Basic Vector Styling

QGIS Tutorials and Tips



Author
Ujaval Gandhi
http://google.com/+UjavalGandhi

Translations by
Christina Dimitriadou
Paliogiannis Konstantinos
Tom Karagkounis

Βασικ■ διανυσματικ■ διαμ■ρφωση

Για να σχεδιωσετε ωνα χωρτη, πρωπει να διαμορφωσετε τα GIS δεδομωνα και να τα παρουσιωσετε σε μια μορφω που εωναι οπτικώ κατατοπιστικώ. Υπώρχει ωνας μεγώλος αριθμώς διαθώσιμων επιλογών στο QGIS να εφαρμώσετε διαφορετικός τώπους συμβώλων με τα βασικώ δεδομώνα. Σε αυτώ το tutorial θα εξετώσουμε ορισμώνα βασικώ στοιχεώα της διαμώρφωσης.

Επισκ πηση εργασ ας

Θα διαμορφ■σουμε ■να διανυσματικ■ επ■πεδο για να δε■ξουμε το προσδ■κιμο ζω■ς σε διαφορετικ■ς χ■ρες του κ■σμου.

■λλες δεξι■τητες που θα μ■θετε

• Δε≡τε τον π≡νακα χαρακτηριστικ≡ν εν≡ς διανυσματικο≡ επιπ≡δου.

Λ■ψη δεδομ■νων

Τα δεδομ∎να που θα χρησιμοποι∎σουμε ε∎ναι απ∎ το Center for Sustainability and the Global Environment (SAGE) του Πανεπιστημ∎ου του Wisconsin-Madison.

Μπορε■τε να κατεβ■σετε το Life Expectancy GIS Grid data απ■ το σ■νολο δεδομ■νων της ανθρ■πινης επ■δρασης. Για λ■γους ευκολ■ας, μπορε■τε να κατεβ■σετε ■να αντ■γραφο των δεδομ■νων κ■νοντας κλικ στον ακ■λουθο σ■νδεσμο:

lifeexpectancy.zip

Πηγ■ δεδομ■νων [SAGE]

Διαδικασ α

1. Ανο

ξτε το QGIS και πηγα

νετε στο Layer

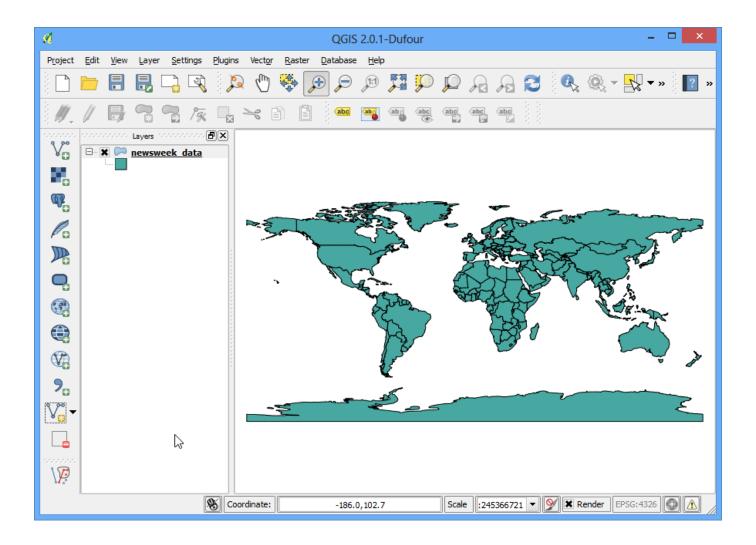
Add Vector Layer...



