

# Saisir et modifier des géométries (ou objets)

(disponible uniquement avec des droits d'édition)

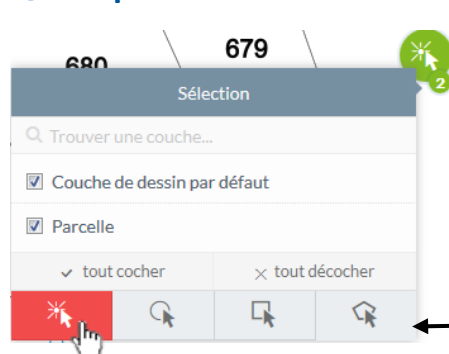
## Sommaire

- 1 - Saisir un nouvel objet à partir d'un objet connu (ex : une parcelle)
- 2 - Saisir un nouvel objet en partie sur un objet connu (par accroche)
- 3 - Modifier un objet
- 4 - Supprimer un objet

## 1 - Saisir un nouvel objet à partir d'un objet connu

(ex : une parcelle)

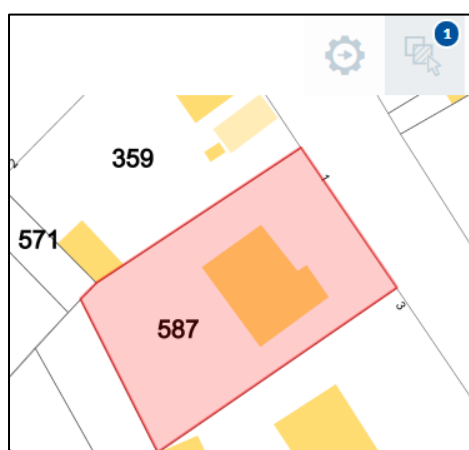
### 1 Cliquez sur l'outil de sélection



En cliquant sur le chiffre lié à cet outil, vous pouvez choisir le mode de sélection (sur simple clic, par emprise ronde, par emprise carré ou dessiner un périmètre personnalisé)

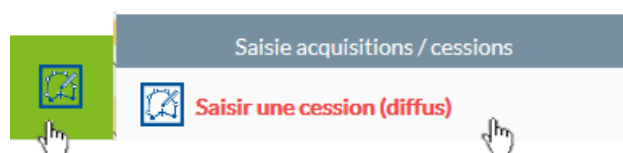
Ici, nous choisissons la sélection par clic

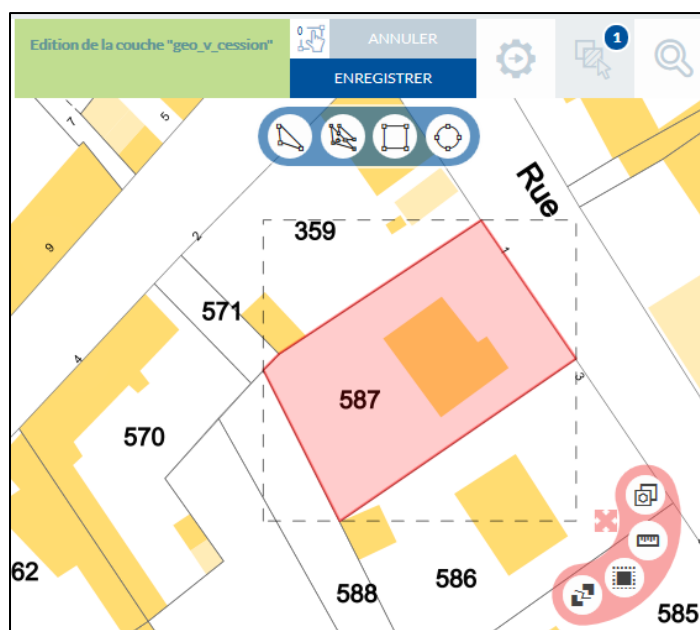
### 2 a → 1 seule parcelle : allez sur la parcelle et cliquez dessus pour la sélectionner (elle doit apparaître en rouge).



La parcelle apparaît en rouge et l'icône de sélection, en haut de l'application, indique bien 1 objet sélectionné.

