

Basic Raster Styling and Analysis

QGIS Tutorials and Tips



Author

Ujaval Gandhi

<http://google.com/+UjavalGandhi>

Translations by

Christina Dimitriadou

Paliogiannis Konstantinos

Tom Karagkounis

Βασική Διαμόρφωση και Ανάλυση Πληγματος

Πολλές επιστημονικές παρατηρήσεις και έρευνες παράγουν σύνολα δεδομένων πληγματος. Τα πληγμάτα είναι ουσιαστικά grids από pixels που έχουν μια συγκεκριμένη τιμή που τους έχει ανατεθεί. Κάνοντας μαθηματικές πράξεις σε αυτές τις τιμές, μπορεί κανείς να κάνει ενδιαφέρουσα ανάλυση. Το QGIS έχει κάποιες βασικές δυνατότητες ανάλυσης built-in μέσω *Raster Calculator*. Σε αυτό το tutorial, θα διερευνήσουμε τα βασικά για τη χρήση του *Raster Calculator* και τις διαθέσιμες επιλογές για τη διαμόρφωση ενός πληγματος.

Επισκόπηση εργασίας

Θα χρησιμοποιήσουμε πλεγματικό δεδομένα για την πυκνότητα του πληθυσμού και θα οπτικοποιήσουμε τις περιοχές του κόσμου που έχουν σημειώσει δραματική αλλαγή στην πυκνότητα πληθυσμού μεταξύ των ετών 1990 και 2000.

Άλλες δεξιότητες που θα μάθετε

- Επιλέγοντας και φορτώνοντας πολλαπλές ομάδες δεδομένων με ένα μόνο βήμα στο QGIS.

Πάρτε τα δεδομένα

Θα χρησιμοποιήσουμε το σύνολο δεδομένων [Gridded Population of the World \(GPW\) v3](#) από το Columbia University. Συγκεκριμένα, χρειαζόμαστε το Population Density Grid για ολόκληρο τον πλανήτη σε μορφή ASCII και για το έτος 1990 και 2000.

Εδώ είναι το πώς θα αναζητήσετε και θα κατεβάζετε τα σχετικά δεδομένα.

1. Πηγαίνετε στο [Population Density Grid, v3 download page](#). Επιλέξτε το *Data Attributes* ως *.ascii format*, *1° resolution* και *1990 year*. Κάντε κλικ στο *Download*. Σε αυτό το σημείο, μπορείτε να δημιουργήσετε έναν δωρεάν λογαριασμό και να εισέλθετε ή να χρησιμοποιήσετε το κουμπί *Guest Download* που βρίσκεται κάτω για να κατεβάσετε απευθείας τα δεδομένα. Επαναλάβετε τη διαδικασία για τα δεδομένα *2000 year*.

[Set Overview](#)[Data Download](#)[Maps](#)[Map Services](#)[Metadata](#)

Downloads

Recommended Citation:

Center for International Earth Science Information Network - CIESIN - Columbia University, and Centro Internacional de Agricultura Tropical - CIAT. 2005. Gridded Population of the World, Version 3 (GPWv3): Population Density Grid. NY: NASA Socioeconomic Data and Applications Center (SEDAC). <http://sedac.ciesin.columbia.edu/data/set/gpw-density>. Accessed DAY MONTH YEAR.

Download this Citation:

Please check the Research Note field for issues pertaining to importing authors that are organizations.

ENW

 Use this format for EndNote and RefWorks software.

RIS

 Use this format for ProCite, Reference Manager and Zotero software.

Data:

Geography:

Region » Global

Data Set:

Population Density Grid


Data Attributes:

.ascii

1°

1990

Download

 [feedback and support](#)

Τώρα θα έχετε κατεβάσει 2 αρχεία zip.

