

**10**

# Editing parte geometrica dei dati vettoriali

# Che cosa si intende per editing

Un GIS è soprattutto uno strumento per analisi e interrogazione di banche dati esistenti.

Molti programmi GIS, QGIS è fra questi, hanno funzionalità per la creazione e la modifica dei dati.

## Che cosa si intende per editing

Per la parte geometrica:

- importazione di file DXF
- importazione di file di testo puntuali
- creazione di nuovi shape puntuali e poligoni
- aggiunta o cancellazione di poligoni in layer esistenti
- modifica di poligoni ed entità

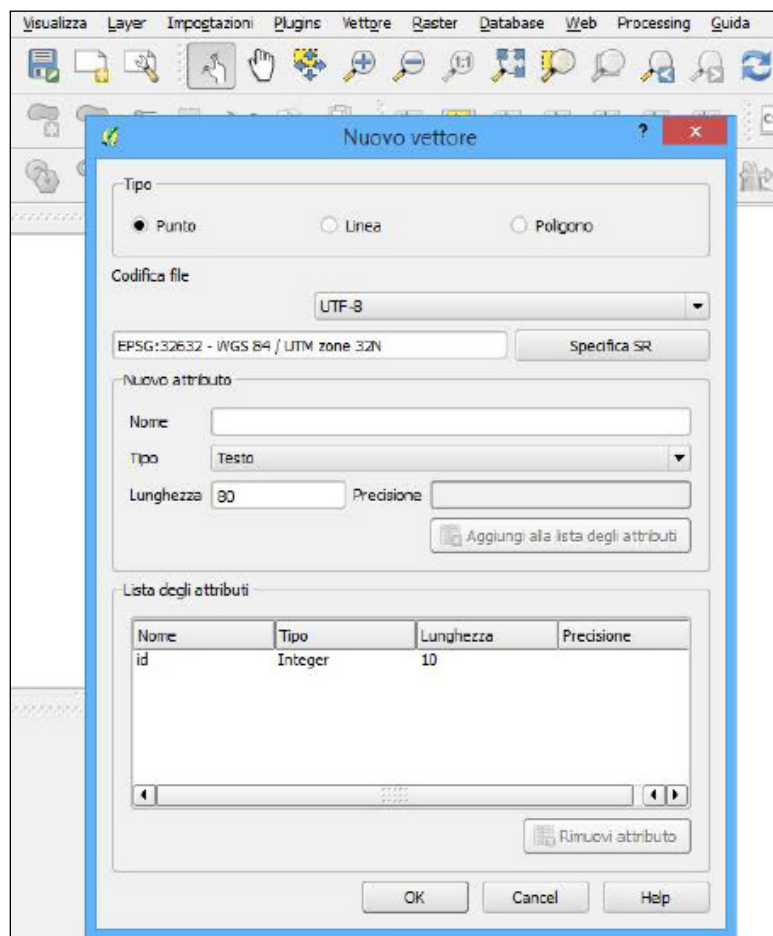
Per la parte tabellare:

- creazione di campi
- cancellazione di campi
- modifica manuale del contenuto di campi
- campi calcolati