### 3 a → 1 seule parcelle : activez la saisie des objets dans le menu de gauche





2 nouvelles palettes d'outils apparaissent :

- outils de saisie  
(cf partie 2)

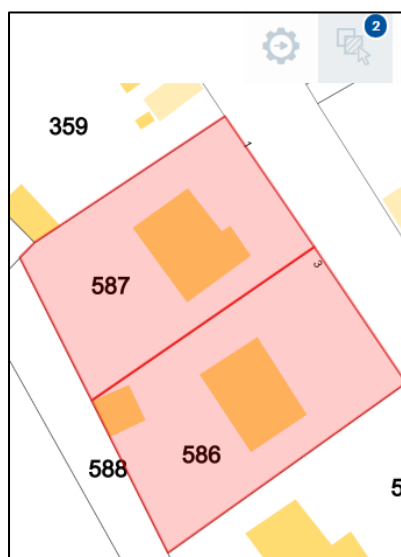
- outils de gestion de l'objet



Cliquez sur copier pour insérer l'objet dans la table métier

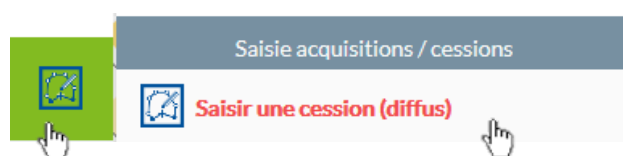
**2 b** → plusieurs parcelles : allez sur les parcelles et cliquez dessus pour les sélectionner (elles doivent apparaître en rouge).

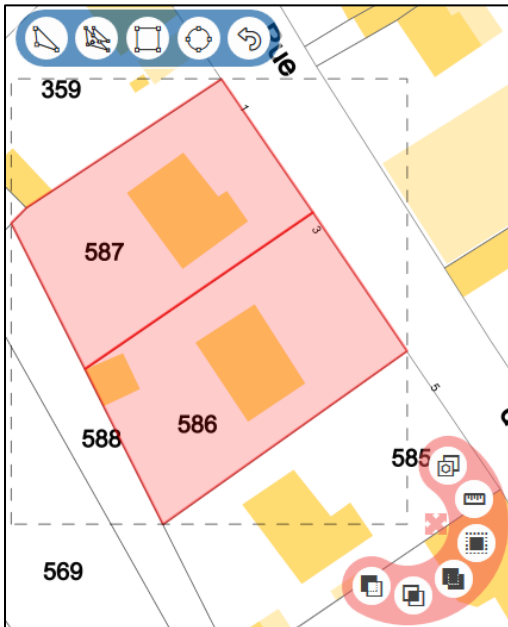
Pour sélectionner plusieurs parcelles, maintenez la touche **Ctrl** du clavier enfoncée.



Les parcelles apparaissent en rouge et l'icône de sélection, en haut de l'application, indique bien 2 objets sélectionnés.

**3 b** → plusieurs parcelles : activez la saisie des objets dans le menu de gauche

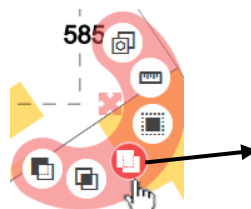




2 nouvelles palettes d'outils apparaissent :

- outils de saisie  
(cf partie 2)

- outils de gestion de l'objet

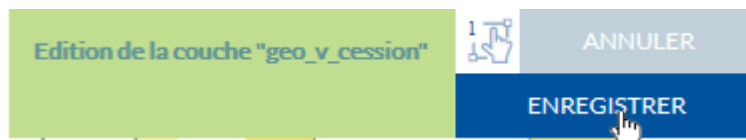


Cliquez sur fusionner pour insérer les objets dans la table métier comme 1 seule entité

#### 4 Remplissez la fiche d'informations

Le point précédent ouvre automatiquement une fiche d'informations liée à l'objet (si celle-ci a été paramétrée). Il suffit de remplir les informations demandées et de cliquer sur **SAUVEGARDER**. Des informations obligatoires peuvent être demandées. Elles sont indiquées par \*.

