



**Manuel Agreo**

# Placement des cultures

Utilisateur établissement

**SOMMAIRE**

Table des matières

SOMMAIRE ..... 2

INTRODUCTION..... 3

GLOSSAIRE ..... 4

CONVENTIONS ..... 5

L'INTERFACE ..... 6

1. ORGANISATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL..... 6

2. FONCTIONNEMENT DE LA CARTE ..... 7

    2.1. *La zone principale* ..... 7

    2.2. *La barre de statut* ..... 7

3. LES OUTILS DE DÉPLACEMENT CARTOGRAPHIQUE ..... 7

    3.1. *Les outils de navigation* ..... 7

    3.2. *Le contrôleur de zoom* ..... 8

    3.3. *Les outils cartographiques*..... 8

4. LES OUTILS DE DESSIN : PLACEMENT CULTURES ET TUNNELS .....14

    4.1. *Organigramme des fonctions de dessin*.....14

    4.2. *Gestion des cultures*.....15

    4.3. *Renseigner la fiche culture* .....18

    4.4. *Copier* .....19

    4.5. *Modifier* .....19

    4.6. *Découper* .....20

    4.7. *Fusionner*.....21

    4.8. *Supprimer*.....21

5. LA LICENCE TECH ETS - EXPORT. ....22

    5.1. *Export* .....22

    5.2. *Import*.....23

## **INTRODUCTION**

Ce manuel s'adresse aux utilisateurs Agreo ayant un accès Etablissement à l'application Agreo.  
Ce manuel décrit les fonctionnalités de dessin et de renseignement des cultures.

## GLOSSAIRE

**Carte** : La carte dans Agreo est une image interactive représentant différents objets géographiques (îlots, cultures, routes, rivières...) contenus dans des couches empilées les unes au dessus des autres.

**Données** : ce sont les contenus sur lesquels sont basés les affichages. Il peut s'agir d'objets géométriques comme des polygones (zones Natura 2000), des lignes (réseau hydrographique), des points (analyses de sol) mais aussi d'images comme les photos aériennes ou satellites, les cartes IGN ou les données d'agriculture de précision.

**Couche** : Une couche regroupe des formes géographiques (polygone, lignes, points, images) de même forme et de même type. Exemple une couche contiendra les données de vos cultures, une autre les îlots, une autre vos bâtiments...

**Culture** : c'est la parcelle culturale de la campagne. Elle est définie également par une surface mais surtout une espèce cultivée. Les dates de début et de fin de culture doivent également être précisées.

**Association** : il s'agit d'une action qui permet de lier un objet géographique à ses données attributaires. Par exemple, lorsque vous créez une culture à l'aide du calendrier, et que vous dessinez un polygone sur votre carte, si vous voulez utiliser les fonctions du calendrier (saisie d'intervention...) depuis votre interface de cartographie, vous devez relier les deux, et cela est effectué au moyen de l'action d'Association.

## CONVENTIONS

Vous trouverez ci-dessous les conventions utilisées dans ce manuel vous permettant de bien identifier les éléments dont il est question ou les modes de fonctionnement.

Mot ou expression	Signification
<b>Travaux &gt;&gt; Interventions &gt;&gt; Ajouter</b>	Cette suite de mots vous permet de retrouver l'accès à la fonction décrite : chaque élément correspond à un niveau des menus. Pour le premier élément, il s'agit du module en haut de l'écran, pour les deux éléments suivants il s'agit du menu de gauche.
Remplir le <b>champ</b> « Nom de la parcelle » dans le <b>bloc</b> « Information générale » de l' <b>onglet</b> « Parcelle »	Les éléments entre guillemets vous permettent d'identifier les éléments de navigation dans un écran. Ces écrans étant le plus souvent décomposés en <b>onglets</b> (barre de navigation en haut de l'écran), en <b>blocs</b> (regroupement d'informations cohérentes) dans lesquels vous retrouverez plusieurs <b>champs</b> de saisie.
[Enregistrer] [Icône]	L'usage des crochets vous indique que l'élément est interactif. Vous devrez le plus souvent cliquer sur cet élément afin de déclencher l'action.
Note :	Le double encadrement vous indique des éléments mis en valeur : soit des exemples, des notes, des astuces...