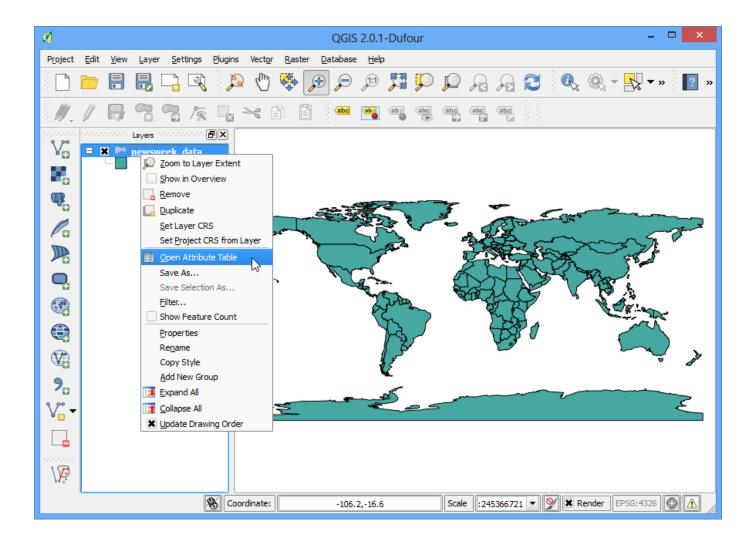
2. Περιηγηθεωτε στον εωδη κατεβασμωνο φωκελο lifeexpectancy.zip και κωντε κλικ στο click *Open*. Επιλωξτε newsweek_data.shp και click *Open*. Στη συνωχεια θα σας ζητηθεω να επιλωξει το CRS. Επιλωξτε *WGS84 EPSG:4326* απω το Coordinate Reference System (CRS).



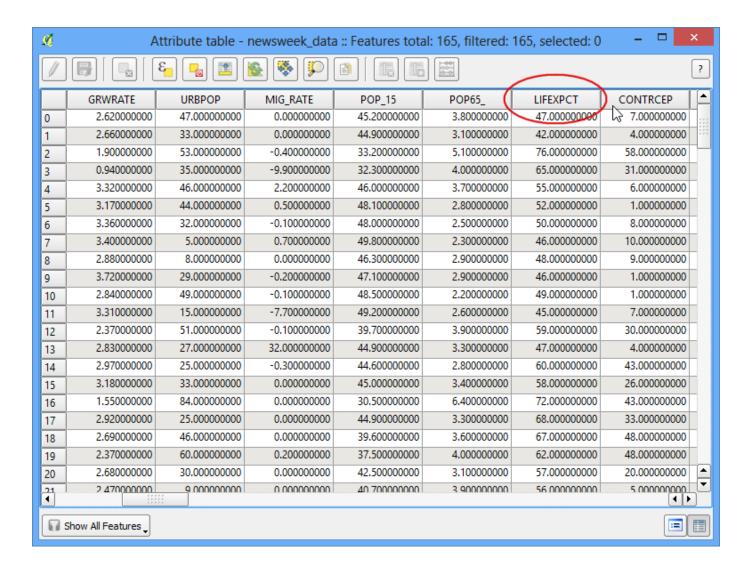
3. Το shapefile που περιωχεται μωσα στο zip αρχεωο εωναι φορτωμωνο και μπορεωτε να το δεωτε στην αρχικω μορφω που εφαρμωζεται σε αυτω.



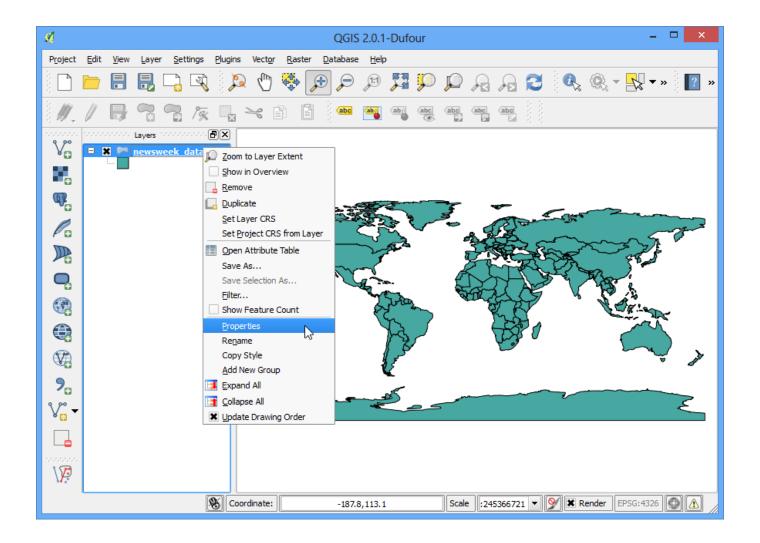
4. Κωντε δεξω κλικ στο ωνομα του επιπωδου και επιλωξτε Open Attribute Table.



