
QGIS User Guide

Versão 2.8

QGIS Project

30/07/2016

1	Preâmbulo	3
2	Convenções	5
2.1	Convenções da Interface Gráfica	5
2.2	Convenções do Texto ou Teclado	5
2.3	Instruções específicas da Plataforma	6
3	Preâmbulo	7
4	Feições	9
4.1	Visualização de dados	9
4.2	Exploração de dados e compositores de mapas	9
4.3	Criar, editar, gerir e exportar dados	10
4.4	Analyse data	10
4.5	Publicação de mapas na internet	10
4.6	Extend QGIS functionality through plugins	10
4.7	Console Python	11
4.8	Problemas conhecidos	12
5	What's new in QGIS 2.8	13
5.1	Application	13
5.2	Data Providers	13
5.3	Digitizing	14
5.4	Map Composer	14
5.5	Plugins	14
5.6	QGIS Server	14
5.7	Symbology	14
5.8	User Interface	14
6	Iniciando	15
6.1	Instalação	15
6.2	Amostra de Dados	15
6.3	Sample Session	16
6.4	Starting and Stopping QGIS	17
6.5	Opções da Linha de Comandos	17
6.6	Projetos	19
6.7	Arquivo de Saída	20
7	QGIS GUI	21
7.1	Barra de Menu	22
7.2	Barra de Ferramentas	29
7.3	Map Legend	29
7.4	Visualização do mapa	31

7.5	Barra de Status	32
8	Ferramentas Gerais	33
8.1	Atalhos de teclado	33
8.2	Conteúdo da ajuda	33
8.3	Renderização	33
8.4	Medição	35
8.5	Identificar feições	37
8.6	Decorações	38
8.7	Ferramentas de anotação	41
8.8	Favoritos Espaciais	42
8.9	Projetos animados	43
9	QGIS Configuration	45
9.1	Panels and Toolbars	45
9.2	Propriedades do Projeto	46
9.3	Opções	46
9.4	Personalização	55
10	Trabalhando com Projeções	57
10.1	Visão geral do Suporte a Projeções	57
10.2	Especificação de Projeção Global	57
10.3	Definir Reprojeção Dinâmica Voo Livre (OTF)	59
10.4	Sistema de Referência de Coordenadas personalizado	60
10.5	transformações de datum padrão	61
11	QGIS Browser	63
12	Trabalhando com Dados Vetoriais	65
12.1	Formatos de dados suportados	65
12.2	A Biblioteca de Símbolos	77
12.3	Janela de Propriedades de Vetor	82
12.4	Expressões	110
12.5	Editando	117
12.6	Ferramenta de Consulta	134
12.7	Calculadora de Campo	135
13	Trabalhando com Dados Raster	139
13.1	Trabalhando com dados raster	139
13.2	Diálogo de propriedades do Raster	140
13.3	Calculadora Raster	148
14	Trabalhando com dados OGC	151
14.1	QGIS as OGC Data Client	151
14.2	QGIS as OGC Data Server	160
15	Trabalhando com dados GPS	167
15.1	Complemento GPS	167
15.2	Rastreamento GPS em tempo real	171
16	Integração com SIG GRASS	177
16.1	Iniciando o complemento GRASS	177
16.2	Carregando camadas raster e vetorial GRASS	178
16.3	Localização e MAPSET GRASS	178
16.4	Importando dados para uma localização GRASS	181
16.5	O modelo de dados vetorial do GRASS	181
16.6	Criando uma nova camada vetorial GRASS	182
16.7	Digitalizando e editando uma camada vetorial GRASS	182
16.8	A ferramenta região GRASS	185
16.9	Ferramentas GRASS	185

17 QGIS processing framework	195
17.1 Introdução	195
17.2 A caixa de ferramentas	196
17.3 O modelador gráfico	205
17.4 A interface de processamento em lote	211
17.5 Usando os algoritmos do processamento a partir do Terminal Python.	213
17.6 Gerenciador do histórico	218
17.7 Escrevendo novos algoritmos de processamento com scripts python	219
17.8 Entregando os dados produzidos pelo algoritmo	221
17.9 Comunicação com o usuário	221
17.10 Documentando seus scripts	222
17.11 Exemplos de scripts	222
17.12 Melhores práticas para algoritmos de script escrito	222
17.13 Pré e pós-execução de ganchos de script	223
17.14 Configurando as aplicações externas	223
17.15 O QGIS Comando	229
18 Compositor de Impressão	233
18.1 Primeiros passos	234
18.2 Modo de Renderização	238
18.3 Itens do Compositor	239
18.4 Manage items	262
18.5 Ferramentas de Reverter e Restaurar	263
18.6 Geração de Atlas	265
18.7 Hide and show panels	267
18.8 Criando um arquivo de Saída	267
18.9 Gerir o Compositor	268
19 Complementos	271
19.1 QGIS Plugins	271
19.2 Using QGIS Core Plugins	276
19.3 Complemento de Captura de Coordenadas	277
19.4 Complemento Gerenciador BD	277
19.5 Complemento dxf2shp	278
19.6 Complemento eVis	280
19.7 Complemento fTools	289
19.8 Complemento Ferramentas GDAL	293
19.9 Complemento Georreferenciador	296
19.10 Complemento Mapa de Densidade	300
19.11 Complemento de Interpolação	303
19.12 Catálogo do Cliente MetaBusca	305
19.13 Complemento Edição Offline	308
19.14 Complemento GeoRaster Espacial Oracle	309
19.15 Complemento Análise do Terreno	311
19.16 Complemento Menor Distância	312
19.17 Complemento de Consulta Espacial	313
19.18 Complemento SPIT	315
19.19 Complemento Verificador de Topologia	315
19.20 Complemento Estatística Zonal	318
20 Ajuda e Suporte	319
20.1 Listas de Discursão	319
20.2 IRC	320
20.3 Rastreador de Erros	320
20.4 Blog	321
20.5 Plugins	321
20.6 Wiki	321
21 Apêndice	323

21.1 Licença Pública Geral GNU	323
21.2 GNU Licença de Documentação Gratuita	326
22 Referências Bibliográficas e Web	333
Índice	335

·
·

Preâmbulo

This document is the original user guide of the described software QGIS. The software and hardware described in this document are in most cases registered trademarks and are therefore subject to legal requirements. QGIS is subject to the GNU General Public License. Find more information on the QGIS homepage, <http://www.qgis.org>.

Os detalhes, dados e resultados neste documento podem ter sido escritos e verificados para melhorar o conhecimento e a responsabilidade dos autores e editores. No entanto, erros relativos ao conteúdo são possíveis.

Portanto, os dados não estão sujeitos a quaisquer direitos ou garantias. Os autores, editores e editoras não têm qualquer responsabilidade por falhas e suas consequências. Você é sempre bem-vindo para relatar possíveis erros.

This document has been typeset with reStructuredText. It is available as reST source code via [github](#) and online as HTML and PDF via <http://www.qgis.org/en/docs/>. Translated versions of this document can be downloaded in several formats via the documentation area of the QGIS project as well. For more information about contributing to this document and about translating it, please visit <http://www.qgis.org/wiki/>.

Links neste Documento

Este documento contém links internos e externos. Clicando sobre um link interno move-se dentro do documento, ao clicar em um link externo abre um endereço de internet. Em formato PDF, links internos e externos são mostradas em azul e são tratados pelo navegador do sistema. Em formato HTML, o navegador exibe e trata ambos de forma idêntica.

Usuário, Instalação e Código Guia dos Autores e Editores:

Tara Athan	Radim Blazek	Godofredo Contreras	Otto Dassau	Martin Dobias
Peter Ersts	Anne Ghisla	Stephan Holl	N. Horning	Magnus Homann
Werner Macho	Carson J.Q. Farmer	Tyler Mitchell	K. Koy	Lars Luthman
Claudia A. Engel	Brendan Morely	David Willis	Jürgen E. Fischer	Marco Hugentobler
Larissa Junek	Diethard Jansen	Paolo Corti	Gavin Macaulay	Gary E. Sherman
Tim Sutton	Alex Bruy	Raymond Nijssen	Richard Duivenvoorde	Andreas Neumann
Astrid Emde	Yves Jacolin	Alexandre Neto	Andy Schmid	Hien Tran-Quang

Copyright (c) 2004 - 2014 QGIS Development Team

Internet: <http://www.qgis.org>

Licença deste documento


Permissão é garantida para cópia, distribuição e/ou modificação deste documento sobre os termos da Licença de Documentação Livre GNU, Versão 1.3 ou versão mais recente publicada pela Fundação Software Livre; sem Seções Invariantes, sem textos de Capa e sem textos de Contra-Capa. A cópia da licença é incluída no Apêndice *GNU Licença de Documentação Gratuita*.

Convenções

Esta seção descreve os estilos uniformes que serão utilizados ao longo deste manual.

