

Géoportail de GESTIM

Consultation par carte

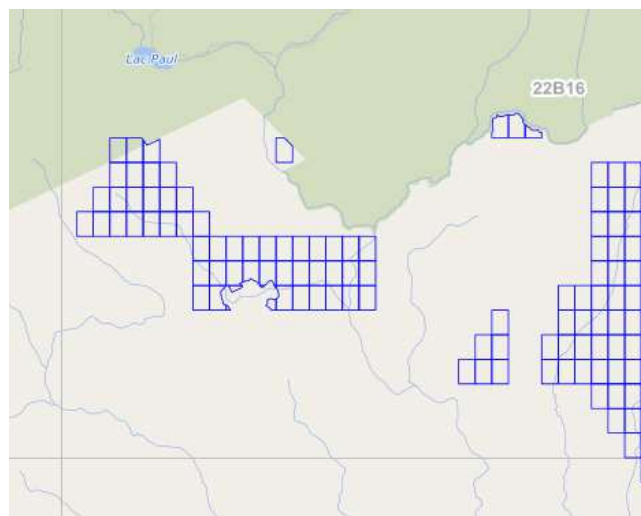
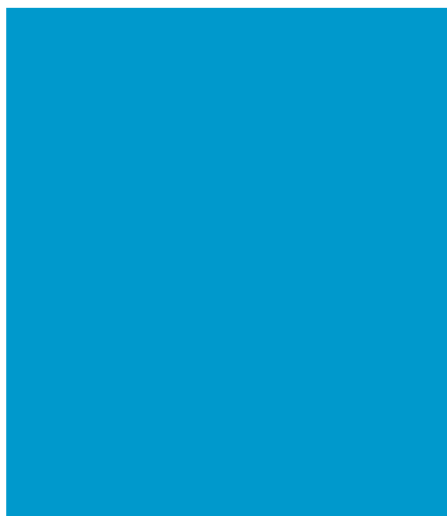
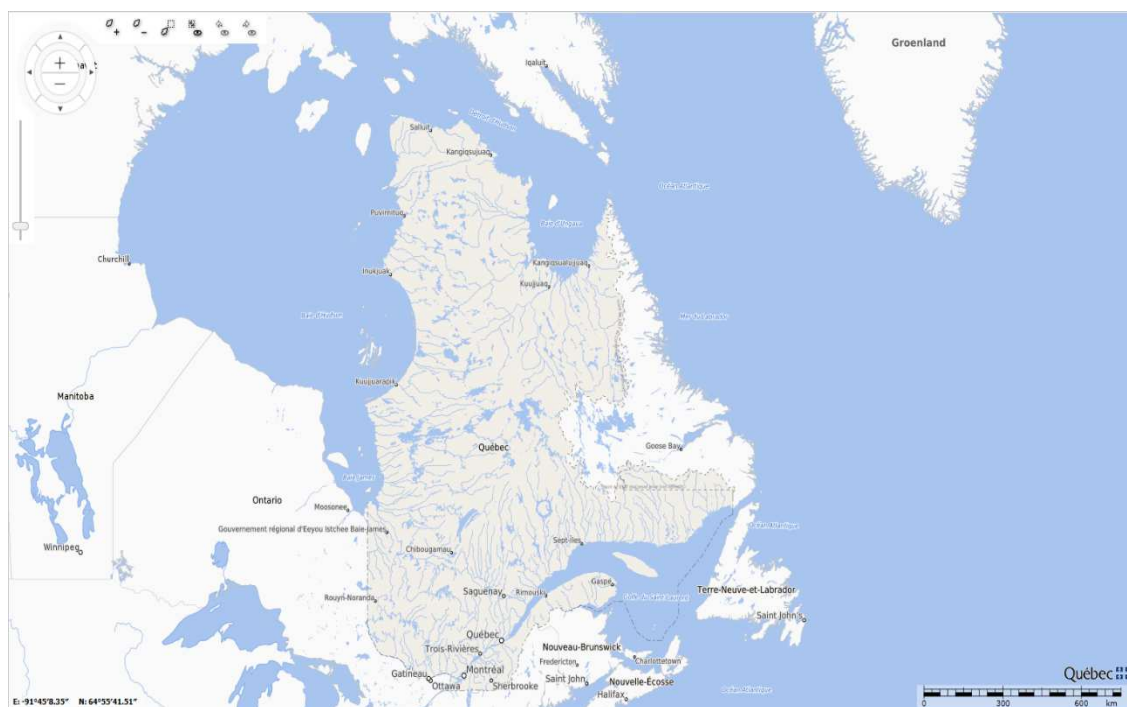
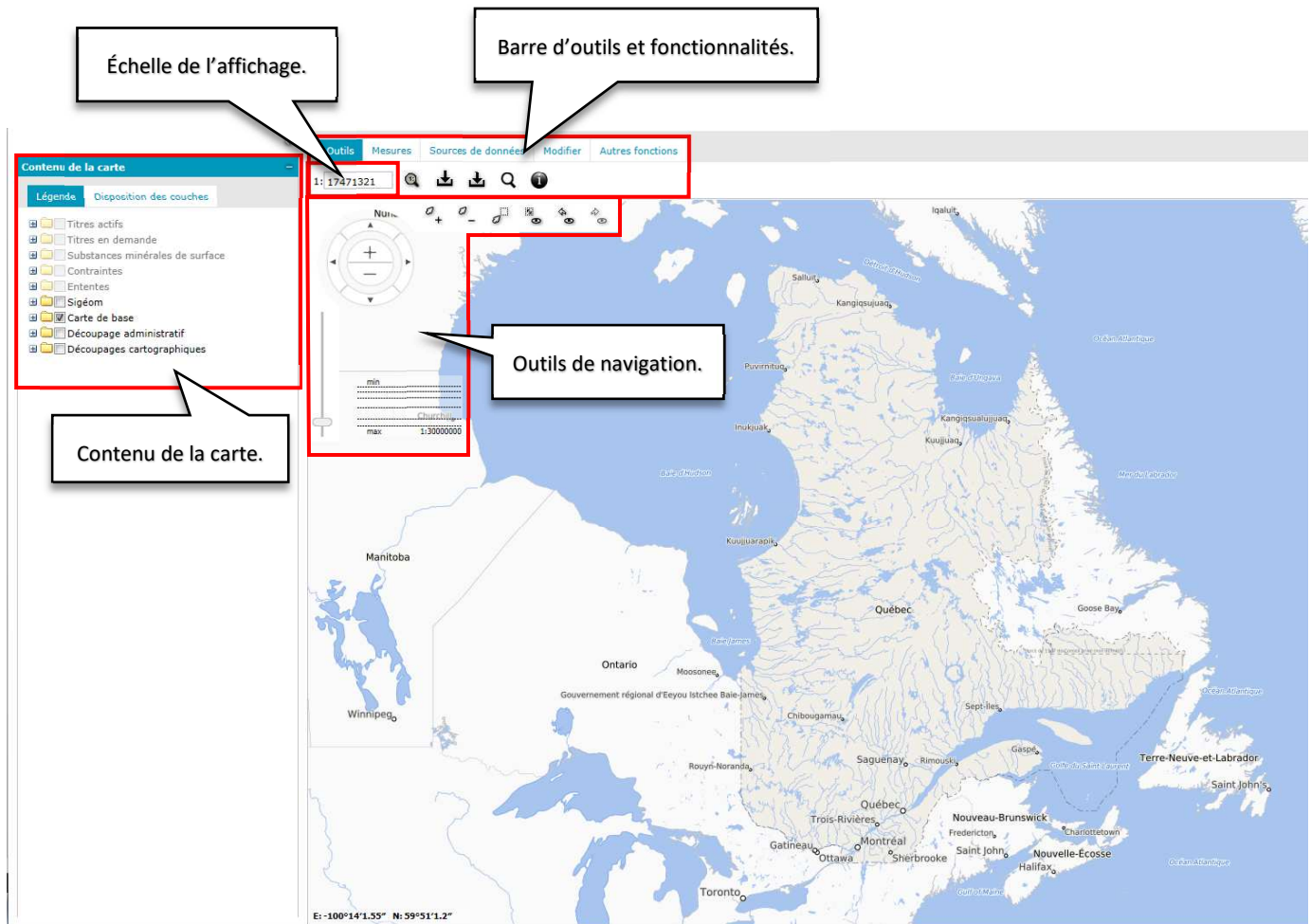


TABLE DES MATIÈRES

Section 1 : Présentation générale de la carte.....	3
Section 2 : Outils du Géoportail.....	3
2.1 Outils de navigation.....	4
2.2 Barre d'outils « Outils ».....	5
2.3 Barre d'outils « Mesures ».....	6
2.4 Barre d'outils « Sources de données ».....	6
2.5 Barre d'outils « Modifier ».....	7
2.6 Barre d'outils « Autres fonctions ».....	7
Section 3 : Présentation du menu d'affichage.....	8
Section 4 : Importation et exportation de données.....	8
4.1 Importation de données en Shapefile.....	8
4.2 Importation de données en KML ou GPX.....	10
4.3 gestion des données importées.....	11
4.4 Exportation de données en Shapefile ou KML.....	13
Section 5 : Boutons information, Recherche et localisation.....	14
5.1 Bouton Information.....	14
5.2 Bouton Recherche et localisation.....	15
Section 6 : sources de données.....	16
6.1 Définition d'une source de données WMS, WFS, WMTS et personnelle.....	16
6.2 Affichage des classes d'entités et des requêtes.....	20
Section 7 : Barre d'outils « Modifier ».....	21
7.1 Insertion d'une entité.....	21
7.2 Insertion du texte.....	23
7.3 Modification de la géométrie.....	24
7.4 Continuer la géométrie.....	25
7.5 Insertion d'un marqueur ou d'une annotation.....	26

SECTION 1 : PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE LA CARTE



SECTION 2 : OUTILS DU GÉOPORTAIL

Section 2.1 : présentation des **outils de navigation**.