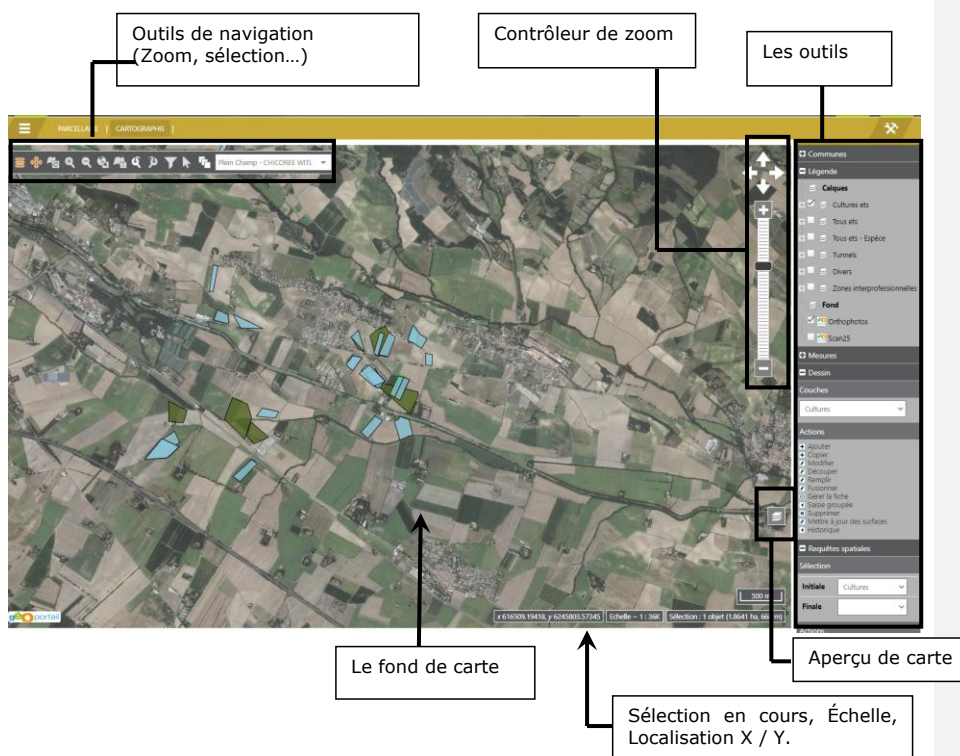
# Manuel Placement des cultures

## L'INTERFACE

Par défaut, vous accédez à l'interface cartographie à la première connexion. Si vous changez d'interface par défaut, vous pouvez revenir à votre cartographie en cliquant tout simplement sur l'onglet « Cartographie » de votre interface principale. N'hésitez pas à basculer en mode plein écran pour profiter pleinement de la zone d'affichage.


### 1. Organisation de l'environnement de travail

L'organisation de votre interface principale est décrite ci-dessous. Vous noterez que les menus de votre profil sont toujours disponibles.



## 2. Fonctionnement de la carte

### 2.1. La zone principale

Les données affichées dans la zone principale sont issues du site web. Lorsque la carte est en cours de chargement, l'action est indiquée dans la barre supérieur par la roue de chargement «  ».

Les données affichées dans la carte peuvent dépendre du niveau de zoom. Ainsi, par exemple, l'affichage de la carte par défaut peut présenter les départements ou les communes et lorsque vous effectuez un zoom sur vos parcelles, ces couches peuvent disparaître et être remplacées par une orthophoto.

Le passage de la souris en survol des objets peut permettre d'afficher des infos-bulles. L'existence et le contenu de ces infos-bulles dépendent des couches et du paramétrage. Toutefois, sur la couche culture par exemple, l'info-bulle vous indique le nom de la parcelle, l'espèce, la variété ou le cépage, la surface...



### 2.2. La barre de statut

La barre de statut se situe en bas de la carte. Elle est décomposée en quatre morceaux :


- L'affichage des coordonnées de la souris `x 613469.15919, y 6250736.53807`
- L'affichage de données liées à la sélection de forme géographique (nombre, surface et longueur) `Sélection : 1 objet (1.9777 ha, 658 m)`
- L'affichage de l'échelle. Afin de rendre la manipulation plus fluide les niveaux de zoom disponibles sont prédéfinis. Ils dépendront du paramétrage de la carte. Les plus fréquents sont « 1000 / 3000 / 6000 / 12000 / 30000 / 50000 » `Echelle ~ 1 : 9028`
- La réglette en m ou km et en pied.











## 3. Les outils de déplacement cartographique

### 3.1. Les outils de navigation

Une première barre d'outils en haut à gauche de la carte regroupe la plupart des fonctionnalités de navigation.