# 10.1

## Creazione di uno shape

# Creazione di uno shape

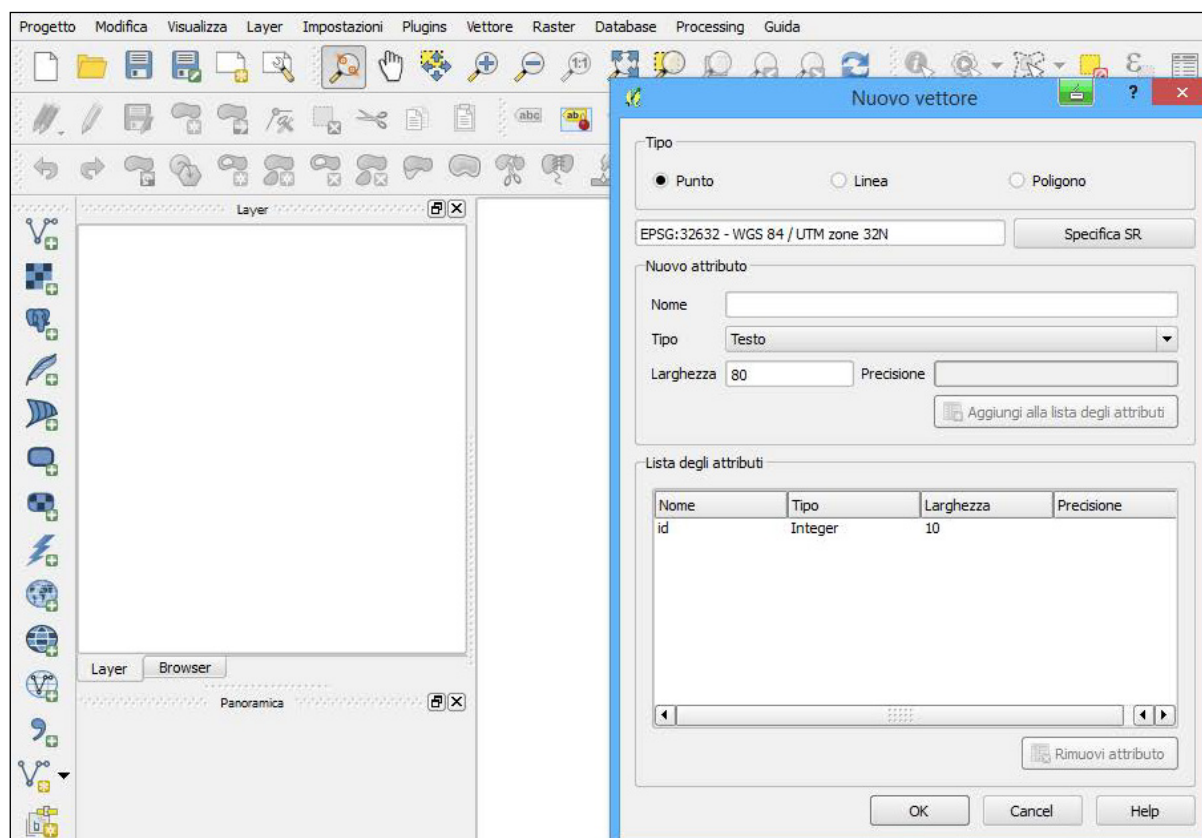


**Progetto nuovo**

SR 32632

WGS84 UTM32N

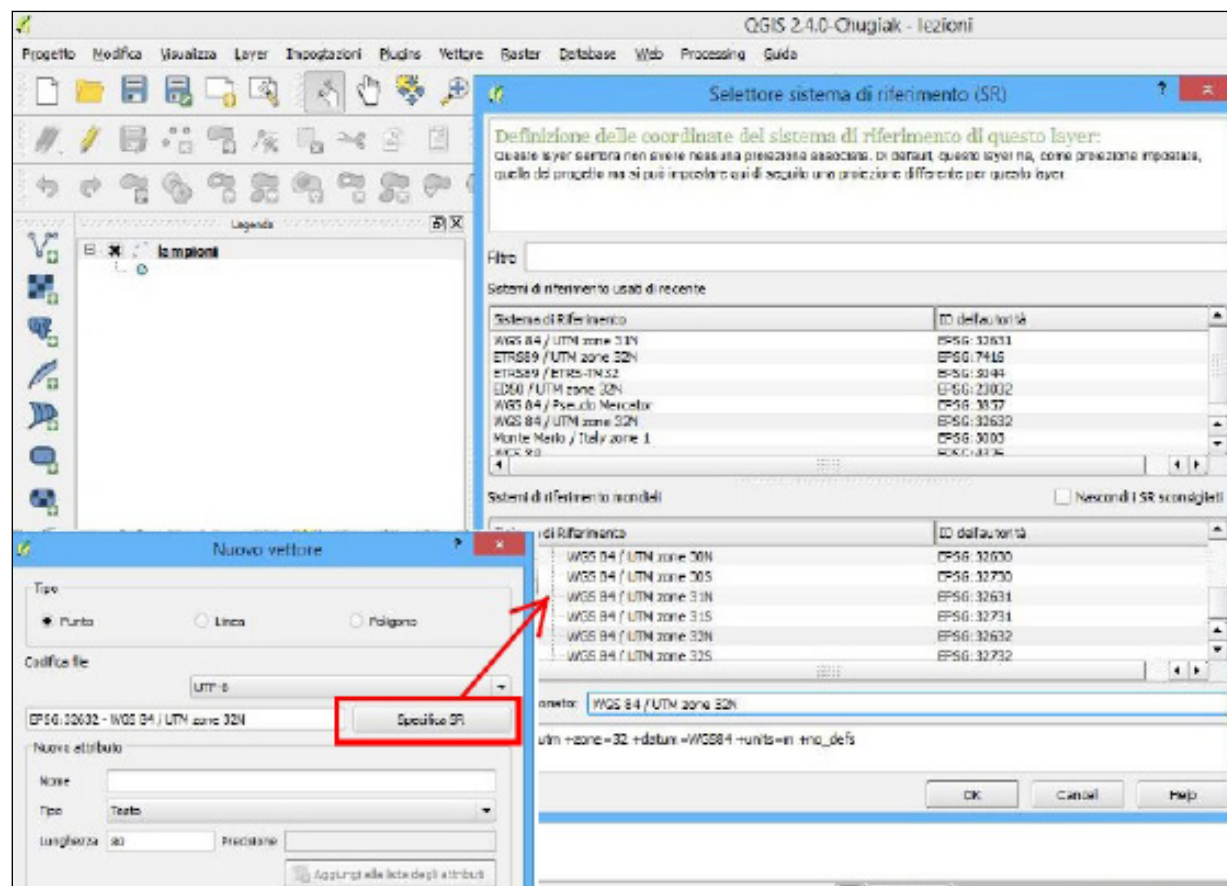
# Creazione di uno shape



Una volta lanciato il comando viene richiesta la tipologia geometrica del layer shapefile che si va a creare.

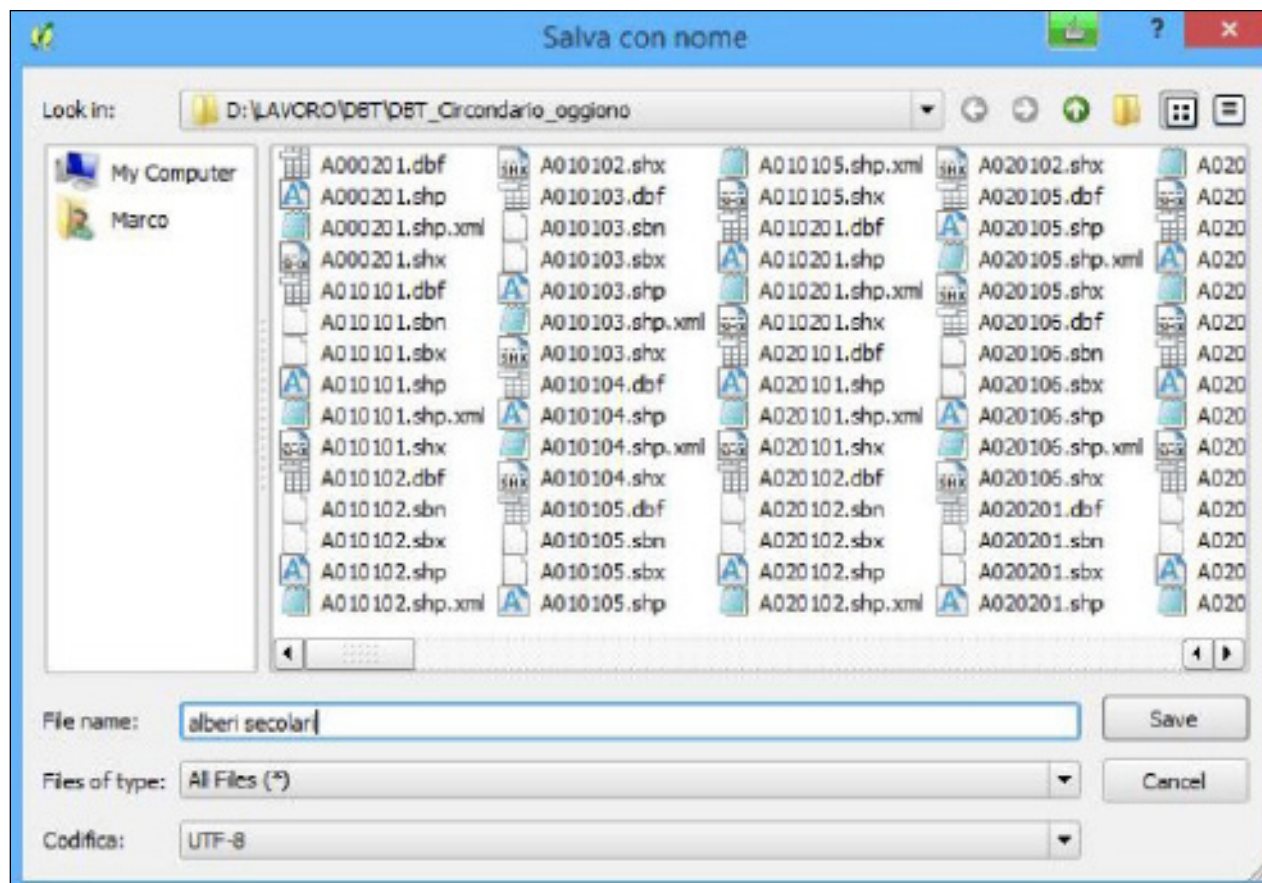
Si possono aggiungere gli attributi per la compilazione della tabella associata.