Πηγή δεδομένων [GPW3]

Διαδικασία

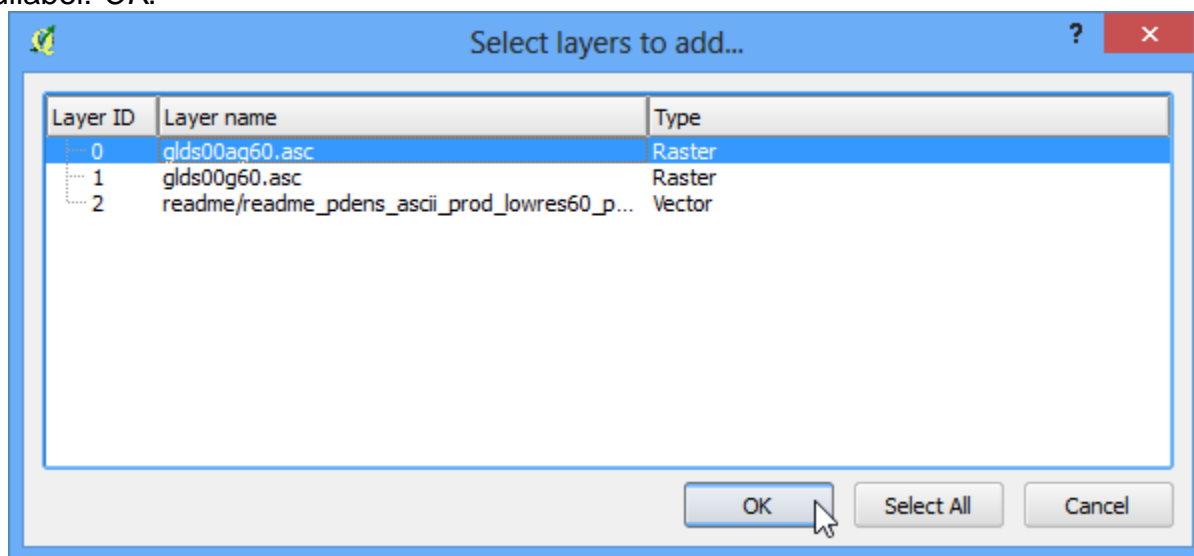
2. Ανοίξτε το QGIS και πηγαίστε στο *Layer ► Add Raster Layer...*



3. Εντοπίστε τα κατεβασμένα zip αρχεία. Κρατώντας πατημένο το Ctrl key και κάντε κλικ πάνω και στα δύο αρχεία zip για να τα επιλέξετε. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να φορτίσετε και τα δύο αρχεία με ένα μόνο βήμα.



4. Κάθε αρχείο zip περιέχει 2 αρχεία grid. Το ``a`` στο όνομα του αρχείου δείχνει τι οι μετρήσεις του πληθυσμού προσαρμόστηκαν για να ταιριάζουν με τα στοιχεία των Ηνωμένων Εθνών. Θα χρησιμοποιήσουμε τα προσαρμοσμένα πλάγματα για αυτό το σεμινάριο. Επιλέξτε ``glds00ag60.asc`` ως το στρώμα για να tutorial. Κάντε κλικ στο: guilabel: OK.