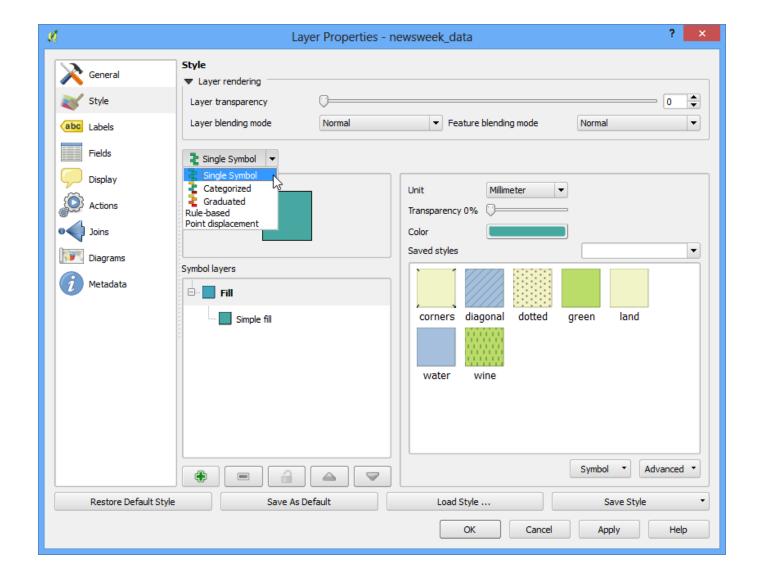
5. Εξερευνωστε τα διαφορετικώ χαρακτηριστικώ. Για να διαμορφώσετε ώνα επώπεδο, πρώπει να επίλωξετε ώνα χαρακτηριστικώ ώ μια στώλη που θα αντιπροσωπεώουν το χώρτη που προσπαθόωμε να δημιουργώσουμε. Επείδω θώλουμε να δημιουργώσουμε ώνα επώπεδο που αντιπροσωπεώει το προσδώκιμο ζωώς π.χ το μώσο ώρος ηλικώας μώχρι ώνα ώτομο ζει σε μια χώρα, το πεδώο LIFEXPCT εώναι το χαρακτηριστικώ που θώλουμε αν χρησιμοποιώσουμε στη διαμώρφωση.



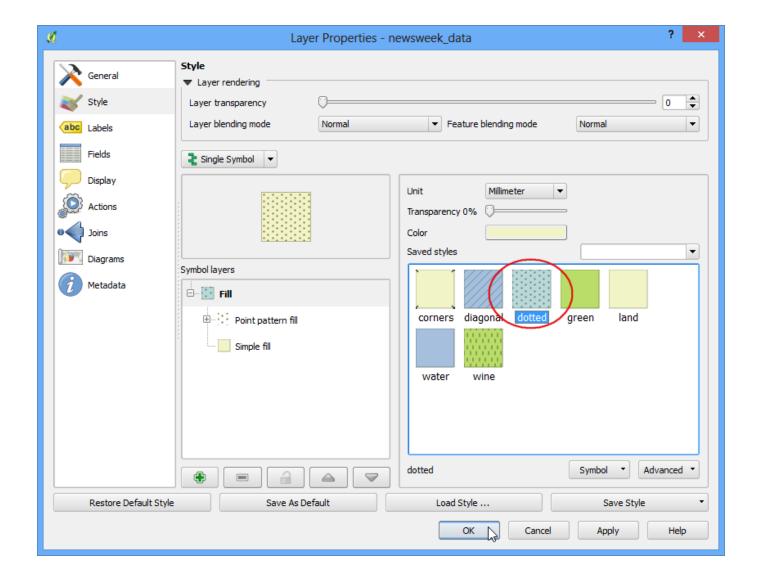
6. Κλε≡στε τον π≡νακα χαρακτηριστικ≡ν. Κ≡ντε δεξ≡ κλικ στο επ≡πεδο ξαν≡ και επιλ≡ξτε *Properties*.



7. Οι διμφορες επιλογής διαμμρφωσης βρωσκονται στην καρτώλα Style στο παρώθυρο διαλώγου Properties. Κώνοντας κλικ στο αναδυώμενο κουμπώ στο παρώθυρο διαλώγου Style, θα δεώτε ώτι υπώρχουν πώντε επιλογώς Single Symbol, Categorized, Graduated, Rule Based and Point displacement. Θα εξερευνώσουμε τα πρώτα τρώα σε αυτώ το tutorial.