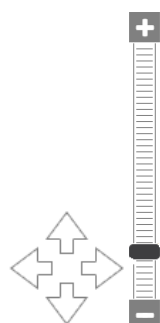


	Déplacement dans la carte en cliquant avec le bouton gauche et sans relâcher en glissant la souris dans la direction souhaitée.
---	---

	Rafraichir la carte (suite à un import de données par exemple)
	Zoom avant en effectuant un clic sur la carte ou en dessinant un rectangle.
	Zoom arrière en effectuant un clic sur la carte
	Positionnement à l'endroit où vous vous situez
	Permet d'enregistrer le zoom courant comme valeur par défaut pour l'exploitation.
	Zoom précédent : pour revenir au niveau de zoom auquel vous étiez avant
	Zoom suivant (accessible seulement suite à l'utilisation du « Zoom précédent »)
	Sélection des objets sur la carte en effectuant un clic sur l'objet ou en dessinant un rectangle. Il est par ailleurs possible de sélectionner plusieurs objets en effectuant des clics successifs et en maintenant la touche SHIFT appuyée en même temps.
	Affiche / Masquer le menu « Îlots / Cultures »
	Menu « Cultures » : Liste déroulante et moteur de recherche sur les îlots et les cultures de l'exploitation. Vous pouvez cliquer sur un élément de la liste, la carte se positionnera automatiquement sur votre choix. Vous pouvez également filtrer le contenu de cette liste en tapant du texte dans la zone de saisie : la recherche s'effectue sur le fait que votre texte soit contenu dans un des éléments de la liste (nom de parcelle ou d'îlot, espèce, variété).

Par ailleurs selon votre profil, une seconde liste peut permettre de choisir dans une liste d'exploitation (en profil technicien notamment).

### 3.2. Le contrôleur de zoom



Cet outil permet une navigation supplémentaire dans la carte.

Vous pouvez :

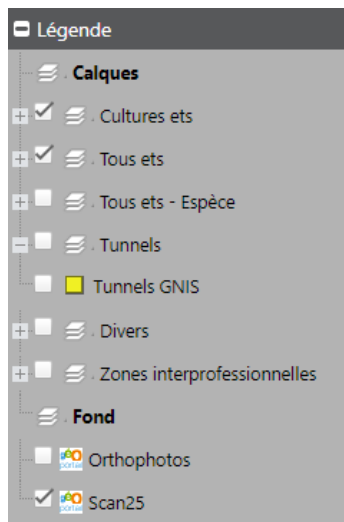
- Utiliser le curseur pour augmenter ou réduire le niveau de zoom en cliquant sur « + » ou « - ».
- Utilisez les flèches pour vous déplacer au nord, au sud à l'est et à l'ouest.

### 3.3. Les outils cartographiques

La zone des outils contient les fonctions permettant d'interagir avec la carte au delà des aspects de navigation. Ce sont des outils interactifs et parfois très complets comme les outils de dessin. Vous trouverez ci-dessous la présentation de chacun de ces outils avec leur mode de fonctionnement. Vous pouvez utiliser les outils soit en les fixant de manière permanente en affichage par un clic sur le menu Outils, soit en survol et dans ce cas les outils disparaissent dès que vous sortez de leur zone.



### 3.3.1. La légende



La légende de la carte permet plusieurs choses :

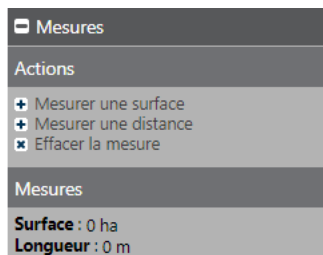
- Afficher la légende des objets affichés dans la carte. Chaque couche possède sa propre légende.
- Afficher / masquer les couches disponibles à l'aide de la case à cocher présente devant le nom de la couche. Vous pouvez ainsi adapter la représentation de votre carte.
- Déplier le contenu des répertoires et ainsi accéder à de nouvelles couches.

**Commenté [CL1]:** Supprimer le terme "GNIS" dans la légende "Tunnels"

Votre légende est organisée comme suit :