2.1 Convenções da Interface Gráfica

Os estilos convenção da GUI, são destinados a similar a aparência gráfica. Em geral, um estilo vai refletir a aparência, para que um usuário possa verificar visualmente a GUI e encontrar algo semelhante com as instruções no manual.

- Menu Opções: *Camada* → *Adicionar uma camada Raster* ou *Configurações* → *Barra de Ferramentas* → *Digitalizar*
- Tool:  Add a Raster Layer
- Botão : **[Salvar como padrão]**
- Caixa de diálogo Título: *Propriedades da camada*
- Aba: *Geral*
- Caixa de seleção: *Renderizar*
- Radio Button: *Postgis SRID* *EPSG ID*
- Select a number:
- Select a string:
- Browse for a file:
- Select a color: **Border**
- Barra deslizante:
- Input Text: **Display name**

Uma sombra indica um componente GUI clicável.

2.2 Convenções do Texto ou Teclado

This manual also includes styles related to text, keyboard commands and coding to indicate different entities, such as classes or methods. These styles do not correspond to the actual appearance of any text or coding within QGIS.



- Hyperlinks: <http://qgis.org>
- A Combinação das teclas: Press `Ctrl+B`, ou seja, pressione e segure a tecla `Ctrl` e, em seguida, pressione a tecla `B`.

- Nome de um arquivo: `lakes.shp`
- Nome de uma classe: **NewLayer**
- Método: `classFactory`
- Servidor: `myhost.de`
- Texto de Usuário: `qgis --help`



Linhas de código serão indicadas por uma fonte de tamanho fixo:

```
PROJCS["NAD_1927_Albers",  
  GEOGCS["GCS_North_American_1927",
```


2.3 Instruções específicas da Plataforma


GUI sequences and small amounts of text may be formatted inline: Click   *File* **X** *QGIS* → *Quit to close QGIS*. This indicates that on Linux, Unix and Windows platforms, you should click the File menu first, then Quit, while on Macintosh OS X platforms, you should click the QGIS menu first, then Quit.

Grandes quantidades de texto podem ser formatados com uma lista:

-  Faz isso
-  Faz aquilo
- **X** Faz outro

ou um parágrafo:

 **X** Faz isso, isso e isso. Então faz isso, isso e isso e isso, isso e isso, e isso, isso e isso.

 Faz aquilo. E faz aquilo e aquilo e aquilo, e aquilo e aquilo e aquilo, e aquilo e aquilo e aquilo, e aquilo e aquilo e aquilo e aquilo, e aquilo e aquilo e aquilo.

Imagens que aparecem ao longo do guia do usuário foram criadas em diferentes plataformas, a plataforma é indicada pelo ícone específico da plataforma no final da legenda da figura.

.

Preâmbulo

Bem vindo ao mundo maravilhoso dos Sistemas de Informação Geográficas (SIG)!

QGIS is an Open Source Geographic Information System. The project was born in May of 2002 and was established as a project on SourceForge in June of the same year. We've worked hard to make GIS software (which is traditionally expensive proprietary software) a viable prospect for anyone with basic access to a personal computer. QGIS currently runs on most Unix platforms, Windows, and OS X. QGIS is developed using the Qt toolkit (<http://qt.digia.com>) and C++. This means that QGIS feels snappy and has a pleasing, easy-to-use graphical user interface (GUI).

QGIS aims to be a user-friendly GIS, providing common functions and features. The initial goal of the project was to provide a GIS data viewer. QGIS has reached the point in its evolution where it is being used by many for their daily GIS data-viewing needs. QGIS supports a number of raster and vector data formats, with new format support easily added using the plugin architecture.

QGIS is released under the GNU General Public License (GPL). Developing QGIS under this license means that you can inspect and modify the source code, and guarantees that you, our happy user, will always have access to a GIS program that is free of cost and can be freely modified. You should have received a full copy of the license with your copy of QGIS, and you also can find it in Appendix *Licença Pública Geral GNU*.

Dica: Atualização da Documentação

The latest version of this document can always be found in the documentation area of the QGIS website at <http://www.qgis.org/en/docs/>.

Feições

QGIS offers many common GIS functionalities provided by core features and plugins. A short summary of six general categories of features and plugins is presented below, followed by first insights into the integrated Python console.

4.1 Visualização de dados

Pode ver ou sobrepor dados vetoriais e matriciais em diferentes formatos e projeções sem conversão para um formato interno ou comum. Os formatos suportados incluídos são:

- Tabelas ativadas espacialmente e visualização usando PostGIS, SpatiaLite e MS SQL Spatial, Oracle Spatial, formatos vetoriais suportados pela biblioteca OGR instalada, incluindo arquivos de forma ESRI, Map-Info, SDTS, GML e muitos mais. Consulte a seção *Trabalhando com Dados Vetoriais*.
- Formatos de imagens e Raster suportados pela biblioteca GDAL instalada (Geospatial Data Abstraction Library), como GeoTIFF, ERDAS IMG, ArcInfo ASCII GRID, JPEG, PNG e muitos mais. Consulte a seção *Trabalhando com Dados Raster*.
- Dados vetoriais e raster GRASS para base de dados GRASS (location.mapset). Ver seção *Integração com SIG GRASS*.
- Servidores de dados espaciais online como Serviços Web OGC, incluem WMS, WMTS, WCS, WFS, e WFS-T. Ver seção *Trabalhando com dados OGC*.

4.2 Exploração de dados e compositores de mapas

Você pode compor mapas e interativamente explorar dados espaciais com uma interface gráfica amigável. As muitas ferramentas úteis disponíveis na GUI incluem:

- QGIS browser
- Reprojeção On-the-fly
- Gerenciador BD
- Compositor de Mapas
- Painel de Vista Global
- Marcadores espaciais
- Ferramentas de anotação
- Identificar/selecionar feições
- Editar/ver/procurar atributos
- Data-defined feature labeling

- Ferramentas de simbologia raster e vetorial dado definido
- Compositor de Atlas com camada grade
- rótulos de Norte, barra de escala e copyright para o mapa
- Suporte para salvamento e restauração de projetos

4.3 Criar, editar, gerir e exportar dados

You can create, edit, manage and export vector and raster layers in several formats. QGIS offers the following:

- Ferramentas de digitalização para formatos suportados OGR e camadas vetoriais GRASS
- Habilitado para criar e editar camadas vetoriais shapefile e GRASS
- Complemento Georreferenciador para geocodificar imagens
- Ferramentas de GPS para importar e exportar formatos GPX, e converter outros formatos GPS para GPX ou baixar/carregar diretamente para uma unidade GPS (No Linux, usb: pode ser adicionado na lista de dispositivos GPS.)
- Suporte para visualização e edição de dados OpenStreetMap
- Habilitado para criar tabelas de base de dados espaciais a partir de shapefiles com complemento Gerenciador BD
- Tratamento melhorado de tabelas de bases de dados espaciais
- Ferramentas para gerenciamento de tabelas de atributos vetoriais
- Opção para salvar as imagens como imagens georreferenciadas
- ferramenta de exportação DXF com recursos aprimorados para exportar estilos e complementos para executar funções CAD-like

4.4 Analyse data

You can perform spatial data analysis on spatial databases and other OGR- supported formats. QGIS currently offers vector analysis, sampling, geoprocessing, geometry and database management tools. You can also use the integrated GRASS tools, which include the complete GRASS functionality of more than 400 modules. (See section *Integração com SIG GRASS*.) Or, you can work with the Processing Plugin, which provides a powerful geospatial analysis framework to call native and third-party algorithms from QGIS, such as GDAL, SAGA, GRASS, fTools and more. (See section *Introdução*.)

4.5 Publicação de mapas na internet

QGIS can be used as a WMS, WMTS, WMS-C or WFS and WFS-T client, and as a WMS, WCS or WFS server. (See section *Trabalhando com dados OGC*.) Additionally, you can publish your data on the Internet using a webserver with UMN MapServer or GeoServer installed.

4.6 Extend QGIS functionality through plugins

QGIS can be adapted to your special needs with the extensible plugin architecture and libraries that can be used to create plugins. You can even create new applications with C++ or Python!