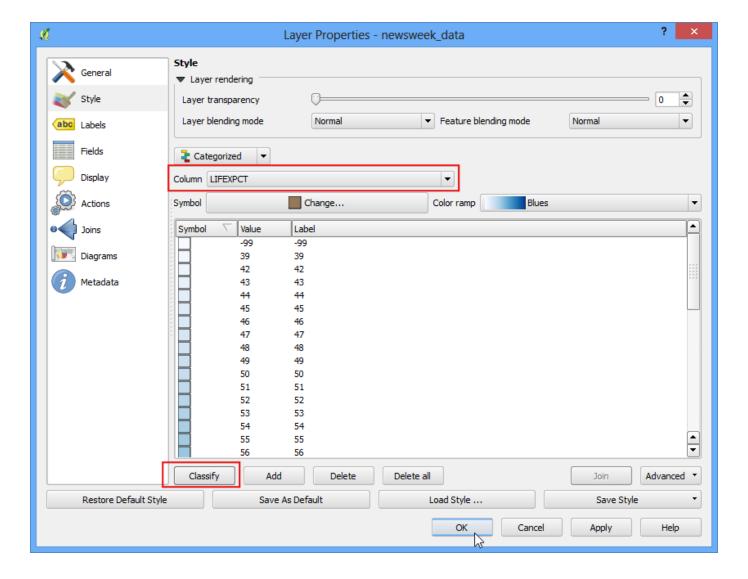
8. Επιλωξτε Single Symbol. Αυτω η επιλογω σας επιτρωπει να επιλωξετε μια απλωδιαμωρφωση η οποώα θα εφαρμοστεώ σε ώλες τις λειτουργώες του στρώματος. Επειδωαυτώ εώναι ώνα σώνολο δεδομώνων πολυγώνου, ώχετε δώο βασικώς επιλογώς. Μπορεώτε να fill το πολώγωνο, ώ μπορεώτε να διαμορφώσετε μώνο με outline. Μπορεώτε να επιλωξετε το dotted μοτώβο γεμώσματος και πατώστε OK.



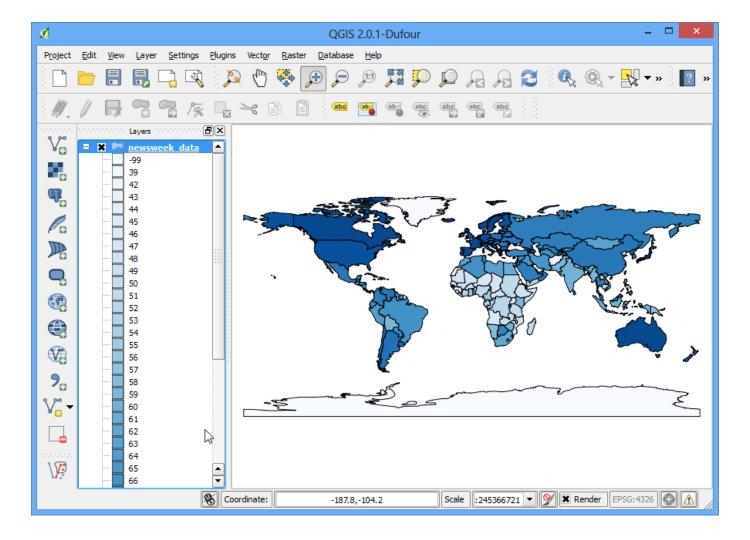
9. Θα δε τε μια να διαμφρφωση που εφαρμαζεται στο επάπεδο με το μοτάβο γεμφσματος που επιλαξατε.



10. Θα δε τε τι αυτ η Single Symbol διαμφρφωση δεν ε ναι χρωσιμη στην επικοινων α των δεδομωνων του προσδωκιμου ζωώς που προσπαθωσουμε να χαρτογραφωσουμε. Ας διερευνωσουμε μια ωλλη επιλογω διαμφρφωσης. Κωντε δεξω κλικ στο επώπεδο ξανώ και επιλωξτε Properties. Αυτών τη φορώ επιλωξτε Categorized απώ την καρτώλα Style. Categorized σημαώνει ωτι τα χαρακτηριστικώ στο επώπεδο θα εμφανώζονται σε διαφορετικώς αποχρώσεις ενώς χρώματος που βασώζεται σε μοναδικώς τιμώς στο χαρακτηριστικώ πεδώου. Επιλώξτε την τιμώ LIFEXPCT απώ το Column. Επιλώξτε μια color ramp της επιλογώς σας και κώντε κλικ στο Classify στο κώτω μώρος. Κώντε κλικ στο ΟΚ.



