

QGIS (2.x - 3.x) - Fiche 07c - Créer une couche vectorielle et lui attribuer un style - Créer des polygones

Créer un fichier vectoriel (shapefile ou shp)

Menu **Couche / Créer une couche / Nouvelle couche shapefile ...**

Choisir **Ligne**.

Type

☐ Point ☐ Ligne ☒ Polygone

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**.

Nouveau champ

Nom:

Type:

Longueur: Précision:

Ce nouveau champ doit apparaître dans la fenêtre du bas. Puis **OK**.

Liste des champs

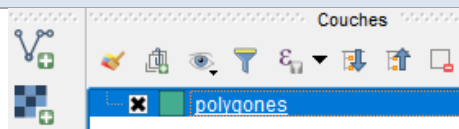
Nom	Type	Longueur	Précision
id	Integer	10	
nom	String	80	

Le logiciel propose d'enregistrer la nouvelle couche sous la forme d'un fichier **shp**.

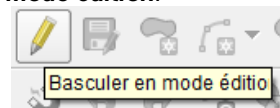
Choisir le répertoire de destination, attribuer un nom au fichier puis **Enregistrer**.

A ce stade, les polygones n'existent que sous la forme d'un titre et d'un affichage par défaut.

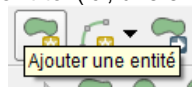
Créer les entités de ce fichier



Cliquer sur la couche (la ligne doit apparaître en bleu), puis sur **Basculer en mode édition**.



Choisir **Ajouter une entité**. (ici, une entité = 1 polygone)



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.

polygones - Attributs d'entités

id:

nom:

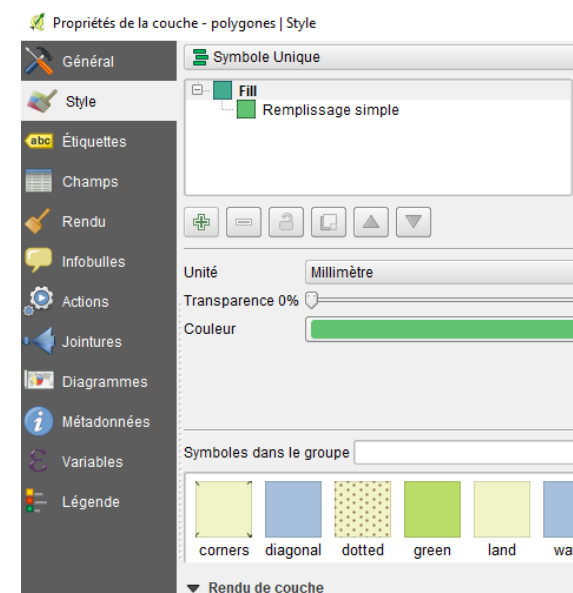
Ajouter autant d'entités que de polygones désirés. Des corrections sont possibles (déplacer ou supprimer des nœuds). Pour terminer, cliquer sur **Enregistrer les modifications** puis désactiver le mode édition.



Soigner le style ...

Un double clic sur la couche ou un clic droit puis **Propriétés** permettent d'ouvrir l'onglet du **Style** ou de **Symbologie**.

Activer **Fill** (2.x) ou **Remplissage** (3.x) permet de modifier la couleur, la transparence de la ligne, de lui attribuer un symbole particulier, etc..



Activer **Remplissage simple** permet d'affiner le **Style** :

- bordure,
- style de remplissage,
- style de bordure,
- style de jointure,
- largeur de bordure externe, etc..