

## Note de prise en main de la cartographie de Clé de Sol v7.81

Introduction .....	3
Géo référencement .....	3
Parcelles – Carto.....	4
Couches .....	4
Ordre.....	5
Visibilité .....	5
Active .....	5
Propriétés.....	5
Objets graphiques.....	5
Sélections .....	6
Manipulations.....	7
Positionnement du curseur .....	7
Suppression .....	7
Copier/coller.....	7
Déplacement.....	7
Rotation .....	8
Positionnement du nom.....	8
Vues.....	8
Zoom .....	8
Panoramiques .....	9
Satellite.....	9
Options d’affichagees .....	9
Onglets .....	10
Barre d’état.....	10
Couches « Systèmes ».....	11
Photos aériennes .....	11
Propriétés.....	11
Cartes IGN.....	12
ÎlotsPAC .....	12
Import.....	12
Propriétés.....	12
Dessin .....	12
Objets géométriques .....	15
Parcelles .....	17
Propriétés.....	17
Import .....	17
Dessin .....	18
Exclusions .....	19
Barre d’outils horizontale.....	19
Barre d’outils verticale .....	20
Surfaces d’épandages .....	21
Vues.....	21
Couches « libres » .....	21
Dessin .....	22
Fonds « image » .....	22
Fonds « vectoriel » .....	22

Parcelles – Données (tabulaire).....	24
Prévu/Réalisé.....	25
Impressions.....	26
CdSPrint.xl4.....	26
Fonds d'états.....	26
Vues.....	27
Paramétrage.....	28
Carto.....	28
Cartagri.....	30

## **Introduction**

La cartographie est une option de Clé de Sol.

Son installation est faite avec Clé de Sol, seule la clé de protection fait la différence entre Clé de Sol avec ou sans carto.

Elle a été conçue pour s'intégrer complètement dans Clé de Sol, pour permettre d'établir une parfaite cohérence avec la PAC et faciliter la communication technicien/agriculteur.

Elle vient en parallèle des données tabulaires (texte) existantes.

Le formulaire Parcelle se dédouble. Un nouveau formulaire apparaît : "Parcelle – Carto".

C'est le pendant carto de "Parcelle – Données" (ex « Parcelle »).

Dans les formulaires « Prévu » et « Réalisé » le tableur de sélection des parcelles travaille en parallèle avec une représentation graphique des parcelles. Multi-sélection, saisie groupée, visualisation des balances et des apports se font indifféremment à partir de la carto ou du tabulaire.

A n° de version identique, les fichiers avec carto sont compatibles avec les versions sans carto et inversement.

## ***Géo référencement***

Sous Clé de Sol, tous les objets sont géo-référencés, ils sont précisément localisés grâce à des coordonnées planaires x et y

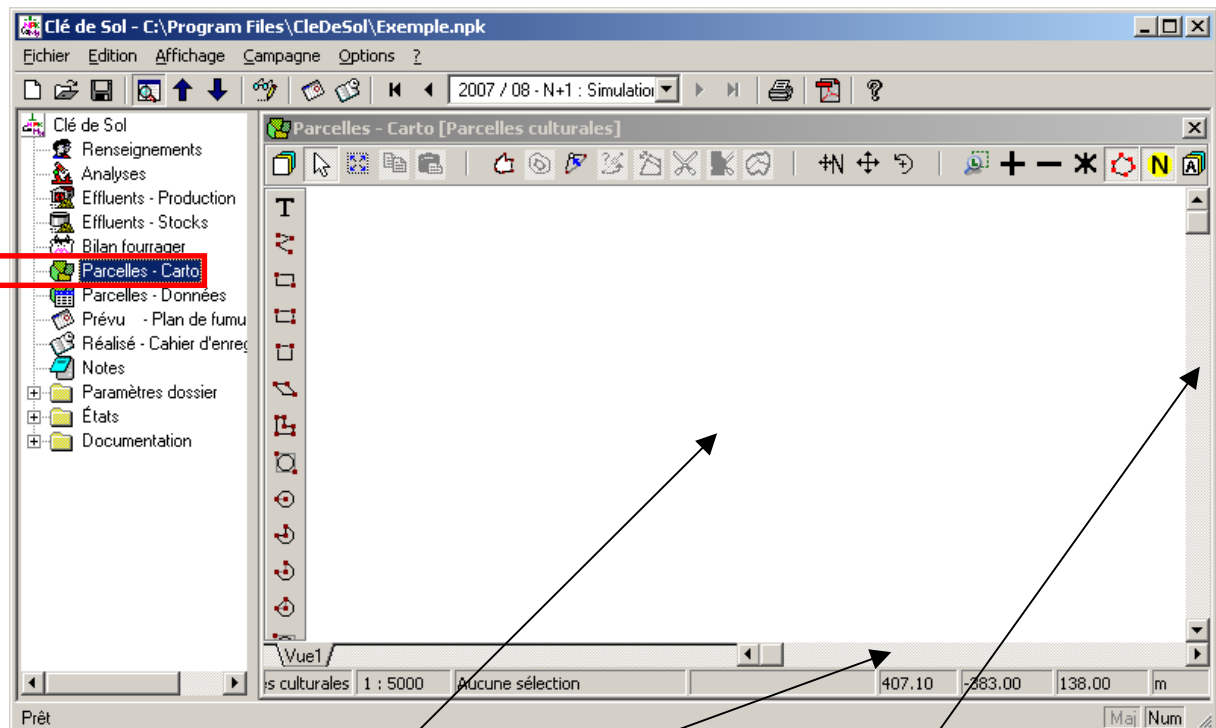
Le système de repère utilisé (référentiel ou projection) est le Lambert II Étendu.

Si vous copiez un objet, il sera collé avec les mêmes coordonnées, soit au même endroit que l'original.

Des objets importés non référencés seront placés en 0,0.

Vous ne pourrez pas afficher de fonds de carte ou vectoriels non géo-référencés.

# Parcelles – Carto



Le formulaire comprend

1. Une zone de dessin
2. Des ascenseurs horizontal et vertical
3. Une barre de titre

4. Une barre d'outils horizontale dont certains boutons peuvent être désactivés



6. Une barre d'outils verticale qui varie selon la couche active et peut ne pas être visible



7. Une barre d'onglets de vues



8. Une barre d'information




De même que dans le formulaire « Parcelles – données », vous pourrez créer, supprimer, fusionner, partager et modifier des parcelles. Ce avec un aspect visuel facilitant la perception de surface et de positionnement spatial.

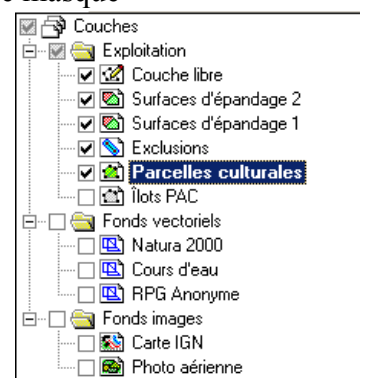
## • Couches

Il faut voir les couches comme des calques qui s'empilent. Vous pouvez voir un objet sur un calque inférieur sauf si un autre objet opaque situé sur un niveau supérieur le masque

Vous ne pouvez travailler que sur un calque à la fois, c'est le calque actif

Pour accéder à la gestion des couches, cliquez sur le bouton , leur liste apparaît alors.

nb : Les 1ers utilisateurs peuvent avoir cette liste :



## Ordre

Les couches sont empilées selon leur ordre d'apparition dans la liste. La couche du dessus est la 1<sup>ère</sup> de la liste

## Visibilité

Une couche est affichée si la case à cocher en regard de son nom est cochée.

Pour changer l'état d'une coche, cliquer sur sa case. Cliquer sur le nom rend la couche active et forcément visible.

Vous pouvez changer la visibilité d'un groupe de couches en modifiant l'état de la coche en regard du nom de celui-ci.

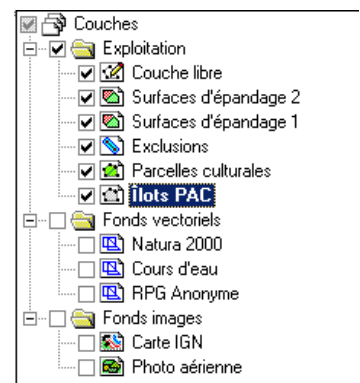
## Active

La couche active est la couche sélectionnée en bleu (ou simplement en gras si vous êtes positionné sur un groupe). Pour en changer, cliquer sur le nom de la couche désirée. Ce dernier apparaît entre

crochets dans la barre de titre : 

Elle est forcément visible et vous ne pourrez manipuler que les objets de celle-ci.

Ici, c'est la couche « Îlot PAC » qui est active.



## Propriétés

Chaque couche a ses propriétés propres. Les couches de dessins ainsi que la couche Vues ont leurs propriétés modifiables uniquement via le paramétrage du fichier CdS-Carto.dat/xl7. Les couches fonds images et vectoriels ont un bouton qui apparaît en regard de leur nom lorsqu'elles sont actives. Un clic sur ce bouton fait apparaître ses propriétés. Clic-droit / propriétés sur le fond y accède aussi.

## Objets graphiques

Un objet se place sur une couche.

Les objets sont typés :

- dalle ortho-photo ou scan25, ...
- fonds vectoriels (shp)
- parcelle
- géométriques (polygone, cercle, ligne, ...)
- repère
- texte
- ...