4.6.1 Complementos Core

Complementos incluídos no programa

1. Captura de Coordenadas (Captura coordenadas com o mouse em diferentes SRC's)
2. DB Manager (Exchange, edit and view layers and tables; execute SQL queries)
3. Conversor Dxf2Shp (Converte arquivos DXF para shapefiles)
4. eVIS (Visualiza eventos)
5. fTools (Analiza e gerencia dados vetoriais)
6. GDALTools (Integrate GDAL Tools into QGIS)
7. Georeferenciador GDAL (Adiciona a informação de projeção usando raster GDAL)
8. Ferramentas de GPS (Carrega e importa dados de GPS)
9. GRASS (Integra o SIG GRASS)
10. Mapa de calor (Gera uma mapa de calor raster a partir de dados de pontos)
11. Complemento Interpolação (Interpolação baseada em vértices de uma camada vetorial)
12. Cliente do Catalogo Metabusca
13. Edição Offline (Permitir a edição offline e sincronização com bancos de dados)
14. Oracle GeoRaster Espacial
15. Processamento (anteriormente chamado SEXTANTE)
16. Análise de terreno (Análise de terreno baseada em raster)
17. Caminho mais curto (Analisa uma rede com caminho mais curto)
18. Complemento de Consulta Espacial
19. SPIT (Import shapefiles to PostgreSQL/PostGIS)
20. Verificador de topologia (Encontra os erros topológicos em camadas vetoriais)
21. Complemento Estatística Zonal (Calcule contagem, soma e média de um raster para cada polígono de uma camada vetorial)

4.6.2 Complementos Externos Python

QGIS offers a growing number of external Python plugins that are provided by the community. These plugins reside in the official Plugins Repository and can be easily installed using the Python Plugin Installer. See Section *Diálogo de Complementos*.

4.7 Console Python

For scripting, it is possible to take advantage of an integrated Python console, which can be opened from menu: *Plugins* → *Python Console*. The console opens as a non-modal utility window. For interaction with the QGIS environment, there is the `qgis.utils iface` variable, which is an instance of `QgsInterface`. This interface allows access to the map canvas, menus, toolbars and other parts of the QGIS application. You can create a script, then drag and drop it into the QGIS window and it will be executed automatically.

For further information about working with the Python console and programming QGIS plugins and applications, please refer to *PyQGIS-Developer-Cookbook*.

4.8 Problemas conhecidos

4.8.1 Limitação no número de arquivos abertos

Se você está abrindo um grande projeto QGIS e você tem certeza de que todas as camadas são válidas, mas algumas camadas são sinalizadas como ruim, você provavelmente irá se confrontar com esta questão. O Linux (e outros sistemas operacionais, da mesma forma) tem um limite de arquivos abertos por processo. Limites de recursos por processo e hereditária. O comando `ulimit`, que é um shell integrado, muda os limites apenas para o processo de shell atual; o novo limite será herdado por quaisquer processos filhos.

Você pode ver todos os atuais limites de informações digitando

```
user@host:~$ ulimit -aS
```

You can see the current allowed number of opened files per process with the following command on a console

```
user@host:~$ ulimit -Sn
```

Para alterar os limites para uma **sessão existente**, você pode ser capaz de usar algo como

```
user@host:~$ ulimit -Sn #number_of_allowed_open_files
user@host:~$ ulimit -Sn
user@host:~$ qgis
```

Para fixar isso sempre

Na maioria dos sistemas Linux, limites de recursos são definidos no login pelo módulo `pam_limits` de acordo com as definições contidas no `/etc/security/limits.conf` ou `/etc/security/limits.d/*.conf`. Você será capaz de editar os arquivos, se você tem privilégios de root (também via `sudo`), mas você vai precisar fazer login novamente para que as alterações tenham efeito.

Mais informações:

<http://www.cyberciti.biz/faq/linux-increase-the-maximum-number-of-open-files/> <http://linuxaria.com/article/open-files-in-linux?lang=en>

.

What's new in QGIS 2.8

Esta versão contém novas características e se estende a interface de programação com respeito as versões anteriores. Se recomenda que utilize esta versão sobre as versões anteriores.

This release includes hundreds of bug fixes and many new features and enhancements that will be described in this manual. You may also review the visual changelog at <http://qgis.org/en/site/forusers/visualchangelog28/index.html>.

5.1 Application

- **Map rotation:** A map rotation can be set in degrees from the status bar
- **Bookmarks:** You can share and transfer your bookmarks
- **Expressions:**
 - when editing attributes in the attribute table or forms, you can now enter expressions directly into spin boxes
 - the expression widget is extended to include a function editor where you are able to create your own Python custom functions in a comfortable way
 - in any spinbox of the style menu you can enter expressions and evaluate them immediately
 - a get and transform geometry function was added for using expressions
 - a comment functionality was inserted if for example you want to work with data defined labeling
- **Joins:** You can specify a custom prefix for joins
- **Layer Legend:** Show rule-based renderer's legend as a tree
- **DB Manager:** Run only the selected part of a SQL query
- **Attribute Table:** support for calculations on selected rows through a 'Update Selected' button
- **Measure Tools:** change measurement units possible

5.2 Data Providers

- **DXF Export tool improvements:** Improved marker symbol export
- **WMS Layers:** Support for contextual WMS legend graphics
- **Temporary Scratch Layers:** It is possible to create empty editable memory layers

5.3 Digitizing

- **Advanced Digitizing:**
 - digitise lines exactly parallel or at right angles, lock lines to specific angles and so on with the advanced digitizing panel (CAD-like features)
 - simplify tool: specify with exact tolerance, simplify multiple features at once ...
- **Snapping Options:** new snapping mode ‘Snap to all layers’

5.4 Map Composer

- **Composer GUI improvements:** hide bounding boxes, full screen mode for composer toggle display of panels
- **Grid improvements:** You now have finer control of frame and annotation display
- **Label item margins:** You can now control both horizontal and vertical margins for label items. You can now specify negative margins for label items.
- optionally store layer styles
- **Attribute Table Item:** options ‘Current atlas feature’ and ‘Relation children’ in Main properties

5.5 Plugins

- **Python Console:** You can now drag and drop python scripts into the QGIS window

5.6 QGIS Server

- Python plugin support

5.7 Symbology

- live heatmap renderer creates dynamic heatmaps from point layers
- raster image symbol fill type
- more data-defined symbology settings: the data-defined option was moved next to each data definable property
- support for multiple styles per map layer, optionally store layer styles

5.8 User Interface

- **Projection:** Improved/consistent projection selection. All dialogs now use a consistent projection selection widget, which allows for quickly selecting from recently used and standard project/QGIS projections

Iniciando

This chapter gives a quick overview of installing QGIS, some sample data from the QGIS web page, and running a first and simple session visualizing raster and vector layers.

6.1 Instalação

Installation of QGIS is very simple. Standard installer packages are available for MS Windows and Mac OS X. For many flavors of GNU/Linux, binary packages (rpm and deb) or software repositories are provided to add to your installation manager. Get the latest information on binary packages at the QGIS website at <http://download.qgis.org>.

6.1.1 Instalação à partir da fonte


If you need to build QGIS from source, please refer to the installation instructions. They are distributed with the QGIS source code in a file called `INSTALL`. You can also find them online at <http://htmlpreview.github.io/?https://raw.githubusercontent.com/qgis/QGIS/master/doc/INSTALL.html>

6.1.2 Instalação no dispositivo de armazenamento externo


QGIS allows you to define a `--configpath` option that overrides the default path for user configuration (e.g., `~/.qgis2` under Linux) and forces **QSettings** to use this directory, too. This allows you to, for instance, carry a QGIS installation on a flash drive together with all plugins and settings. See section *Menu Sistema* for additional information.

6.2 Amostra de Dados

The user guide contains examples based on the QGIS sample dataset.

 The Windows installer has an option to download the QGIS sample dataset. If checked, the data will be downloaded to your `My Documents` folder and placed in a folder called `GIS Database`. You may use Windows Explorer to move this folder to any convenient location. If you did not select the checkbox to install the sample dataset during the initial QGIS installation, you may do one of the following:

- Usar dados SIG que já possuo
- Download sample data from http://qgis.org/downloads/data/qgis_sample_data.zip
- Uninstall QGIS and reinstall with the data download option checked (only recommended if the above solutions are unsuccessful)

 **X** For GNU/Linux and Mac OS X, there are not yet dataset installation packages available as rpm, deb or dmg. To use the sample dataset, download the file `qgis_sample_data` as a ZIP archive from <http://qgis.org/downloads/data> and unzip the archive on your system.

The Alaska dataset includes all GIS data that are used for examples and screenshots in the user guide; it also includes a small GRASS database. The projection for the QGIS sample dataset is Alaska Albers Equal Area with units feet. The EPSG code is 2964.




```
PROJCS["Albers Equal Area",
GEOGCS["NAD27",
DATUM["North_American_Datum_1927",
SPHEROID["Clarke 1866",6378206.4,294.978698213898,
AUTHORITY["EPSG","7008"]],
TOWGS84[-3,142,183,0,0,0,0],
AUTHORITY["EPSG","6267"]],
PRIMEM["Greenwich",0,
AUTHORITY["EPSG","8901"]],
UNIT["degree",0.0174532925199433,
AUTHORITY["EPSG","9108"]],
AUTHORITY["EPSG","4267"]],
PROJECTION["Albers_Conic_Equal_Area"],
PARAMETER["standard_parallel_1",55],
PARAMETER["standard_parallel_2",65],
PARAMETER["latitude_of_center",50],
PARAMETER["longitude_of_center",-154],
PARAMETER["false_easting",0],
PARAMETER["false_northing",0],
UNIT["us_survey_feet",0.3048006096012192]]
```

If you intend to use QGIS as a graphical front end for GRASS, you can find a selection of sample locations (e.g., Spearfish or South Dakota) at the official GRASS GIS website, <http://grass.osgeo.org/download/sample-data/>.