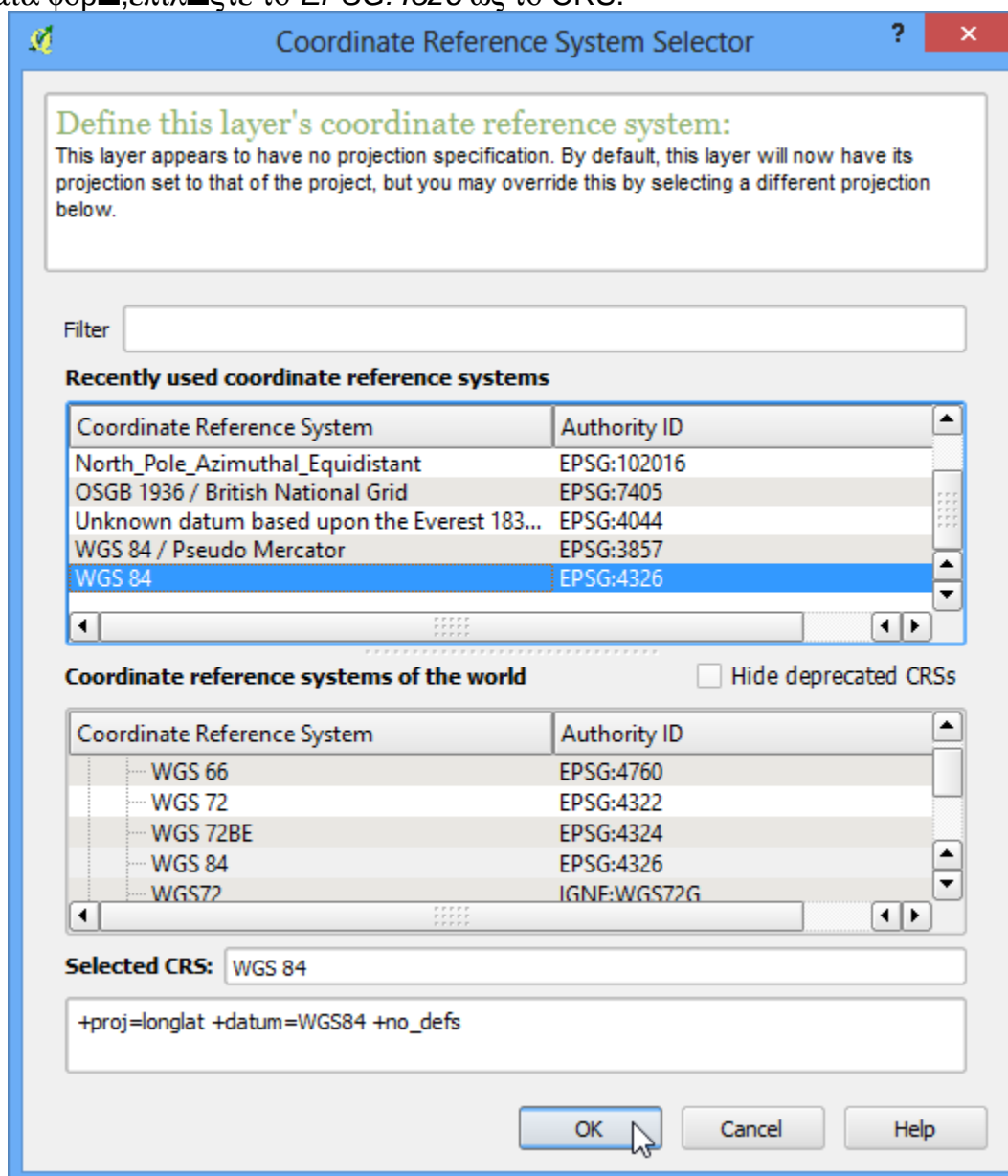
5. Για το επόμενο δεν έχει οριστεί να CRS, και δεδομένου ότι τα grids είναι σε lat/long, επιλέξτε EPSG: 4326 ως σύστημα αναφοράς συντεταγμένων.