Certains types sont propres à certaine couche et inversement

- Les dalles ne se positionnent que sur les couches « images ». C'est le cas des « photo aérienne » et « Carte IGN ». Un polygone ne peut pas être positionné sur ces couches.
- Les couches vectorielles n'acceptent qu'un fichier unique au format shape (\*.shp). Les seules actions possibles sont le chargement d'un fichier,

Ils peuvent être importés (dalles ortho-photos, parcelles, vectoriels...), dessinés (parcelles, ...), construits automatiquement (zones d'exclusions, surfaces épandables/non épandables, ...)

Le nombre d'objets par couche est limité à 50000.

## Sélections


Pour Sélectionner des objets, le bouton  doit être enfoncé : . Si ce n'est pas le cas, cliquez dessus.

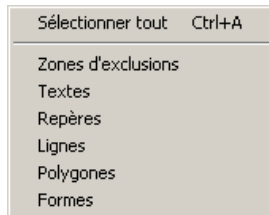
Pour commencer une nouvelle sélection, faites un Clic sur le 1<sup>er</sup> objet.

Pour faire entrer ou sortir un objet de la sélection, utilisez Ctrl+Clic

Pour annuler toute sélection, Clic droit ou Clic gauche en dehors de tout objet.

Vous pouvez aussi sélectionner les objets d'une zone : définissez la zone avec Maj+Clic tout en gardant le bouton de la souris enfoncé. Agrandissez la zone en déplaçant la souris. Tous les objets entièrement compris dans la zone seront sélectionnés. Sélectionner des objets par zone ne commence pas une nouvelle sélection. Un objet précédemment sélectionné n'est pas désélectionné par une sélection par zone.

Vous pouvez aussi utiliser le bouton  Sélectionne ...



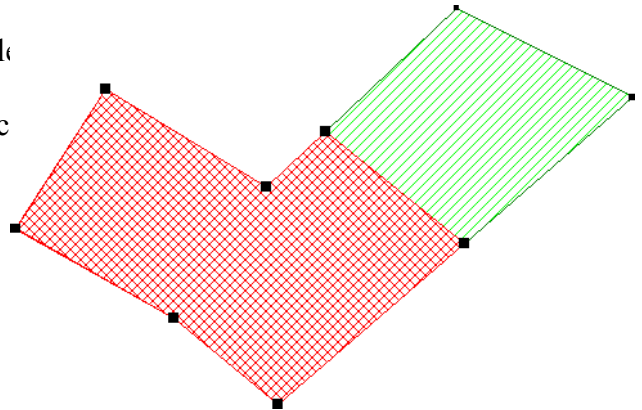
Vous pouvez sélectionner tous les objets ou bien ceux du type sélectionné.

Le menu est fonction de la couche active.

Les couches « Photos aériennes » et « Carte IGN » n'acceptant que le type d'objet Dalle, le bouton d'appel est inaccessible. Vous pouvez utiliser Ctrl+A pour sélectionner toutes les dalles de la couche active.

Les objets sélectionnés sont hachurés rouge avec les sommets) en gras :

Sachez que vous pourrez paramétrer leur apparenc



## Manipulations

### Positionnement du curseur

Pour positionner une borne, utilisez la souris et cliquez à l'endroit désiré.

Vous pouvez aussi vous positionner sur un point existant : un appui sur


- Tab pose la borne sur la borne la plus proche de la couche active
- Ctrl-Tab pose la borne au plus près sur un segment
- En combinant Shift avec Tab et Ctrl+Tab, vous accédez aux couches autres que celle active

### Suppression

Un appui sur la touche Suppr (Del) supprime les objets sélectionnés.

Attention, la suppression d'un objet graphique n'entraîne pas la suppression de l'objet tabulaire associé, et inversement.

### Copier/coller

Cliquer sur le bouton  copie la sélection,  permet de la coller.

Si aucun objet n'est sélectionné ou n'est copiable, le bouton Copier est désactivé.

Si aucun objet n'est copié ou si vous ne pouvez le coller, le bouton Coller est désactivé.

Les objets sont collés au même endroit qu'ils ont été copiés.

Vous pouvez aussi les copier à partir d'une couche et les coller sur une autre.

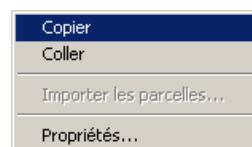
Par exemple, vous pouvez copier des îlots de la couche Îlots et les coller sur la couche Parcelles mais pas sur la couche Cartes IGN.

Vous pouvez copier/coller des objets entre 2 campagnes mais aussi entre 2 dossiers Clé de Sol.


Seule la partie graphique est copier, les données tabulaires ne l'étant pas.

Vous pouvez aussi faire un Clic droit sur un des objets de la sélection pour faire apparaître le menu contextuel.

De même, utilisez les touches Ctrl+C et Ctrl+V pour respectivement copier et coller. Ctrl+Inser et Maj+Inser ne marchent pas.



### Déplacement

Pour déplacer un ou des objets, utilisez le bouton  qui reste enfoncé.


1 Clic sur un élément non sélectionné commence une nouvelle sélection

Ctrl-Clic sur un élément non sélectionné l'ajoute à la sélection

Ctrl-Clic sur un élément déjà sélectionné le retire de la sélection.

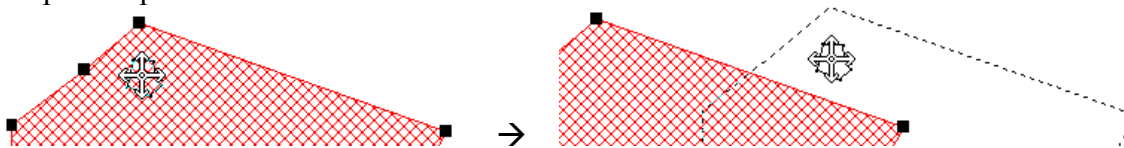
Clic Droit ou Echap quitte le mode déplacement.

1 Clic en dehors de tout élément désélectionne tous les éléments qui l'étaient.

1 Clic sur un des éléments sélectionnés lorsque le curseur à la forme  commence le déplacement

Sans garder le bouton de la souris enfoncé, déplacer le curseur jusqu'à l'emplacement voulu, Clic Droit ou Echap annule le déplacement en cours. Echap quitte le mode déplacement


1 Clic pour déposer la sélection.



Si la sélection est mal positionnée, re-Clic pour la déplacer, l'outil reste actif tant que le bouton de la barre d'outils est enfoncé.

Vous pouvez utiliser Tab (et ses dérivés) pour positionner le point à déplacer et sa cible.

## Rotation


Pour effectuer une rotation à un ou des objets, cliquez le bouton  qui reste enfoncé  
Si pas de sélection initiale, 1 Clic sur un élément commence une nouvelle sélection

Le curseur devient alors 

Ctrl-Clic sur un élément non sélectionné l'ajoute à la sélection

Ctrl-Clic sur un élément déjà sélectionné le retire de la sélection

Clic-Droit quitte le mode rotation.

1 Clic définit le pivot . Utilisez Tab et ses dérivés pour un positionnement précis.

Le curseur devient alors 

1 Clic-Droit annule le Clic précédent et permet de redéfinir le pivot

1 Clic définit le point de référence. Utilisez Tab et ses dérivés pour un positionnement précis.

Le curseur devient alors 

Le pivot et le curseur sont reliés par un segment pointillé


Déplacer la souris fait tourner le point de référence autour du pivot

1 Clic-Droit annule le Clic précédent et permet de redéfinir le point de référence

1 Clic dépose le point de référence et valide la rotation de la sélection. Utilisez Tab et ses dérivés pour un positionnement précis.

A tout moment, Echap abandonne la rotation en cours et quitte l'outil rotation.

## Positionnement du nom

Pour modifier la position du libellé d'un objet, cliquez le bouton  qui reste enfoncé. La visibilité de ces libellés est alors forcée au besoin.

Que l'objet dont on veut bouger le libellé soit sélectionné ou non, 1 Clic le sélectionne

Le curseur devient  et le libellé suit le curseur de la souris

Clic-Droit, annule le déplacement en cours du libellé

1 Clic valide le déplacement du libellé


## Vues

Vous pouvez ajuster ce que vous voyez à l'écran en sélectionnant les couches désirées mais aussi en réglant le zoom et la position de la fenêtre de vue sur votre plan

## Zoom

Vous pouvez régler le zoom de plusieurs façons

- En définissant une zone rectangulaire à l'aide du bouton  :

Le curseur devient 


1 Clic-Droit quitte le mode zoom pour le mode sélection

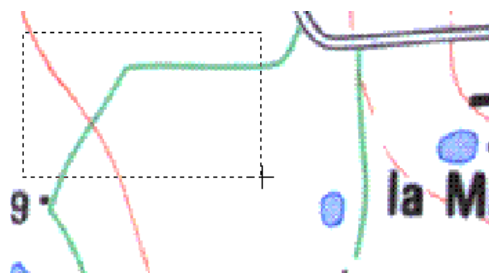
1 Clic définit le 1<sup>er</sup> angle du rectangle

Un rectangle en pointillé suit le curseur

1 Clic-Droit annule ce 1<sup>er</sup> Clic et permet de redéfinir le 1<sup>er</sup> angle




1 Clic définit le coin opposé du rectangle.

L'application  augmente l'échelle du plan de




façon à ce que le rectangle ainsi défini rentre au mieux dans la fenêtre de vue de Clé de Sol. Le mode zoom est quitté pour le mode sélection

Echap quitte le mode zoom à tout moment pour le mode sélection.


- En cliquant sur les boutons   vous augmentez ou diminuez le zoom selon des pas prédéfinis. Vous pouvez aussi utiliser les touches + et - du pavé numérique
- En cliquant sur le bouton  vous zoomer sur la sélection en cours. Si aucun objet n'est sélectionné, le zoom se fait sur tous les éléments de la couche active (ce peut être des dalles). Vous pouvez aussi utiliser les touches \* du pavé numérique
- En tournant la molette de la souris, vous augmentez ou diminuez le zoom.