- Campagne N (regroupement des calques par campagne)
  - o Isolement par algo (liste des isolements par table de contrôle d'espèces). Chaque couche permet d'afficher le résultat du contrôle d'isolement par table d'espèces.
  - o Isolement particulier (cette couche permet d'afficher tous les isolements particuliers, tout espèce confondue)
  - o Isolements non valides (cette couche permet d'afficher uniquement les isolements qui conduisent à des cultures non conformes, tout espèce confondue)
  - o Validation ~~GNIS-SEMAE~~ (cette couche permet d'afficher les cultures validées par ~~le GNISSEMAE~~ et celles qui ne le sont pas)
  - o Cultures Récolte N (légende pour les cultures non validées par ~~le GNISSEMAE~~, pour votre établissement)
  - o Toutes cultures (légende qui vous permet de visualiser, pour une année de récolte N, les cultures de tous les établissements)
  - o Cultures conformes (vous permet de visualiser toutes les cultures validées CONFORME ou NON CONFORME par ~~le GNISSEMAE~~)
- Campagne N-1 (on retrouve dans ce groupe les mêmes couches mais filtrées sur la campagne précédente)
- Tunnels (regroupement des calques concernant les tunnels)
  - o Tunnels (cette couche permet d'afficher les tunnels)
  - o Isolements tunnels (cette couche permet d'afficher les isolements calculés sur les tunnels)
- Zones interprofessionnelles (liste des couches des zones interprofessionnelles)
- « Archives ancien système » (liste des couches de l'ancien système intégrées dans Agreo)
- Divers
  - o Région ~~GNIS-SEMAE~~ (permet d'afficher les contours des régions ~~GNISSEMAE~~)
  - o Communes (permet d'afficher les communes et le nom de la commune)
  - o Contours Communes (permet d'afficher uniquement les contours de commune)

### 3.3.2. Les mesures



Cet outil vous donne accès aux éléments de mesure concernant votre sélection en cours :

- La surface totale des polygones
- La longueur totale des linéaires

Par ailleurs, vous avez trois fonctions à votre disposition :

- La mesure de surface : Elle vous permet de dessiner un polygone sur la carte et vous donne directement la surface de la zone dessinée.
  - a- Cliquer sur [**Mesurer une surface**]
  - b- Dessiner la zone à mesurer en cliquant sur la carte à chaque sommet de votre polygone. Le polygone se construit au fur et à mesure
  - c- La surface est indiquée en temps réel dans l'outil de mesure.
  - d- Pour terminer votre polygone, vous pouvez effectuer un double clic ou faire un dernier clic en maintenant la touche CTRL enfoncée. À tout moment pour pouvez appuyer sur ECHAP pour annuler votre dessin en cours.
- La mesure de longueur : Elle vous permet de mesurer la distance séparant deux points ou une série de point.
  - a- Cliquer sur [**Mesurer une distance**]
  - b- Effectuer un premier clic sur la carte pour définir votre point de départ et un second clic pour obtenir une distance.
  - c- La distance est calculée en temps réel même avant votre clic suivant, cela vous permet ainsi de positionner plus facilement votre arrivée.
  - d- Effectuer un double clic ou appuyez sur CTRL pour terminer votre mesure. À tout moment pour pouvez appuyer sur ECHAP pour annuler votre dessin en cours.
- Vous pouvez enfin effacer la mesure en cours avec la dernière fonction.

### 3.3.3. L'impression

Deux modes sont disponibles pour cet outil d'impression, le mode Simple et le mode Avancé.

**Impression**

**Titre**

Titre

**Mise en page**

Orientation

Format

Fond

Sélection

Logo

**Edition (0)**

Type	Nom

**Imprimer** **Avancé**

Le mode Simple vous permet d'imprimer votre carte en paramétrant les éléments suivants :

- Le titre de votre carte : par défaut c'est le nom de l'exploitation
- L'orientation : portrait ou paysage
- La qualité : Brouillon, Bonne, Excellente
- Le type de fichier : PDF ou JPG (image)

Cliquez sur [**Imprimer**] pour lancer l'impression. Pensez à modifier les paramètres de votre imprimante comme par exemple l'orientation en paysage.

Pour passer au mode Avancé cliquez sur [**Avancé**].

**Éléments**

Titre	<input checked="" type="checkbox"/>
Flèche Nord	<input checked="" type="checkbox"/>
Echelle	<input checked="" type="checkbox"/>
Carroyage	<input type="checkbox"/>
Légende	<input checked="" type="checkbox"/>
Numéro de page	<input type="checkbox"/>

En plus des paramètres précédents vous pouvez désormais choisir d'afficher les éléments suivants :

- Le titre
- La flèche du nord
- L'échelle
- Le carroyage (quadrillage et coordonnées)
- La légende
- Le numéro de page