6.3 Sample Session


Now that you have QGIS installed and a sample dataset available, we would like to demonstrate a short and simple QGIS sample session. We will visualize a raster and a vector layer. We will use the landcover raster layer, `qgis_sample_data/raster/landcover.img`, and the lakes vector layer, `qgis_sample_data/gml/lakes.gml`.

6.3.1 Start QGIS

-  Start QGIS by typing “QGIS” at a command prompt, or if using a precompiled binary, by using the Applications menu.
-  Start QGIS using the Start menu or desktop shortcut, or double click on a QGIS project file.
-  Double click the icon in your Applications folder.

6.3.2 Load raster and vector layers from the sample dataset




1. Click on the  Add Raster Layer icon.
2. Navegue até a pasta `qgis_sample_data/raster/`, selecione o arquivo ERDAS IMG `landcover.img` e clique [**Abrir**].
3. If the file is not listed, check if the *Files of type*  combo box at the bottom of the dialog is set on the right type, in this case “Erdas Imagine Images (*.img, *.IMG)”.
4. Now click on the  Add Vector Layer icon.
5.  *File* should be selected as *Source Type* in the new *Add vector layer* dialog. Now click [**Browse**] to select the vector layer.

6. Browse to the folder `qgis_sample_data/gml/`, select ‘Geography Markup Language [GML] [OGR] (.gml,.GML)’ from the *Filter*  combo box, then select the GML file `lakes.gml` and click **[Open]**. In the *Add vector layer* dialog, click **[OK]**. The *Coordinate Reference System Selector* dialog opens with *NAD27 / Alaska Albers* selected, click **[OK]**.
7. Zoom in a bit to your favorite area with some lakes.
8. De duplo clique na camada `lakes` da legenda do mapa para abrir o diálogo *Propriedades*
9. Clique na janela *Estilo* e selecione um preenchimento de cor azul.
10. Click on the *Labels* tab and check the *Label this layer with* checkbox to enable labeling. Choose the “NAMES” field as the field containing labels.
11. To improve readability of labels, you can add a white buffer around them by clicking “Buffer” in the list on the left, checking *Draw text buffer* and choosing 3 as buffer size.
12. Clique **[Aplicar]**. Confira se o resultado ficou bom e clique finalizar **[OK]**.

You can see how easy it is to visualize raster and vector layers in QGIS. Let’s move on to the sections that follow to learn more about the available functionality, features and settings, and how to use them.


6.4 Starting and Stopping QGIS

In section *Sample Session* you already learned how to start QGIS. We will repeat this here, and you will see that QGIS also provides further command line options.

-  Assuming that QGIS is installed in the PATH, you can start QGIS by typing `qgis` at a command prompt or by double clicking on the QGIS application link (or shortcut) on the desktop or in the Applications menu.
-  Start QGIS using the Start menu or desktop shortcut, or double click on a QGIS project file.
-  Double click the icon in your Applications folder. If you need to start QGIS in a shell, run `/path-to-installation-executable/Contents/MacOS/Qgis`.

To stop QGIS, click the menu option   **File X QGIS** → *Quit*, or use the shortcut `Ctrl+Q`.

6.5 Opções da Linha de Comandos

 QGIS supports a number of options when started from the command line. To get a list of the options, enter `qgis --help` on the command line. The usage statement for QGIS is:

```
qgis --help
QGIS - 2.6.0-Brighton 'Brighton' (exported)
QGIS is a user friendly Open Source Geographic Information System.
Usage: /usr/bin/qgis.bin [OPTION] [FILE]
OPTION:
  [--snapshot filename]  emit snapshot of loaded datasets to given file
  [--width width]       width of snapshot to emit
  [--height height]     height of snapshot to emit
  [--lang language]     use language for interface text
  [--project projectfile] load the given QGIS project
  [--extent xmin,ymin,xmax,ymax] set initial map extent
  [--nologo]            hide splash screen
  [--noplugins]         don't restore plugins on startup
  [--nocustomization]   don't apply GUI customization
  [--customizationfile] use the given ini file as GUI customization
  [--optionspath path]  use the given QSettings path
  [--configpath path]   use the given path for all user configuration
  [--code path]         run the given python file on load
```

```
[--defaultui]  start by resetting user ui settings to default
[--help]      this text
```

FILE:

Files specified on the command line can include rasters, vectors, and QGIS project files (.qgs):

1. Rasters - supported formats include GeoTiff, DEM and others supported by GDAL
2. Vectors - supported formats include ESRI Shapefiles and others supported by OGR and PostgreSQL layers using the PostGIS extension

Dica: Exemplo do Uso dos argumentos da linha de comandos

You can start QGIS by specifying one or more data files on the command line. For example, assuming you are in the `qgis_sample_data` directory, you could start QGIS with a vector layer and a raster file set to load on startup using the following command: `qgis ./raster/landcover.img ./gml/lakes.gml`

Opção da linha de comandos `--snapshot`

Esta opção permite que possa criar uma captura de ecrã no formato PNG da visão atual. Isto vem a calhar quando tem vários projetos e quer gerar capturas de tela dos seus dados.

Currently, it generates a PNG file with 800x600 pixels. This can be adjusted using the `--width` and `--height` command line arguments. A filename can be added after `--snapshot`.

Opção da linha de comandos `--lang`

Based on your locale, QGIS selects the correct localization. If you would like to change your language, you can specify a language code. For example, `--lang=it` starts QGIS in italian localization.

Opção da linha de comandos `--projeto`

Starting QGIS with an existing project file is also possible. Just add the command line option `--project` followed by your project name and QGIS will open with all layers in the given file loaded.

Opção da linha de comandos `--extent`

Use esta opção para iniciar com uma extensão de mapa específica. Necessita adicionar uma quadro delimitador da sua extensão na seguinte ordem, seguido por uma vírgula:

```
--extent xmin, ymin, xmax, ymax
```

Opção da linha de comandos `--nologo`

This command line argument hides the splash screen when you start QGIS.

Opção da linha de comandos `--noplugins`

Se você tiver problemas ao iniciar os complementos, poderá evitar iniciar-los com essa opção. Estarão sendo disponíveis depois no gerenciador de complementos.

Opção de linha de comando `--customizationfile`

Usando este argumento de linha de comando, você pode definir um arquivo GUI personalizado, que será aplicado ao iniciar.

Opção da linha de comandos `--nocustomization`

Usando este argumento de linha de comando, um arquivo GUI personalizado existente, não será aplicado ao iniciar.

Opção da linha de comandos `--optionspath`

You can have multiple configurations and decide which one to use when starting QGIS with this option. See *Opções* to confirm where the operating system saves the settings files. Presently, there is no way to specify a file to write settings to; therefore, you can create a copy of the original settings file and rename it. The option specifies path to directory with settings. For example, to use `/path/to/config/QGIS/QGIS2.ini` settings file, use option:


```
--optionspath /path/to/config/
```

Opção da linha de comandos --configpath

This option is similar to the one above, but furthermore overrides the default path for user configuration (~/.qgis2) and forces **QSettings** to use this directory, too. This allows users to, for instance, carry a QGIS installation on a flash drive together with all plugins and settings.

Opção de linha de comandos --código



This option can be used to run a given python file directly after QGIS has started.


Por exemplo, quando se tem um arquivo python chamado `load_alaska.py` com o seguinte conteúdo:


```
from qgis.utils import iface
raster_file = "/home/gisadmin/Documents/qgis_sample_data/raster/landcover.img"
layer_name = "Alaska"
iface.addRasterLayer(raster_file, layer_name)
```

Assuming you are in the directory where the file `load_alaska.py` is located, you can start QGIS, load the raster file `landcover.img` and give the layer the name 'Alaska' using the following command: `qgis --code load_alaska.py`

6.6 Projetos

The state of your QGIS session is considered a project. QGIS works on one project at a time. Settings are considered as being either per-project or as a default for new projects (see section *Opções*). QGIS can save the state of your workspace into a project file using the menu options *Project* →  *Save* or *Project* →  *Save As...*

Load saved projects into a QGIS session using *Project* →  *Open...*, *Project* → *New from template* or *Project* → *Open Recent* →.

If you wish to clear your session and start fresh, choose *Project* →  *New*. Either of these menu options will prompt you to save the existing project if changes have been made since it was opened or last saved.