## Panoramiques

Vous pouvez déplacer la fenêtre de vue sur le plan à l'aide

- des ascenseurs
- avec la souris : Clic en dehors de la sélection, garder le bouton de la souris enfoncé et déplacer le curseur qui devient 

## Satellite

Vous pouvez faire apparaître une vue d'ensemble dans un satellite en cliquant le bouton . Il reste enfoncé tant que vous ne refermez pas la fenêtre satellite. Pour fermer le satellite, recliquez sur le bouton ou cliquez la croix de la barre de titre du satellite.

Vous pouvez déplacer le satellite ou le redimensionner à l'aide de la souris. Echap annule le déplacement ou le redimensionnement en cours.

La fenêtre satellite affiche la totalité de l'espace du plan. Un rectangle fuchsia symbolise l'emprise de la vue actuelle sur le plan.


En cliquant et en "draguant", vous pouvez déplacer ce rectangle dans le satellite. Ce qui aura comme effet de repositionner la vue en cours.

Si vous zoomer, le rectangle fuchsia se redimensionnera en conséquence.

Tout changement sur la vue se répercute sur la position et la taille du rectangle du satellite. Et inversement.


## Options d'affichages

### *Couches*

Vous pouvez basculer l'affichage entre uniquement la couche active et toutes les couches en cliquant sur le bouton  qui est une bascule. La touche F9 a le même effet.


En utilisant ce bouton, vous cochez/décochez les coches de visibilité de toutes les couches, la couche active restant toujours visible. Vous affectez donc les choix que vous avez pu faire précédemment lors de la gestion des couches.

### *Noms*


Vous pouvez aussi choisir de voir les noms des objets et ne pas les voir. Pour ce, utilisez le bouton  qui est une bascule. Vous pouvez aussi utiliser la touche F12

### *Bornes*

De même, vous pouvez choisir d'afficher ou non les bornes (vertex, sommets, ...) des objets.

Utilisez alors le bouton . Vous pourrez choisir de voir les point de la couche active ou ceux de toutes les couches. Les touches de raccourcis sont respectivement F11 et Maj+F11.

## Aide

Un Clic sur  fait apparaître une aide sur les touches de raccourcis et utilisations de la souris. Vous pouvez aussi utiliser la touche F1.

En tête de cette aide, un lien vers ce fichier au format pdf.

## Onglets

Vous pouvez avoir plusieurs vues de votre plan accessibles via les onglets.

Pour créer une vue, Clic-Droit sur un des onglets, sélectionnez Ajouter.

Une nouvelle vue est créée, identique à celle de l'onglet source.

Vous pouvez alors, recentrer, changer l'échelle de la vue.

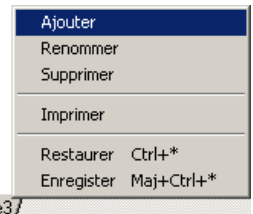
Pour renommer une vue, Clic-Droit sur son onglet, Renommer.

De même, pour supprimer une vue, Clic-droit sur son onglet et choisir Supprimer.

Pour chaque onglet, vous pouvez sauvegarder son emprise et y revenir par la suite. Pour se faire, Clic-droit sur son onglet et choisissez Enregistrer. Un cadre nommé correspondant à l'emprise enregistrée est alors créé dans la couche Vues. Pour revenir à cette emprise, utiliser Restaurer. Vous pouvez utiliser leur raccourci clavier respectif Ctrl+\* ou Ctrl+Maj+\*.

Par défaut, toute vue créée sera imprimée. Pour modifier cette propriété, Clic-Droit sur l'onglet de la vue, puis sur Imprimer. Une vue imprimée aura une coche devant Imprimer du menu contextuel ainsi qu'un « x » devant son nom. Inversement une vue non imprimable n'aura ni coche ni « x ».

Pour déplacer un onglet, Clic et tout en gardant le bouton gauche enfoncé, traînez l'onglet. Relâchez le bouton de la souris quand il est à la place désirée.



## Barre d'état

La barre d'état vous renseigne sur plusieurs points du contexte :

Parcelles culturales	1 : 3728	Petit Bois	3 Ha 46 a 32,6 ca (c)	311.33	391958.98	2352297.86	m
----------------------	----------	------------	-----------------------	--------	-----------	------------	---

Dans l'ordre de gauche à droite :

- Nom de la couche active
- Echelle
- Objet(s) sélectionné(s). Ce peut-être
  - le nom de la parcelle
  - le nombre d'objets sélectionnés s'il n'a pas de libellé ou en cas de sélection multiple
  - aucun élément si la sélection est vide.
- Surface de la sélection
- Distance en m au dernier Clic
- Coordonnées x, y en m dans le système Lambert II étendu
- Unité

## Couches « Systèmes »

Les couches systèmes sont des couches qui ont une fonction bien définie et qui ne peut être redéfinie. Elles ne peuvent être supprimées mais uniquement non affichées

### • Photos aériennes

C'est sur cette couche que seront affichées les dalles de photos aériennes.

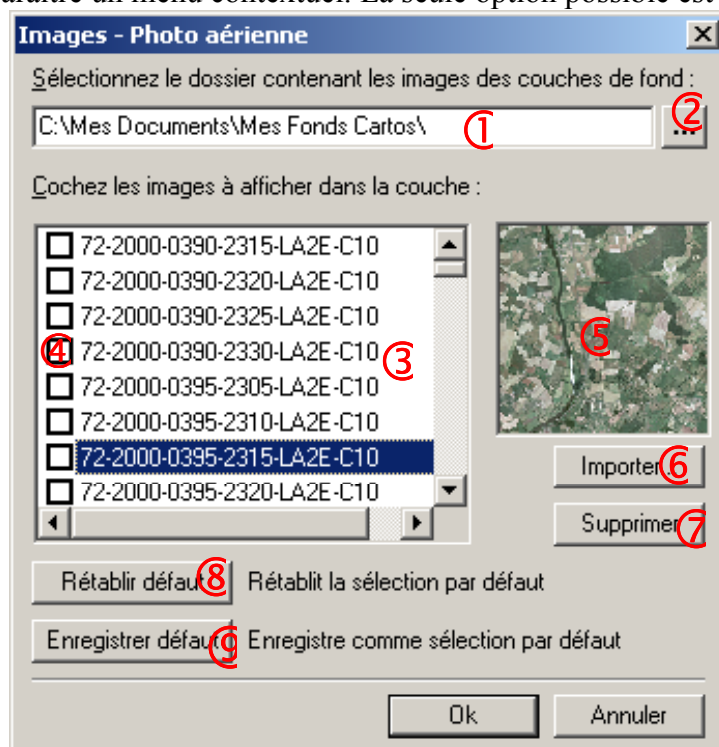
Son contenu est propre au poste de travail.

La barre d'outils verticale n'est pas visible.

Dans la barre d'outils horizontale, seuls sont actifs les outils de sélection, de zoom et de visualisation.

### Propriétés

Clic-Droit fait apparaître un menu contextuel. La seule option possible est Propriétés ...



① Saisissez le chemin où seront stockés les fonds de carte pour Clé de Sol.

② Utilisez ce bouton pour parcourir votre ordinateur et remplir le champ ①

③ Liste des fonds de cartes importés et disponibles pour Clé de Sol

④ Cases à cocher spécifiant si la dalle est affichée.

Vous pouvez sélectionner plusieurs dalles et leur affecter le même état en cliquant sur une des cases de la sélection. Utilisez Maj+Clic pour sélectionner un groupe de dalles adjacentes et Ctrl+Clic pour ajouter ou retirer un élément de la sélection.

⑤ Aperçu de la dalle courante de la liste ③

⑥ Bouton d'import des fonds de carte

Sélectionnez le ou les fichiers TIF, ECW, ... à importer dans le répertoire spécifié en ①

Vous ne pouvez importer que des fichiers géo-référencés.

Attention, les fichiers au format ECW ne sont pas à proprement parler importés. Vous devez conserver les sources à l'endroit spécifié lors de l'import. Dans le cas contraire,

vous ne pourrez pas les visualiser. Un simple cadre figurant l'emprise de la dalle absente sera affiché.

⑦ Bouton de suppression des fonds de carte.

Ce bouton supprime les fonds de cartes sélectionnés dans la liste ③.

Attention, les fichiers sont physiquement supprimés du répertoire d'import. Pour y accéder de nouveau, vous devrez les réimporter.


⑧ Rétabli la visibilité des dalles telle qu'enregistrée comme défaut en ⑨

⑨ Enregistre l'état actuel de la visibilité des dalles.

Tout nouveau fichier démarrera par défaut avec cette configuration.

Cliquer sur le bouton ⑧ rétablira cette configuration pour le dossier Clé de Sol courant

Dans la vue, vous pouvez aussi sélectionner des dalles (1 Clic pour commencer la sélection, Ctrl-Clic pour ajouter ou enlever de la sélection) et les masquer avec la touche Suppr (ou Del). Cet état est reporté dans les cases ④ la liste ③.

Vous pouvez aussi zoomer sur les dalles sélectionnées en utilisant le bouton  ou en appuyant sur la touche \* du pavé numérique.

- **Cartes IGN**

Cette couche fonctionne exactement de la même manière que la couche Photos aériennes à la différence que l'on y affiche les cartes IGN (scan25, 50 ou 100, ...)