**Titre**

Titre

**Mise en page**

Orientation

Format

Echelle

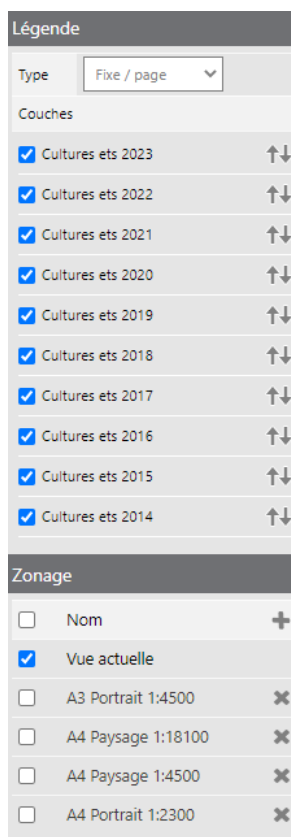
Fond

Sélection

Logo

Vous avez la possibilité d'ajouter un titre à votre édition et disposez de plusieurs options de mise en page :

- Orientation
- Format
- Echelle
- Fond
- Sélection
- Affichage du logo



Lorsque la légende est affichée, vous pouvez également paramétrer si elle doit être flottante ou non (en superposition de la carte), son positionnement (en haut ou en bas, à droite ou à gauche) et les couches utilisées dans la légende.

Enfin, vous pouvez utiliser les zones d'impression pour imprimer plusieurs pages à la fois.

Par défaut, c'est la vue actuelle qui est imprimée. Si vous souhaitez imprimer d'autres zones de la carte, il vous suffit de cocher les zones concernées. Le nom des zones est repris dans la carte sur chacune des zones.

- Pour ajouter une zone, cliquez sur l'icône [ + ] et saisissez ensuite l'orientation, l'échelle et la taille. Avant de cliquer sur Enregistrer, déplacez votre zone à l'endroit souhaité
- Pour supprimer une zone d'impression, cliquez sur l'icône [ ✕ ] sur la bonne ligne. Attention, toute suppression est définitive.

Les zones d'impression sont visibles sur la carte lors de l'ouverture de l'outil d'impression. Elles sont masquées lors de la fermeture de l'outil.

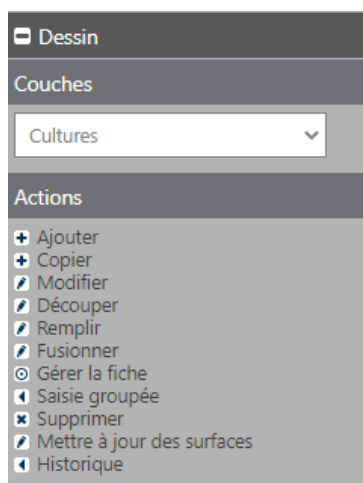
Ci-dessous vous apercevez la représentation des zones d'impression sur la carte.



Voici le document PDF généré après choix de 4 zones d'impression : le document contient 4 pages. Chaque page peut avoir une taille, une orientation et une échelle différentes. Les options d'affichage sont par contre toujours les mêmes pour toutes les pages du document.



## 4. Les outils de dessin : placement cultures et tunnels



L'outil de dessin vous permet de faire évoluer vos données géographiques comme par exemple vos cultures et vos tunnels.

Vous retrouvez ici, l'état initial de l'outil de dessin lors de son ouverture. Chacune des fonctions (actions) sera détaillée par la suite.

Par défaut la liste affiche le type d'objet sélectionné dans la carte, ici une ou plusieurs cultures.

### 4.1. Organigramme des fonctions de dessin

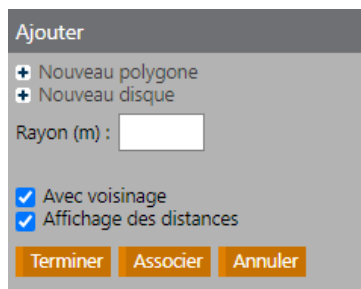
Afin de retrouver facilement l'action que vous souhaitez réaliser, vous pouvez la repérer dans l'organigramme ci-dessous. La manière d'utiliser chacune de ses fonctions sera décrite par la suite.

Action	Action niveau 2	Action niveau 3	Exemple	
Ajouter	Nouveau polygone	Nouveau polygone	Créer une culture	
		Nouveau trou	Créer un bois dans une culture	
		Nouveau disque	Créer des zones d'isolement	
	Nouveau disque	Nouveau contour	Créer une culture	
		Nouveau trou	Créer un bois dans une culture	
	Nouveau disque	Créer des zones d'isolement		
Copier			Copier une culture de récolte N en culture de récolte N+1	
Modifier	Nouveau trou		Créer un bois dans une culture	
	Modifier la forme		Modifier la forme de l'élément sélectionné	
	Déplacer la forme		Déplacer la forme mal positionnée	
	Tourner la forme		Tourner la forme créée	
	Supprimer un point		Supprimer un point aberrant	
Découper	Découpe polygone par	Associer	Créer un découpage simple avec association automatique ou manuelle pour les cultures	
		Terminer	Créer un découpage sans impacter la fiche culture	
	Découpage bandes de	Associer		Créer un découpage de bande avec association automatique ou manuelle pour les cultures et îlots