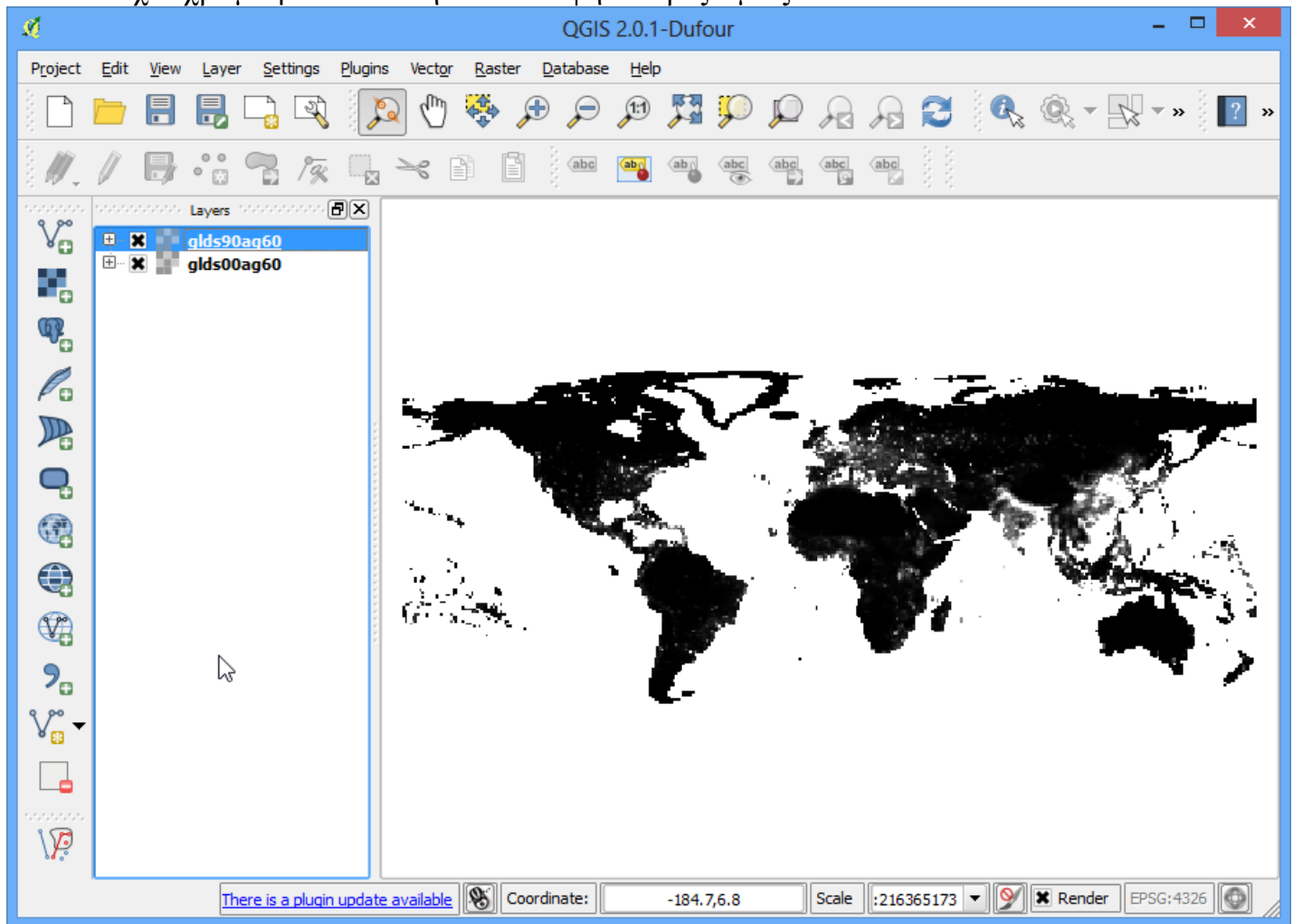
6. Αφο¹ ²χουμε επι³ξει και τα δ⁴ο αρχε⁵α zip ,θα δε⁶τε παρ⁷μοιους διαλ⁸γους για ⁹λλη μια φορ⁰.Επαναλ¹βετε τη διαδικασ²α και επιλ³ξτε το grid glds90ag60.asc ως επ⁴πεδο για το προσθ⁵σετε.



7. ■λλη μια φορ■, επι■ξτε το *EPSG:4326* ως το CRS.