- **ÎlotsPAC**

### Import

Clic droit sur le fond fait apparaître un menu contextuel. Choisissez « Importer les îlots ... ». Parcourez alors votre disque pour pointer vers le fichier zip export de TELEPAC ou SIGA. Vous pouvez importer les îlots aux formats shp.

Si vous avez déjà importé le parcellaire tabulaire Cartagri, vous pouvez choisir d'importer uniquement la partie carto de Cartagri : dans ce cas, importez le fichier shp des îlots pour la campagne correspondante.


Attention, si vous importez 2 fois les mêmes îlots, ils seront en doubles. Sélectionnez les tous (Ctrl+A) et supprimez les avant de les réimporter.


### Propriétés

Vous ne pouvez pas avoir directement accès aux propriétés de la couche. Reportez-vous à la section paramétrage au besoin.

### Dessin


- **Îlot**

Pour dessiner des îlots, cliquez sur le bouton  qui reste enfoncé.

Le curseur devient 

Cliquer pour poser les bornes de votre îlot.

Le contour de votre îlot se dessine en pointillés.

Le curseur devient  si vous ne pouvez pas poser la borne (bordure de l'îlot se croisant, ...)

Vous pouvez utiliser Tab et ses variantes avec Ctrl et Shift pour poser des bornes en se rattachant sur des objets existants (bornes d'îlots adjacents par exemple).


Clic-Droit annule la dernière borne posée.

Echap annule tout le tracé en cours.

Ne fermez pas votre îlot, terminez par la touche Entrée qui le fera pour vous.

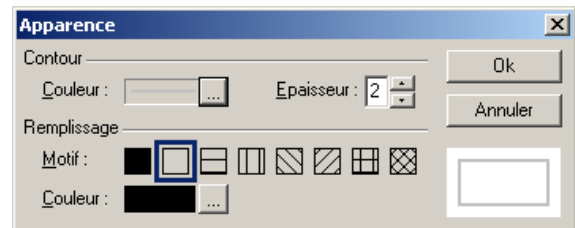
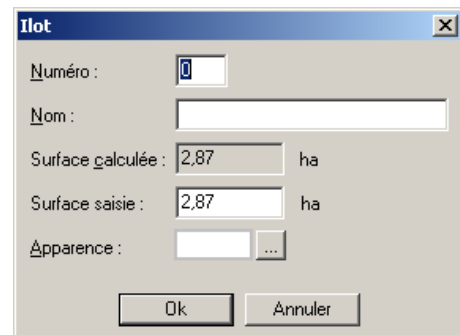
Pour finir, vous pouvez préciser et/ou modifier les propriétés de l'îlot :

- son numéro,
- son nom,
- sa surface saisie qui peut être différente de la surface calculée de l'objet graphique,

- son apparence en cliquant sur 


Vous pourrez alors spécifier


- son contour :
  - o couleur
  - o épaisseur
- son remplissage :
  - o motif
  - o couleur.




Le cadre en bas à droite donnant un aperçu de l'apparence choisie

## • Évidement


Pour faire un évidement dans un îlot, sélectionnez celui-ci et cliquez sur le bouton .

L'évidement se construit de la même façon qu'un îlot avec plus de contraintes : les bornes de l'évidement doivent être entièrement contenues dans l'îlot concerné : le curseur  vous signale les impossibilités.

## • Modification borne


Vous pouvez déplacer, ajouter ou supprimer les bornes d'un îlot. Cliquez sur le bouton  qui reste enfoncé.

Sélectionnez l'îlot à modifier avec la souris.

Déplacez la souris sur une de ses bornes, le curseur devient . Cliquez alors pour sélectionner la borne.

Vous pouvez alors la déplacer et la poser où vous voulez avec un dernier Clic (utilisez Tab et ses dérivés au besoin).

Vous pouvez aussi la supprimer en tapant sur la touche Suppr (Del).

Déplacez la souris sur un de ses bords, le curseur devient . Cliquez alors pour ajouter une borne. Vous pouvez alors la déplacer et la poser où vous voulez avec un dernier Clic (utilisez Tab et ses dérivés au besoin).


Un Clic-Droit annule l'action en cours alors qu'Echap quitte le mode actuel pour revenir en sélection simple.


Si vous appliquez ces actions sur une borne commune à plusieurs îlots, seule la borne de la parcelle sélectionnée sera affectée. Les autres bornes ne l'étant pas.

Pour modifier les bornes communes à plusieurs îlots en une seule opération, sélectionnez ces derniers. Travaillez alors les bornes communes comme si elles étaient uniques.

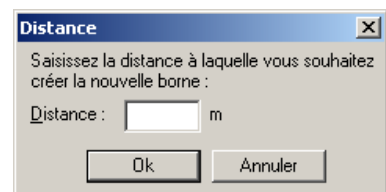
## • Ajout borne distante

Vous pouvez aussi ajouter une borne à une distance donnée d'une autre.

Sélectionner l'îlot au quel vous voulez ajouter la borne et cliquez sur le bouton .

Sélectionnez la borne de référence en cliquant dessus lorsque le curseur devient .

Entrez alors la distance à la nouvelle borne

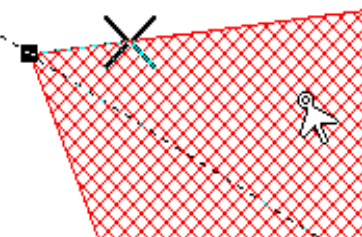


La bissectrice de l'angle dont la borne de référence est le sommet se dessine en pointillés.

Déplacez le curseur de la souris du côté de la bissectrice où vous voulez placer la borne.

La position de la nouvelle borne est symbolisée par une croix.

Validez avec un Clic du côté désiré pour poser la nouvelle borne





## • Déplacement bord


Vous pouvez déplacer les bords de l'îlot avec le bouton .

Vous ne pouvez pas bouger tous les bords de l'îlot. Aussi, allez vous couper l'îlot en deux : une partie aura ses bords fixes, l'autre aura ses bords déplacés.



L'îlot à modifier doit d'abord être sélectionné avant de pouvoir utiliser le bouton.

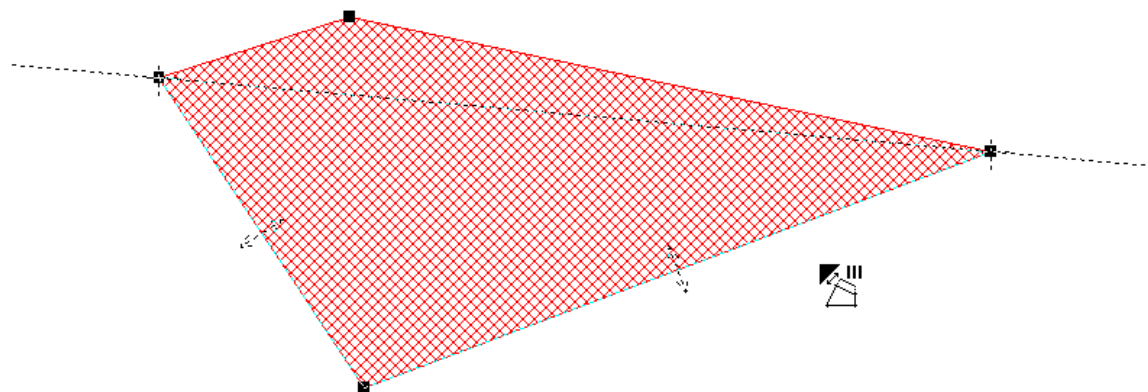
Le curseur devient  : vous devez sélectionner une borne de l'îlot avec un Clic.

Une borne sélectionnée est marquée avec une croix : .

Le curseur devient  : vous devez sélectionner une 2<sup>ème</sup> borne qui coupera votre îlot en deux.

Une ligne droite pointillée passant par les 2 bornes coupe l'îlot en deux.

Le curseur devient . Cliquez d'un côté ou de l'autre de la ligne pointillée pour sélectionner la partie dont les bords bougeront : ils sont marqués d'une flèche double en pointillées : .



Le curseur devient  et vous pouvez rapprocher ou éloigner les bords en déplaçant la souris.

Le curseur devient  si sa position spécifie une distance/surface incalculable.

La distance et la surface de la parcelle résultante sont affichées dans la barre d'état.

Cliquez pour valider la nouvelle position de vos bords.

Utilisez la touche F2 pour préciser une distance ou une surface souhaitée.

Clic-Droit annule le Clic précédent.

Echap quitte le mode



- **Division**

Pour pouvoir diviser un îlot, vous devez d'abord le sélectionner.

Cliquez ensuite sur le bouton .

Avec des Clics, vous décrivez une ligne brisée qui découpe l'objet en 2. Le 1<sup>er</sup> et le dernier Clic doivent être en dehors de l'objet, les autres dedans.

La ligne de division est dessinée en pointillée.

Le curseur est  quand vous pouvez placer un point de la ligne de division et devient  quand c'est impossible.


Clic-Droit annule le Clic précédent et Echap annule toute l'opération.

Quand vous validez le dernier point, l'îlot est séparé en 2 entités distinctes. L'îlot de plus grande surface conserve son n°, l'autre étant mis à 0.

Leur nom est suffixé par un indice .1 ou .2. .

- **Découpe bande**

Pour pouvoir découper une bande dans un îlot, vous devez d'abord le sélectionner.


La découpe se fait en cliquant le bouton .

Procédez de la même façon que lors du déplacement des bords.

De même que lors de la division, le n° du plus petit des deux îlots résultants est mis à 0 et les noms suffixés.

