



Cliquer sur le (i)

Sélectionner la couche sur laquelle vous souhaitez ajouter un enregistrement. Elle doit apparaître en surbrillance « blanc » avec le crayon d'édition.

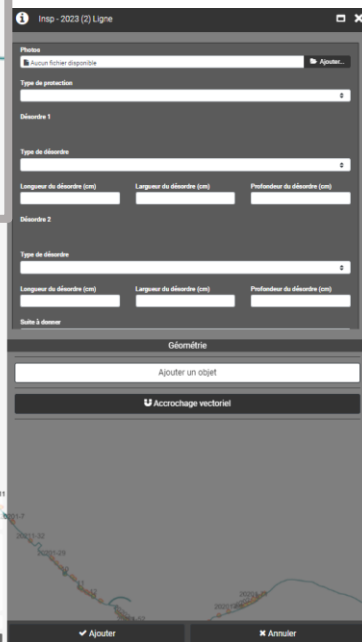
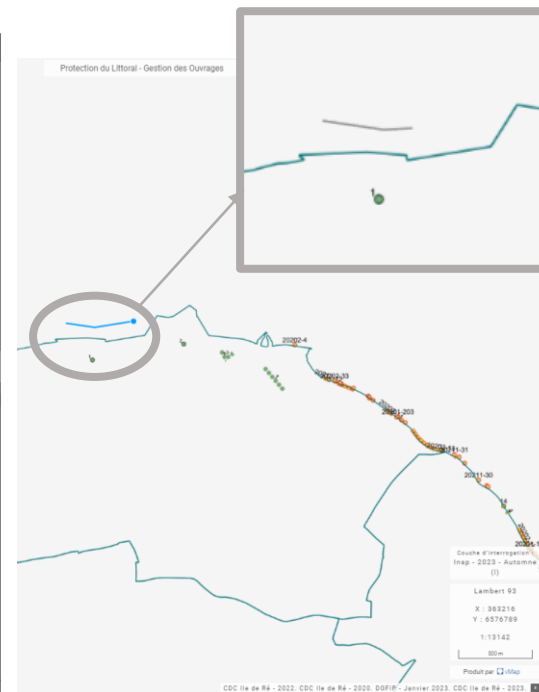
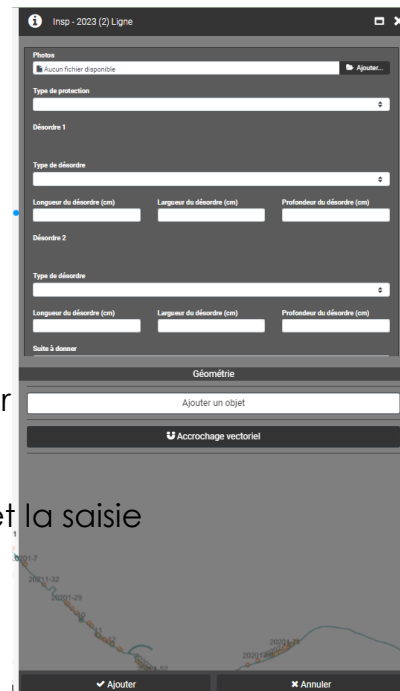
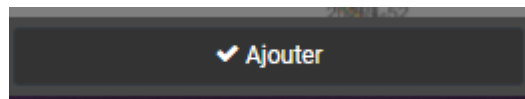