8. Τώρα θα δείτε και τα δύο πλέγματα φορτωμένα στο QGIS. Το πλέγμα αποδίδεται σε κλίμακα του γκρι, όπου τα πιο σκοτειρά pixels υποδηλώνουν χαμηλότερες τιμές και τα πιο ανοιχτόχρωμα pixels υποδηλώνουν υψηλότερες τιμές.



9. Για κάθε pixel του πλέγματος έχει ανατεθεί μια τιμή. Αυτή η τιμή είναι η πυκνότητα του πληθυσμού για αυτό το grid. Κάντε κλικ στο κουμπί *Identify Features* για να επιλέξετε το εργαλείο και κάντε κλικ οπουδήποτε πάνω στο πλέγμα για να δείτε την τιμή αυτού του pixel.



10. Για να οπτικοποιήσετε καλύτερα το μοτίβο της πυκνότητας του πληθυσμού, θα χρειαστεί να το διαμορφώσουμε. Κάντε δεξί-κλικ στο όνομα του επιπέδου και επιλέξτε *Properties*. Μπορείτε επίσης να κάνετε διπλό κλικ στο όνομα του επιπέδου στον πίνακα περιεχομένων για να εμφανίσετε το παρόθυρο διαλόγου Layer Properties.



11. Κάνω απ την καρτέλα *Style tab*, αλλάζω το *gui-label:Render type* to *Singleband pseudocolor*. Πιέτω, κάνω κλικ στο *Classify* και απ το *Generate a new color map*. Θα δείτε να έχουν δημιουργηθεί 5 νέες τιμές χρωμάτων. Κάνω κλικ στο *OK*.



12. Πίσω στον καμβά του QGIS, θα δείτε μια απεικόνιση του πλέγματος που μοιάζει με χάρτη heatmap. Ομοίως, επαναλάβετε την ίδια διαδικασία για το άλλο πλέγμα.



13. Για την ανάλυσή μας, θα θάλαμε να βρούμε τις περιοχές με τη μεγαλύτερη αλλαγή σε πληθυσμό ανάμεσα στα έτη 1990 και 2000. Αυτό θα το πετύχουμε βρίσκοντας της διαφορές ανάμεσα σε κάθε τιμή pixel του grid και στα δύο επόμενά. Επιλέξτε το *Raster calculator*.



14. Στο τμήμα : guilabel: *Raster bands*, μπορείτε να επιλέξετε το επάπεδο κόνοντας διπλ κλικ πάνω του. Οι ζώνες έχουν το όνομα του πληγματος ακολουθούμενο απ το @ και τον αριθμ ζώνης. Δεδομένου τι κάθε πλγμα μας έχει μόνο 1 ζώνη, θα δετε μόνο 1 καταχρηση αν πλγμα. Η αριθμομηχανή ρστερ μπορεί να εφαρμσει μαθηματικές πράξεις για τα pixels πλγματος. Σε αυτν την περίπτωση θλουμε να περσουμε έναν απλ τπο για να αφαιρσει την πυκντητα του πληθυσμο του 1990 απ το 2000. Πληκτρολογστε `` glds00ag60 @ 1 - glds90ag60 @ 1 `` ως τον τπο.Ονομστε το εξαγμενο εππεδσας ως : guilabel: *pop_density_change_2000_1990.tif* και τσεκρετε το κουτκι δπλα στο : guilabel: *Add result to project*. Κντε κλικ στο: guilabel: *OK*.



15. Μόλις ολοκληρωθεί η λειτουργία, θα δείτε το νέο επεξεργασμένο πεδίο να φορτίζεται στο QGIS.



16. Αυτή η απεικόνιση σε κλίμακα του γκρι είναι χρήσιμη, αλλά μπορούμε να δημιουργήσουμε μια πολύ πιο κατατοπιστική ξοδο. Κάντε δεξί κλικ στο επάνω πεδίο pop_density_change_2000_1990 και επιλέξτε: guilabel: *Properties*.