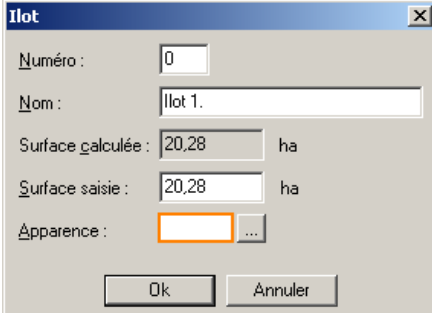
- **Fusion**

Pour pouvoir fusionner des îlots, vous devez d'abord les sélectionner.

La fusion se fait en cliquant le bouton .

Si les îlots ne sont pas contigus, la fusion ne peut pas se réaliser.

Sinon, on vous propose de compléter les n°, nom et surface de l'îlot résultant.



## Objets géométriques

Vous pouvez mettre sur cette couche des formes géométriques.

Ces formes ne sont là que pour enrichir le visuel et n'ont aucune donnée informative attachée.


Les outils permettant de les dessiner se trouvent sur la barre d'outils verticale.

- **Textes**

Vous pouvez disposer des textes libres en utilisant l'outil .

Faites un Clic pour positionner le haut gauche du texte.

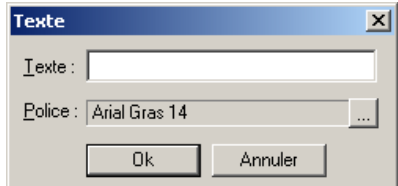
Saisissez votre texte de 255 caractères maxi, sans saut de ligne.

Vous pouvez préciser sa police, son style, sa taille, sa couleur, ... en cliquant sur .

Pour modifier un texte existant ou ses attributs, double-cliquez dessus.


Pour le supprimer, sélectionnez le avec un Clic et appuyer sur Suppr (ou Del).

Vous pouvez le déplacer et/ou le tourner en utilisant les outils adéquats.



La bascule texte visible oui/non n'affecte pas ces textes mais uniquement ceux associés à des objets (nom d'îlot, de parcelle, ...).

## • Lignes brisée

Vous pouvez dessiner une ligne brisée avec l'outil .

Cliquez pour poser une borne (utilisez Tab et ses variantes avec Maj et Ctrl)

Clic-Droit annule le Clic précédent.

Entrée termine la ligne.

Un Double-Clic dessus vous permet de spécifier ses couleur et épaisseur.

D'autres actions sont possibles :

- ajout, suppression et déplacement de bornes,
- ajout d'une borne à une distance donnée d'une autre
- rotation,
- déplacement,
- suppression
- copier/coller.

## Rectangles, carrés et parallélogrammes

Vous pouvez aussi construire des parallélogrammes en utilisant les outils .

Un Double-Clic dessus vous permet de spécifier son apparence :

- contour :
  - couleur
  - épaisseur
- remplissage :
  - motif
  - couleur.

D'autres actions sont possibles :

- déplacement de bornes,
- rotation,
- déplacement,
- suppression,
- copier/coller.

Par contre, l'ajout ou la suppression de borne ne sont pas possibles.

## • Polygones

Les polygones fonctionnent sur le même schéma que les parallélogrammes à la différence que vous pouvez ajouter ou supprimer des bornes

## Cercles et arcs de cercles

Vous pouvez aussi construire des arcs de cercles en utilisant les outils .

Tous fonctionnent sur le même schéma que les parallélogrammes.

## Repères

Vous pouvez aussi poser des repères en utilisant les outils .

Vous pouvez modifier sa couleur en Double-Cliquant dessus.

Vous pouvez aussi le déplacer, tourner, supprimer et copier/coller

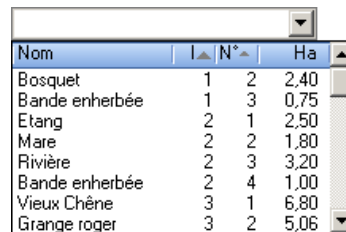
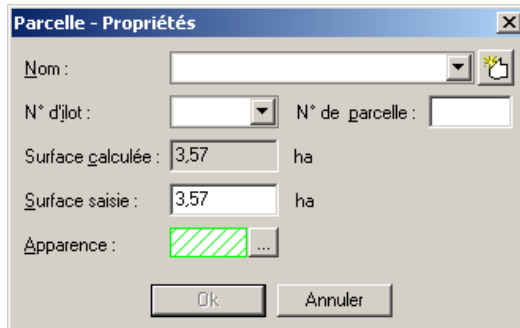
## • Parcelles

La couche parcelle ressemble beaucoup à la couche îlot. A la différence que l'on y gère les parcelles et non pas les îlots !

Les parcelles en tant qu'objets graphiques sont normalement liées à des données tabulaires.


## Propriétés

Pour modifier les propriétés d'une parcelle et, entre autre, la lier aux données tabulaires, faites un Double-Clic dessus.



Nom	N°	Ha
Bosquet	1 2	2,40
Bande enherbée	1 3	0,75
Etang	2 1	2,50
Mare	2 2	1,80
Rivière	2 3	3,20
Bande enherbée	2 4	1,00
Vieux Chêne	3 1	6,80
Grange roger	3 2	5,06

Vous pouvez alors préciser ses

- nom
  - existant dans le tabulaire : choisissez dans la liste. Triez par surface au besoin.
  - création : cliquez sur le bouton  et saisissez un nom, une parcelle sera créée parallèlement dans les données tabulaires
- n° d'îlot.
  - pré-rempli si vous avez choisi un nom de parcelle dans la liste
  - déroulez la liste pour choisir un n° existant dans la couche îlot
  - création : saisissez un n°
  - modification : attention les données dans le tabulaire seront modifiées
- n° de parcelle
  - pré-rempli si vous avez choisi un nom de parcelle dans la liste
  - création : saisissez un n°
  - modification : attention les données dans le tabulaire seront modifiées
- surface saisie
  - pré-remplie
    - si vous avez choisi un nom de parcelle dans la liste
    - avec la valeur calculée de l'objet graphique
  - modification : attention les données dans le tabulaire seront modifiées
- apparence
  - contour : couleur et épaisseur  
Si la surface saisie est différente de la calculée, la bordure est forcée en rouge, gras.
  - remplissage : couleur et motif  
Si la parcelle n'est pas liée au tabulaire, le remplissage est forcé à vide.

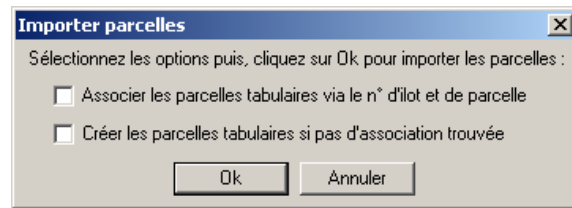
## Import

Clic droit sur le fond fait apparaître un menu contextuel. Choisissez « Importer les parcelles ... ».

Parcourez alors votre disque pour pointer vers le fichier zip export de TELEPAC ou SIGA. Vous pouvez importer les îlots aux formats shp.

Clé de Sol essaie d'associer les parcelles tabulaires aux graphiques, voire de les créer au besoin.

Pour un import TELEPAC, cela se fera en fonction de votre choix.



Si les parcelles tabulaires sont créées à partir de l'import carto, dans la mesure du possible elles portent comme nom n°ilot-n°Parcelle CodeCulturePAC, soit par exemple « 7-11 PN ». Si vous avez déjà importé le parcellaire Cartagri, vous pouvez choisir d'importer uniquement la partie carto de Cartagri : dans ce cas, importez le fichier shp des parcelles (cultures) pour la campagne correspondante.

Attention, si vous importez 2 fois les mêmes parcelles, elles seront en doubles. Sélectionnez les toutes (Ctrl+A), supprimez les avant de les réimporter. Si les parcelles tabulaires correspondantes ont été automatiquement créées lors de ces imports, pensez à les supprimer.

## Copie d'îlots

Si vous ne disposez pas d'un import de parcelles, vous pouvez copier les îlots à partir de la couche éponyme pour les recoller sur la couche parcelles. Vous découperez les îlots (devenus parcelles) pour être au plus près du parcellaire.

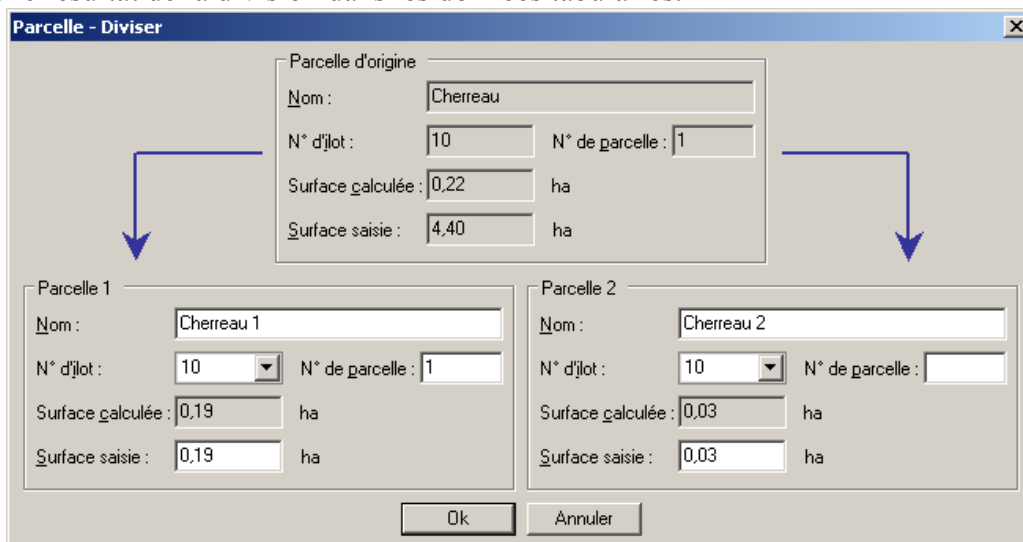
## Dessin

Les parcelles se dessinent comme les îlots. Vous avez à votre disposition 3 outils supplémentaires.