Section 2.2 : présentation de la barre d'outils « **Outils** ».

Section 2.3 : présentation de la barre d'outils « **Mesures** ».

Section 2.4 : présentation de la barre d'outils « **Sources de données** ».

Section 2.5 : présentation de la barre d'outils « **Modifier** ».

Section 2.6 : présentation de la barre d'outils « **Autre fonctions** ».



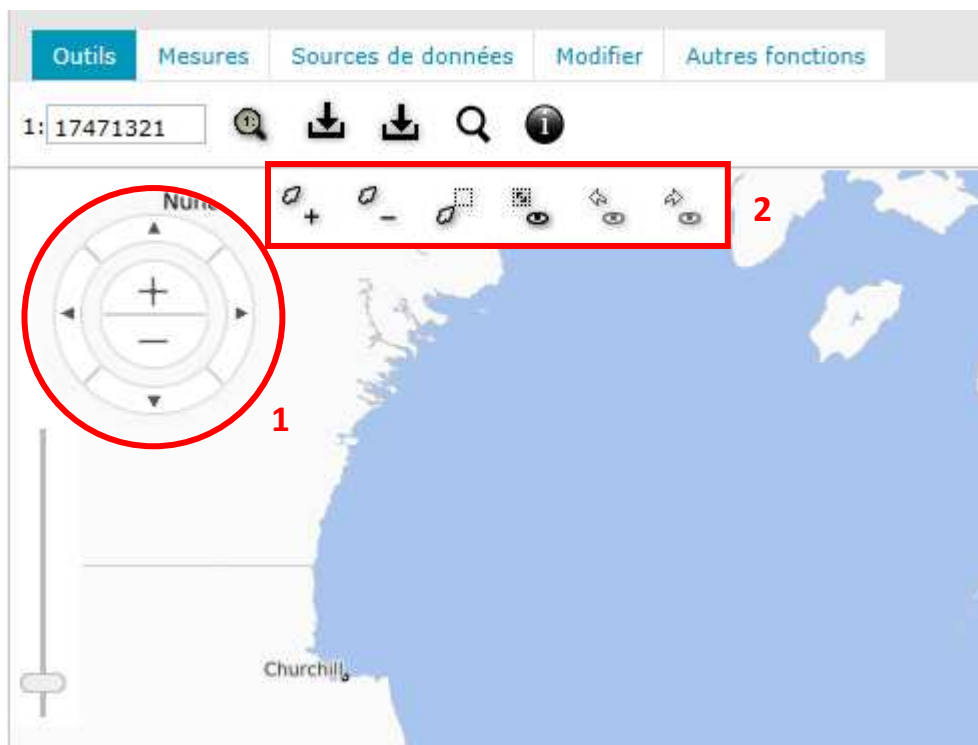
2.1 OUTILS DE NAVIGATION

Dans le géoportail, la navigation peut se faire à l'aide de la souris :

- la roulette de la souris permet, à l'aide de la fonction zoom, de grossir ou de réduire une partie d'image sur la carte;
- pour se déplacer sur la carte, il faut cliquer dans celle-ci et maintenir enfoncé le bouton gauche de la souris.

Autrement, des outils sont disponibles pour naviguer à travers la carte.

La roulette est un outil de navigation qui est affiché en permanence; elle est décrite au point 1. Lorsque vous passez votre curseur dans le secteur de la roulette, d'autres outils de navigation décrits dans la section 2 s'affichent. La figure suivante présente ces outils d'aide à la navigation.



1. Roulette de navigation



La roulette de navigation est un outil qui comprend trois fonctions permettant de naviguer à travers la carte.


Plus (+) et moins (-) : ces signes permettent d'utiliser les possibilités du zoom dans la carte.


Flèches : les flèches permettent de se déplacer, dans la carte, de gauche à droite et de haut en bas.


Barre défilante : cet outil permet également d'utiliser les fonctions du zoom.


2. Autres outils de navigation





Zoom avant () : lorsqu'il est centré sur la fenêtre de la carte, cet outil permet de faire un zoom vers l'avant.

Zoom arrière () : lorsqu'il est centré sur la fenêtre de la carte, cet outil permet de faire un zoom vers l'arrière.

Zoom dans un rectangle () : cet outil permet de faire un zoom vers l'avant selon la zone spécifiée sur la carte à l'aide de la souris.

Tout cadrer () : cet outil permet de recadrer la carte sur toutes les couches cochées dans le contenu de la carte.


Fenêtre cartographique précédente () : cet outil permet de revenir au cadrage cartographique précédent.


Fenêtre cartographique suivante () : cet outil permet de retourner au cadrage suivant après l'utilisation de la fonction *Fenêtre cartographique précédente*.


2.2 BARRE D'OUTILS « OUTILS »




Échelle d'affichage (1:) : cet outil permet de visualiser et de modifier l'échelle d'affichage.

Définir l'échelle d'affichage () : cet outil permet d'accéder à la carte en fonction de l'échelle d'affichage inscrite dans la section « Échelle numérique ».

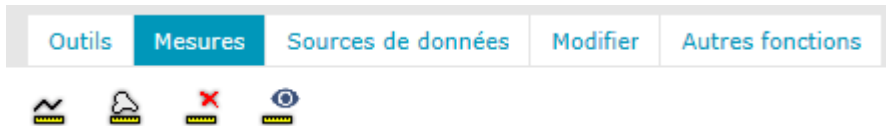
Ajouter Shapefile () : l'outil permet d'ajouter, dans la carte, des données provenant de fichiers en format Shapefile. Pour plus d'information, il faut se reporter à la section 4.

Ajouter KML ou GPX () : l'outil permet d'ajouter, dans la carte, des données provenant de fichiers en format KML ou GPX. Pour plus d'information, il faut se reporter à la section 4.

Recherche et localisation () : cet outil permet d'effectuer une recherche dans la carte par nom de lieu, adresse civique, code postal, numéro de feuillet SNRC, ainsi que par nom de canton ou de seigneurie. Pour plus d'information, il faut se reporter à la section 5.

Information (📘) : en cliquant sur l'élément désiré, l'outil permet de consulter les données attributives des couches interrogeables activées sous l'onglet « **Légende** » de la section « **Contenu de la carte** ». Pour plus d'information, il faut se reporter à la section 5.

2.3 BARRE D'OUTILS « MESURES »



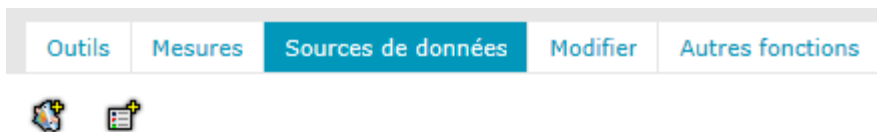
Mesurer une distance (📏) : l'outil permet de calculer la distance entre deux entités en traçant une ligne de l'une à l'autre. Il est possible de placer plusieurs segments de ligne.

Mesurer une superficie (📐) : l'outil permet de calculer la superficie d'une surface en traçant un polygone.

Effacer les mesures (✖) : l'outil permet d'effacer les mesures prises et affichées sur la carte.

Afficher/masquer les mesures (👁) : l'outil permet de masquer ou d'afficher, sur la carte, les mesures prises.

2.4 BARRE D'OUTILS « SOURCES DE DONNÉES »




Définir une source de données (🌐+) : l'outil permet de se connecter à un autre service de données à l'aide d'une adresse Web connue. L'utilisateur doit connaître le type de service auquel il veut se connecter, soit WFS, WMS et WMTS. Il est également possible de concevoir des bases de données personnelles. Pour plus d'information, il faut se reporter à la section 6.


Afficher les classes d'entités et les requêtes (📄+) : cet outil permet d'ajouter des classes d'entités au contenu de la carte. Pour plus d'information, il faut se reporter à la section 6.


2.5 BARRE D'OUTILS « MODIFIER »





Pour plus d'information sur l'utilisation de ces outils, il faut se reporter à la section 7.


Insérer une entité () : cet outil permet à l'utilisateur de concevoir une entité ponctuelle, linéaire ou surfacique dans une base de données personnelle.


Insérer du texte () : cet outil permet d'insérer du texte dans la carte.


Modifier la géométrie () : cet outil permet d'ajouter, de supprimer ou de déplacer un ou plusieurs points d'une géométrie existante.

Continuer la géométrie () : cet outil permet de continuer la géométrie d'une entité surfacique existante. Par exemple, la création d'une île dans une entité ou l'ajout d'une nouvelle géométrie avec les mêmes attributs.

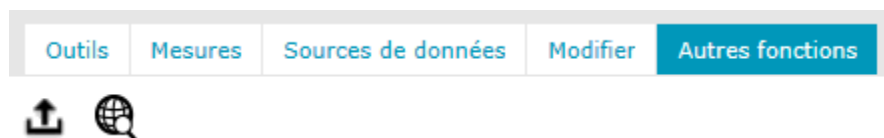
Déplacer la géométrie () : cet outil permet de déplacer, dans un autre endroit de la carte, l'entité sélectionnée.