17. Θέλουμε να διαμορφώσουμε το επάπεδο έτσι ώστε οι τιμές pixel με συγκεκριμένο ερώς να έχουν το ίδιο χρώμα. Πριν κάνουμε κάτι τέτοιο, πηγαίνετε στην καρτέλα *Metadata* και δείτε τις ιδιότητες του πληγματος. Παρατηρήστε τις ελάχιστες και μέγιστες τιμές αυτού του επιπέδου.



18. Τώρα πηγαίνετε στην καρτέλα *Style*. Επιλέξτε *Singleband pseudocolor* ως *Render type* κάτω από το *Band Rendering*. Ρυθμίστε το *Color interpolation* σε *Discrete*. Κάντε κλικ 4 φορές στο κουμπί *Add entry* για δημιουργήσετε 4 ξεχωριστές κατηγορίες. Κάντε κλικ σε μια καταχώρηση για να αλλάξετε τις τιμές. Ο τρόπος με τον οποίο δουλεύει η το χρώμα του χάρτη είναι ότι όλες οι τιμές χαμηλότερες από την τιμή που έχει εισαχθεί θα δοθεί το χρώμα της για αυτήν την καταχώρηση. Δεδομένου ότι η ελάχιστη αξία στο πλάνο μας είναι ακριβώς πάνω από -2000, επιλέγουμε -2000 ως την πρώτη καταχώρηση. Αυτό θα ισχύει για τις τιμές No Data. Εισάγετε τις τιμές και τις ετικέτες για άλλες καταχωρήσεις όπως παρακάτω και κάντε κλικ στο: guilabel: OK.



19. Τώρα θα δείτε μια πολύ πιο ισχυρή απεικόνιση, που μπορείτε να δείτε τις περιοχές που έχουν σημειώσει θετικές και αρνητικές αλλαγές στην πυκνότητα του πληθυσμού. Κάντε κλικ στο κουμπί : `guilabel: Zoom In` και σχεδιάστε να ορθογώνιο γύρω από την Ευρώπη για να εξερευνήσετε την περιοχή σε περισσότερη λεπτομέρεια.



20. Επιλέξτε το εργαλείο *Identify* και κάντε κλικ στις Κίκινες και Μπλε περιοχές για να επιβεβαιώσετε ότι οι κανόνες διαμόρφωσης λειτουργήσαν όπως θα έπρεπε.



21. Τώρα ας προχωρήσουμε αυτήν την ανάλυση να βρούμε παραπέρα και να βρούμε τις περιοχές που έχουν σημειώσει μόνο 'αρνητική' αλλαγή στην πυκνότητα του πληθυσμού. Ανοίξτε το *Raster* *Raster calculator*.



22. Εισάγετε την έκφραση `pop_density_change_2000_1990@1 < -10`. Αυτή που θα κάνει αυτή η έκφραση είναι να ρυθμίσει την τιμή του pixel σε 1 αν ταιριάζει η έκφραση και 0 αν δεν ταιριάζει. Έτσι, θα πούμε να πλύνουμε με τιμή pixel 1 που υπάρχει αρνητική αλλαγή και 0 που δεν υπάρχει. Ονομάστε το εξαγμένο επεπεδο ως `negative_pop_change_2000_1990` και τσεκάρετε το κουτάκι *Add result to project*. Κάντε κλικ στο OK.



23. Μόλις φορτίσει το νέο επίπεδο, κάντε δεξί-κλικ πάνω του και επιλέξτε *Properties*. Στην καρτέλα *Transparency*, προσθέστε 0 ως *Additional no data value*. Αυτό η ρύθμιση θα κάνει τα pixel με τιμές 0 διαφανή. Κάντε κλικ στο: guilabel: *OK*.



24. Τώρα θα δείτε τις περιοχές της αρνητικής αλλαγής στην πυκνότητας του πληθυσμού, ως γκρι pixels.