## Découpe

La découpe d'une parcelle se passe comme pour un îlot.

Seulement, quand vous validez le dernier point, avant de se diviser en 2 entités distinctes et si la parcelle est liée au tabulaire, la boîte de dialogue suivante apparaît. Elle vous invite à décrire le résultat de la division dans les données tabulaires.



Si vous annulez, la division est abandonnée.

## Découpe une bande

Pour pouvoir découper une bande dans une parcelle, vous devez d'abord la sélectionner.

La découpe d'une parcelle se fait comme pour un îlot.  
De même que lors de la division, la boîte de dialogue de division tabulaire apparaîtra.

## Fusion

Pour pouvoir fusionner des parcelles, vous devez d'abord les sélectionner.

La fusion d'une parcelle se fait comme pour un îlot.

Si les parcelles ne sont pas contiguës, la fusion ne peut pas se réaliser.

Si aucune de vos parcelles n'est liée au tabulaire, le regroupement se fait automatiquement.

Sinon, pour terminer la fusion, vous devez au minimum préciser la parcelle qui sera la référence et sur laquelle sera basé l'historique de la nouvelle entité.

Boîte de dialogue intitulée "Parcelles - Grouper". Le titre de la fenêtre est "Parcelles - Grouper". Le contenu de la fenêtre est le suivant :

Sélectionnez dans la liste de parcelles à grouper celle qui sera utilisée comme référence pour l'historique puis, saisissez les propriétés de la parcelle de regroupement :

Parcelle historique : [Menu déroulant]

Nom : [Champ de saisie]

N° d'îlot : [Menu déroulant] N° de parcelle : [Champ de saisie]

Surface calculée : [Champ de saisie] 17,79 ha

Surface saisie : [Champ de saisie] 17,79 ha

[Bouton Ok] [Bouton Annuler]

Si vous choisissez Annuler, la fusion est abandonnée.

## Suppression

Un appui sur la touche Suppr supprime les parcelles graphiques sélectionnées mais pas les parcelles tabulaires associées.

Maj+Suppr supprime les deux types de parcelles, graphiques et tabulaires associées.

## • Exclusions

Cette couche décrit les causes d'exclusions ainsi que leurs zones associées.

## Barre d'outils horizontale

La barre d'outils horizontale fonctionne de façon identique à celle des parcelles à la différence que se sont des zones d'exclusions qui sont dessinées et non pas des parcelles.

Les propriétés des zones d'exclusions sont :

- Nom : il sera généré automatiquement si vous renseignez d'abord la cause.  
Vous pouvez toujours le modifier.
- Cause : sélectionnez-la dans la liste de choix
- Distance : se renseigne automatiquement en fonction de la cause.  
Vous pouvez toujours la modifier
- Apparence : se renseigne automatiquement en fonction de la cause.  
Vous pouvez toujours la modifier.
  - contour : couleur et épaisseur
  - remplissage : couleur et motif
- Génération des surfaces : cochez les cases concernées pour générer les surfaces épandables et non épandables, résultat de l'intersection des parcelles et de la zone.

Boîte de dialogue intitulée "Zone d'exclusion - Propriétés". Le titre de la fenêtre est "Zone d'exclusion - Propriétés". Le contenu de la fenêtre est le suivant :

Nom de la zone : [Champ de saisie]

Cause d'exclusion : [Menu déroulant]

Distance d'exclusion : [Champ de saisie] m Apparence : [Menu déroulant] [Bouton ...]

Génère les surfaces d'épandages 1

Génère les surfaces d'épandages 2

[Bouton Ok] [Bouton Annuler]






Ici, vous créez bien des zones d'exclusions en non pas des causes, bien que l'on vous demande de préciser une distance d'exclusion.

## Barre d'outils verticale

La barre d'outils verticale sert à dessiner les causes d'exclusions, à générer automatiquement leurs zones d'exclusions associées ainsi que les surfaces épandables et non épandables.

## Causes d'exclusions

Vous disposez de 5 outils pré-paramétrés pour dessiner les causes d'exclusions :

- Habitations parallélogramme  ou polygone ,
- Points d'eau 
- Cours d'eau 
- Plan d'eau 


Toutes ces causes d'exclusions ont 2 distances d'exclusions associées ainsi qu'une apparence.

Vous pouvez les modifier en y accédant via un Clic-Droit sur la cause d'exclusion

Si vous modifiez les propriétés d'une cause d'exclusion, vous modifiez aussi les propriétés par défaut de celles à venir

## Zones d'exclusions

### *Automatiques*

Quand vous avez défini vos causes d'exclusions, utilisez le bouton  pour générer leurs zones d'exclusions associées automatiquement.



Si une cause comporte 2 fois la même distance d'exclusion, une seule zone d'exclusion sera générée. Mais la génération sera bien faite sur les surfaces 1 & 2.


A chaque utilisation de cet outil, toutes les zones d'exclusions sont recalculées même celles déjà existantes et qui ont pu être modifiées.


### *Dessinées*

Certaines causes d'exclusions se confondent avec leurs zones d'exclusions. Vous dessinerez donc directement les zones en précisant la cause.

C'est le cas des

- fortes pentes ,
- zones inondables, hydro-morphes 

Vous pouvez aussi directement dessiner la zone d'exclusion en utilisant le bouton .

Leur fonctionnement est identique au bouton  de la barre d'outils horizontale. Les deux 1<sup>ers</sup> boutons étant pré-paramétrés.

## Imports et collages

Vous pouvez importer des fichiers shp mais uniquement ceux contenant des polygones. Ces polygones seront considérés comme des zones d'exclusions. Vous devrez alors préciser le nom et la distance d'exclusion de chaque zone créée.

Si vous collez des objets à partir d'une couche de dessin, ceux de type parcelle/îlot seront considérés comme des zones d'exclusion. Les autres objets seront collés en tant que causes d'exclusions.

Si vous collez à partir d'une couche vectorielle, toute ligne sera considérée comme cause d'exclusion (cours d'eau de préférence, ...). Tous les polygones seront eux considérés comme zone

## Surface épanposables / non épanposables

Quand vos zones d'exclusions sont dessinées, automatiquement ou non, cliquez sur .

Elles vont se croiser avec les parcelles pour générer automatiquement les surfaces épanposables et non épanposables dans les couches Surfaces d'épanagements.

Les SPE des parcelles tabulaires sont alors recalculées.

### • Surfaces d'épanagements

Les couches Surfaces d'épanagements 1 & 2 reçoivent les surfaces épanposables et non épanposables des parcelles générées dans la couche exclusions.

Vous pouvez aussi dessiner directement les surfaces d'exclusions ou d'épanagement et les affecter à des parcelles. Cependant le re-calcul des SPE n'est pas automatique et vous devrez les impacter vous-même.

Pour dessiner dans cette couche, les barres d'outils horizontale et verticale sont identiques à la couche parcelle à la différence que vous dessinez des surfaces d'exclusions/d'épanagements. Attention, lorsque vous régénérez les surfaces à partir de la couche exclusions, toutes les surfaces sont supprimées avant d'être régénérées, y compris celles dessinées manuellement ou modifiées.

Clic-Droit sur la surface permet de modifier ses propriétés :

- Nom
- Type : choisissez épanposable ou non.
- Parcelle : sélectionnez la parcelle concernée.
- Surface saisie : initialisée avec la surface calculée lors de sa création. Vous pouvez la modifier.
- Apparence
  - Contour : couleur, épaisseur
  - Remplissage : couleur, motif

Les modifications de l'apparence ne portent que sur la sélection courante et n'affectent pas les valeurs par défaut.



### • Vues

La couche Vues reçoit les cadres correspondant aux différentes vues enregistrées. Les cadres sont de couleurs différentes selon que la vue associée est imprimable ou non.

Dans la couche, vous ne pouvez que sélectionner les cadres. Vous pouvez, par exemple, zoomer dessus avec la touche \*

## Couches « libres »

Les couches libres n'ont pas de fonction définie reconnue par le système. Vous cependant devez leur affecter un type parmi dessin, fond image et fond vectoriel.

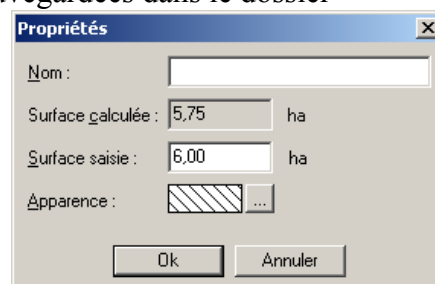
En standard, 1 couche de dessin et 3 vectorielles (Natura2000, Cours d'eau et RPG anonyme) sont disponibles. Seulement, elles ne contiennent aucune donnée, à vous de les alimenter.

Pour en créer, vous devez modifier le fichier CdSCarto.dat/x17.

- **Dessin**

Les couches personnalisées de type dessin ont leurs données sauvegardées dans le dossier agriculteur, à la campagne. Elles fonctionnent sur le même principe que la couche parcelle. A la différence que les « parcelles » créées n'ont aucun lien avec des données tabulaires.

Aussi, les propriétés de ces objets sont simplifiées :



- **Fonds « image »**

Les fonds de type image sont propres à chaque poste de travail et ne sont pas sauvegardés dans chaque dossier.