11. Θα δε τε διαφορετικός χώρες να εμφανόζονται σε αποχρώσεις του μπλε. Πιο ανοιχτώς αποχρώσεις σημαώνει χαμηλώτερο προσδώκιμο ζωώς, και οι σκουρώχρωμες περιοχώς μεγαλώτερο προσδώκιμο ζωώς. Αυτώ η αναπαρώσταση των δεδομώνων εώναι περισσώτερο χρώσιμη και φαώνεται ξεκώθαρα το προσδώκιμο ζωώς στις ανεπτυγμώνες χώρες ώναντι στις αναπτυσσώμενες χώρες. Αυτώς θα εώναι ο τώπος της διαμώρφωσης που θώσαμε για να δημιουργώσουμε.



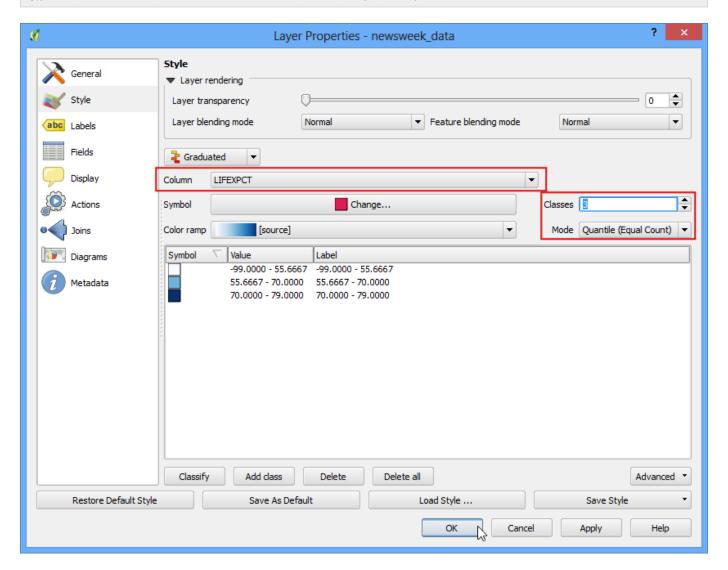
- 12. Ας διερευν σουμε τ ρα τον τ πο συμβολισμο *Graduated* στο παρθυρο διαλθόου *Style*. Ο τ πος συμβολισμο *Graduated* σας επιτρ πει να διασπόσετε τα δεδομώνα σε στ λες σε μοναδικός *classes* και να επιλθέτε μια διαφορετικό διαμθόφωση για κόθε μια από τις κλώσεις. Μπορο με να σκεφτο με την ταξινθμηση τα δεδομώνα του προσδώκιμου ζωώς σε τρεις 3 κλώσεις. Low, medium και high. Επιλθέτε *LIFEXPCT* από *Column* και επιλθέτε 3 από τις κλώσεις. Θα δεώτε ώτι υπώρχουν πολλώς *Mode* διαθώσιμες επιλογώς. Ας δοθμε τη λογικώ πώσω από αυτώς τις λειτουργώες. Υπώρχουν 5 διαθώσιμες λειτουργώες. *Equal Interval*, *Quantile*, *Natural Breaks* (*Jenks*), *Standard Deviation* and *Pretty Breaks*. Αυτώς οι λειτουργώες χρησιμοποιούν διαφορετικούς στατιστικούς αλγώριθμους για να διασπώσουν τα δεδομώνα σε διαφορετικώς κλώσεις.
 - Equal Interval: ■πως δηλωνει το ■νομα, αυτ■ μ■θοδος δημιουργε■ κλωσεις οι οπο■ες ■χουν το ■διο μ■γεθος. Ε■ν τα δεδομ■να σας κυμα■νονται απ■ 0-100 και θ■λουμε 10 κλωσεις, αυτ■ η μ■θοδος θα δημιουργωσει μια κλωση απ■ 0-10, 10-20, 20-30 και ο■τω καθ'εξ■ς, συνεχ■ζοντας κ■θε κλωση στο ■διο μωγεθος των 10 μον■δων.
 - Quantile Αυτ η μωθοδος αποφασωζει τις κλωσεις ωστε ο αριθμως των τιμων σε κωθε κλωση να εωναι οι ωδιοι. Αν υπωρχουν 100 τιμως και θωλουμε 4 κλωσεις, η quantile μωθοδος θα αποφασωσει τις κατηγορωες ωτσι ωστε κωθε κλωση θα ωχει 25 τιμως.
 - Natural Breaks (Jenks) Αυτώς ο αλγώριθμος προσπαθεώ να βρει φυσικώς ομαδοποιώσεις των δεδομώνων για να δημιουργώσει κλώσεις. Οι κλώσεις που προκώπτουν θα εώναι τώσες ώστε να υπώρχει μώγιστη διακώμανση μεταξώ των επιμώρους κλώσεων και ελώχιστη διακώμανση με την κώθε κλώση ξεχωριστώ.
 - Standard Deviation Αυτ η μ∎θοδος θα υπολογωσει τη μωση τιμω των δεδομωνων και δημιουργεω κλωσεις οι οποωες βασωζονται στην τυπικω απωκλιση απω τη μωση τιμω.