# Creazione di uno shape



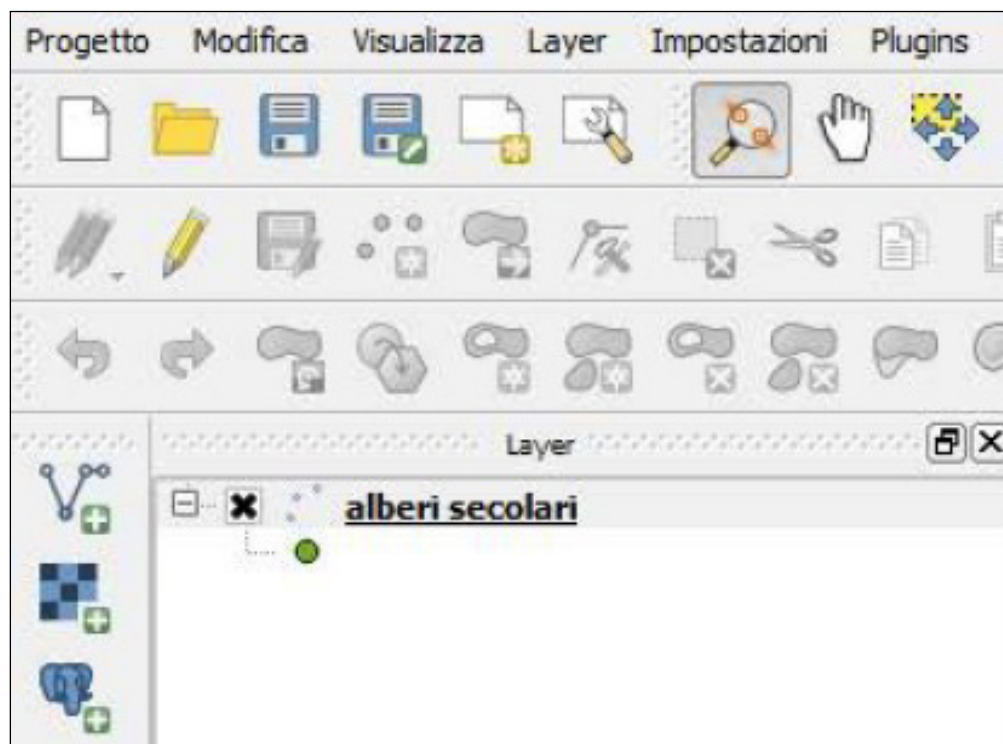
Una volta lanciato il comando si può modificare la definizione del sistema di riferimento del layer shapefile che si va a creare. Modificando le impostazioni generali se ne può impostare uno a scelta come predefinito.

# Creazione di uno shape



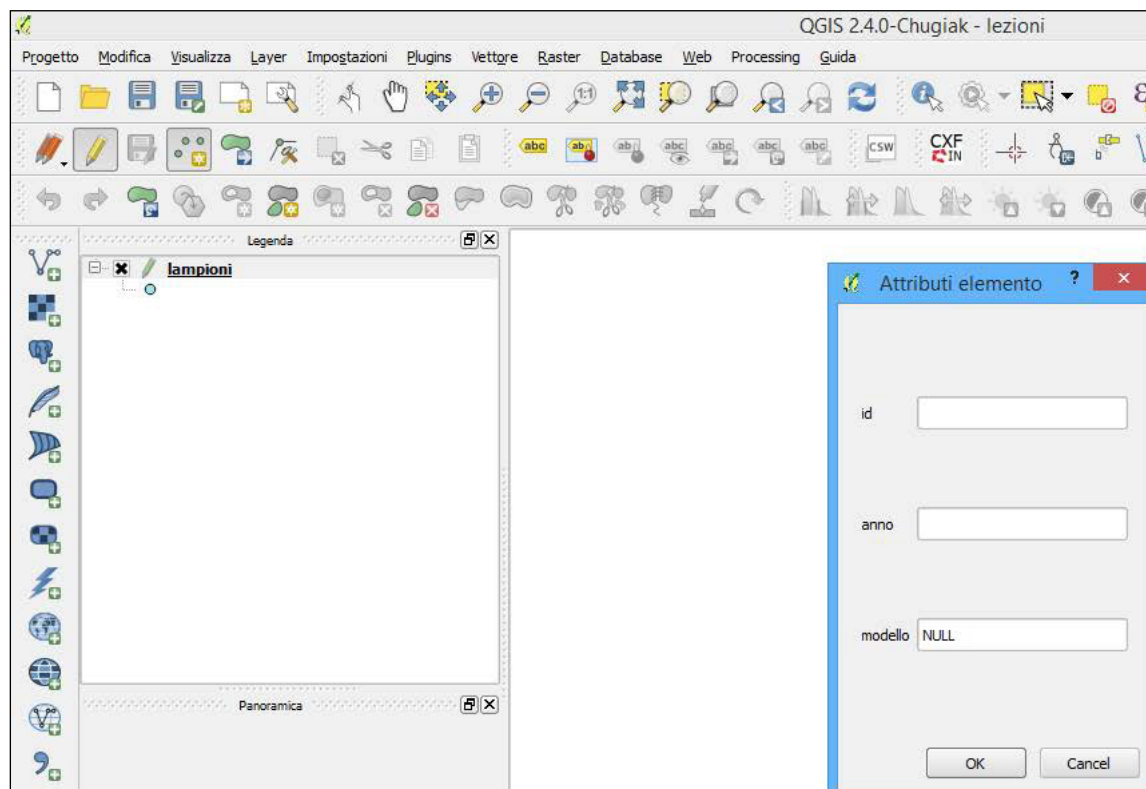
Si inserisce infine  
il nome dello  
shapefile creato.