O tipo de informação salva num arquivo de projeto inclui:

- Camadas adicionadas
- Which layers can be queried
- Layer properties, including symbolization and styles
- Projeção para a vista do mapa
- Última extensão visualizada
- Compositores de Impressão
- Print Composer elements with settings
- Print Composer atlas settings
- Digitizing settings
- Table Relations
- Project Macros
- Project default styles
- Plugins settings
- QGIS Server settings from the OWS settings tab in the Project properties
- Queries stored in the DB Manager



The project file is saved in XML format, so it is possible to edit the file outside QGIS if you know what you are doing. The file format has been updated several times compared with earlier QGIS versions. Project files from older QGIS versions may not work properly anymore. To be made aware of this, in the *General* tab under *Settings* → *Options* you can select:

- *Prompt to save project and data source changes when required*
- *Warn when opening a project file saved with an older version of QGIS*

Whenever you save a project in QGIS a backup of the project file is made with the extension ~.

6.7 Arquivo de Saída

There are several ways to generate output from your QGIS session. We have discussed one already in section *Projetos*, saving as a project file. Here is a sampling of other ways to produce output files:

- Menu option *Project* →  *Save as Image* opens a file dialog where you select the name, path and type of image (PNG, JPG and many other formats). A world file with extension PNGW or JPGW saved in the same folder georeferences the image.
- Menu option *Project* → *DXF Export ...* opens a dialog where you can define the ‘Symbology mode’, the ‘Symbology scale’ and vector layers you want to export to DXF. Through the ‘Symbology mode’ symbols from the original QGIS Symbology can be exported with high fidelity.
- Menu option *Project* →  *New Print Composer* opens a dialog where you can layout and print the current map canvas (see section *Compositor de Impressão*).

QGIS GUI

When QGIS starts, you are presented with the GUI as shown in the figure (the numbers 1 through 5 in yellow circles are discussed below).

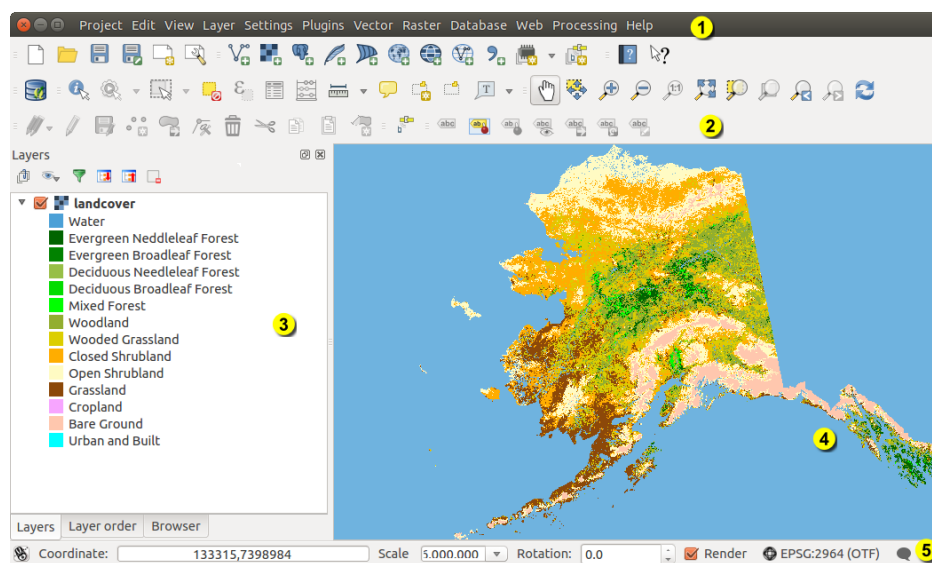



Figure 7.1: QGIS GUI with Alaska sample data 

Nota: Suas decorações de janela (barra de título, etc) podem parecer diferentes dependendo do seu sistema operacional e gerenciador de janelas.

The QGIS GUI is divided into five areas:

1. Barra de Menu
2. Tool Bar
3. Map Legend
4. Visualização do mapa
5. Barra de Status









These five components of the QGIS interface are described in more detail in the following sections. Two more sections present keyboard shortcuts and context help.

7.1 Barra de Menu























The menu bar provides access to various QGIS features using a standard hierarchical menu. The top-level menus and a summary of some of the menu options are listed below, together with the associated icons as they appear on the toolbar, and keyboard shortcuts. The shortcuts presented in this section are the defaults; however, keyboard shortcuts can also be configured manually using the *Configure shortcuts* dialog, opened from *Settings* → *Configure Shortcuts...*


Embora a maioria das opções de menu tem uma ferramenta correspondente e vice-versa, os menus não são organizados exatamente como as barras de ferramentas. A barra de ferramentas que contém as ferramentas que estão listadas depois de cada opção habilitada no menu de entrada. Algumas opções de menu aparecem somente se o complemento correspondente for carregado. Para mais informações sobre as ferramentas e barras de ferramentas, consulte a seção :ref: *label_toolbars*.

7.1.1 Projeto




Opção de menu	Atalho	Referência	Barra de Ferramentas
 <i>New</i>	Ctrl+N	ver <i>Projetos</i>	<i>Projeto</i>
 <i>Open</i>	Ctrl+O	ver <i>Projetos</i>	<i>Projeto</i>
<i>Novo a partir do modelo</i> →		ver <i>Projetos</i>	<i>Projeto</i>
<i>Open Recent</i> →		ver <i>Projetos</i>	
 <i>Save</i>	Ctrl+S	ver <i>Projetos</i>	<i>Projeto</i>
 <i>Save As...</i>	Ctrl+Shift+S	ver <i>Projetos</i>	<i>Projeto</i>
 <i>Save as Image...</i>		ver <i>Arquivo de Saída</i>	
<i>DXF Export ...</i>		ver <i>Arquivo de Saída</i>	
 <i>New Print Composer</i>	Ctrl+P	ver <i>Compositor de Impressão</i>	<i>Projeto</i>
 <i>Composer manager ...</i>		ver <i>Compositor de Impressão</i>	<i>Projeto</i>
<i>Imprimir Compositores</i> →		ver <i>Compositor de Impressão</i>	
 <i>Exit QGIS</i>	Ctrl+Q		

7.1.2 Editar
















Opção de menu	Atalho	Referência	Barra de Ferramentas
 <i>Undo</i>	Ctrl+Z	ver <i>Digitalização Avançada</i>	<i>Digitalização Avançada</i>
 <i>Redo</i>	Ctrl+Shift+Z	ver <i>Digitalização Avançada</i>	<i>Digitalização Avançada</i>
 <i>Cut Features</i>	Ctrl+X	ver <i>Digitalizar uma camada existente</i>	<i>Digitalização</i>
 <i>Copy Features</i>	Ctrl+C	ver <i>Digitalizar uma camada existente</i>	<i>Digitalização</i>
 <i>Paste Features</i>	Ctrl+V	ver <i>Digitalizar uma camada existente</i>	<i>Digitalização</i>
<i>Colar feição como →</i>		Veja <i>Working with the Attribute Table</i>	
 <i>Add Feature</i>	Ctrl+.	ver <i>Digitalizar uma camada existente</i>	<i>Digitalização</i>
 <i>Move Feature(s)</i>		ver <i>Digitalizar uma camada existente</i>	<i>Digitalização</i>
 <i>Delete Selected</i>		ver <i>Digitalizar uma camada existente</i>	<i>Digitalização</i>
 <i>Rotate Feature(s)</i>		ver <i>Digitalização Avançada</i>	<i>Digitalização Avançada</i>
 <i>Simplify Feature</i>		ver <i>Digitalização Avançada</i>	<i>Digitalização Avançada</i>
 <i>Add Ring</i>		ver <i>Digitalização Avançada</i>	<i>Digitalização Avançada</i>
 <i>Add Part</i>		ver <i>Digitalização Avançada</i>	<i>Digitalização Avançada</i>
 <i>Fill Ring</i>		ver <i>Digitalização Avançada</i>	<i>Digitalização Avançada</i>
 <i>Delete Ring</i>		ver <i>Digitalização Avançada</i>	<i>Digitalização Avançada</i>
 <i>Delete Part</i>		ver <i>Digitalização Avançada</i>	<i>Digitalização Avançada</i>
 <i>Reshape Features</i>		ver <i>Digitalização Avançada</i>	<i>Digitalização Avançada</i>
 <i>Offset Curve</i>		ver <i>Digitalização Avançada</i>	<i>Digitalização Avançada</i>
 <i>Split Features</i>		ver <i>Digitalização Avançada</i>	<i>Digitalização Avançada</i>
 <i>Split Parts</i>		ver <i>Digitalização Avançada</i>	<i>Digitalização Avançada</i>
 <i>Merge Selected Features</i>		ver <i>Digitalização Avançada</i>	<i>Digitalização Avançada</i>
 <i>Merge Attr. of Selected Features</i>		ver <i>Digitalização Avançada</i>	<i>Digitalização Avançada</i>
 <i>Node Tool</i>		ver <i>Digitalizar uma camada existente</i>	<i>Digitalização</i>

After activating  Toggle editing mode for a layer, you will find the Add Feature icon in the *Edit* menu depending on the layer type (point, line or polygon).