Supprimer une partie de la géométrie () : cet outil permet de supprimer une partie de la géométrie et non pas la géométrie entière.


Supprimer les entités sélectionnées de la base de données () : cet outil permet de supprimer de la base de données personnelle l'entité sélectionnée.

Insérer un marqueur/une annotation () : cet outil permet d'ajouter une annotation dans la carte.

2.6 BARRE D'OUTILS « AUTRES FONCTIONS »

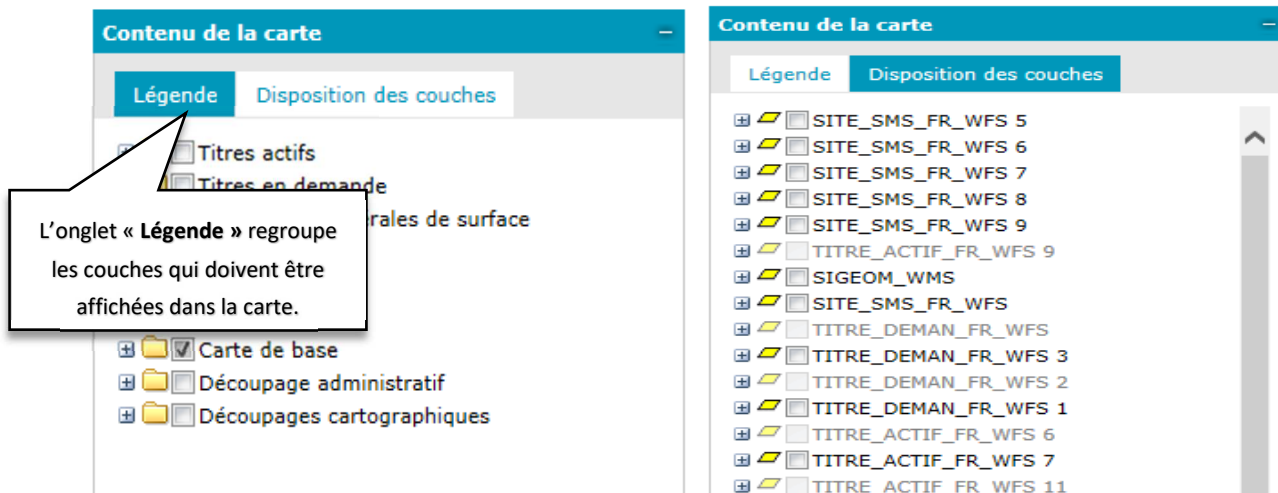


Exporter (kml, shp) () : l'outil permet d'exporter une couche d'entités en format KML ou Shapefile. Pour plus d'information, il faut se reporter à la section 4.

Localiser par des coordonnées () : l'outil permet de localiser un emplacement particulier à l'aide de coordonnées. Les quatre systèmes de coordonnées suivants sont disponibles dans le système de référence géodésique North American 1983.

- Géographique (longitude ou latitude)
 - degrés décimaux ou degrés-minutes-secondes.
- Lambert Québec
 - Est (X), Nord (Y).
- Transverse Universelle de Mercator (UTM)
 - Est (X), Nord (Y).
- Mercator Transverse Modifié (MTM)
 - Est (X), Nord (Y).

SECTION 3 : PRÉSENTATION DU MENU D’AFFICHAGE



Dans l’onglet « **Légende** », l’utilisateur peut cocher les couches qu’il désire voir apparaître sur la carte.

Dans l’onglet « **Disposition des couches** », l’utilisateur peut gérer la disposition des couches; autrement dit, déterminer dans quel ordre elles apparaissent dans la carte.

SECTION 4 : IMPORTATION ET EXPORTATION DE DONNÉES


[Section 4.1](#) : présentation de l’importation de données de format Shapefile.

[Section 4.2](#) : présentation de l’importation de données de format KML ou GPX.

[Section 4.3](#) : présentation de la manipulation des données importées.

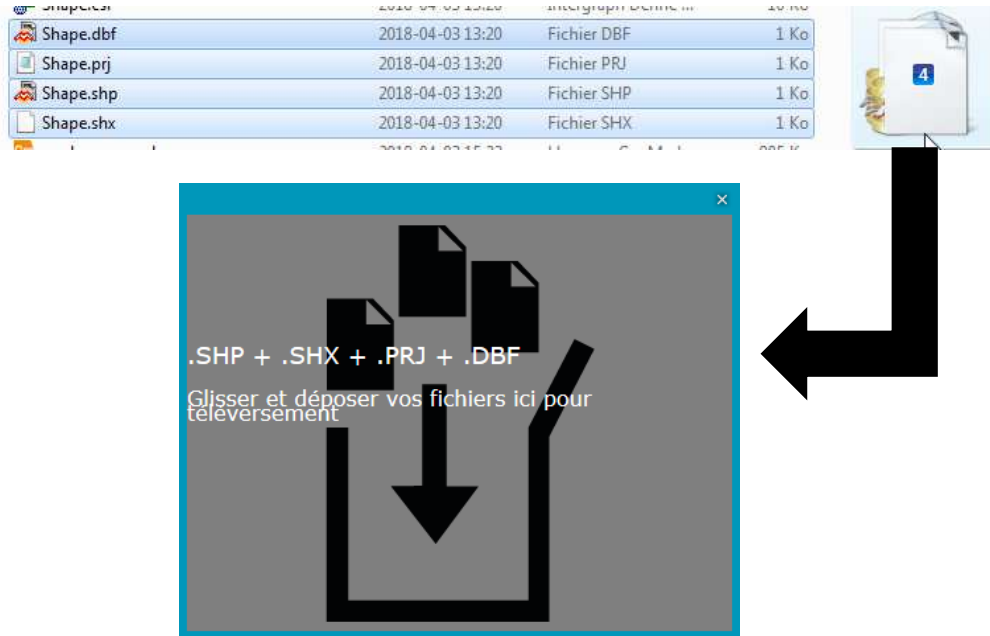
[Section 4.4](#) : présentation de l’exportation de données en format Shapefile ou KML.

4.1 IMPORTATION DE DONNÉES EN SHAPEFILE

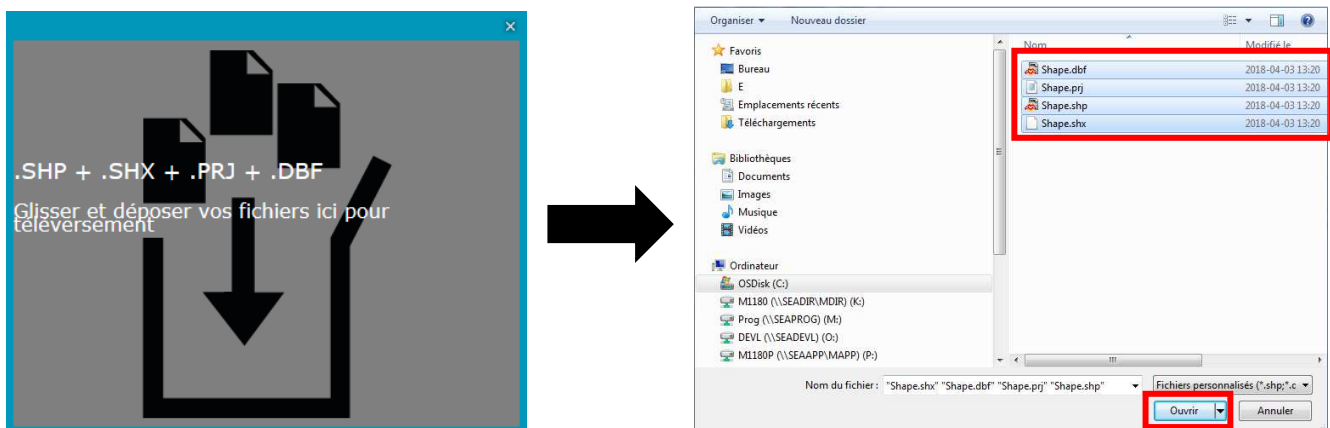
Dans la barre d’outils « **Outils** », il faut cliquer sur **Importer Shapefile** ().

Les deux manières d'agir suivantes sont offertes.

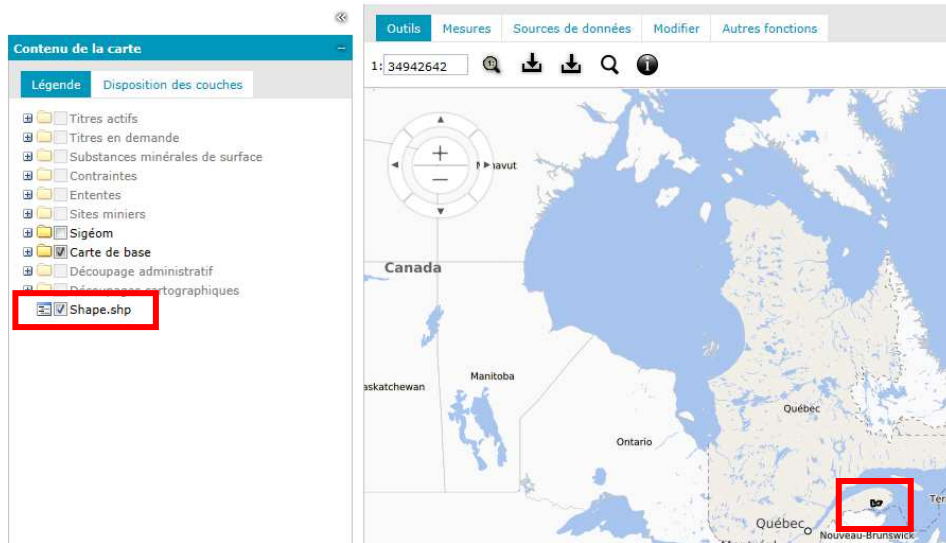
- 1- Dans la fenêtre qui apparaît, l'utilisateur doit glisser et déposer (« *Drag and drop* ») les quatre fichiers qui composent le Shapefile (les extensions de ces fichiers sont .SHP, .SHX, .PRJ et .DBF).