## Creazione di uno shape



A questo punto viene creato lo shapefile e lo si vede nella finestra grafica dei layer. Oltre al nome c'è l'informazione sulla tipologia geometrica, con un'anteprima dell'icona assegnata agli elementi di quello shapefile.

# Creazione di uno shape



Attivare **Editing**  
Strumento

**Inserisci punto**

Click su finestra grafica -> si crea un nuovo punto e gli si assegna la posizione. Il sistema propone di compilare contestualmente la tabella, cosa che può anche essere fatta dopo.

# Creazione di uno shape

## **Esercitazione:**

Creare lo shape di tipo puntuale alberi\_secolari.

Creare i campi:

- ID (numero intero, lunghezza 3)
- Comune (testo, lunghezza 50)
- Specie (testo, lunghezza 50)
- Alt\_m (numero decimale, lunghezza 4, precisione 1)
- Diam\_m (numero decimale, lunghezza 6, precisione 2)

## Modifica delle entità

Le entità possono essere:

- cancellate: seleziona+cancella
- copiate: seleziona+copia (CTRL+C)+incolla (CTRL+V)
- spostate

Alla fine, salvare e disattivare editing.

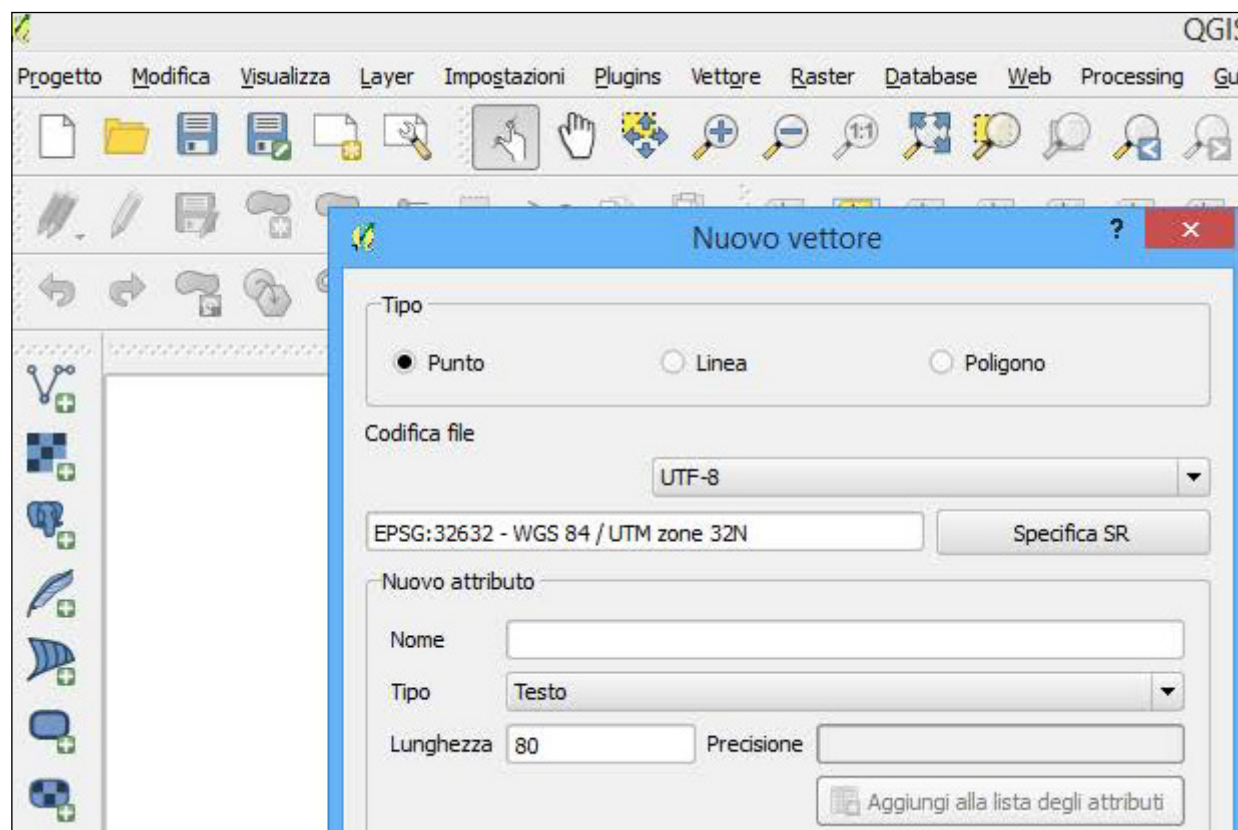
Chi mi dà le posizioni?

Devo immaginare di avere una carta di sfondo o avere le coordinate dei punti. Se vi vogliono aggiungere entità a un layer esistente: attivare Editing e fare come prima.