		Terminer	Créer un découpage sans impacter le tabulaire
	Découpage par ligne	Associer	Créer un découpage simple avec association automatique ou manuelle pour les cultures
		Terminer	Créer un découpage sans impacter la fiche culture
Remplir			Permet de créer un nouvel objet en comblant l'espace vide présent sur un autre objet par intersection de couche.
Fusionner	Fusionner		Fusionner deux cultures
	Copier et fusionner		Fusionner deux cultures en les copiant pour ne pas perdre la découpe originale
Gérer la fiche	Modifier la fiche		
	Créer l'association		Associer l'objet sélectionné à une culture ou un îlot existant ou non dans votre tabulaire
	Remplacer l'association		
	Supprimer l'association		
	Copier et associer		Associer une copie de l'objet sélectionné à une culture ou un îlot existant ou non dans votre tabulaire. Cela permet de ne pas perdre l'objet original
Supprimer	Supprimer le dessin seul		Supprimer uniquement le dessin
	Supprimer le dessin avec fiche		Supprimer un îlot avec sa fiche
Historique			Récupérer une forme perdue

## 4.2. Gestion des cultures

### 4.2.1. Étape 1 : ajouter une culture



Avant de commencer à dessiner vous devez vous positionner à l'endroit souhaité dans la carte et sélectionner la couche sur laquelle vous souhaitez réaliser votre dessin. Pour cela dans le menu déroulant **[Couches]** sélectionnez celle recherchée : « Cultures + ANNEE RECOLTE A VENIR ».

Cliquez ensuite sur **[Ajouter]**.

Vous remarquerez que l'affichage de votre outil change. Par défaut l'option proposée est « Nouveau polygone ». Effectuer un clic avec la souris pour chacun de vos sommets

Pour terminer votre polygone, effectuez un double clic. A tout moment pour pouvez appuyer sur ECHAP pour annuler votre dessin en cours.



**Ajouter**

- Nouveau polygone
- Nouveau trou
- Nouveau disque

Rayon (m) :

- Modifier la forme
- Déplacer la forme
- Tourner la forme
- Supprimer un point

- Avec voisinage
- Affichage des distances

Une fois la forme géographique terminée, vous pouvez décider de l'ajuster en utilisant l'une des options proposées

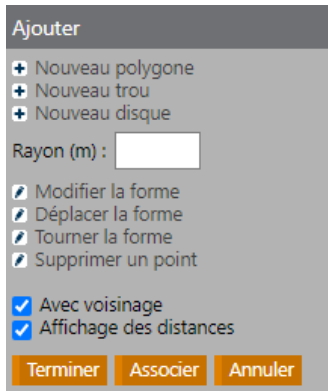
- Nouveau polygone : afin de créer un objet en plusieurs morceaux
- Nouveau trou : afin de créer un trou dans un polygone déjà dessiné (la surface sera automatiquement déduite)
- Modifier la forme : ajouter ou déplacer des points qui apparaissent alors sur le dessin
- Déplacer la forme
- Tourner la forme
- Supprimer des points

L'utilisation de ses différentes options sera présentée dans le chapitre [Modification]

Note :	Si vous choisissez d'ajouter des éléments dans une couche non visible, celle-ci sera affichée automatiquement. Par ailleurs, vous pouvez pendant vos étapes de dessin, ajuster la position de la carte (zoom et déplacement).
--------	---



#### 4.2.2. Étape 3 : création / association de l'objet



Afin de terminer la création de la culture, vous devez cliquer sur :

- **[Associer]** : permet d'associer votre objet à une fiche culture.

L'écran suivant apparaît :



Cliquez sur la flèche Ajouter [ + ] pour créer la fiche de la culture.

### 4.3. Renseigner la fiche culture

Les données identifiées par un astérisque sont obligatoires. Si vous ne renseignez pas ces informations, vous ne pouvez pas sauvegarder votre saisie.

