

RPG – FICHE THEMATIQUE NUMERISATION

BONNES PRATIQUES DE NUMÉRISATION

Principes :

Il est nécessaire de disposer d'un RPG de qualité. Pour cela, les orthophotos sont renouvelées de façon triennale et permettent la mise à jour du RPG. La manière de numériser les SNA, les ZDH et les îlots est importante pour que le RPG soit lisible :

- en évitant de multiples superpositions d'objets dans une même couche. Cela peut être le cas pour les SNA, mais les superpositions doivent être limitées ;
- en évitant la création de multiples petits objets qui pourraient être représentés en un seul ;
- en optimisant le nombre d'objets et le nombre de points intermédiaires créés pour ne pas générer des bugs et des difficultés de réalisation des calculs automatisés.



Recommandations

- Pour une SNA, privilégier la numérisation d'un élément dans sa globalité même s'il est à cheval sur plusieurs dossiers et même si la superposition avec un îlot couvre une petite surface. Cela permet d'éviter la création de multiples micro-SNA :
 - dans le cas d'une route, numériser de préférence la longueur de la route le long de l'îlot et pas uniquement à l'endroit où l'îlot déborde sur la route ;
 - pour agrandir une forêt, agrandir la SNA existante au lieu de créer un objet complémentaire ;
 - cette recommandation est applicable dans la limite où le temps nécessaire pour créer ou modifier la SNA n'est pas disproportionné par rapport à la surface agricole impactée par la mise à jour ;
 - cette recommandation concerne les éléments qui forment un ensemble avec une forme simple et ne doit pas conduire à créer des SNA de forme complexe (chevelu, SNA tentaculaire) ;
- Lorsque le type d'une SNA doit être modifié et qu'elle est voisine d'une autre SNA de même type, ne conserver qu'une seule SNA qui intègre la seconde ;
- Lorsqu'une SNA est numérisée pour rogner le bord d'un îlot, la dessiner de sorte que le contour de l'îlot qui résulte du rognage conserve un tracé régulier (pas de « cornes » ni de « dents de scie ») ; attention, le rognage de l'îlot se fait SNA par SNA ;
- Pour éviter les superpositions de SNA dont les chevauchements sont interdits dans telepac/ISIS, découper les SNA. Ainsi :
 - un chemin traversant un ruisseau ou un fossé implique de découper la SNA « surface en eau » ;
 - une haie dans les broussailles implique de faire un trou dans les broussailles.
- Garder les SNA déjà numérisées d'éléments de moins de 10 ares (= 0,1 ha ou 1 000 m²) quand elles se situent sur des prairies permanentes.



A éviter

- Des « rustines » de SNA complémentaires à une SNA de même type déjà existante ;
- **Eviter au maximum** les superpositions. Toutefois, si elle est nécessaire, veiller à respecter les règles de superpositions autorisées ;
- Eviter les SNA « tentaculaires » et les formes en T (privilégier des formes simples) ;
- Tenir compte de la résolution de l'orthophoto pour numériser les SNA (pas de précision excessive et limiter le nombre de points pour dessiner un objet).



Consignes de numérisation :

- se reporter aux fiches SNA, ZDH et îlots



EXEMPLES de pratiques à éviter :



Ne pas faire de superposition mais agrandir la SNA existante



Superposition de 2 SNA chemin dans l'îlot à nettoyer



Tracé inadéquat après recalage sur pylône



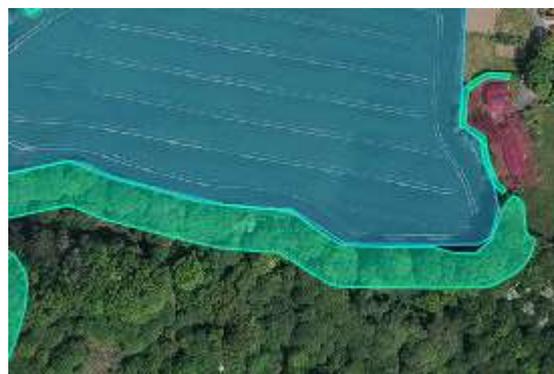
Cornes après recalage



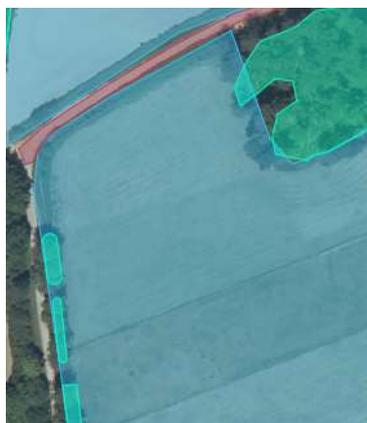
EXEMPLES de pratiques à éviter (suite) :



Numérisation d'une forêt en détaillant inutilement le demi-houppier



Numérisation d'une forêt sans détail inutile



Lorsqu'une SNA Chemin est numérisée pour rogner un îlot, la numériser tout le long de l'îlot et pas seulement à l'endroit de la superposition



Eviter les superpositions et rustines et privilégier de n'avoir qu'une seule SNA



Les surfaces artificialisées présentes dans l'îlot ont été dessinées avec des petites-SNA de surface aménagée. Il aurait été préférable de saisir la piste dans sa totalité et non de multiples petites SNA.