## 10.2

# Creazione e modifica di uno shape di poligoni

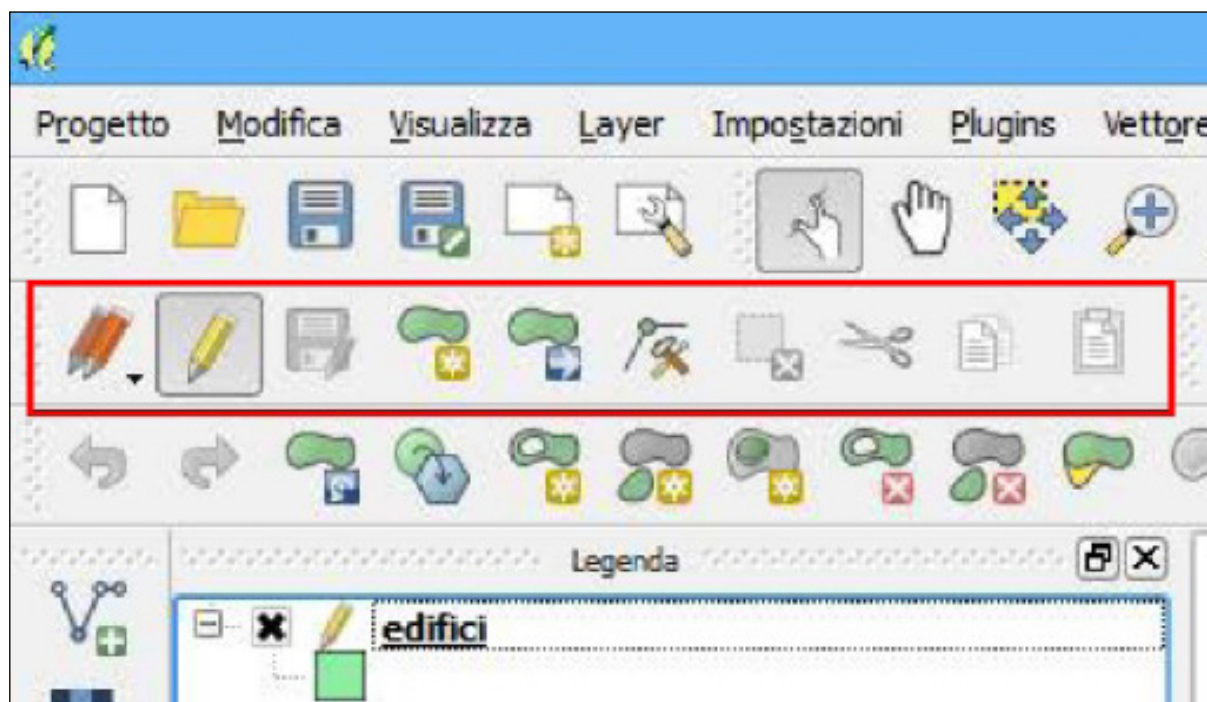
# Creazione shape di poligoni



Si segue la stessa  
procedura vista  
in precedenza  
scegliendo  
l'opzione poligono.

## Inserimento nuovi oggetti

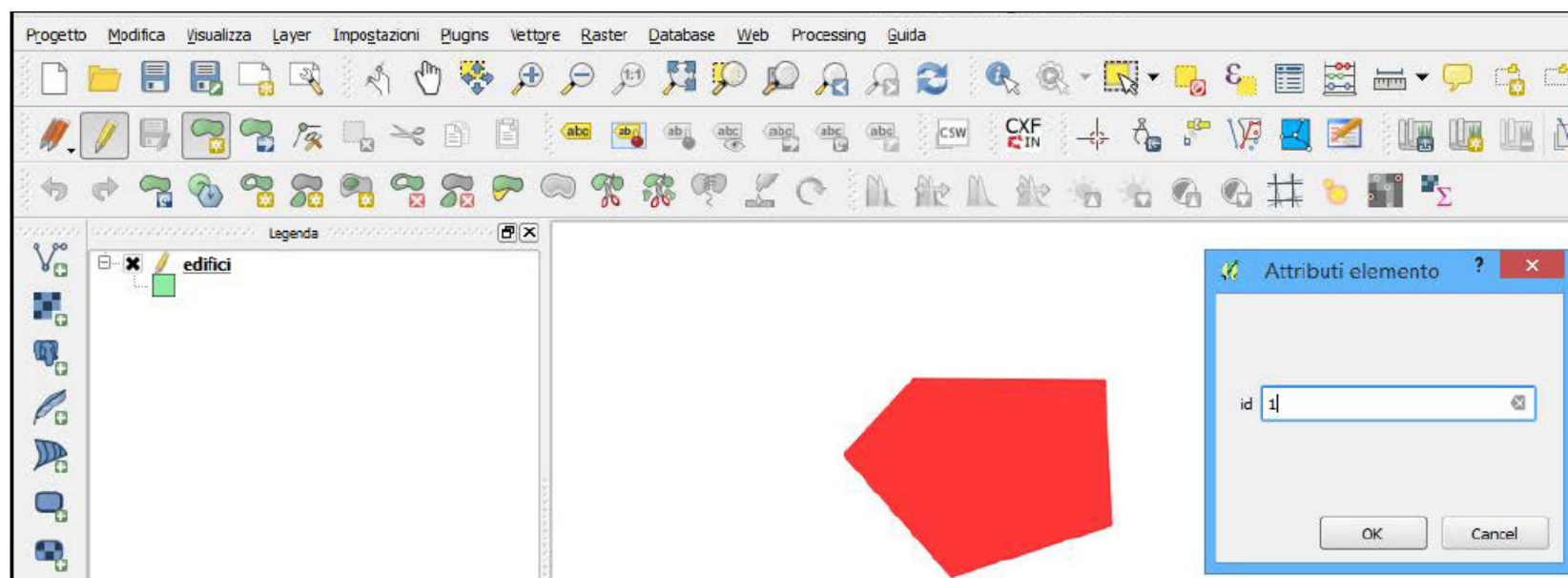
Dopo aver attivato l'opzione modifica si attiva la barra di digitalizzazione che permette la creazione, lo spostamento e la modifica di una entità.