- 2- L'utilisateur peut également cliquer dans l'image qui suit. Une fenêtre de dialogue Windows s'ouvrira et l'utilisateur sera en mesure de naviguer dans les dossiers pour sélectionner les fichiers qui constituent le Shapefile (.SHP, .SHX, .PRJ, .DBF).



Le Shapefile s'affiche dans le menu d'affichage ainsi que dans la carte.

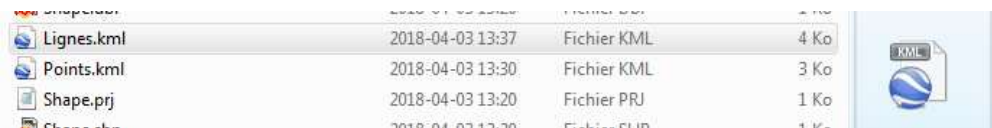


4.2 IMPORTATION DE DONNÉES EN KML OU GPX

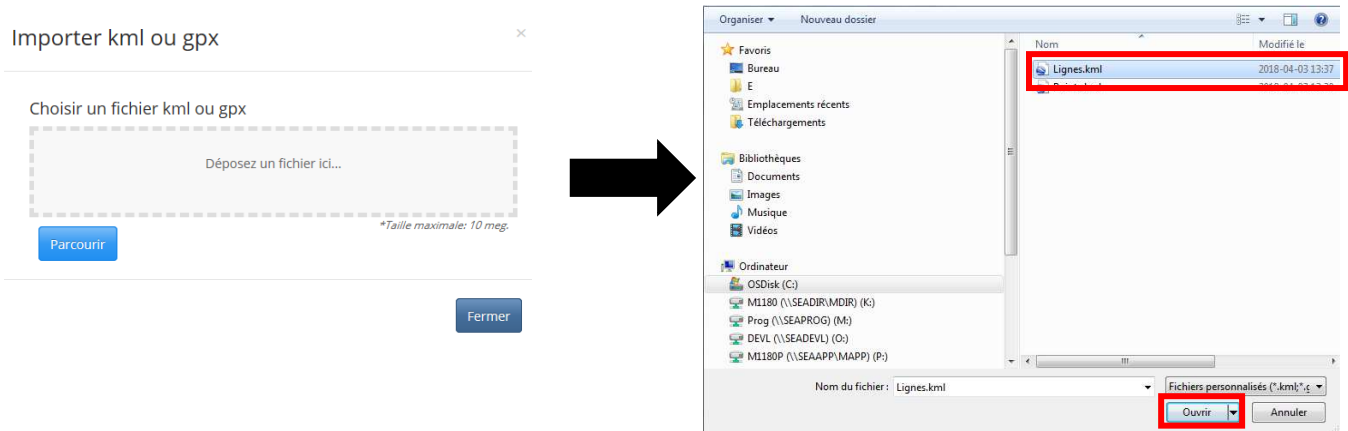
Dans la barre d'outils « **Outils** », il faut cliquer sur « **Importer KML ou GPX** (📁) ».

Les deux manières d'agir suivantes sont offertes.

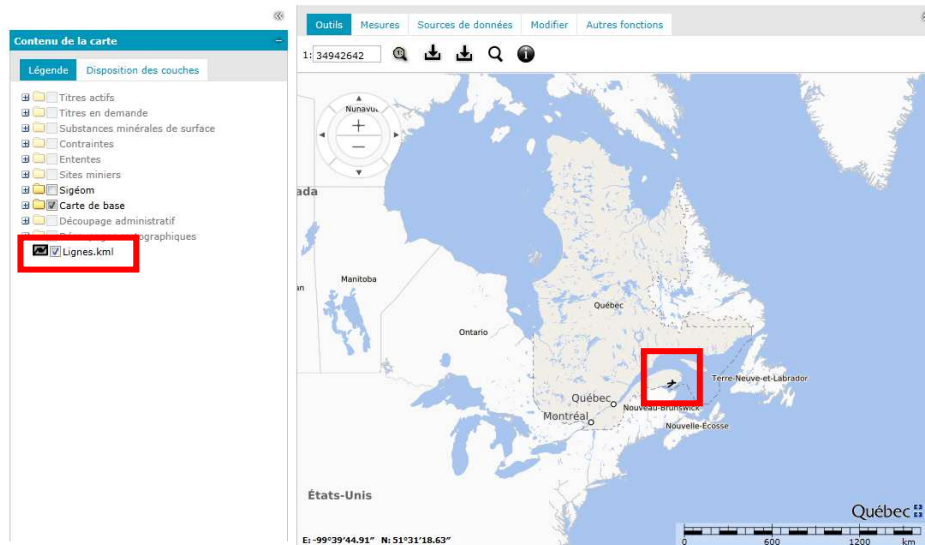
- 1- Dans la fenêtre qui apparaît, l'utilisateur doit glisser et déposer (« *Drag and drop* ») le fichier KML ou GPX.



- 2- L'utilisateur peut aussi cliquer dans l'image qui suit ou sur le bouton « Parcourir ». Une fenêtre de dialogue Windows s'ouvrira et l'utilisateur sera en mesure de naviguer dans les dossiers pour sélectionner le fichier KML ou GPX qu'il compte insérer dans la carte.



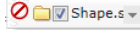
Le KML ou GPX apparaît dans le menu d'affichage ainsi que dans la carte.

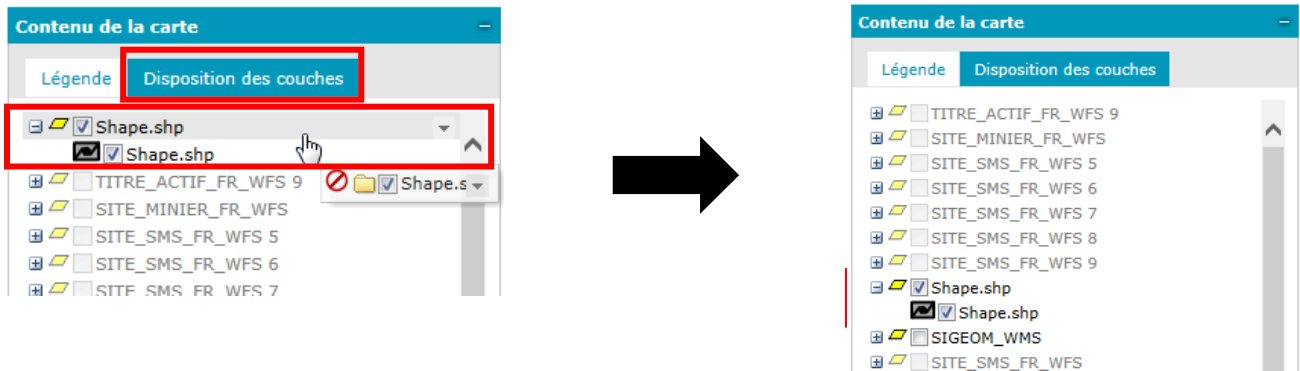


4.3 GESTION DES DONNÉES IMPORTÉES

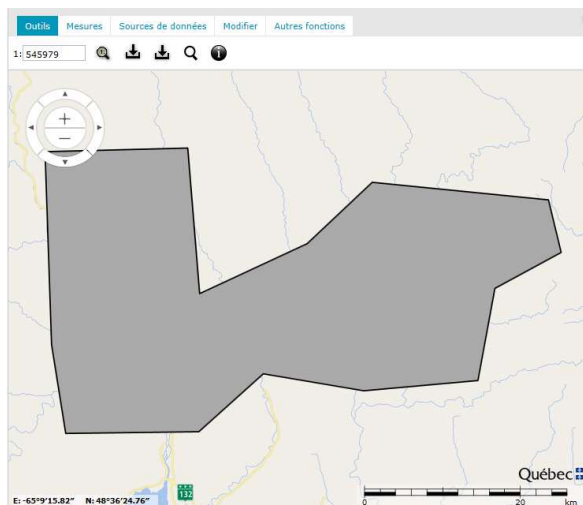
Les données importées dans la carte peuvent être gérées. Il est possible de déterminer l'ordre d'affichage de la couche, de cadrer la carte sur la couche et de déterminer le style de représentation de la couche.

Pour déterminer l'ordre d'affichage de la couche, il faut aller dans l'onglet « **Disposition des couches** ». Ensuite, il faut cliquer sur la couche en gardant le bouton gauche de la souris enfoncé, puis bouger

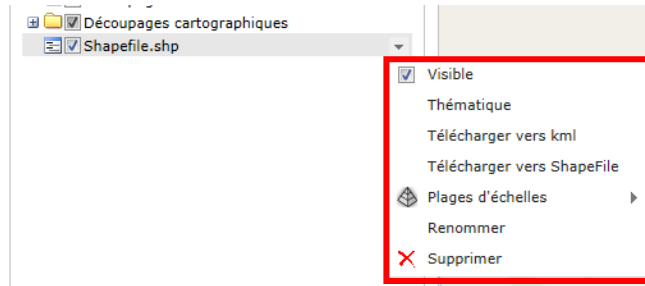
légèrement le curseur pour faire apparaître l'image suivante :  . À la suite de cette manœuvre, il faut déplacer la couche jusqu'à l'endroit désiré, puis relâcher le bouton gauche de la souris.



