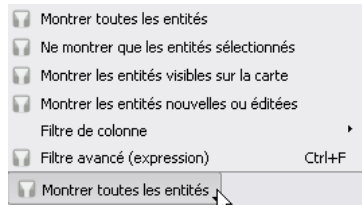


Filtre par la table attributaire



Ces commandes n'agissent que sur la table attributaire et permettent de limiter le nombre d'entités affichées dans la table :

- Toutes les entités (par défaut)
- Les entités sélectionnées par ailleurs
- Les entités visibles sur la carte à cet instant ...

On peut également utiliser un filtre :

- Simple sur une colonne
- Avancé à partir d'une expression bâtie avec la calculatrice d'expression

Résultat :

Lorsque les entités sont filtrées dans la table attributaire, elles ne sont pas sélectionnées pour autant : il faut consulter la barre de titre de la fenêtre « table attributaire » qui indique le nombre total d'entités de la couche, le nombre d'entités filtrées, le nombre d'entités sélectionnées.

Ce filtre est perdu dès que la table attributaire est fermée.

Vu au module 3

Commande *Filtrer* :
Clic droit sur le nom de la couche
ou
Constructeur de requête
Bouton situé dans
Propriétés de la couche
Onglet *Général*

Cette commande, également disponible dans le menu Couche, déclenche l'ouverture du **Constructeur de requête** qui permet de retenir, parmi toutes les entités de la couche, celles qui satisfont à une expression, plus ou moins complexe (calculatrice d'expression).

Résultat :

Cette commande de filtrage conduit à n'afficher dans la carte que les entités respectant l'expression du *constructeur de requête* : il s'agit d'un sous-ensemble de cette couche (un « feature subset »).

A noter que ce filtre reste actif tant que l'expression n'a pas été effacée dans le *constructeur de requête* (qu'il faut relancer le cas échéant).

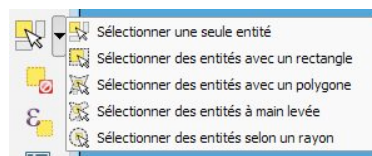
Pour sauvegarder la « sous-couche filtrée » en dehors de la couche complète, il faut « *Sauvegarder sous ...* » un autre nom.

Le filtre est sauvegardé dans le projet QGS.

Ne pas confondre le *filtre* et la *sélection*.

Vu au module 7

Sélection graphique



Situées dans la *barre d'outils Attributs*, ces commandes permettent de sélectionner à la souris, de manière graphique, certaines entités. On peut en sélectionner une seule en cliquant dessus, ou dessiner des formes géométriques. Dans ce cas, toute entité intersectant cette forme sera sélectionnée.

Résultat :

La sélection d'entités consiste à « marquer » ces entités au moyen d'une couleur particulière (par défaut, c'est le jaune, mais cela est paramétrable) afin de lancer, par la suite, d'autres commandes qui ne s'appliqueront qu'à cette sélection.

On peut sauvegarder cette sélection comme une nouvelle couche en utilisant la commande « Enregistrer la sélection comme une couche vectorielle ».

La sélection n'est pas sauvegardée dans le projet QGS.

Vu au module 3

Sélection des entités en utilisant une expression



Située dans la *barre d'outils Attributs* ou dans la *fenêtre de la table attributaire de la couche*, cette commande permet de sélectionner certaines entités en utilisant une expression construite avec la calculatrice d'expression.

Résultat :

La sélection d'entités consiste à « marquer » ces entités au moyen d'une couleur particulière (par défaut, c'est le jaune, mais cela est paramétrable) afin de lancer, par la suite, d'autres commandes qui ne s'appliqueront qu'à cette sélection.

On peut sauvegarder cette sélection comme une nouvelle couche en utilisant la commande « Enregistrer la sélection comme une couche vectorielle ».

La sélection n'est pas sauvegardée dans le projet QGS.

Vu au module 7

Sélection ou requête spatiale



QGIS propose deux outils de sélection d'entités à partir de critères géographiques plus ou moins complets :

- La « *sélection par localisation* » (menu Vecteur – Outils de recherche) recherche les entités d'une couche par rapport à une autre mais en utilisant seulement l'intersection (2 objets géographiques de 2 couches différentes superposées s'intersectent quand ils ont au moins un point commun).
- L'extension « *requête spatiale* » (menu Vecteur – Requête spatiale) qui permet d'utiliser d'autres opérateurs spatiaux (à l'intérieur, contient, touche, croise, chevauche, disjoint, etc..)

Résultat :

La sélection d'entités consiste à « marquer » ces entités au moyen d'une couleur particulière (par défaut, c'est le jaune, mais cela est paramétrable) afin de lancer, par la suite, d'autres commandes qui ne s'appliqueront qu'à cette sélection.

Pour être sauvegardée, cette sélection doit être enregistrée comme une nouvelle couche vectorielle.

La sélection n'est pas sauvegardée dans le projet QGS.

Vu au module 7