# L'édition et la table attributaire

Données nécessaires à la séance

## Introduction

Les données pouvant être mises à jour (modification, ajout) sont les entités (points, lignes, polygones) et les données attributaires. Avant la mise à jour des données, il est nécessaire de créer un modèle d'entités contenant toutes les informations requises pour la création des entités. Ce modèle pourra être issu de la symbologie de couches existantes. Les informations requises pour créer une entité sont la couche dans laquelle l'entité sera ajoutée, les attributs associés à la nouvelle entité, et l'outil qui sera utilisé pour créer l'entité. Les étapes générales de mise à jour sont :

1. Préparation des données (références spatiales identiques des couches, symbologie, création des champs de la table attributaire).
2. Ouverture d'une session de mise à jour.
3. Choix d'un modèle d'entité et d'un outil de construction.
4. Paramétrisation de l'environnement de capture (barre d'outils "capture"). 
5. Création ou modification des entités et/ou des attributs.

## Création et préparation d'un fichier Shape

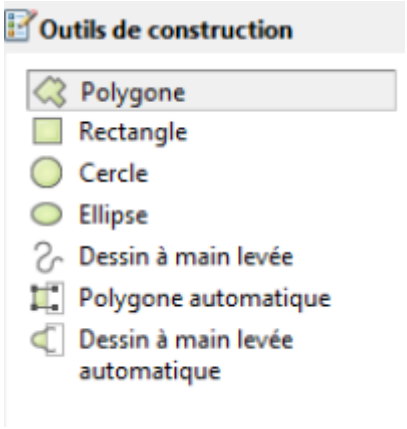
1. Ouvrez ArcCatalog
2. Dans votre répertoire de travail créez un nouveau fichier de formes (shapes) de type polygones (clic droit sur le répertoire puis "Nouveau" - "Fichier de formes" - "Polygones"). Nommez-le "Facies". Renseignez la géodésie suivante : WGS84, Mercator.
3. Importez le shape "Facies" dans ArcMap.
4. Ouvrez la table attributaire et rajoutez le champ "Sediment". Ce champ doit être de type texte. Dans la partie propriétés du champ indiquez 20. Il s'agit du nombre de caractères contenu dans chaque cellule du champ.

## Mise à jour des entités surfaciques et des attributs dans ArcMap.

1. Dans ArcMap ajoutez le raster "Carte".
2. Démarrez une session de mise à jour à partir de la barre d'outils "Editeur".




1. Affichez la fenêtre "Créer des entités". 




1. A partir des outils “Polygone” ou “Polygone automatique” numérisez une partie de la couche “Carte”.
2. Après la création de chaque polygone renseignez la nature du sédiment associée dans le champ “sédiment” de la table attributaire.
3. Lors de la numérisation vous pouvez vous aider des options du menu Editeur (combiner, découper, …).
4. Une fois un polygone crée, vous pouvez le modifier avec l'outil de mise à jour.
5. Si vous désirez modifier une limite commune entre deux polygones, utilisez la barre d'outils “Topologie”. L'outil “mise à jour de la topologie ” vous permet de modifier les limites communes ou les sommets communs.
6. La barre d'outils “mise à jour avancée” permet de simplifier, lisser des polygones ou polylignes. Testez ces outils.
7. Enregistrez et quittez la session de mise à jour à partir de la barre d’outils “Editeur”.
8. Adaptez la symbologie avec des couleurs proches de la carte initiale (Carte.jpg).

## Création d’une entité ponctuelle à partir de ces coordonnées XY.

1. Ajoutez le fichier “Carottes” dans ArcMap.
2. Démarrez une session de mise à jour et assurez-vous que l’outil de construction “Point” est sélectionné.
3. Créez une nouvelle carotte à partir des coordonnées suivantes : 36°18’N / 7°40’O (à partir d’un clic droit dans la fenêtre de visualisation).
4. Dans la boite à outils “Editeur” ouvrez la fenêtre “Attributs” pour afficher les attributs de la nouvelle entité. Modifiez la valeur “Carotte” en spécifiant “TD3” ainsi que la valeur “Date” en spécifiant la date d’aujourd’hui.
5. Enregistrez les mises à jour.

## Mise à jour d’un attribut pour plusieurs entités.

1. Effectuez un zoom sur l’étendue globale de la carte.
2. Sélectionnez toutes les entités de la couche “Carottes”.
3. Ouvrez la fenêtre “Attributs”.
4. Cliquez sur le nom de chaque entité et consultez ses attributs.
5. Dans la fenêtre “Attributs”, cliquez sur “Carottes”.
6. Modifiez sa valeur “Mission” en spécifiant “CADISAR”.
7. Cliquez de nouveau sur chaque entité, puis cliquez sur “Carottes”. La valeur entrée au niveau de la couche a été distribuée à toutes les entités sélectionnées.