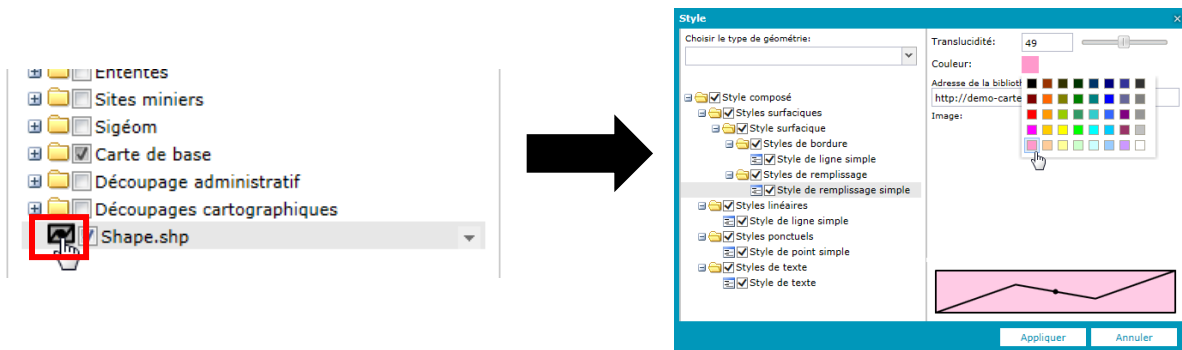
Il est possible de cadrer la carte sur la couche des données importées. Pour ce faire, il faut choisir l'onglet « **Disposition des couches** ». Ensuite, il faut passer le curseur au-dessus de la couche correspondant aux données importées; une flèche s'affichera alors. Finalement, il faut cliquer sur cette flèche et, dans le menu qui s'affiche, cliquer sur l'onglet « **Se centrer sur la couche** ».




L'utilisateur peut déterminer certains paramètres d'affichage de la couche dans l'onglet « **Légende** », en cliquant sur la flèche noire située à droite de la couche.



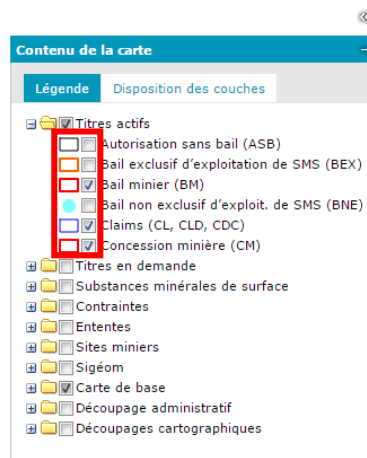
Il est aussi possible de modifier le style de la couche en cliquant sur l'icône située à gauche du nom de la couche utilisée. Dans la boîte qui s'affiche alors, il est possible de déterminer la couleur, la transparence, l'épaisseur du trait, etc., désirées.




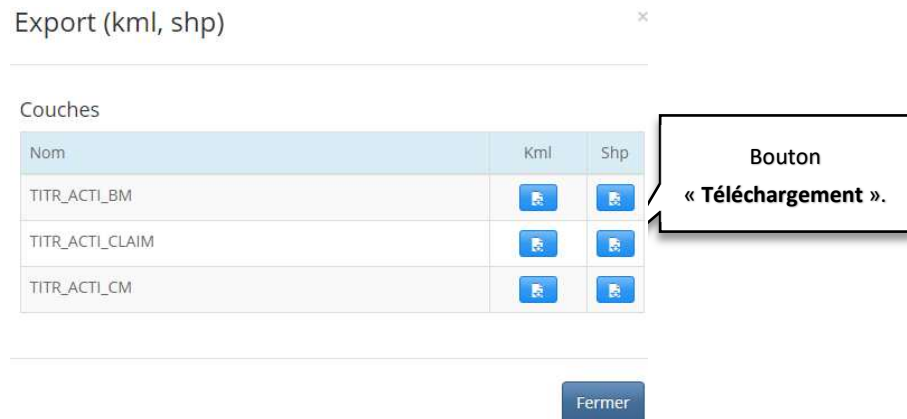
De plus, comme c'est le cas pour les autres couches interrogeables, il est possible d'interroger celle-ci à l'aide du bouton « **Information sur les couches affichées** () » de la barre d'outils « **Outils** ».

4.4 EXPORTATION DE DONNÉES EN SHAPEFILE OU KML

Tout d'abord, dans le contenu de la carte, à l'aide de l'onglet « **Légende** », il faut sélectionner la ou les couches qui doivent être exportées. Ces couches s'afficheront sur la carte.



Ensuite, dans la barre d'outils « **Autres fonctions** », il faut cliquer sur « **Exporter (kml, shp)** () ». Dans la fenêtre y apparaissant, il faut cliquer sur l'icône « **Télécharger** » située à droite du nom de la couche. Deux choix de formats de fichiers s'y trouvent : KML (Google Earth) ou SHP (Shapefile).



SECTION 5 : BOUTONS INFORMATION, RECHERCHE ET LOCALISATION

Section 5.1 : présentation du bouton **Information**.

Section 5.2 : présentation des bouton **Recherche** et **Localisation**.

5.1 BOUTON INFORMATION



Le bouton « **Information** » permet d'interroger les couches affichées en cliquant dans la carte. L'information sera donnée pour les types de couches suivants : WMS, WFS et Shapefile.

Si des couches se superposent à l'endroit où l'utilisateur a cliqué, l'information liée à chacune des couches interrogeables sera affichée dans des sections distinctes.

Pour voir les attributs des occurrences trouvées, l'utilisateur doit cliquer sur la section correspondant au nom de la couche qu'il désire consulter. (Se reporter à l'image ci-dessous.)

Information sur les couches affichées

TITR_ACTI_CLAIM (2 occurrence(s)) - WFS	
Occurrence #1	
id	TITR_ACTI_CLAIM.403650417
Identifiant_CLAIM	403650417
Superficie_du_polygone_ha	33.82
Info-bulle	32E10 X 0018 0005 1 CDC-2466140 (A) Exploration Midland inc. (82741) (100%)
Occurrence #2	
id	TITR_ACTI_CLAIM.403650418
Identifiant_CLAIM	403650418
Superficie_du_polygone_ha	7.32
Info-bulle	32E10 X 0018 0005 2 CDC-2466146 (A) Exploration Midland inc. (82741) (100%)

CONT_SUSP_TEMP (1 occurrence(s)) - WFS	

[Fermer](#)

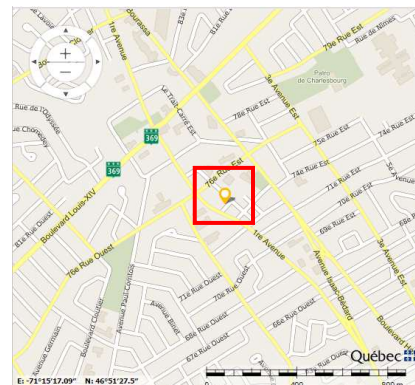
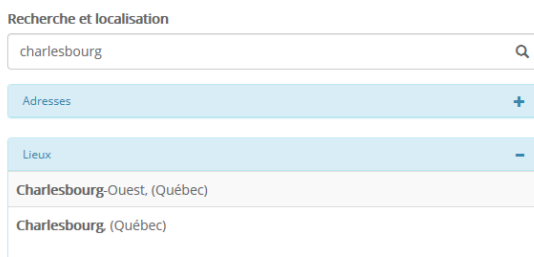
5.2 BOUTON RECHERCHE ET LOCALISATION



Il est possible d'effectuer une recherche dans la carte par nom de lieu, adresse civique, code postal, numéro de feuillet SNRC, ainsi que par nom de canton ou de seigneurie.

L'utilisateur doit saisir l'information désirée et l'aide à la recherche proposera des choix.

En cliquant sur le résultat désiré, la fenêtre cartographique se placera automatiquement à l'endroit voulu.

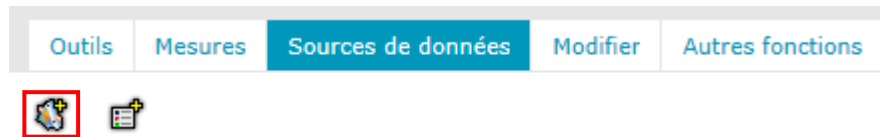


SECTION 6 : SOURCES DE DONNÉES

Section 6.1 : présentation du bouton **Définir une source de données WMS, WFS, WMTS et personnelle.**

Section 6.2 : présentation du bouton **Afficher les classes d'entités et les requêtes.**

6.1 DÉFINITION D'UNE SOURCE DE DONNÉES WMS, WFS, WMTS ET PERSONNELLE

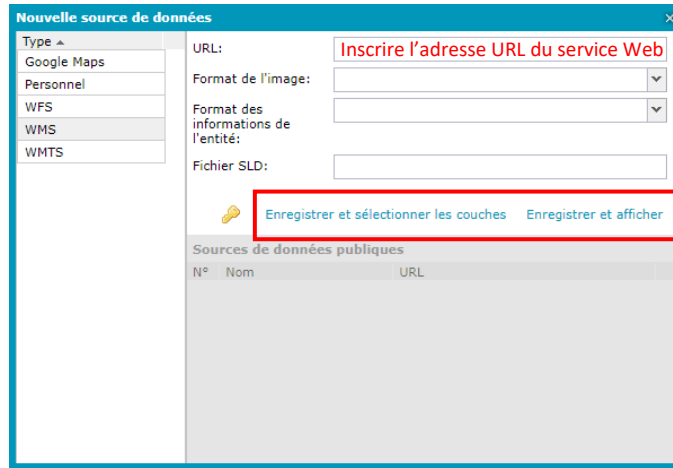


1. Lorsque l'utilisateur clique sur l'icône présentée ci-dessus, la fenêtre qui suit apparaît. Il est possible d'ajouter, dans la carte, des données provenant de services WEB tels que :
 - Web Map Service (WMS) – (données matricielles);
 - Web Feature Service (WFS) – (données vectorielles);
 - Web Map Tile Service – (données matricielles tuilées).