# Inserimento nuovi oggetti

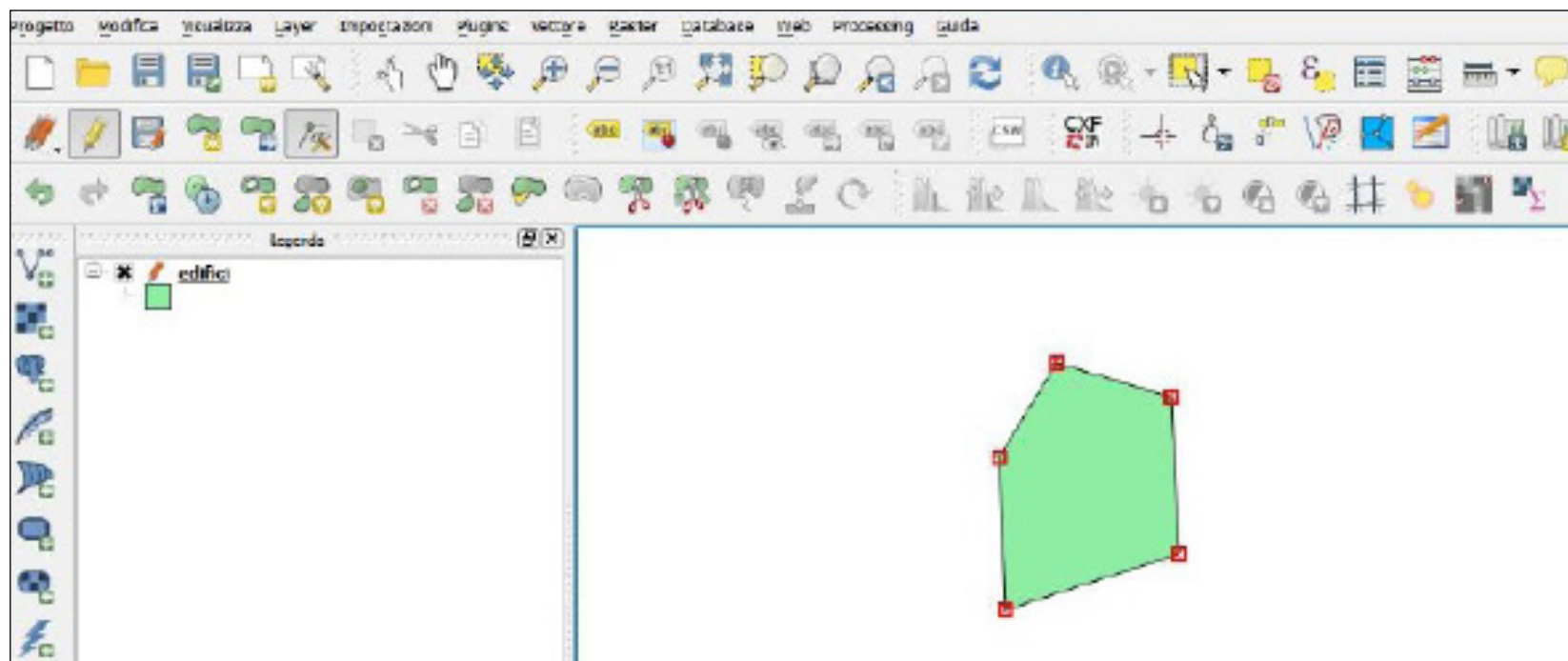
Per inserire vertici -> **tasto SX**

Alla fine, per chiudere -> **tasto DX**



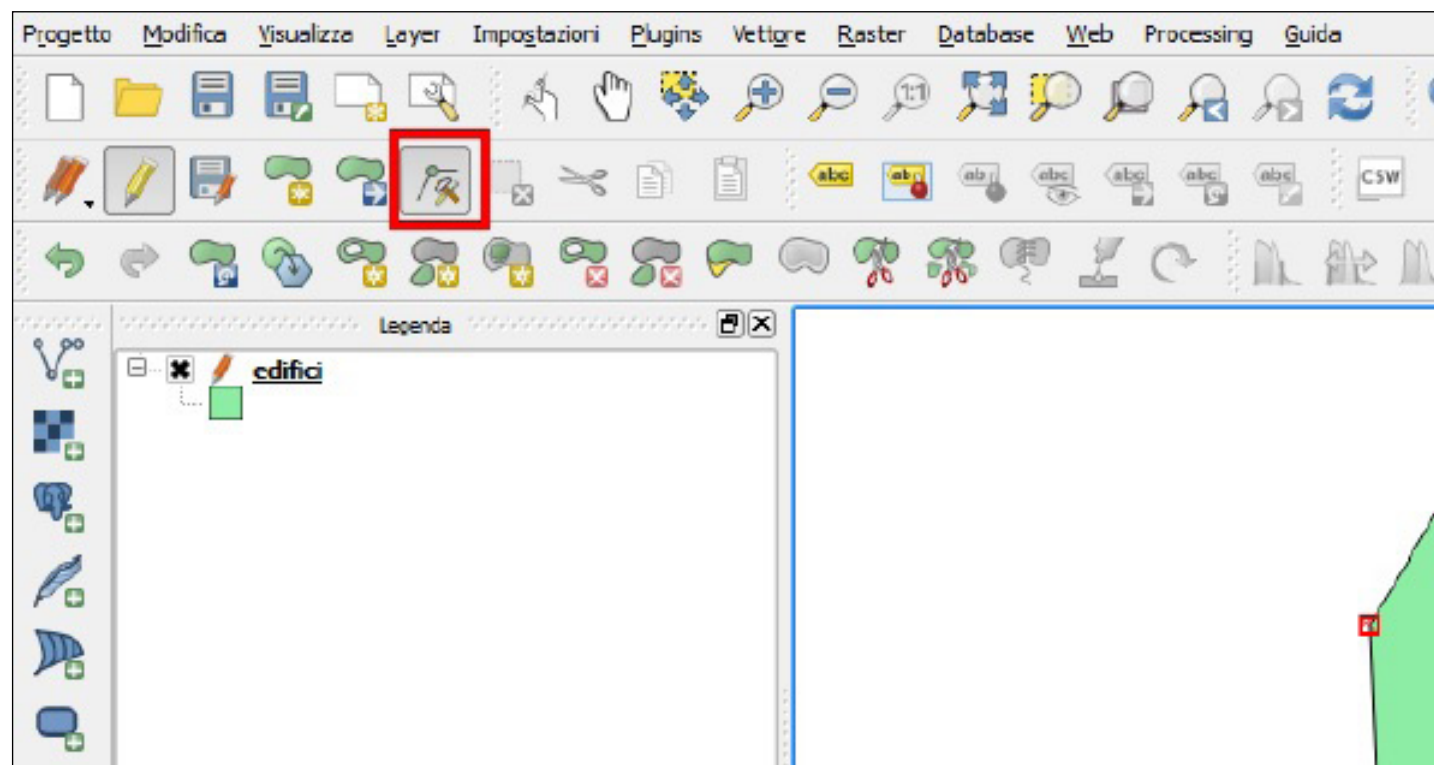
# Inserimento nuovi oggetti

Dopo aver premuto **Ok** l'entità viene visualizzata con il colore del layer.