Ils fonctionnent sur le même principe que les couches « Photos aériennes » et « Cartes IGN » et partagent le même répertoire de stockage des dalles.

De même que pour les photos aériennes ou cartes IGN, les fonds que vous importez doivent être géo-référencés en Lambert II Étendu

- **Fonds « vectoriel »**

De même que les fonds de type image, les fonds de type vectoriel sont propres à chaque poste de travail et ne sont pas sauvegardés dans les dossiers agriculteurs.

Ils servent à afficher des fonds vectoriels au format shape (.shp) d'ESRI®.

Comme pour les images, les fonds vectoriels doivent d'abord être importés et stockés dans un répertoire. Ce répertoire est commun à toutes les couches vectorielles mais peut-être différent de celui utilisé pour stocker les dalles des couches images.

L'import d'un fichier .shp crée un fichier .dat de même nom. Une fois ce dernier généré, vous n'avez plus besoin du fichier shape (pour Clé de Sol du moins).

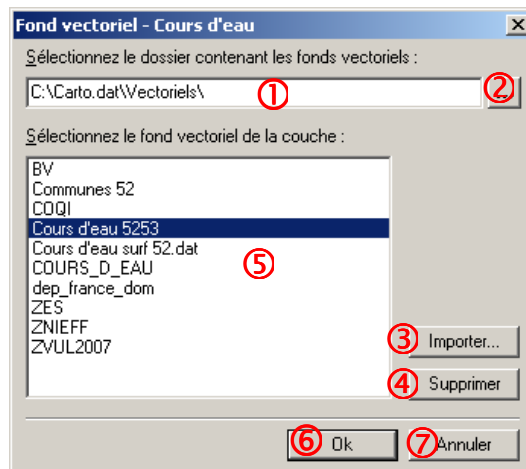
Le fichier shape peut être contenu dans un fichier zip. Dans ce cas, Clé de Sol importe le 1<sup>er</sup> fichier .shp rencontré dans le zip.

De même que pour les images, les .shp que vous importez doivent être géo-référencés en Lambert II Étendu. Il existe de nombreux produits gratuits pour modifier leur géo-référencement (reprojection vectorielle) : il faut simplement connaître le système d'origine.

Vous ne pouvez afficher qu'un seul et unique fichier shp par couche fond vectoriel. Vous ne pouvez ni modifier ni supprimer les objets affichés. Vous ne pouvez que les sélectionner pour les copier et les coller sur d'autres couches de type dessin : la couche exclusions par exemple. Une couche ne peut afficher que 50000 objets au maximum. Attention, vous pourrez cependant importer des fichiers shape dépassant cette limite mais pas les afficher.

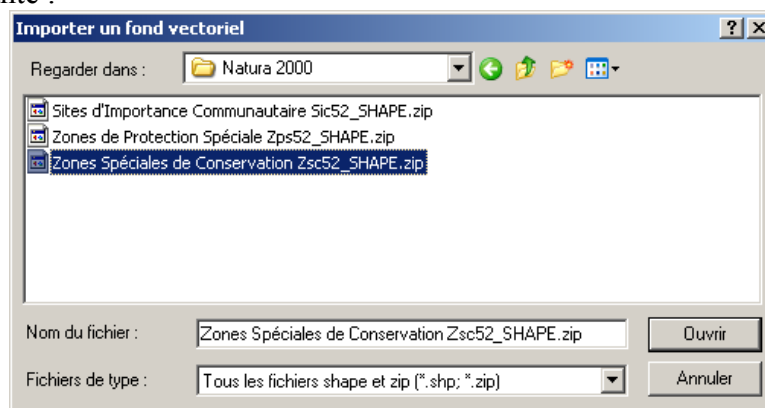
De même, il existe des outils pour découper les shape. Vous afficherez alors chaque partie importée dans autant de couches.

Pour importer les .shp, vous devez être positionné sur une couche vectorielle et faire afficher ses propriétés, soit en cliquant sur le bouton en regard de son nom dans la liste des couches, soit en faisant un Clic-Droit/propriétés sur le fond.



Sélectionnez alors le répertoire cible de l'import et contenant les .dat (à venir ou déjà importés). Tapez son nom en ① ou sélectionnez le en cliquant sur le bouton ②.

Cliquez sur le bouton Importer ③ fait apparaître la boîte de dialogue « Importer un fond vectoriel » suivante :



Déplacez vous dans l'arborescence de vos disque et sélectionnez le fichier .shp ou zip à importer. Valider en cliquant sur le bouton « Ouvrir » lance l'import de ce dernier. « Annuler » ferme la boîte de dialogue sans rien faire.

Une fois l'import terminé, le nom du fichier sans extension apparaît dans la liste ⑤. Si le nom de fichier n'est pas explicite, vous pouvez le renommer en utilisant l'explorateur de fichiers.

Vous pouvez supprimer des imports de la liste avec le bouton Supprimer ④. Attention cependant, vous supprimer physiquement le fichier du disque. Pour le retrouver, vous devrez refaire la procédure d'import à partir du fichier .shp

Pour afficher des données dans une couche vectorielle, vous devez d'abord rendre cette dernière active en la sélectionnant dans la liste des couches.

Affichez alors les propriétés de la couche, sélectionnez le dossier contenant les fonds vectoriels si ce n'est déjà fait. Sélectionnez les données à afficher dans la liste ⑤.

Validez avec Ok ⑥ ou Annulez ⑦

## Parcelles – Données (tabulaire)

Deux colonnes apparaissent dans le tableur liste des parcelles.

	Code	PAC		Nom de la parcelle	Surf. (ha)	
		Ilot	Parcl		calcul	saisie
1	1	1	1	Petit Bois		9,85 Li
2	* 2	1	2	Bosquet	1,88	1,90 Li
3	✓ 3	1	3	Martelière	3,60	3,60 Li
4	4	2	1	Champ		2,50 Li

- Correspondance tabulaire/carton  
Si la cellule est vide, la parcelle tabulaire n'est pas associée à une parcelle graphique.  
Si la cellule contient une croix rouge, la parcelle à son pendant graphique mais la surface de la parcelle calculée graphiquement diffère de celle saisie. Si c'est une coche verte, alors les deux surfaces sont égales.
- Surfaces  
La colonne surface se dédouble en surface calculée et surface saisie  
La surface calculée est non modifiable (dans le tableur) et n'est renseignée que si la parcelle carto existe. Elle correspond à la surface de l'objet graphique.  
La surface saisie est l'ancienne surface. En étant positionner sur cette cellule, l'appui sur la touche égale lui affecte la surface calculée si elle existe. La croix rouge devient coche verte.

## Prévu/Réalisé


Dans les formulaires Prévu et Réalisé, la liste des parcelles tabulaire peut être remplacée par les vues carto.

Vous n'avez qu'une barre d'outils horizontale sans outil de création ni de modification.



Beaucoup de ses outils sont communs au formulaire Parcelles - Carto et ont le même fonctionnement.

### *Tabulaire ou carto*



Utilisez le bouton  situé en haut à gauche du formulaire ou la combinaison de touches Ctrl+F2 pour passer du Tabulaire à la carto et vice-versa.

Les représentations carto et tabulaire travaillent en parallèle. Si vous sélectionnez une parcelle en carto, elle l'est aussi en tabulaire, si elle existe. L'inverse est aussi vrai.


Pour pouvoir sélectionner les parcelles en carto, veillez à bien être sur leur couche.


Vous pouvez modifier les données en ayant indifféremment affiché les parcelles dans le tabulaire ou la carto.

### *Maximiser*

Utiliser le bouton  pour maximiser la vue de la carto. Utiliser  pour revenir à la taille standard.

### *Scénarios*

Sélectionnez un scénario d'affichage dans la liste déroulante . Attention, les scénarios s'affichent sur la couche parcelle : elle doit être visible. La représentation des scénarios peut être altérée par les autres couches.

En étant sur la couche parcelle, un Double-Clic ou l'appui sur le bouton  fait apparaître les propriétés du scénario. Vous pouvez alors modifier les couleurs associées à chaque élément du scénario.

Ces changements sont automatiquement enregistrés pour le poste de travail.

### *Vues*

Vous pouvez afficher, créer, modifier ou supprimer les vues avec les onglets, comme dans le formulaire Parcelles carto. Les vues sont communes aux 2 formulaires.

### *Tabulaire*

De même que dans le formulaire Parcelle – Données, une colonne correspondance tabulaire/carto apparaît dans le tableur maître.

Dans l'onglet parcelle, en étant sur la cellule surface saisie, l'appui sur la touche égal lui affecte la surface calculée.

## Impressions

La gestion des états imprimés se fait comme par le passé :

- vous construisez la liste des états imprimés dans le fichier CdSPrint.xl4 (copie du .dat)
- les fonds d'états sont des fichiers \*.xl4, (copie de .tab)

Les fonds d'états sont les fichiers NpkCarto\_ThemeVisu.tab et NpkCarto\_Parcellaire.tab ayant respectivement 107, 108 et 109 comme n° de page.

Il y a quelques différences par rapport aux états basés sur le tabulaire.

### **CdSPrint.xl4**

Dans le fichier cdsprint.xl4, quand vous faites référence au n° de page, vous pouvez aussi préciser des options. Les options sont définies par des mots clés affectés d'une valeur. Le mot clé et la valeur sont séparés par le signe égal. La valeur est entre double cote. Le tout entre parenthèses et séparés par des points-virgules.