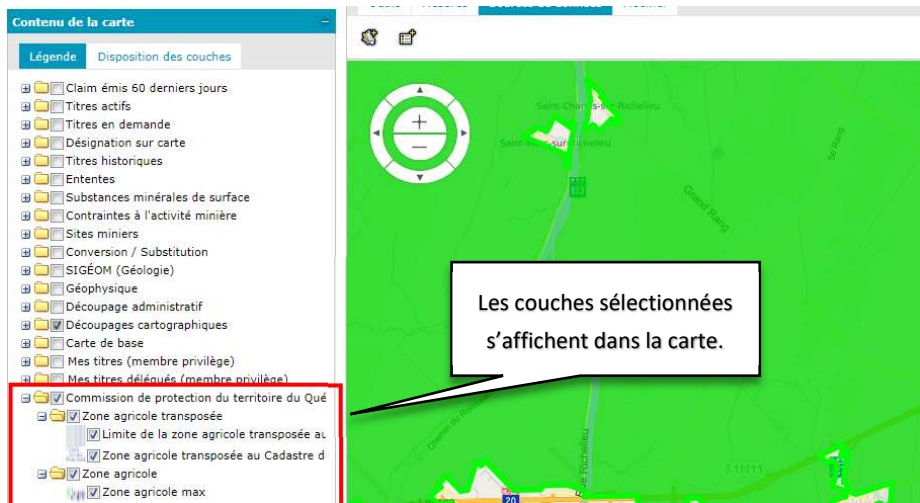
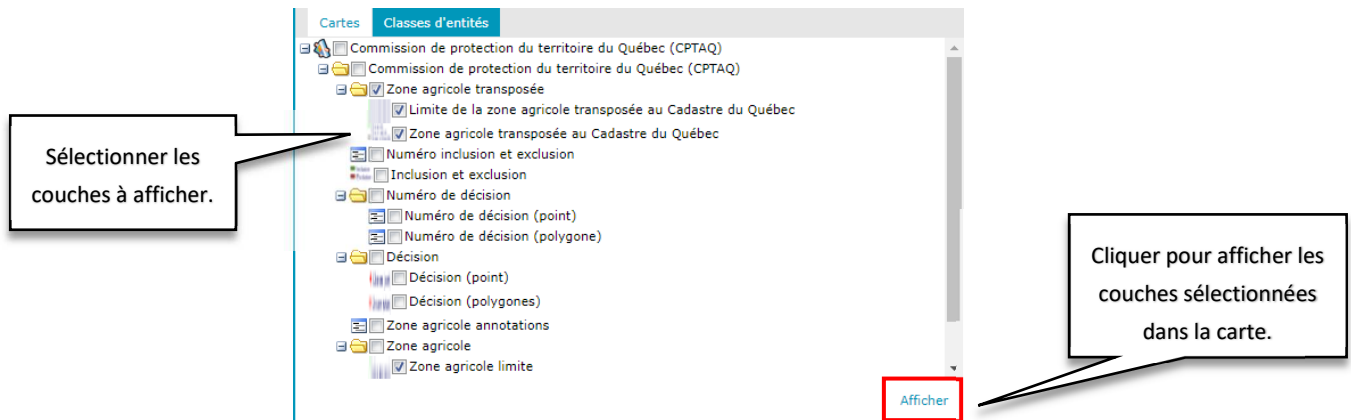
Sources de données publiques		
N°	Nom	URL

Le site web de **Données Québec** (<https://www.donneesquebec.ca/>) est une source fiable pour trouver de nombreux services Web sur divers sujets.

Pour insérer un service Web dans la carte interactive, il faut inscrire, dans la section « **URL** », l'adresse d'un service Web valide. Pour afficher les couches, il faut cliquer sur « **Enregistrer et sélectionner les couches** », sinon il faut cliquer sur « **Enregistrer et afficher** ».



L'option « **Enregistrer et sélectionner les couches** » permet de sélectionner et d'afficher dans la carte que les couches désirées par l'utilisateur.



L'option « **Enregistrer et afficher** » permet d'afficher toutes les couches du service Web.

Nouvelle source de données

Type ^

- Google Maps
- Personnel
- WFS
- WMS
- WMTS

URL:

Format de l'image:

Format des informations de l'entité:

Fichier SLD:

Enregistrer et sélectionner les couches Enregistrer et afficher

Sources de données publiques

N°	Nom	URL

Contenu de la carte

Légende Disposition des couches

- Claim émis 60 derniers jours
- Titres actifs
- Titres en demande
- Désignation sur carte
- Titres historiques
- Ententes
- Substances minérales de surface
- Contraintes à l'activité minière
- Sites miniers
- Conversion / Substitution
- SIGÉOM (Géologie)
- Géophysique
- Découpage administratif
- Découpages cartographiques
- Carte de base
- Mes titres (membre privilégié)
- Mes titres délégués (membre privilégié)
- Commission de protection du territoire du Qué
 - Zone agricole transposée
 - Limite de la zone agricole transposée au
 - Zone agricole transposée au Cadastre d
 - Numéro inclusion et exclusion
 - Inclusion et exclusion
 - Numéro de décision
 - Numéro de décision (point)
 - Numéro de décision (polygone)
 - Décision
 - Décision (point)
 - Décision (polygones)
 - Zone agricole annotations
 - Zone agricole
 - Zone agricole limite
 - Zone agricole max
 - Zone agricole min

Les couches s'affichent dans la carte.

- Il est également possible d'ajouter, dans la carte, une source de données personnelle, en vue de dessiner des entités (ponctuelle, linéaire et surfacique) et d'ajouter du texte.

Pour ce faire, il suffit de cliquer sur le type de source de données intitulé « **Personnelle** » et saisir un nom significatif pour cette source de données.

Nouvelle source de données

Type ▲
 Google Maps
Personnel
 WFS
 WMS
 WMTS

Nom: Test

Enregistrer et sélectionner les couches Enregistrer

Sources de données publiques

N°	Nom	URL

Inscrire ici un nom pour la source de données.

Le bouton « **Enregistrer** » permet d'enregistrer la source de données.

Le bouton « **Enregistrer et sélectionner les couches** » permet d'enregistrer la source de données et de concevoir des classes d'entités.

En cliquant sur le bouton « **Enregistrer et sélectionner les couches** », la fenêtre suivante apparaît.

Ajouter à la légende

Cartes Classes d'entités

Il faut cliquer sur l'onglet pour voir les classes d'entités ou pour en concevoir.

Classes d'entités

Pour concevoir des classes d'entités, il faut cliquer sur la flèche, puis sur « **Classes d'entités** ».

Définir les classes d'entités

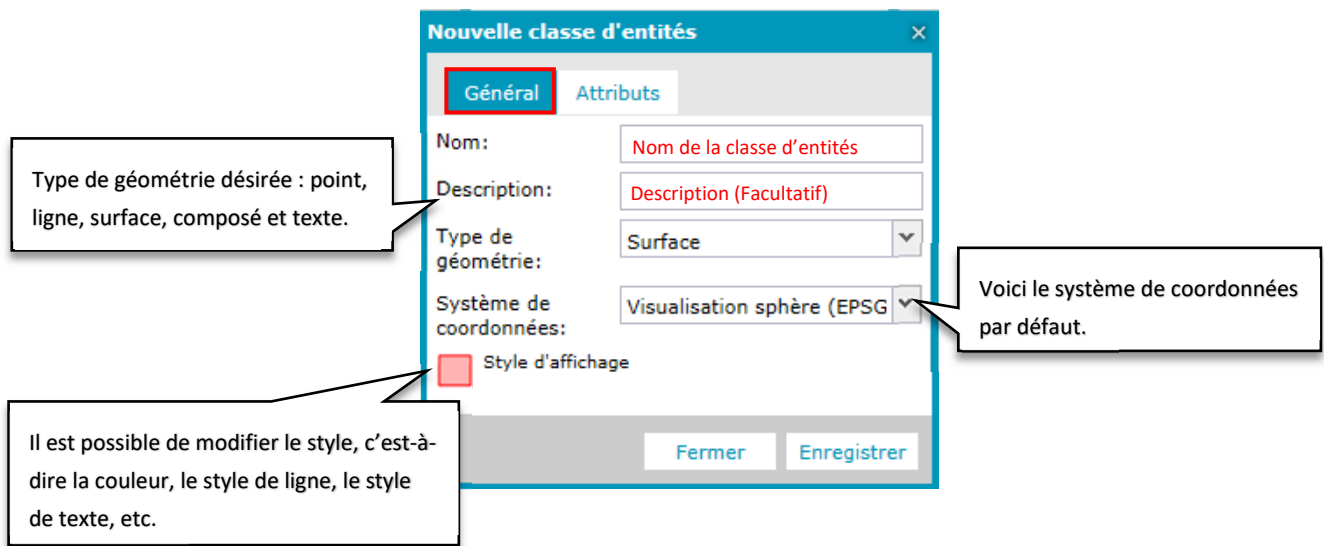
Test

Définir une classe d'entités

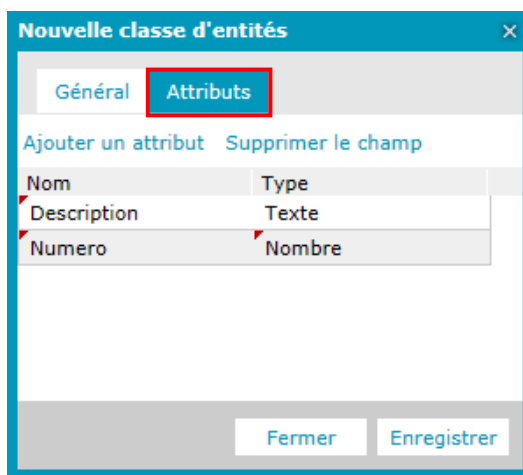
La fenêtre suivante apparaît. Il faut alors cliquer sur la flèche et sur « **Définir une classe d'entités** ».