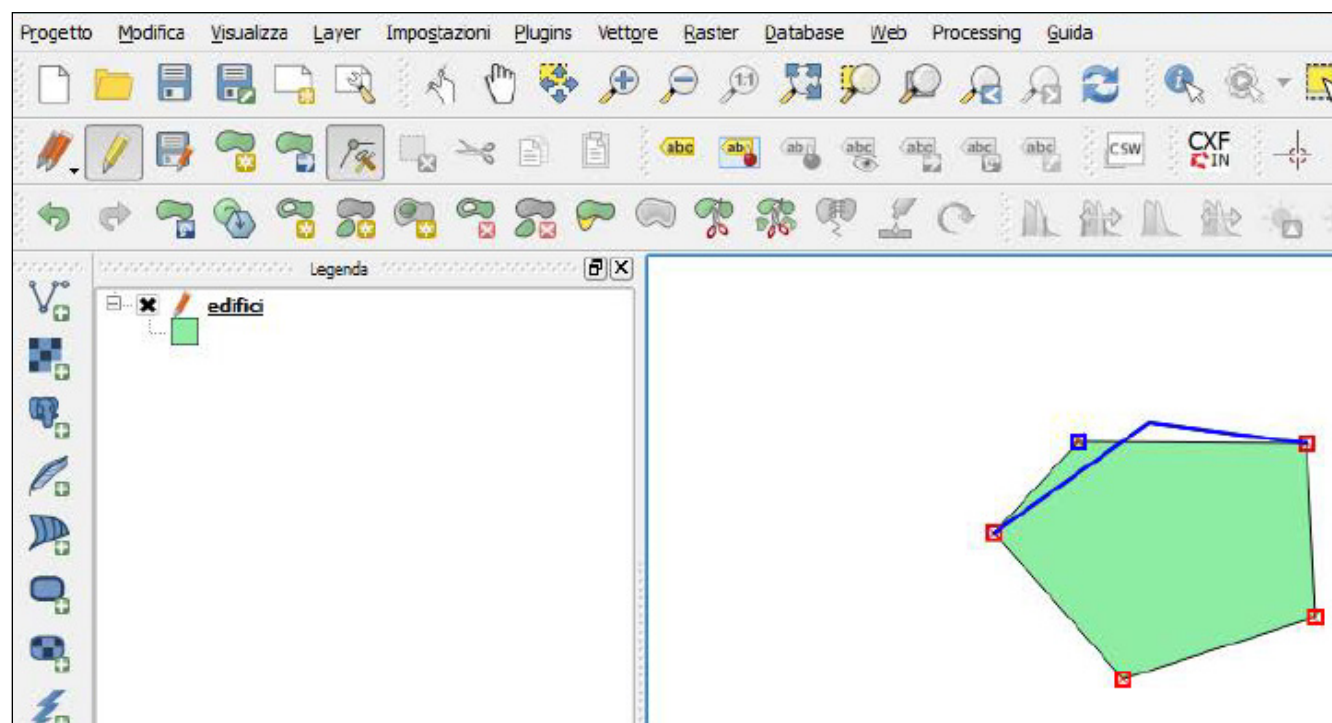
# Modifica oggetti

Per modificare le entità ci si posiziona sul layer si attiva **Modifica** e si preme **Strumento vertici**.



# Modifica oggetti

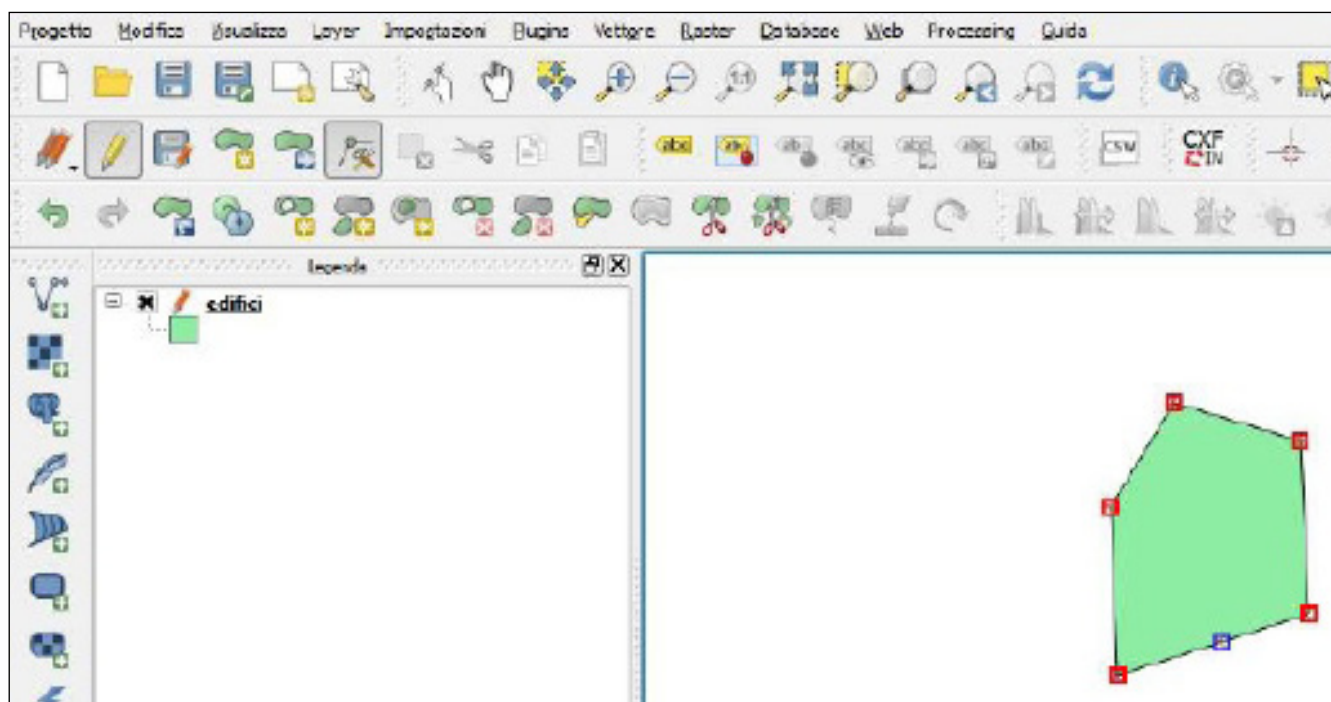
Si clicca con il tasto sinistro del mouse sul punto da modificare e si clicca sulla nuova posizione per rendere effettiva la modifica.



(Attenzione:  
novità dalla  
v.3.xx di QGIS,  
prima funzionava  
in clicca e  
trascina!)

