseigner par un numéro d'ordre (1 à ...) pour id et par le nom du point. OK. Le polygone s'affiche sur la carte.</p> <p>Ajouter autant d'entités que de polygones désirés. Des corrections sont possibles (déplacer ou supprimer des nœuds). Pour terminer, cliquer sur Enregistrer les modifications puis désactiver le mode édition.</p>	<p>Un double clic sur la couche ou un clic droit puis Propriétés permettent d'ouvrir l'onglet du Style. Activer Fill permet de modifier la couleur, la transparence de la ligne, de lui attribuer un symbole particulier, etc..</p> <p>Propriétés de la couche - polygones Style</p> <p>Général Style Étiquettes Champs Rendu Infobulles Actions Jointures Diagrammes Métadonnées Variables Légende</p> <p>Symbole Unique Remplissage simple</p> <p>Unité: Millimètre Transparence 0% Couleur: <input type="color" value="#00FF00"/></p> <p>Symboles dans le groupe <input type="checkbox"/> corners <input type="checkbox"/> diagonal <input type="checkbox"/> dotted <input checked="" type="checkbox"/> green <input type="checkbox"/> land <input type="checkbox"/> water</p> <p>Rendu de couche</p> <p>Activer Remplissage simple permet d'affiner le Style :</p> <ul style="list-style-type: none"> • bordure, • style de remplissage, • style de bordure, • style de jointure, • largeur de bordure externe, etc..
Nom	Type	Longueur	Précision											
id	Integer	10												
nom	String	80												