IMPORTANT

Si vous désirez inscrire des attributs dans votre classe d'entités, il est primordial de ne pas en oublier avant de cliquer sur « **Enregistrer** » car, par la suite, vous ne pourrez plus en ajouter.



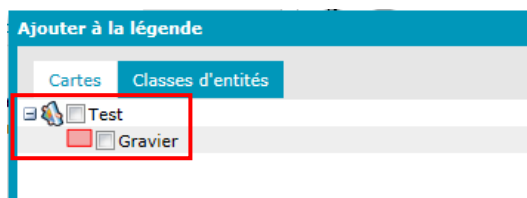
Cliquer sur l'onglet « **Attributs** ».



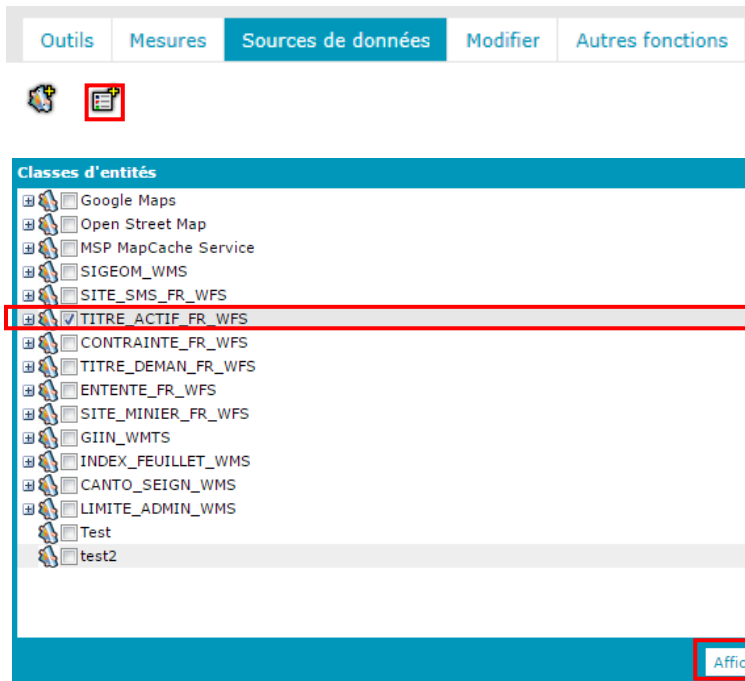
Il est possible d'ajouter des attributs aux entités; par exemple, une description, un numéro séquentiel, une superficie. Il faut alors cliquer sur « **Ajouter un attribut** », puis inscrire un nom et choisir le type. Il est important de choisir le bon type. Par exemple, pour une superficie, il faut choisir le type **nombre** et, pour une description, le type **texte**.

Lorsque cela est terminé, il faut cliquer sur le bouton « **Enregistrer** ».

Les classes d'entités apparaissent maintenant sous la source de données ainsi conçue.



6.2 AFFICHAGE DES CLASSES D'ENTITÉS ET DES REQUÊTES



Il est possible d'ajouter des couches dans la carte en sélectionnant la couche désirée et en cliquant sur « **Afficher** ». La couche apparaîtra dans la section « **Légende** ».

Pour ajouter des classes d'entités supplémentaires dans une source de données personnelle, il faut cliquer sur la flèche à la droite de ladite source de données. La fenêtre « **Définir les classes d'entités** » apparaîtra telle qu'elle se présente à l'étape 6.1 (section 2).

SECTION 7 : BARRE D'OUTILS « MODIFIER »

Section 7.1 : présentation du bouton **Insérer une entité**.

Section 7.2 : présentation du bouton **Insérer du texte**.

Section 7.3 : présentation du bouton **Modifier la géométrie**.

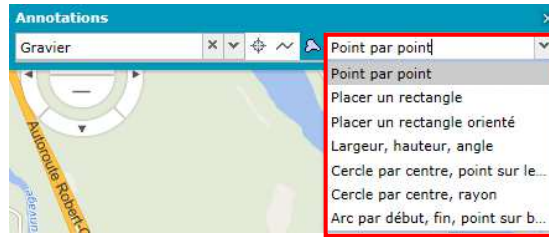
Section 7.4 : présentation du bouton **Continuer la géométrie**.

Section 7.5 : présentation du bouton **Insérer un marqueur/une annotation**.

Pour utiliser ces outils, vous devez concevoir une source de données personnelle (se reporter à la section 6).

7.1 INSERTION D'UNE ENTITÉ





Il faut sélectionner la méthode de numérisation désirée.

Par la suite, l'entité à numériser peut être débutée. Pour annuler la commande, il faut cliquer une fois sur le bouton droit de la souris.

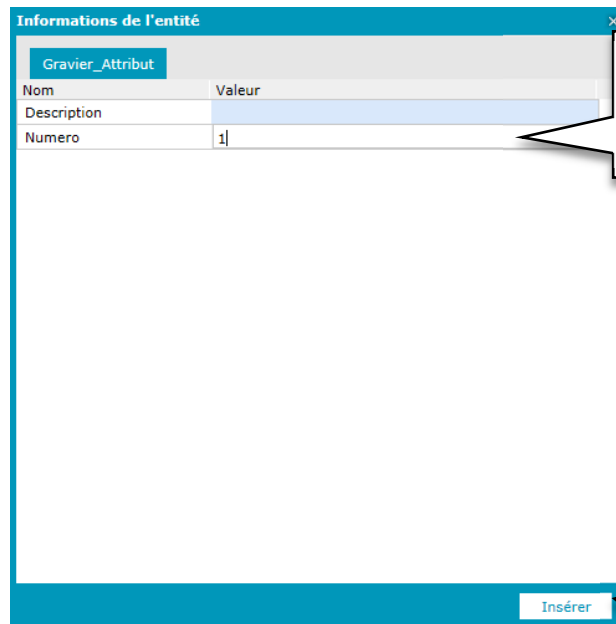


Cliquez pour placer un premier point. Par la suite, déplacez le curseur vers l'endroit désiré et cliquez pour placer un deuxième point et ainsi de suite.

Lorsque la numérisation est terminée, cliquez deux fois sur la souris.

Note : Avant de commencer ce processus, assurez-vous que le curseur représente une croix noire; sinon, sélectionnez de nouveau la méthode d'insertion.

Si des attributs ont été définis dans la classe d'entités, une fenêtre s'affichera lorsque la numérisation d'une entité sera achevée, le but visé étant de saisir ces attributs.



Pour inscrire des données, il faut faire un double clic dans le champ.

Lorsque cela est terminé, il faut cliquer sur « Insérer » pour sauvegarder les données.

En cliquant sur l'entité à l'aide du bouton « **Information** » (i) de l'onglet « **Outils** », il sera possible de consulter certaines données caractéristiques qui lui sont liées (se reporter à l'exemple ci-dessous).

Information sur les couches affichées ×

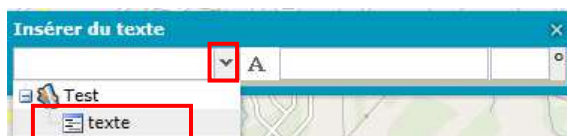
Gravier_Attribut (1 occurrence(s)) - Couche locale	
KEY	3b2a-2083-47cc-fb19
Description	Gravier
Numero	1

Fermer

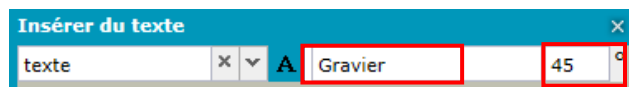
La procédure est la même pour les entités ponctuelles et linéaires.

7.2 INSERTION DU TEXTE

Pour insérer du texte dans une base de données personnelle, il faut cliquer sur « **Insérer du texte** » (A) de l'onglet « **Modifier** ». La boîte de dialogue suivante apparaît. Seules les classes d'entités de type « **texte** » apparaissent dans le menu déroulant. Il faut ensuite sélectionner la classe désirée.