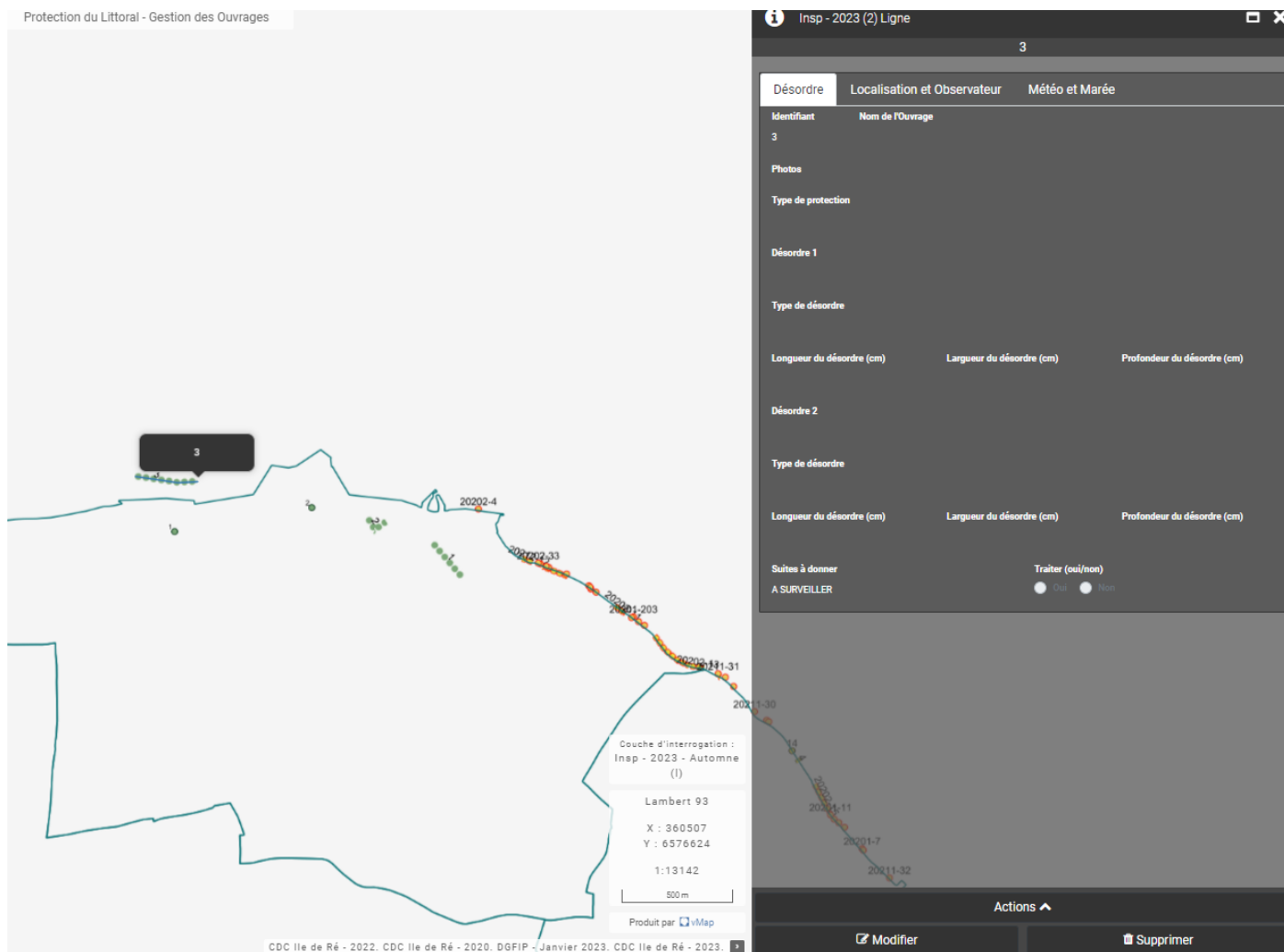
Cliquer sur le crayon : le formulaire de saisie s'ouvre à l'écran

Vous pouvez commencer à dessiner votre objet, ce dessin est figuré par **un trait bleu**.

Une fois votre saisie terminée, le trait devient plus fin et gris.

Vous pouvez alors remplir votre formulaire. Une fois la saisie graphique et la saisie attributaire terminée, cliquer sur « Ajouter »






Pour modifier un enregistrement :


- Il faut cliquer dessus à partir du (i)
- La fiche d'objet s'affiche alors

- Vous pouvez :

- Supprimer cet enregistrement

 Supprimer


- Modifier les données attributaires qui lui sont liées (modifier les caractéristiques, ajouter des informations, assurer un suivi)

 Modifier

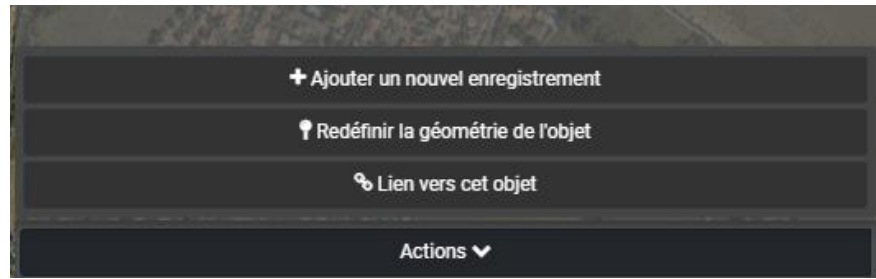
- Modifier sa géométrie :

- redessiner l'objet à la main
- relocaliser l'objet à partir de coordonnées connues
- découper l'objet

Actions ▼

 Redéfinir la géométrie de l'objet





Depuis le bouton action, vous pouvez également ajouter directement un nouvel enregistrement

Concernant la version mobile, l'interface et les outils sont identique à la version de vMap1