#### 4.3.1. Informations générales

#### 4.3.2. Caractéristiques

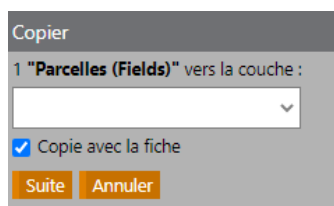
Les caractéristiques de contrôle sont renseignées automatiquement après lancement des contrôles d'isolement et validation des cultures par le **GNISSEMAE**. La caractéristique DATE DE SAISIE est remplie automatiquement par la date du jour à la création de la culture, et se met à jour quand la culture est modifiée.

Une fois que toutes les informations obligatoires sont saisies, vous pouvez sauvegarder.  
→ la cartographie se met à jour.

#### 4.4. Copier

Afin de simplifier le dessin, vous pouvez réutiliser des objets déjà existants en les copiant (copier une culture de l'année de récolte N pour en faire une culture de l'année de récolte N+1 par exemple) : c'est la « Copie avec fiche » qui permet de récupérer automatiquement les informations pertinentes pour copier l'objet vers la nouvelle couche.

La « copie avec fiche » est cochée par défaut ; elle peut être décochée : on revient alors à une copie simple, qui ne récupère que la forme copiée sans aucune propriété associée.



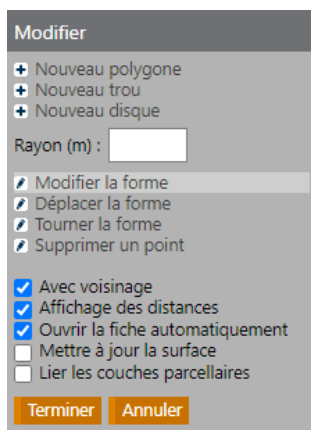
Sélectionnez l'objet à copier sur la carte (pour cela vous pouvez éventuellement changer la date) et cliquez sur [**Copier**].

Choisissez ensuite la couche vers laquelle vous souhaitez copier l'objet et cliquez sur [**Suite**].

- Vous avez choisi l'option avec la fiche alors l'objet est créé (une étape supplémentaire du choix de la campagne est proposée pour les cultures).
- Vous avez choisi sans la fiche alors l'objet passe en mode modification.

#### 4.5. Modifier

Pendant toutes les étapes de modification, il est possible de changer le zoom ainsi que de déplacer la carte, ceci vous permettra d'ajuster votre vision aux modifications que vous souhaitez effectuer..



Afin de modifier un objet, sélectionnez celui-ci sur la carte avec l'outil de sélection [**☞**]. Celui apparaît en surbrillance, vous pouvez alors cliquer sur [**Modifier**].

Vous avez accès à différentes fonctions de modification de votre dessin. Celles-ci vont vous permettre de :

- [**Nouveau polygone**], [**Nouveau disque**] et [**Nouveau trou**] : référez-vous au dessin pour ces deux fonctions
- [**Modifier la forme**] : cliquez sur cette option puis placez votre curseur sur un point à déplacer (point rouge). Déplacez le point par cliquer-glisser. Si vous souhaitez ajouter un nouveau point, cliquer-glisser sur un point orange : cela ajoute un point au milieu du segment et vous pouvez directement le déplacer.

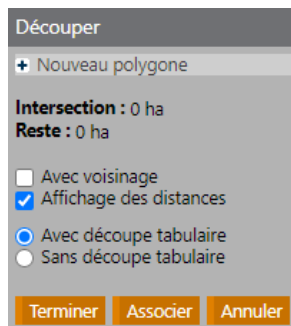
- [**Déplacer la forme**] : cette fonction vous permet de déplacer l'ensemble de votre dessin. Cliquez sur l'objet, si vous déplacez alors la souris, cet objet se déplace sur la carte. Cliquez ensuite à l'endroit où vous souhaitez repositionner votre objet.
- [**Tourner la forme**] : lorsque vous choisissez cette option, un point apparaît. Il s'agit du centre de rotation de votre objet. Cliquez et glissez la souris autour de ce point, votre objet tourne.
- [**Supprimer un point**] : cliquez sur le point que vous souhaitez supprimer.

Note :	L'option [ <b>Avec voisinage</b> ] vous permet de vous « accrocher » aux points d'autres objets déjà existant. Lorsque vous approchez la souris d'un autre objet, elle est automatiquement « attirée » vers cet objet et les points (ou sommet) seront ainsi identiques : élément nécessaire par exemple pour effectuer des fusions. Vous pouvez désactiver cette option en décochant la case.
--------	--

## 4.6. Découper

### 4.6.1. Découpage simple

Pour effectuer une découpe, sélectionner l'objet que vous souhaitez découper et cliquez sur **Découper >> Découper**.