7.1.3 Editar (extra)

Opção de menu	Atalho	Referência	Barra de Ferramentas
 Add Feature		ver <i>Digitalizar uma camada existente</i>	<i>Digitalização</i>
 Add Feature		ver <i>Digitalizar uma camada existente</i>	<i>Digitalização</i>
 Add Feature		ver <i>Digitalizar uma camada existente</i>	<i>Digitalização</i>






7.1.4 Ver

Opção de menu	Atalho	Referência	Barra de Ferramentas
 <i>Pan Map</i>			<i>Navegação no Mapa</i>
 <i>Pan Map to Selection</i>			<i>Navegação no Mapa</i>
 <i>Zoom In</i>	Ctrl++		<i>Navegação no Mapa</i>
 <i>Zoom Out</i>	Ctrl+-		<i>Navegação no Mapa</i>
<i>Selecionar →</i>		ver <i>Selecionar e desselecionar feições</i>	<i>Atributos</i>
 <i>Identify Features</i>	Ctrl+Shift+I		<i>Atributos</i>
<i>Medir →</i>		ver <i>Medição</i>	<i>Atributos</i>
 <i>Zoom Full</i>	Ctrl+Shift+F		<i>Navegação no Mapa</i>
 <i>Zoom To Layer</i>			<i>Navegação no Mapa</i>
 <i>Zoom To Selection</i>	Ctrl+J		<i>Navegação no Mapa</i>
 <i>Zoom Last</i>			<i>Navegação no Mapa</i>
 <i>Zoom Next</i>			<i>Navegação no Mapa</i>
 <i>Zoom Actual Size</i>			<i>Navegação no Mapa</i>
<i>Decorações →</i>		ver <i>decorações</i>	
<i>Preview mode →</i>			
 <i>Map Tips</i>			<i>Atributos</i>
 <i>New Bookmark</i>	Ctrl+B	ver <i>Favoritos Espaciais</i>	<i>Atributos</i>
 <i>Show Bookmarks</i>	Ctrl+Shift+B	ver <i>Favoritos Espaciais</i>	<i>Atributos</i>
 <i>Refresh</i>	F5		<i>Navegação no Mapa</i>


7.1.5 Camada

Opção de menu	Atalho	Referência	Barra de Ferramentas
<i>Create Layer</i> →		veja <i>Criando novas camadas Vetoriais</i>	<i>Gerenciar camadas</i>
<i>Add Layer</i> →			<i>Gerenciar camadas</i>
<i>Embed Layers and Groups ...</i>			
<i>Add from Layer Definition File ...</i>		ver <i>Projetos animados</i>	
 <i>Copy style</i>		see <i>Menu Estilo</i>	
 <i>Paste style</i>		see <i>Menu Estilo</i>	
 <i>Open Attribute Table</i>		Veja <i>Working with the Attribute Table</i>	<i>Atributos</i>
 <i>Toggle Editing</i>		ver <i>Digitalizar uma camada existente</i>	<i>Digitalização</i>
 <i>Save Layer Edits</i>		ver <i>Digitalizar uma camada existente</i>	<i>Digitalização</i>
 <i>Current Edits</i> →		ver <i>Digitalizar uma camada existente</i>	<i>Digitalização</i>
<i>Save as...</i>			
<i>Save as layer definition file...</i>			
 <i>Remove Layer/Group</i>	Ctrl+D		
 <i>Duplicate Layers (s)</i>			
<i>Set Scale Visibility of Layers</i>			
<i>Set CRS of Layer(s)</i>	Ctrl+Shift+C		
<i>Set project CRS from Layer Properties ...</i>			
<i>Query...</i>			
 <i>Labeling</i>			
 <i>Add to Overview</i>	Ctrl+Shift+O		<i>Gerenciar camadas</i>
 <i>Add All To Overview</i>			
 <i>Remove All From Overview</i>			
<i>Show All Layers</i>	Ctrl+Shift+U		<i>Gerenciar camadas</i>
<i>Hide All Layers</i>	Ctrl+Shift+H		<i>Gerenciar camadas</i>
 <i>Show selected Layers</i>			
 <i>Hide selected Layers</i>			

7.1.6 Configurações






Opção de menu	Atalho	Referência	Barra de Ferramentas
Painéis → Barra de Ferramentas → Toggle Full Screen Mode  Project Properties ...  Custom CRS ... Gerenciador de estilos...  Configure shortcuts ...  Customization ...  Options ... Snapping Options ...	F 11 Ctrl+Shift+P	veja <i>Panels and Toolbars</i> veja <i>Panels and Toolbars</i> ver <i>Projetos</i> ver <i>Sistema de Referência de Coordenadas personalizado</i> ver <i>Presentation</i> ver <i>Personalização</i> ver <i>Opções</i>	

7.1.7 Complementos

Opção de menu	Atalho	Referência	Barra de Ferramentas
 Manage and Install Plugins ... Python Console	Ctrl+Alt+P	ver <i>Diálogo de Complementos</i>	

When starting QGIS for the first time not all core plugins are loaded.

7.1.8 Vetor

Opção de menu	Atalho	Referência	Barra de Ferramentas
Open Street Map →  Ferramenta de Análise →  Ferramenta de pesquisa →  Ferramenta de Geoprocessamento →  Ferramenta de Geometria →  Ferramenta de Gerenciamento de Dados →		veja <i>Carregando vetores OpenStreetMap</i> ver <i>Complemento fTools</i> ver <i>Complemento fTools</i> ver <i>Complemento fTools</i> ver <i>Complemento fTools</i> ver <i>Complemento fTools</i>	

When starting QGIS for the first time not all core plugins are loaded.

7.1.9 Raster

Opção de menu	Atalho	Referência	Barra de Ferramentas
Raster calculator ...		see <i>Calculadora Raster</i>	

When starting QGIS for the first time not all core plugins are loaded.

7.1.10 Base de dados

Opção de menu	Atalho	Referência	Barra de Ferramentas
<i>Database</i> →		see <i>Complemento Gerenciador BD</i>	<i>Database</i>







When starting QGIS for the first time not all core plugins are loaded.

7.1.11 Web

Opção de menu	Atalho	Referência	Barra de Ferramentas
<i>Metasearch</i>		see <i>Catálogo do Cliente MetaBusca</i>	<i>Web</i>







When starting QGIS for the first time not all core plugins are loaded.


7.1.12 Processamento





Opção de menu	Atalho	Referência	Barra de Ferramentas
 <i>Toolbox</i>		veja <i>A caixa de ferramentas</i>	
 <i>Graphical Modeler ...</i>		veja <i>O modelador gráfico</i>	
 <i>History and log</i>		veja <i>Gerenciador do histórico</i>	
...			
 <i>Options ...</i>		veja <i>Configurando a infraestrutura do processamento</i>	
 <i>Results viewer ...</i>		veja <i>Configurando as aplicações externas</i>	
 <i>Commander</i>	Ctrl+Alt+M	veja <i>O QGIS Comando</i>	

When starting QGIS for the first time not all core plugins are loaded.

7.1.13 Ajuda

Opção de menu	Atalho	Referência	Barra de Ferramentas
 <i>Help Contents</i>	F1		<i>Ajuda</i>
 <i>What's This?</i> <i>API Documentation</i> <i>Need commercial support?</i>	Shift+F1		<i>Ajuda</i>
 <i>QGIS Home Page</i>	Ctrl+H		
 <i>Check QGIS Version</i>			
 <i>About</i>			
 <i>QGIS Sponsors</i>			

Please note that for Linux , the menu bar items listed above are the default ones in the KDE window manager. In GNOME, the *Settings* menu has different content and its items have to be found here:

 Custom CRS	Edit
Style Manager	Edit
 Configure Shortcuts	Edit
 Customization	Edit
 Options	Edit
Snapping Options ...	Edit

7.2 Barra de Ferramentas




A barra de ferramentas permite o acesso à maioria das mesmas funções dos menus, além de ferramentas adicionais para interagir com o mapa. Cada item da barra de ferramentas pop-up tem ajuda disponível. Mantenha o mouse sobre o item e uma breve descrição a respeito da ferramenta será exibida.

Every menu bar can be moved around according to your needs. Additionally, every menu bar can be switched off using your right mouse button context menu, holding the mouse over the toolbars (read also *Panels and Toolbars*).

Dica: Restaurar barra de ferramentas

If you have accidentally hidden all your toolbars, you can get them back by choosing menu option *Settings* → *Toolbars* →. If a toolbar disappears under Windows, which seems to be a problem in QGIS from time to time, you have to remove key `\HKEY_CURRENT_USER\Software\QGIS\qgis\UI\state` in the registry. When you restart QGIS, the key is written again with the default state, and all toolbars are visible again.