• Pretty Breaks - Αυτ βασ ζεται σε αλγ ριθμο του στατιστικο πακ του R. Ε ναι να σ νθετο κομμ τι, αλλ η *pretty* στο νομα σημα νει τι δημιουργε ρια των κλ σεων που ε ναι στρογγυλοποιημ νοι αριθμο.

Για να κρατωσουμε απλω τα πρωγματα, ας χρησιμοποιωσουμε τη μωθοδο Quantile. Κωντε κλικ *Classify* στο κωτω μωρος και θα δεώτε 3 κλωσεις να εμφανώζονται με τις αντωστοιχες τιμώς τους. Κωντε κλικ στο OK.

Note

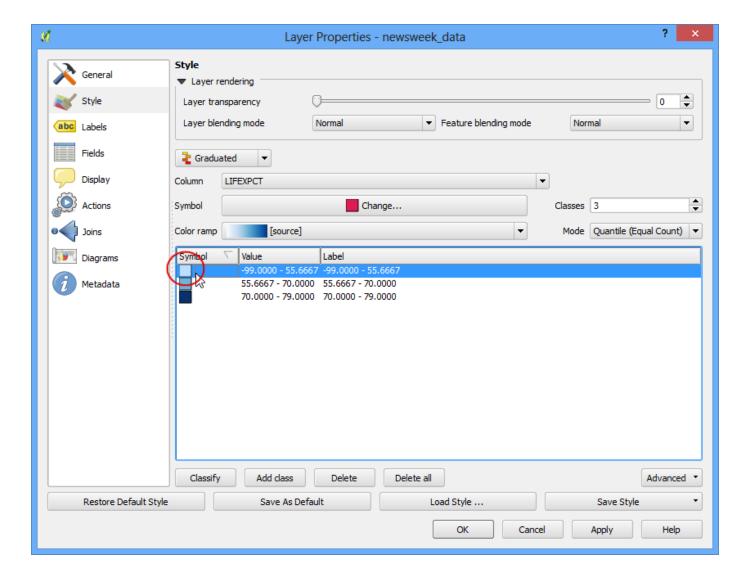
Για Ψνα χαρακτηριστικΉ που χρησιμοποιεΉτε στη διαμμοφωση *Graduated*, πρώπει να υπώρχει αριθμητικώ πεδώο. Οι ακώραιες και οι πραγματικώς τιμώς εώναι ικανοποιητικώς, αλλώ εών το πεδώο χαρακτηριστικού εώναι αλφαριθμητικώ, δε μπορεώ να χρησιμοποιηθεώ με αυτών την επιλογώ διαμμοφωσης.



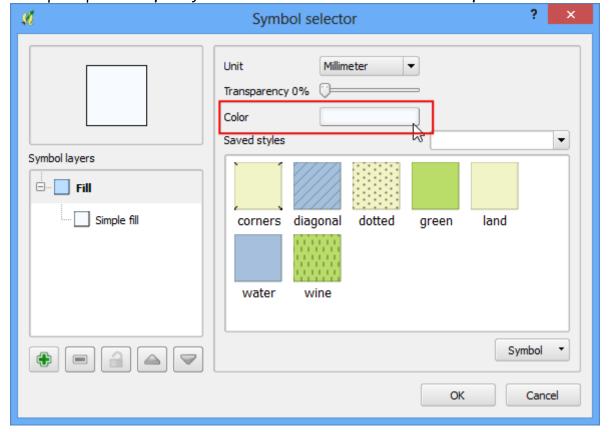
13. Θα δε τε το χωρτή που δε χνεί τις χωρές σε 3 χρώματα αντιπροσωπέ ωντας το μωσο ωρό του προσδωκίμου ζωώς της χωράς.