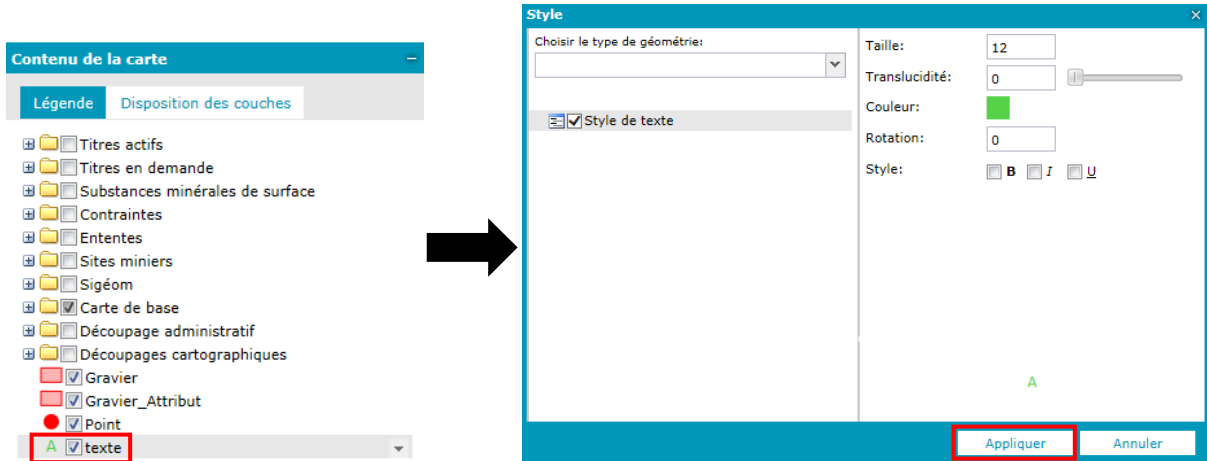


Il faut inscrire le texte devant être placé sur la carte et, au besoin, mentionner une orientation.




Par la suite, pour placer le texte à l'endroit désiré, il faut cliquer dans la carte. Si des attributs ont été définis dans la classe d'entités choisies, une fenêtre s'affichera lorsque la numérisation d'une entité sera achevée, le but étant de saisir ces attributs.

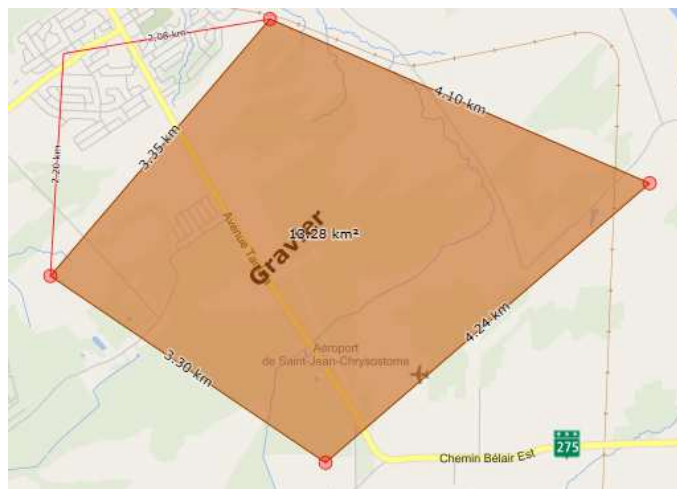
Il est toujours possible de changer les styles en faisant un double clic sur l'élément présent dans la légende.



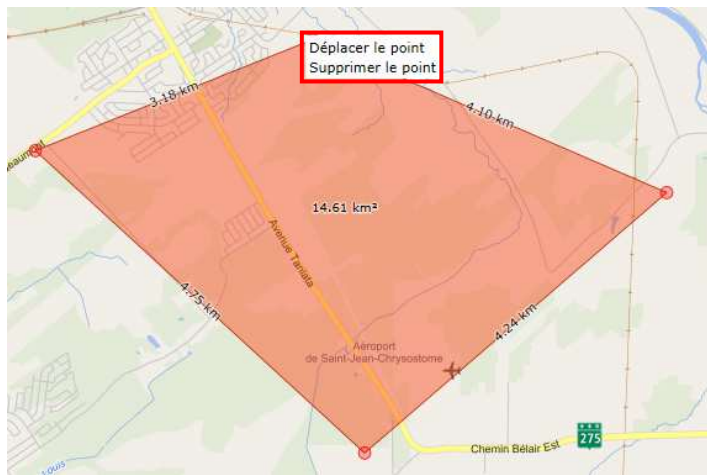
7.3 MODIFICATION DE LA GÉOMÉTRIE

Lorsque la forme doit être éditée, il faut la sélectionner. Lorsque l'élément est déterminé, il passe au vert. Ensuite, il faut cliquer sur l'outil « **Modifier la géométrie** » () de l'onglet « **Modifier** ». La forme se met en surbrillance et ses composantes sont représentées par des lignes et des points rouges.

Pour ajouter un point, il faut déplacer, le long de la géométrie, le curseur en forme de croix, puis cliquer pour définir la nouvelle représentation. Pour confirmer l'ajout, il faut faire un double clic.




Pour déplacer ou supprimer un point, il faut cliquer sur le point en question et, dans le menu, choisir l'action à faire. Un double clic permettra ensuite de confirmer l'action en cause.

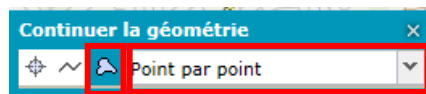


7.4 CONTINUER LA GÉOMÉTRIE

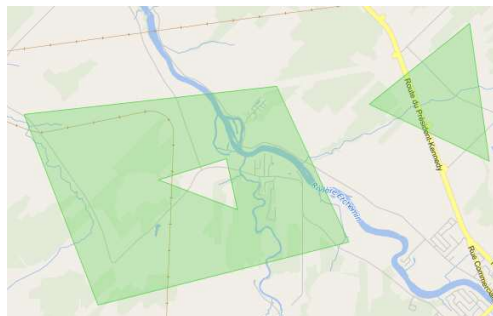
Cette option est valable pour des géométries de type surfacique uniquement.

Pour continuer la forme désirée, il faut la sélectionner. Lorsque la forme est sélectionnée, elle passe au vert. Ensuite, il faut cliquer sur l'outil « **Continuer la géométrie** » () de l'onglet « **Modifier** ».


Il faut alors sélectionner l'élément surfacique et la méthode de numérisation voulue. Pour confirmer, il faut effectuer un double clic.

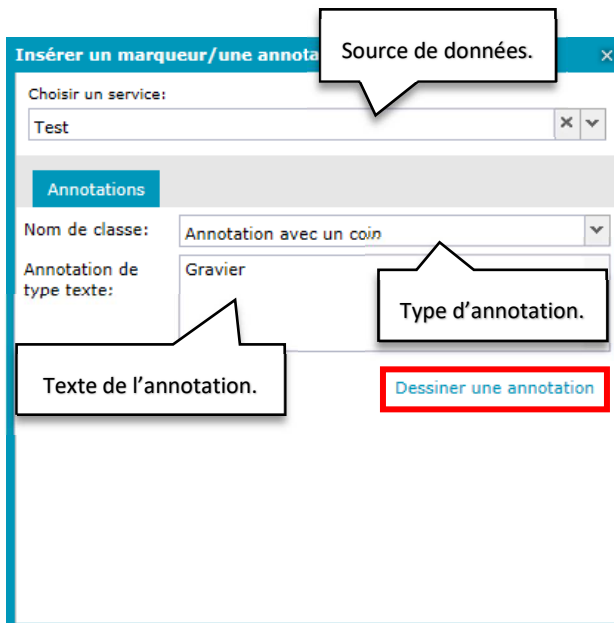


Il est également possible de concevoir une nouvelle forme ou de faire un vide dans une forme existante.



7.5 INSERTION D'UN MARQUEUR OU D'UNE ANNOTATION

Pour insérer un marqueur ou une annotation, il faut cliquer sur l'outil « **Insérer un marqueur/une annotation** » () dans l'onglet « **Modifier** ».



Source de données.

Choisir un service:
Test

Annotations

Nom de classe: Annotation avec un coin

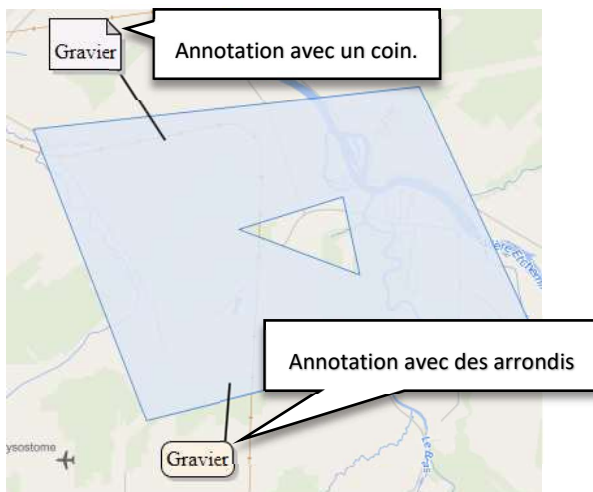
Annotation de type texte: Gravier

Type d'annotation.

Texte de l'annotation.

Dessiner une annotation

- Sélectionner la source de données.
- Choisir le type d'annotation voulu.
- Inscrire le texte de l'annotation.
- Cliquer sur **Dessiner une annotation**.



Un premier clic dans la vue cartographique déterminera l'emplacement du début du pointeur de l'annotation. Quant au double clic, il déterminera l'emplacement de la fin du pointeur et il permettra d'insérer l'annotation.