7.3 Map Legend


The map legend area lists all the layers in the project. The checkbox in each legend entry can be used to show or hide the layer. The Legend toolbar in the map legend are list allow you to **Add group**, **Manage Layer Visibility** of all layers or manage preset layers combination, **Filter Legend by Map Content**, **Expand All** or **Collapse All** and **Remove Layer or Group**. The button  allows you to add **Presets** views in the legend. It means that you can choose to display some layer with specific categorization and add this view to the **Presets** list. To add a preset view just click on , choose *Add Preset...* from the drop down menu and give a name to the preset. After that you will see a list with all the presets that you can recall pressing on the  button.

Todos os preestabelecidos adicionados estarão presentes no desenho de impressão afim de permitir a criação de um desenho de mapa de mapa com base em seus pontos de visão específicos (ver *Propriedades principais*).

Uma camada pode ser selecionada e arrastada para cima ou para baixo na legenda para mudar a Z-ordenação. Z-ordenação significa que as camadas listadas mais perto do topo da legenda são desenhadas sobre camadas listadas mais abaixo na legenda.


Nota: This behaviour can be overridden by the ‘Layer order’ panel.

Layers in the legend window can be organised into groups. There are two ways to do this:

1. Press the  icon to add a new group. Type in a name for the group and press `Enter`. Now click on an existing layer and drag it onto the group.
2. Selecione algumas camadas, clique direito na janela de legenda e escolha *Grupo selecionado*. As camadas selecionadas serão automaticamente colocadas em um novo grupo.

Para trazer uma camada de um grupo, você pode arrastá-la de fora, ou clique direito sobre ela e escolha *Faça o item toplevel*. Os grupos também podem ser aninhados dentro de outros grupos.

A caixa de seleção de um grupo vai mostrar ou ocultar todas as camadas do grupo com apenas um clique.

The content of the right mouse button context menu depends on whether the selected legend item is a raster or a vector layer. For GRASS vector layers,  *Toggle editing* is not available. See section [Digitalizando e editando uma camada vetorial GRASS](#) for information on editing GRASS vector layers.

Right mouse button menu for raster layers

- *Zoom to Layer*
- *Show in overview*
- *Zoom to Best Scale (100%)*
- *Remove*
- *Duplicate*
- *Estabelecer escala de visibilidade da camada*
- *Set Layer CRS*
- *Definir SRC do projeto a partir da Camada*
- *Styles →*
- *Save as ...*
- *Save As Layer Definition File ...*
- *Propriedades...*
- *Renomear*

Additionally, according to layer position and selection

- *Move to Top-level*
- *Agrupar Seleccionados*

Right mouse button menu for vector layers

- *Zoom to Layer*
- *Show in overview*
- *Remove*
- *Duplicate*
- *Estabelecer escala de visibilidade da camada*
- *Set Layer CRS*
- *Definir SRC do projeto a partir da Camada*
- *Styles →*
- *Open Attribute Table*
- *Toggle Editing* (not available for GRASS layers)
- *Save As ...*
- *Save As Layer Definition Style*
- *Filtrar*
- *Show Feature Count*
- *Propriedades...*
- *Renomear*

Additionally, according to layer position and selection

- *Move to Top-level*

- *Agrupar Seleccionados*

Right mouse button menu for layer groups

- *Zoom to Group*
- *Remove*
- *Set Group CRS*
- *Renomear*
- *Add Group*

É possível selecionar mais de uma camada ou grupo ao mesmo tempo segurando a tecla `Ctrl` enquanto seleciona as camadas com o botão esquerdo do mouse. Pode mover todas as camadas selecionadas para um novo grupo ao mesmo tempo.

You may also delete more than one layer or group at once by selecting several layers with the `Ctrl` key and pressing `Ctrl+D` afterwards. This way, all selected layers or groups will be removed from the layers list.

7.3.1 Trabalhando com a Ordem da legenda de camada independente

There is a panel that allows you to define an independent drawing order for the map legend. You can activate it in the menu *Settings* → *Panels* → *Layer order*. This feature allows you to, for instance, order your layers in order of importance, but still display them in the correct order (see [figure_layer_order](#)). Checking the *Control rendering order* box underneath the list of layers will cause a revert to default behavior.

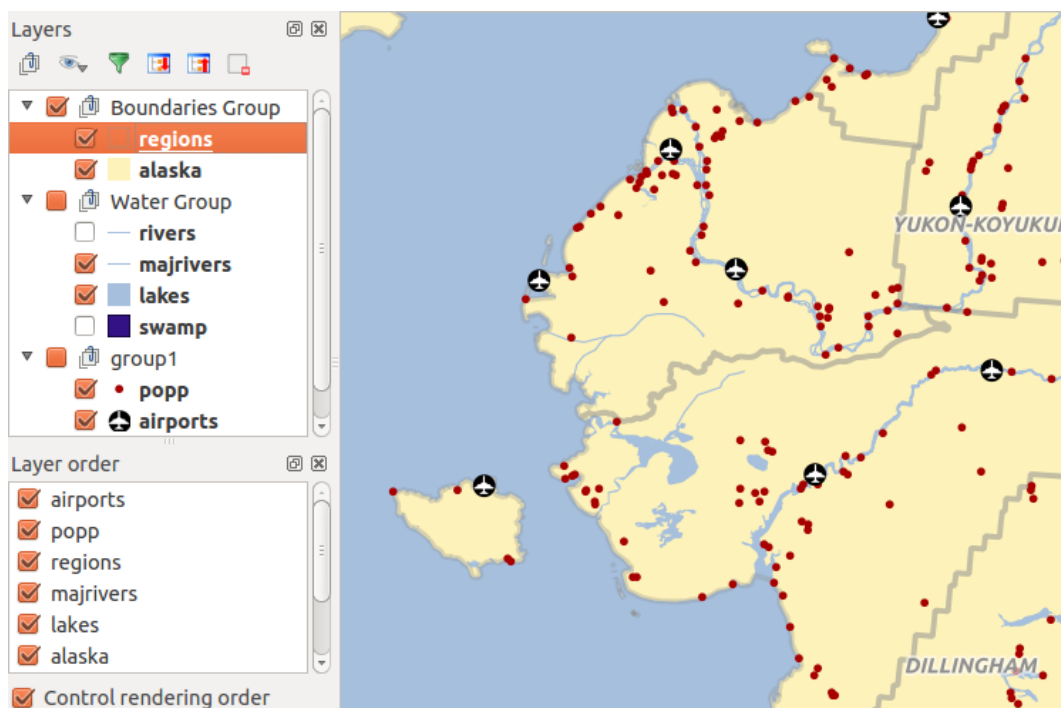



Figure 7.2: Define a legend independent layer order 

7.4 Visualização do mapa

This is the “business end” of QGIS — maps are displayed in this area! The map displayed in this window will depend on the vector and raster layers you have chosen to load (see sections that follow for more information on how to load layers). The map view can be panned, shifting the focus of the map display to another region, and

it can be zoomed in and out. Various other operations can be performed on the map as described in the toolbar description above. The map view and the legend are tightly bound to each other — the maps in view reflect changes you make in the legend area.

Dica: Ampliando o mapa com a roda do mouse

Você pode usar a roda do mouse para zoom in e out no mapa. Coloque o cursor do mouse dentro da área do mapa e gire a roda para a frente (longe de você) para ampliar e para trás (para você) para diminuir o zoom. A posição do cursor do mouse é o centro onde o zoom ocorre. Você pode personalizar o comportamento do zoom roda do mouse usando o :guilabel: aba *Ferramentas do mapa* sob o menu *Configurações* → *Opções*.

Dica: Percorrendo o mapa com as setas e a barra de espaço

Você pode usar as setas do teclado para se deslocar no mapa. Coloque o cursor do mouse dentro da área do mapa e clique na seta para a direita para pan Leste, seta para a esquerda para pan Oeste, seta para cima para pan Norte e para baixo seta para deslocar Sul. Você também pode deslocar o mapa utilizando a barra de espaço ou clique na roda do mouse.


7.5 Barra de Status

The status bar shows you your current position in map coordinates (e.g., meters or decimal degrees) as the mouse pointer is moved across the map view. To the left of the coordinate display in the status bar is a small button that will toggle between showing coordinate position or the view extents of the map view as you pan and zoom in and out.

Next to the coordinate display you will find the scale display. It shows the scale of the map view. If you zoom in or out, QGIS shows you the current scale. There is a scale selector, which allows you to choose between predefined scales from 1:500 to 1:1000000.


To the right of the scale display you can define a current clockwise rotation for your map view in degrees.

