

Les Incontournables

Intersection dans le détail

Analyse spatiale vectorielle

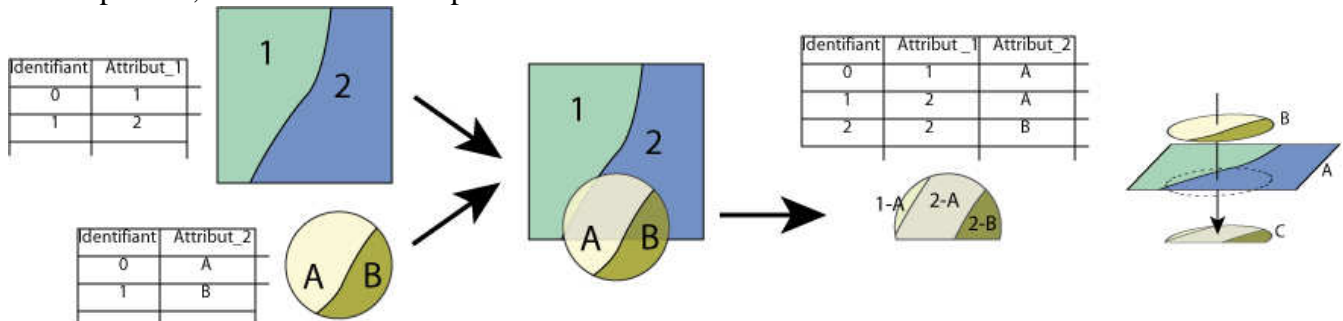
Rappel : l'intersection est une action qui se mène sur plusieurs couches : elle conserve la partie commune des couches, ainsi que leurs attributs.

Définition : Obtenir les informations sur les zones de recouvrement de deux couches.

1. L'intersection

Tous les types d'entités (polygones, lignes, points) peuvent générer des intersections. Le type d'entité qui possède le moins de dimensions dans l'espace déterminera la dimension maximale d'entité du résultat de cette intersection.

Voici un exemple d'intersection entre deux couches de polygones, leur table attributaire respective, et le résultat correspondant :



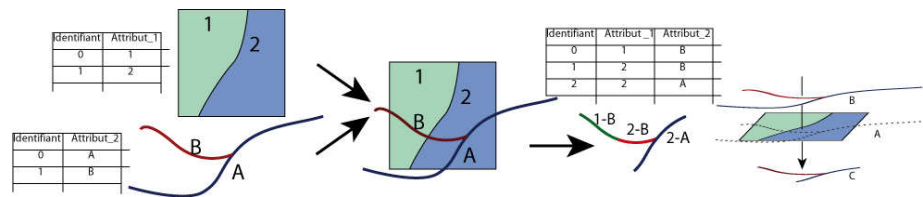
Résultat, la couche C :

- est le recouvrement des objets A et objets B.
- CONTIENT TOUTES les informations attributaires des Objets A et B.
- s'étend **UNIQUEMENT** sur la **zone commune** des objets A et B.

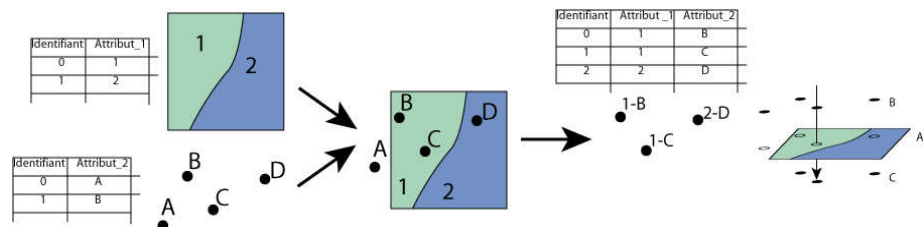
Exemple : Trouver les zones communes aux routes (A) et rivières (B) pour obtenir les ponts (C).

Autres exemples d'entités d'intersections :

Polygones et lignes



Polygones et points



2. La différence symétrique

La différence symétrique, sur le principe inverse de l'intersection, supprime les zones de recouvrement de deux couches.