8. Enregistrez les mises à jour puis quittez la session de mise à jour.

## Calcul des valeurs attributaires.

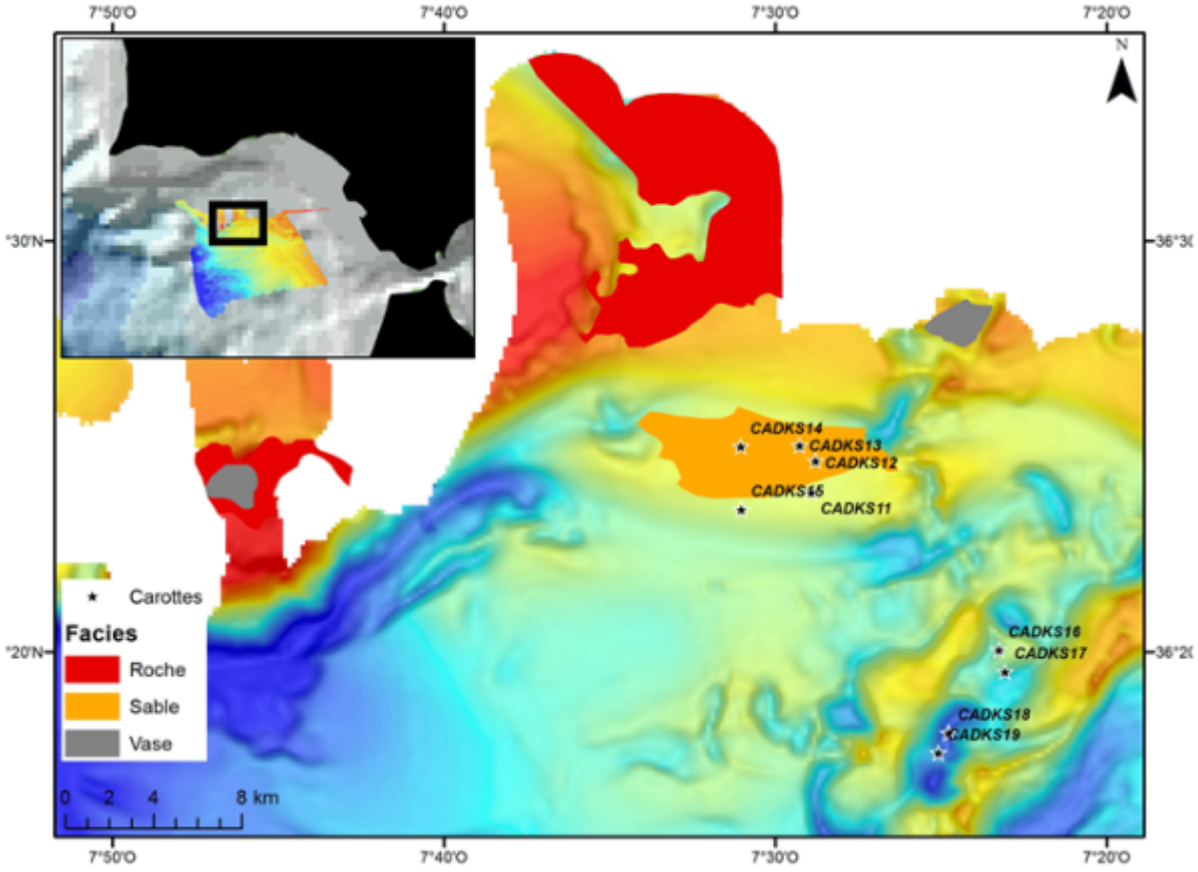
1. Démarrez une session de mise à jour.
2. Ouvrez la table attributaire de la couche “Carottes”.
3. Cliquez avec le bouton droit sur l’en-tête du champ “Latitude” et sélectionnez “Calculer la géométrie”.
4. Vérifiez que les valeurs des champs proposés sont correctes avant de valider le calcul.
5. Procédez de la même manière pour calculer les valeurs du champ “Longitude”.
6. Enregistrez les mises à jour et fermez la session de mise à jour.

## Ajout d'un champ.

1. Ouvrez la table attributaire de la couche “Facies”.
2. Ajoutez-y un champ de type Réel double. Nommez ce champ “Surface”. Attention, pour créer un champ, la session de mise à jour doit être fermée.
3. Dans le champ que vous venez de créer, calculez les surfaces (en km2) des entités.

## Mise en forme des données.

1. Ajouter le raster “mnt”, réaliser un thème d'ombrage et utilisez une symbologie adaptée.
2. A partir des couches “Carottes”, “Facies”, “mnt”, “Etopo2” (Séance1), et “Country” (Séance1), réalisez une mise en page avec un carroyage, une légende, une échelle et l'emprise de la carte sur une du golfe de Cadix.
3. Exporter la carte finale au format “png”.




From:
http://www.geocean.net/wikisig/ -

Permanent link:
**http://www.geocean.net/wikisig/doku.php?id=edition:start&rev=1595495579**

Last update: **2020/07/23 09:12**