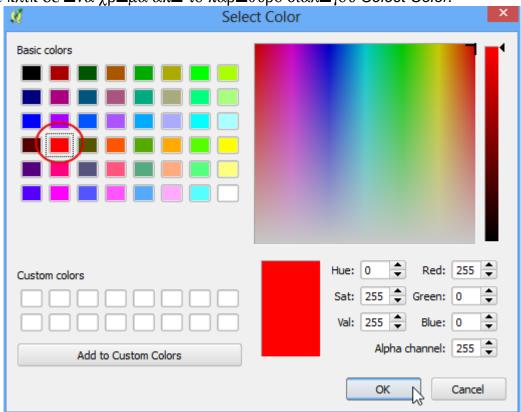
14. ΤΗρα πηγανέτε πόσω στο Style παρθυρο διαλθγου κουνοντας δεξο κλικ στο επόπεδο και επιλθγοντας Properties. Υπόρχουν μερικός επιλογός διαμθρόωσης διαθόσιμες. Μπορεθίτε να κόνετε κλικ στο Sympol για κόθε μια από τις κλόσεις και επιλθέτε διαφορετικό διαμθρόωση. Θα επιλθέουμε κόκκινο, κότρινο και προσίνο χρόμα γεμθσματος για να δεθέει χαμηλό, μοτρίο. και μεγόλο προσδοκιμό ζωός.



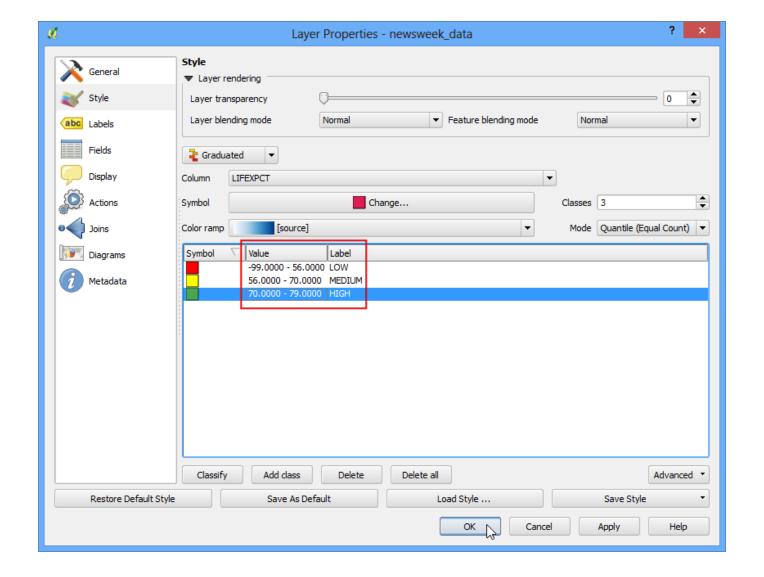
15. Στο παρ θυρο διαλθγου Symbol Selector. Κωντε κλικ στον επιλογ α Color



16. Κ≡ντε κλικ σε ≡να χρ≡μα απ≡ το παρ≡θυρο διαλ≡γου Select Color.



17. Επιστροφω στο παρωθυρο διαλωγου Layer Properties, μπορεωτε να κωνετε διπλω-κλικ στη στωλη Label δωπλα απω κωθε τιμω και πληκτρολογεώστε το κεώμενο που επιθυμέωτε να εμφανώσετε. Παρώμοια, μπορεώτε να κώνετε διπλω-κλικ στη στωλη Value για να επεξεργαστέωτε τις επιλεγμώνες διακυμώνσεις. Κώντε κλικ στο ΟΚ μώλις ικανοποιηθεώτε απώ τις κλώσεις.



18. Αυτ η διαμπρόωση αποπνπει πναν πολπ πιο χρπσιμο χπρτη αππ τις δπο προηγοπμενες απππειρες. Υππρχουν σαφπστατα αξιοσημεπωτα ονπματα και χρπματα κλπσεων για να αντιπροσωπεπουν τη δικπ μας ερμηνεπα στις τιμπς του προσδπκιμου ζωπς.