#### 5 Sauvegardez la saisie des objets



Cliquez sur **ENREGISTRER** pour terminer la saisie

#### 6 Désélectionnez l'objet source

Pour désélectionner la parcelle, cliquez sur  (en haut de la fenêtre), puis supprimez les objets

en sélection en cliquant sur la croix



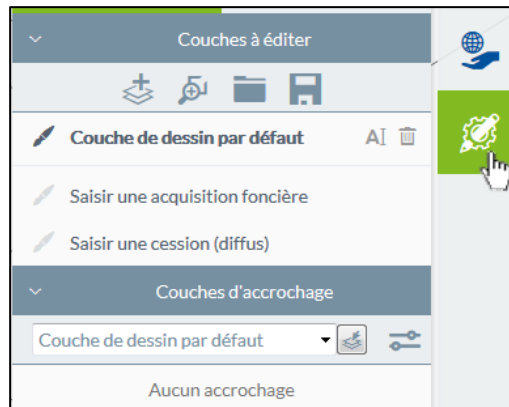
## 2 - Saisir un nouvel objet en partie sur un objet connu

(par accroche)

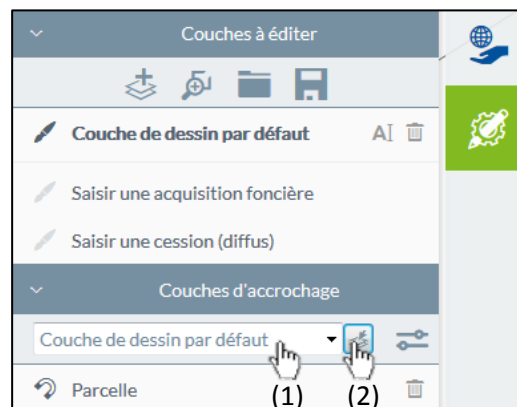
APPLICATION

2.8  
4/8

### 1 Rendez accrochable une couche d'information (ici les parcelles)



Cliquez sur le menu édition à droite.



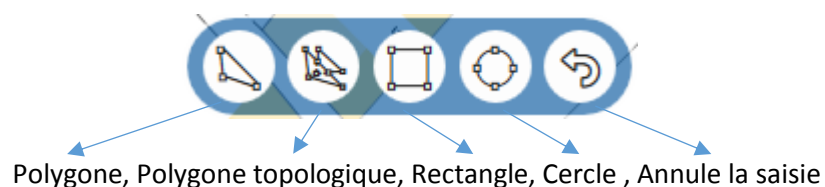
Sélectionnez la couche Parcelle dans la liste (1) puis l'ajouter (2)

### 2 Activez la saisie des objets dans le menu de gauche



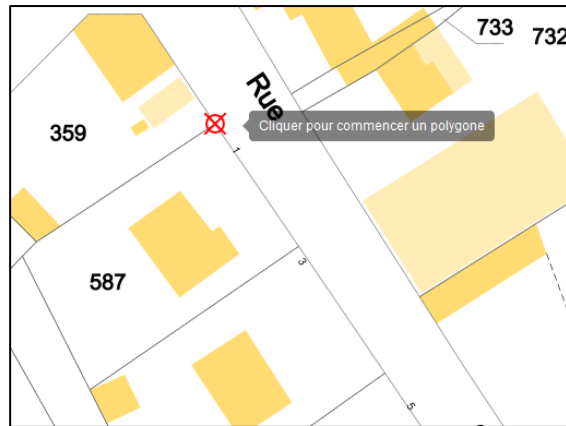
### 3 Sélectionnez l'outil de saisie


Un nouvelle palette d'outils est apparu.

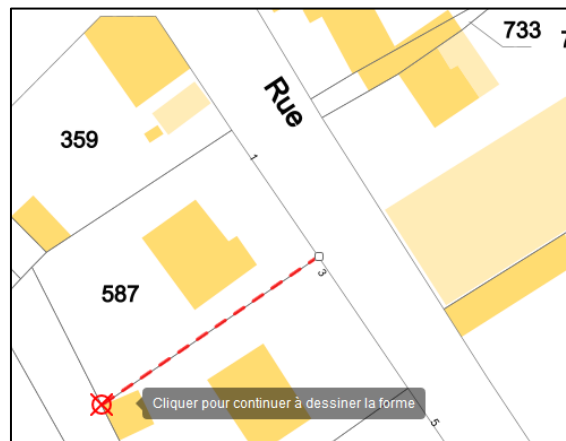


Sélectionnez l'outil polygone

#### 4 Saisissez l'objet (une partie étant en accroche)




Le symbole  apparaît sur un point de correspondance de la couche d'accroche.  
Un clic gauche permet de créer un point.