Les options possibles sont :

- le titre de l'état, mot clé : Titre. Insérez "%NomVue%" pour imprimer le nom de la vue.
- les couches visibles, mot clé : Couche. Valeurs acceptées : n° des couches séparées par des points-virgules, dans l'ordre de visualisation.  
Pour le n° des couches, se référer au fichier CDS\_Carto.dat/xl7, feuille "Couches\_Apparences", colonne "ID"  
La couche active a son n° précédé du signe moins. Elle sera la seule couche ayant ses textes imprimés.
- le scénario de visualisation, mot clé : Theme (sans accent, au singulier). Valeurs acceptées : code des thèmes du fichier CDS\_Carto.dat/xl7, feuille "Themes", colonne "Thèmes"
- Prévu ou réalisé, mot clé : PrevReal. Valeurs acceptées : "P" ou "R" pour respectivement Prévu et Réalisé
- l'échelle, mot clé : Ech. Valeurs acceptées : numérique (entier) entre double-cotes.  
Exemple : Ech="12500"
- Aspect des éléments, mot clé : Parametres. Valeurs acceptées : le nom d'un fichier paramètre de type CdS\_Carto.dat entre double-cotes. Si vous ne précisez pas l'extension, un .xl7 est recherché, si il n'est pas trouvé Clé de Sol cherche un .dat. Si ce dernier n'est pas trouvé, il y a une erreur.  
Exemple : Parametres="CdS\_Carto\_PlanEpan".  
Si vous ne précisez pas cette option, le fichier CdSCarto.dat/xl7, utilisé pour l'affichage écran, est utilisé.

Vous trouverez des exemples dans le fichier CDSPrint.dat/xl4

### **Fonds d'états**

Vous disposez de 3 fonds d'états carto. Vous pouvez les décliner en diverses versions en étendant leur nom avec \_1, \_2, \_3, ... Dans ce cas leur n° de page associé sera 108.1, 108.2, 108.3, ...

Dans ces fonds d'états, vous disposerez différentes zones référencées dans des noms définis :

- ColonneAjuste : après l'insertion des colonnes, cf. ColonneInsere, colonne qui sera ajustée en largeur pour coller à la largeur imprimable
- ColonneInsere : colonne de référence après laquelle seront insérées des colonnes supplémentaires pour élargir le document au plus près de la largeur imprimable.
- LigneAjuste : idem à ColonneAjuste mais pour les lignes

- LigneInsere : idem à ColonneInsere mais pour les lignes
- ZONE\_IMPRESSSION : définit la zone d'impression
- ZoneCarte : définit la zone dans laquelle la carte sera imprimée
- ZoneLegende : définit la zone dans laquelle la légende de la carte sera imprimée. Vous pouvez omettre ce nom défini, dans ce cas la légende ne sera pas imprimée.
- InterligneLegende : définit le nombre de ligne entre chaque item de la légende

Vous aurez à disposition un certain nombre de noms définis qui eux, seront affectés lors de l'impression. Référez-vous au bas de l'état npkPgGrd.tab pour avoir la liste de ceux-ci.

Un nouveau nom défini apparaît : "Echelle" qui recevra l'échelle d'impression de la carte.

N'étant pas arrondi, utilisez le nom défini calculé "EchelleArrondie".

Basez-vous sur les deux exemples livrés, NpkCarto\_ThemeVisu.tab et

NpkCarto\_Parcellaire.tab que vous aurez copiés en xl4, pour bien comprendre le fonctionnement de ces noms.

## **Vues**

Pour chaque état, une page par vue spécifiée comme imprimable est imprimée. La carte imprimée correspond à l'emprise de la vue définie par le cadre à quelques ajustements près : les proportions du cadre de vue pouvant ne pas être exactement celles du cadre imprimé.

# Paramétrage

## Carto

Le paramétrage de la carto se trouve dans le fichier CdS\_Carto.dat.

Pour le personnaliser, copiez le et donnez-lui l'extension xl7 : c'est un fichier au format "Classeur Microsoft Excel 97-Excel 2003 & 5.0/95".

Vous pouvez modifier toutes les cellules qui n'ont pas le fond vert clair.

Si dans une feuille, une colonne est en vert clair, vous ne pouvez pas ajouter ou supprimer de ligne. Vous pouvez en modifier l'ordre.

Ce fichier comporte plusieurs feuilles.

## Général

Réglages de la sensibilité des écarts de surfaces calculées/saisies

## Couches :

Ici vous décrivez la liste des couches et leur utilisation

Chaque couche est qualifiée par 6 valeurs :

1. ID : identifiant numérique unique de la couche.  
Les ID 0 à 99 étant réservés à I-CÔNE, utilisez des valeurs à partir de 100.  
Utilisé pour faire référence à la couche dans l'onglet Couches\_Apparences et dans le fichier CdSPrint.dat/xl7.
2. Nom : Apparaît dans la liste de choix des couches
3. Groupe : Permet de regrouper les couches dans une branche éponyme
4. Type : Dessin, Fond vectoriel ou Fond image (ou raster).

Le contenu des couches de dessins est propre à chaque dossier alors que celui des couches vectorielles et images l'est au poste de travail.

Certaines couches ont leur utilisation figée :

- 2 couches images
  - Photo aérienne
  - Carte IGN
- 5 couches dessins
  - Ilots PAC
  - Parcelles culturelles
  - Exclusions
  - Surfaces d'épandage 1
  - Surfaces d'épandage 2
- 1 couche vectorielle
  - Vues

Si vous supprimez ces couches, elles apparaîtront alors en tête de liste, classées par ordre décroissant de leur ID et avec des attributs fixés par I-CÔNE

5. Visible : définit la visibilité du contenu de la couche au chargement du formulaire.
6. Active : définit la couche active à l'ouverture des formulaires carto.

## Couches\_Apparences

Permet de décrire l'apparence des objets dans chaque couche.

Chaque couche est qualifiée par 3 valeurs. Il peut y avoir plusieurs types d'objets par couche, chacun étant qualifié par 7 valeurs :

- Couche

1. ID : fait référence à l'identifiant de la feuille Couches  
La couche d'ID 0 est utilisée pour décrire les paramètres généraux de la carto. A savoir l'apparence de l'objet sélectionné et l'apparence de l'objet en cours de dessin  
Pour les 1ers utilisateurs ayant un fichier CdS\_Carto..xl7, recopiez les lignes considérées à partir de CdS\_Carto.dat.
  2. Nom : pour rappel de la feuille Couches, inexploité.
  3. Police : les caractéristiques de la police utilisée dans la cellule seront utilisées pour afficher/imprimer les textes de la couche.
- - Objet
    1. ID : identifiant unique de l'objet dans la couche.  
Réservé à I-CÔNE, vous ne pouvez pas créer de nouveau type. Utilisez 0 pour vos couches.
    2. Description : décrit l'objet concerné. Inexploité
    3. Bordure épaisseur : valeur de l'épaisseur de la bordure de 1 à 9  
Vous pouvez utiliser 0 pour les impressions que si « Remplis. Coul » est à vide, ce pour avoir des objets transparents.
    4. Bordure couleur : la couleur de la cellule définit la couleur de la bordure de l'objet
    5. Remplis. Motif : motif de remplissage de l'objet (polygone), à choisir dans la liste.
    6. Remplis. Couleur : la couleur de la cellule définit la couleur du motif de remplissage de l'objet.
    7. Bordure style (ep. = 1). Choisissez dans la liste le style du trait de la bordure. Ne marche que si son épaisseur est à 1.

## **Exclusions\_Causes**

Définition de la liste des causes d'exclusions avec leur distance associée. Une cause est définie par 7 valeurs :

1. Code : code unique de la cause
2. Cause d'exclusion : nom de la cause
3. Distance (m) : distance en m de la zone d'exclusion au tour de la cause  
Les 4 dernières définissent l'apparence de sa zone d'exclusion, reportez-vous à Couches\_Apparences pour leur description.
4. Exclusions\_Outils : défini pour chaque outil de dessin des causes d'exclusions la cause associée et l'apparence de l'objet dessiné. Les outils étant fixes, vous ne pouvez pas en créer. 7 valeurs définissent un outil :
  1. Code : code unique. Réserver à I-CÔNE.
  2. Description : description de l'outil. Réserver à I-CÔNE
  3. Code cause : code de la cause associé à l'outil. Fait référence à la feuille Exclusions\_Causes.

Les 4 dernières valeurs définissent l'apparence de la cause d'exclusion dessinée avec l'outil, reportez-vous à Couches\_Apparences pour leur description.

## **Themes**

Thèmes de visualisation de la carto dans le formulaire prévu/réalisé et dans les impressions. Les thèmes sont figés ce qui ne vous empêche pas d'en proposer à I-CÔNE. Vous ne pouvez qu'en modifier l'appellation, la disponibilité et celui qui s'affiche à l'ouverture du formulaire prévu/réalisé.

## **Theme\_XXXXXXX**

Personnalise l'apparence des différents thèmes de visualisation.

Il y a une feuille par thème, XXXXXXXX correspondant aux différentes valeurs de la colonne Thème de la feuille Themes.

Vous ne pouvez que modifier les couleurs.

Veillez à ne pas renommer ni changer l'ordre des colonnes et des feuilles.

## ***Cartagri***

Le paramétrage de l'import Cartagri comprend maintenant une partie Carto.

Pour éviter la multiplication des fichiers de paramétrage, les fichiers feuilles de calcul au format xl4 (Cartagri\_Cult.dat, Cartagri\_Pedo.dat et Cartagri\_Spe.dat) ont été regroupés en un seul fichier au format classeur xl7 : Cartagri\_Paramètres.dat. On y a ajouté une feuille Option comprenant le chemin d'accès du répertoire contenant les dossiers Cartagri

Les anciens fichiers feuille de calcul paramètres ayant comme extension xl4 sont toujours pris en compte.