Entourer la zone que vous souhaitez découper avec un polygone (dessin classique) et [**Valider**]. Vous devez ensuite suivre les mêmes étapes que pour le dessin. A nouveau, la surface de votre découpe est affichée en temps réel.

Afin de terminer la découpe de votre objet, vous devez cliquer sur :

- [**Associer**] : permet d'associer à la partie découpée une donnée tabulaire correspondante. Cliquez sur cette option ouvre un nouvel écran.
- [**Terminer**] : sauvegarde votre découpe sans modification de l'association aux données tabulaires,
- [**Annuler**] : pour annuler votre découpe,

Les options suivantes sont disponibles pour la découpe de cultures :



**Avec le tabulaire** : dans ce cas, une nouvelle fenêtre pré-remplie s'ouvre. Elle vous permet de renseigner de nouvelles informations sur les cultures / parcelles issue de la découpe. Validez les informations en cliquant sur [**Sauvegardez**]

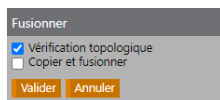


**Sans le tabulaire** : dans ce cas, la liste des objets non associés s'ouvre (cultures non géolocalisées). Elle vous permet :

- D'associer [**🔌**] le dessin découpé à une donnée

- tabulaire existante,
- De créer [ + ] le tabulaire à associer au dessin découper

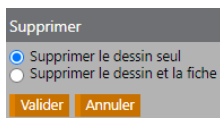
#### 4.7. Fusionner



Pour effectuer la fusion de deux objets, sélectionnez ceux-ci dans la carte et cliquez sur [**Fusionner**] :

- [**Vérification topologique**] : fusionne les deux objets sélectionnés. Attention si ceux-ci ne sont pas jointifs alors la fusion aboutie à un poly polygone, c'est-à-dire un objet en plusieurs morceaux. Pour obtenir une fusion complète vous devez déplacer les points d'une deux objets et utiliser les points de l'autre objet (avec l'option Avec voisinage).
- [**Copier et fusionner**] : permet de copier les objets sources et fait la fusion.

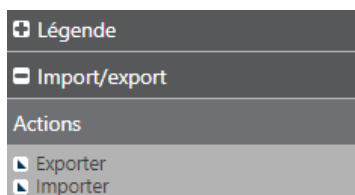
#### 4.8. Supprimer



Pour supprimer un objet, sélectionnez-le dans votre carte puis cliquez sur [**supprimer**]. S'il s'agit d'une culture ou d'un îlot vous pouvez choisir avant d'effectuer votre suppression de supprimer :

- Uniquement le dessin,
- Le dessin et la fiche. Si vous souhaitez réutiliser la fiche avec un autre dessin, ne choisissez pas cette option.


## 5. La licence Tech ets - Export.

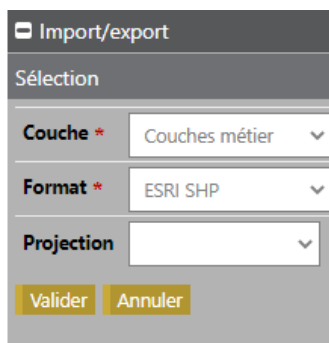


La licence « **TECH ETS - EXPORT ARTERRIS** » a été ajoutée avec en vue la réalisation de deux tâches :

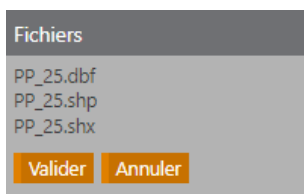
- Réalisation d'export de couche
- Réalisation d'import de couche

### 5.1. Export

Pour réaliser un export, sélectionnez tout d'abord les cultures que vous souhaitez exporter sur votre carte avec le sélecteur .



Sélectionnez ensuite la couche concernée, le format auquel vous souhaitez exporter et la projection.



Validez ensuite pour récupérer les éléments exportés.

## 5.2. Import

**Commenté [CL2]:** Il nous faut la structure des informations contenu dans le fichier "dbf"

**Import/export**

**Sélection**

**Couche \*** Parcelles (Fields) ▾

**Format \*** ESRI SHP ▾

**Projection** ▾

**Fichiers**

**SHP** Choisir un fichier Aucun fichier choisi

**DBF** Choisir un fichier Aucun fichier choisi

**SHX** Choisir un fichier Aucun fichier choisi

Importer le tableaire

**Valider** **Annuler**

Sélectionnez la couche concernée, le format auquel vous souhaitez importer et la projection. Choisissez les fichiers à importer au format correspondant. Vous avez possibilité d'importer le tableaire ou non. Cliquez sur Valider.