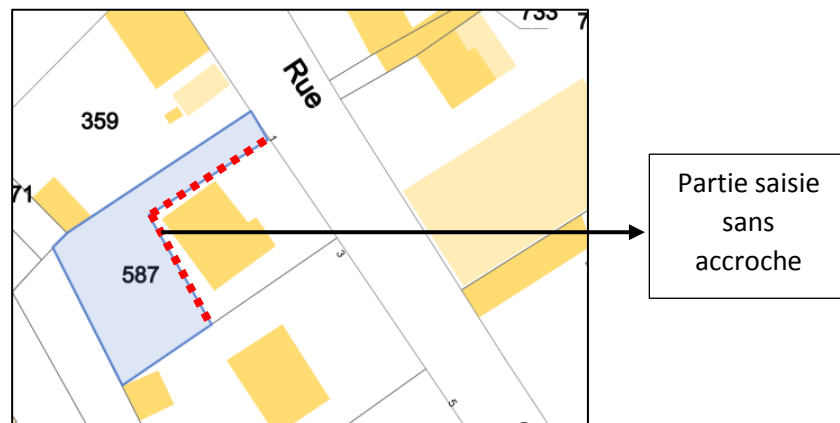


Poursuivre le long de la parcelle pour trouver d'autres points d'accroche.  
Des points peuvent être créés en dehors de cette accroche par clic gauche. Double cliquez sur le dernier point pour fermer le polygone.

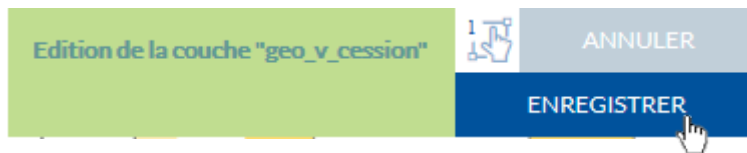
#### 4 Remplissez la fiche d'informations

Le point précédent ouvre automatique une fiche d'informations liée à l'objet (si celle-ci a été paramétrée). Il suffit de remplir les informations demandées et de cliquer sur . Des informations obligatoires peuvent être demandées. Elles sont indiquées par \*.

#### 5 Sauvegardez la saisie des objets



Une fois la fiche sauvegardée, l'objet apparaît en bleu.



Cliquez sur **ENREGISTRER** pour terminer la saisie.

### 3 - Modifier un objet

#### 1 Activez la saisie des objets dans le menu de gauche

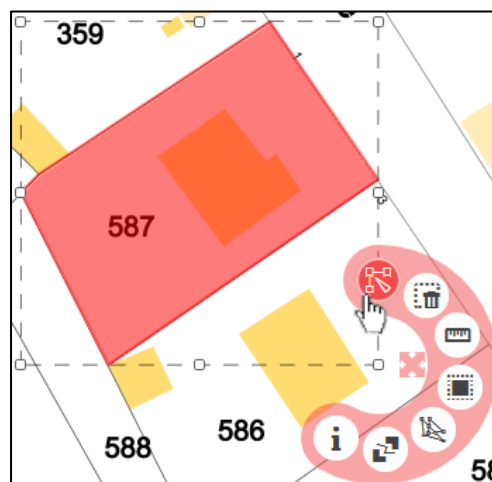


#### 2 Cliquez sur l'outil de sélection


En cliquant sur le chiffre lié à cet outil, vous pouvez choisir le mode de sélection (sur simple clic, par emprise ronde, par emprise carré ou dessiner un périmètre personnalisé)

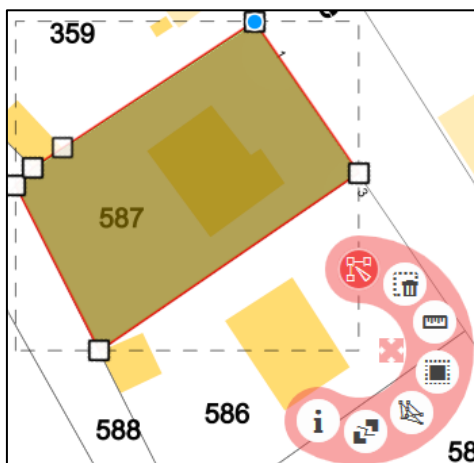
Ici, nous choisissons la sélection par clic

#### 3 Sélectionnez l'objet à modifier

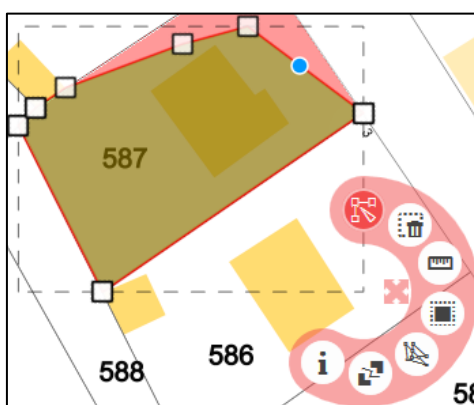


Une fois sélectionné, une nouvelle palette d'outils apparaît à droite.