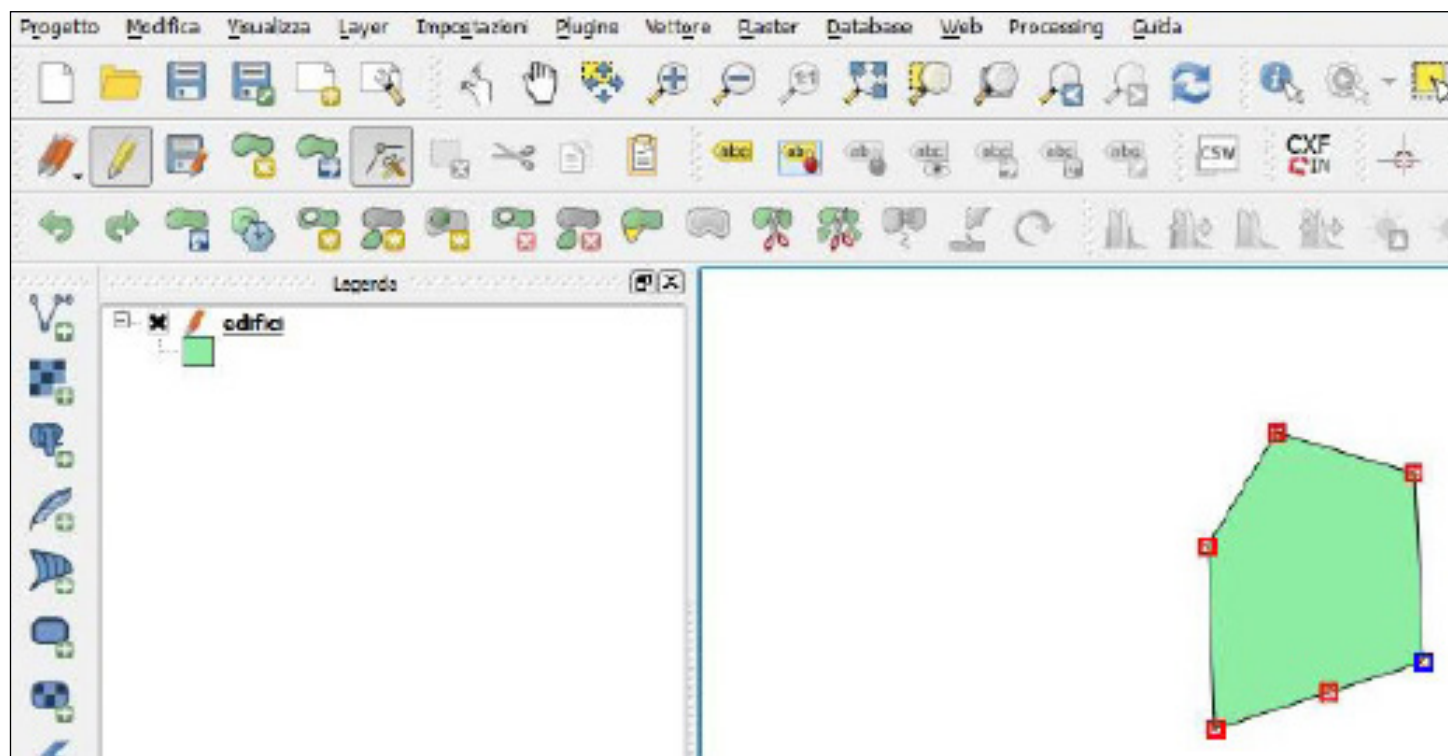
# Modifica oggetti

Per inserire un nuovo vertice ci si posiziona su un lato del poligono e si clicca con il tasto sinistro del mouse sulla croce rossa che compare: si clicca di nuovo col sinistro sulla posizione del nuovo punto intermedio da inserire.



## Modifica oggetti

Per cancellare un punto di una entità ci si posiziona con il mouse sul punto, si clicca con il tasto sinistro del mouse in modo si evidenzi con altro colore, poi si preme **Canc** sulla tastiera.

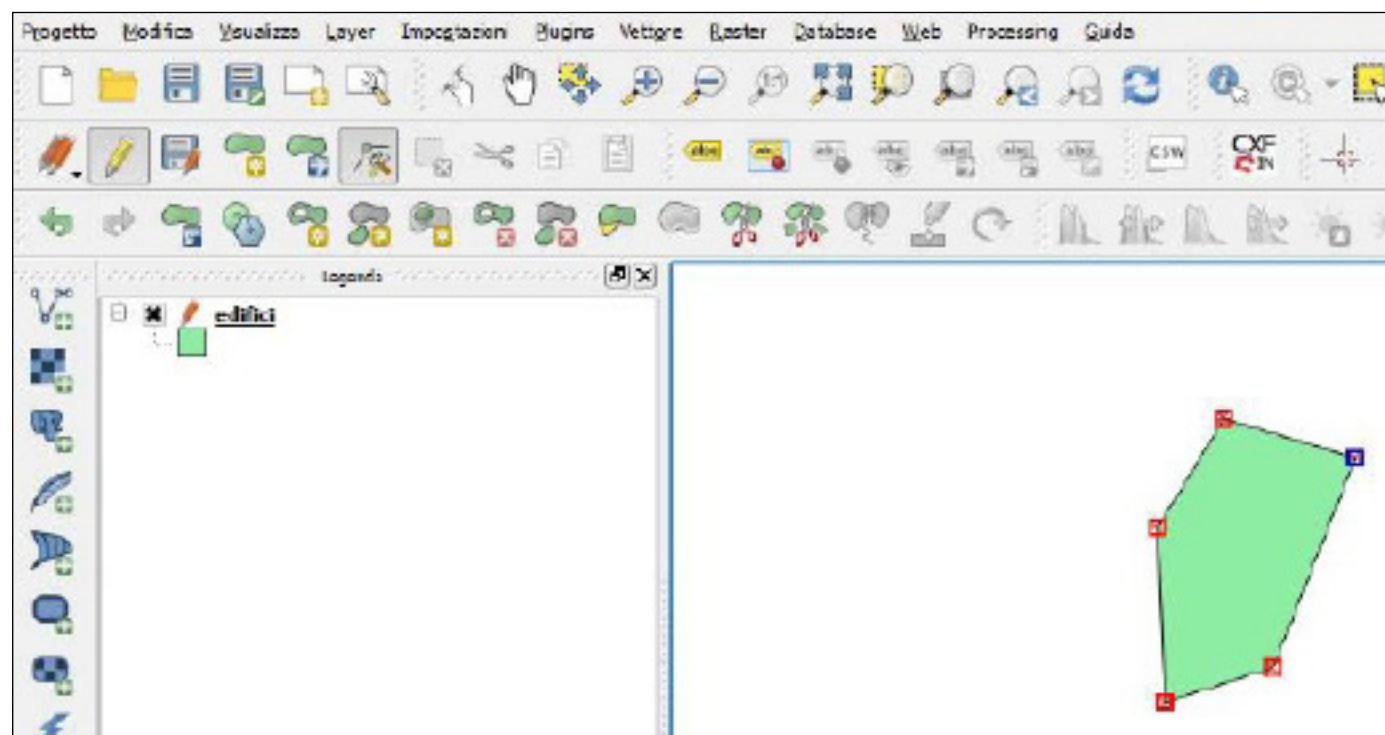


# Modifica oggetti

Viene visualizzata l'entità modificata.

Una volta effettuate tutte le operazioni, si salva e si chiude la funzione modifica.

Anche i poligoni (e le polilinee) possono essere spostati, cancellati e copiati.





# GPSBRIANZA

ING. GIORGIO **MERONI** - ING. MARCO **TAGLIABUE**