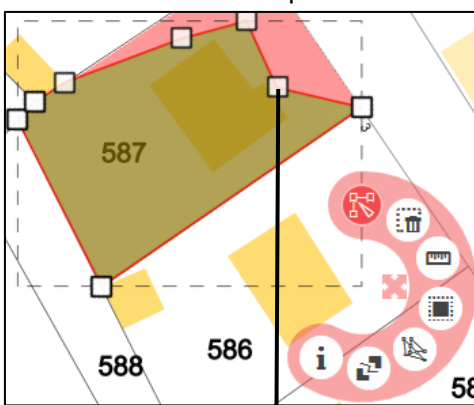
Cliquez sur  (éditer) pour modifier le contour de l'objet.



Clic gauche maintenu sur un point pour le déplacer.

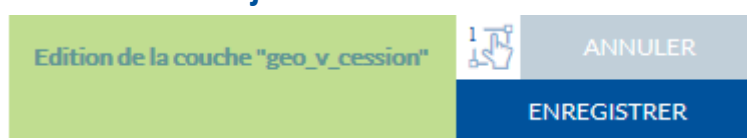


Double clic entre 2 points pour en créer un nouveau puis le déplacer en le sélectionnant comme le schéma précédent.



Point créé et déplacé

## 5 Sauvegardez la modification des objets



Cliquez sur **ENREGISTRER** pour terminer la saisie.

## 4 - Supprimer un objet

### 1 Activez la saisie des objets dans le menu de gauche



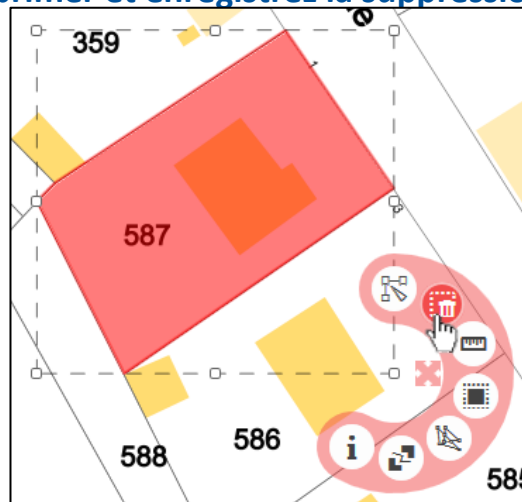
### 2 Cliquez sur l'outil de sélection



En cliquant sur le chiffre lié à cet outil, vous pouvez choisir le mode de sélection (sur simple clic, par emprise ronde, par emprise carré ou dessiner un périmètre personnalisé)

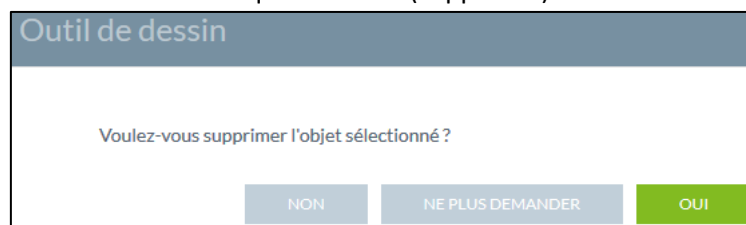
Ici, nous choisissons la sélection par clic

### 3 Sélectionnez l'objet à supprimer et enregistrez la suppression

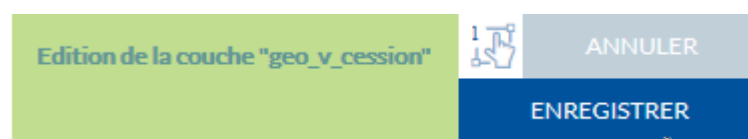


Une fois sélectionné, une nouvelle palette d'outils apparaît à droite.

Cliquez sur  (supprimer)



Cliquez sur **OUI** pour confirmer



Cliquez sur **ENREGISTRER** pour valider la suppression.