A progress bar in the status bar shows the progress of rendering as each layer is drawn to the map view. In some cases, such as the gathering of statistics in raster layers, the progress bar will be used to show the status of lengthy operations.

If a new plugin or a plugin update is available, you will see a message at the far left of the status bar. On the right side of the status bar, there is a small checkbox which can be used to temporarily prevent layers being rendered to the map view (see section *Renderização* below). The icon  immediately stops the current map rendering process.

To the right of the render functions, you find the EPSG code of the current project CRS and a projector icon. Clicking on this opens the projection properties for the current project.

Dica: Calculando a escala correta do seu Mapa da tela/visualização

When you start QGIS, the default units are degrees, and this means that QGIS will interpret any coordinate in your layer as specified in degrees. To get correct scale values, you can either change this setting to meters manually in the *General* tab under *Settings* → *Project Properties*, or you can select a project CRS clicking on the  Current CRS: icon in the lower right-hand corner of the status bar. In the last case, the units are set to what the project projection specifies (e.g., '+units=m').

!Atualizadireitos!

Ferramentas Gerais

8.1 Atalhos de teclado

QGIS provides default keyboard shortcuts for many features. You can find them in section *Barra de Menu*. Additionally, the menu option *Settings* → *Configure Shortcuts*.. allows you to change the default keyboard shortcuts and to add new keyboard shortcuts to QGIS features.

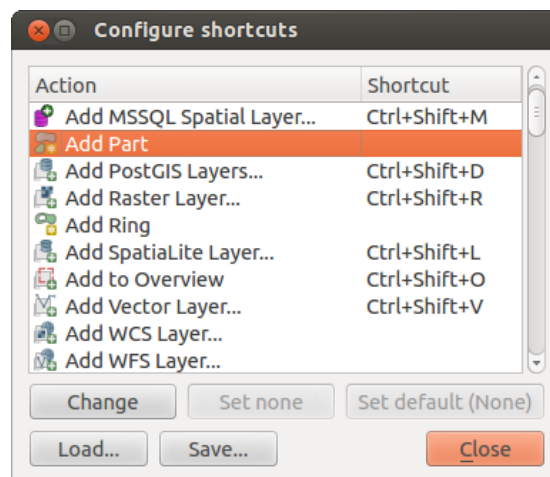


Figure 8.1: Define shortcut options 🐧 (Gnome)

Configuration is very simple. Just select a feature from the list and click on **[Change]**, **[Set none]** or **[Set default]**. Once you have finished your configuration, you can save it as an XML file and load it to another QGIS installation.

8.2 Conteúdo da ajuda

Quando precisar de ajuda num tópico específico, pode acessar a ajuda de contexto **[Help]**, através do botão disponível na maioria dos diálogos– por favor, veja que plugins de terceiras partes podem apontar para páginas web específicas.

8.3 Renderização

By default, QGIS renders all visible layers whenever the map canvas is refreshed. The events that trigger a refresh of the map canvas include:

- Adicionar uma camada

- Pan ou zoom
- Resizing the QGIS window
- Mudanças na visibilidade de uma camada ou camadas

QGIS allows you to control the rendering process in a number of ways.

8.3.1 Escala dependente da renderização

A representação dependente da escala, permite especificar as escalas mínima e máxima as quais a camada será visível. Para definir uma visualização dependente da escala, abra o diálogo *Propriedades*, clicando duas vezes sobre a legenda da camada. Na aba *Geral*, clique na caixa *Visibilidade dependente da Escala* para ativar a função, depois coloque os valores de escala mínimo e máximo.

You can determine the scale values by first zooming to the level you want to use and noting the scale value in the QGIS status bar.

8.3.2 Controlando a renderização do mapa

Map rendering can be controlled in the various ways, as described below.

Suspensão de edição

To suspend rendering, click the *Render* checkbox in the lower right corner of the status bar. When the *Render* checkbox is not checked, QGIS does not redraw the canvas in response to any of the events described in section *Renderização*. Examples of when you might want to suspend rendering include:

- Adicionando várias camadas e simbolizando antes do desenho.
- Adicionando uma ou mais camadas grandes e definindo a dependência de escala antes do desenho.
- Adicionando uma ou várias camadas grandes e definindo a escala de visualização antes do desenho.
- Qualquer combinação dos anteriores

Caixa de seleção :guilabel: caixa de seleção *Renderizar* permite renderização e causa uma atualização imediata na tela do mapa.

Opções de adicionar configurações da camada

Pode-se definir uma opção para que possa carregar novas camadas sem visualizá-las. Isto implica que a camada será adicionada ao mapa, mas a caixa de visibilidade na legenda estará desmarcada por padrão. Para definir esta opção, escolha o menu de opções *Definições* → *Opções* e clique em *Representação*. Desmarque a caixa *Por Padrão novas camadas adicionadas ao mapa serão visualizadas*. Qualquer camada adicionada depois ao mapa estará delgada (invisível) por padrão.

Parar renderização

Para parar o desenho no mapa, pressione a tecla `ESC`. Isto irá parar a atualização da tela do mapa e deixar o mapa parcialmente desenhado. Pode levar um pouco de tempo entre pressionar `ESC` e o tempo que o desenho do mapa será interrompido.

Nota: No momento não é possível parar a representação ou visualização — isto foi desabilitado no porta Qt4 devido a que a Interface do usuário (UI) ocasiona problemas e colapsa.

Updating the Map Display During Rendering

You can set an option to update the map display as features are drawn. By default, QGIS does not display any features for a layer until the entire layer has been rendered. To update the display as features are read from the datastore, choose menu option *Settings* → *Options* and click on the *Rendering* tab. Set the feature count to an appropriate value to update the display during rendering. Setting a value of 0 disables update during drawing (this is the default). Setting a value too low will result in poor performance, as the map canvas is continually updated during the reading of the features. A suggested value to start with is 500.

Influência da qualidade da edição

To influence the rendering quality of the map, you have two options. Choose menu option *Settings* → *Options*, click on the *Rendering* tab and select or deselect following checkboxes:

- *Make lines appear less jagged at the expense of some drawing performance*
- *Fix problems with incorrectly filled polygons*

Acelerando a visualização

There are two settings that allow you to improve rendering speed. Open the QGIS options dialog using *Settings* → *Options*, go to the *Rendering* tab and select or deselect the following checkboxes:


- *Enable back buffer*. This provides better graphics performance at the cost of losing the possibility to cancel rendering and incrementally draw features. If it is unchecked, you can set the *Number of features to draw before updating the display*, otherwise this option is inactive.
- :guilabel: ‘ Usar o cache de visualização quando possível para agilizar re-desenhos ‘


8.4 Medição

Measuring works within projected coordinate systems (e.g., UTM) and unprojected data. If the loaded map is defined with a geographic coordinate system (latitude/longitude), the results from line or area measurements will be incorrect. To fix this, you need to set an appropriate map coordinate system (see section *Trabalhando com Projeções*). All measuring modules also use the snapping settings from the digitizing module. This is useful, if you want to measure along lines or areas in vector layers.

To select a measuring tool, click on  and select the tool you want to use.

8.4.1 Measure length, areas and angles

 **Measure Line:** QGIS is able to measure real distances between given points according to a defined ellipsoid. To configure this, choose menu option *Settings* → *Options*, click on the *Map tools* tab and select the appropriate ellipsoid. There, you can also define a rubberband color and your preferred measurement units (meters or feet) and angle units (degrees, radians and gon). The tool then allows you to click points on the map. Each segment length, as well as the total, shows up in the measure window. To stop measuring, click your right mouse button. Note that you can interactively change the measurement units in the measurement dialog. It overrides the *Preferred measurement units* in the options. There is an info section in the dialog that shows which CRS settings are being used during measurement calculations.

 **Measure Area:** Areas can also be measured. In the measure window, the accumulated area size appears. In addition, the measuring tool will snap to the currently selected layer, provided that layer has its snapping tolerance set (see section *Configurando a Tolerância de Atracção e Raio de Pesquisa*). So, if you want to measure exactly

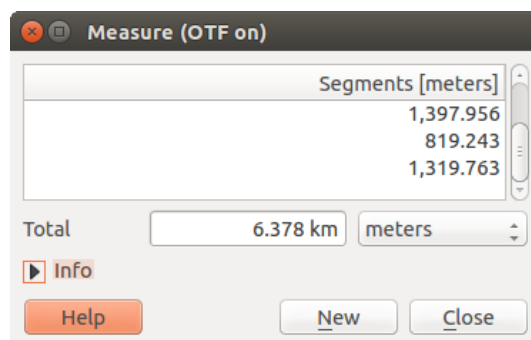


Figure 8.2: Measure Distance 🐧 (Gnome)

along a line feature, or around a polygon feature, first set its snapping tolerance, then select the layer. Now, when using the measuring tools, each mouse click (within the tolerance setting) will snap to that layer.

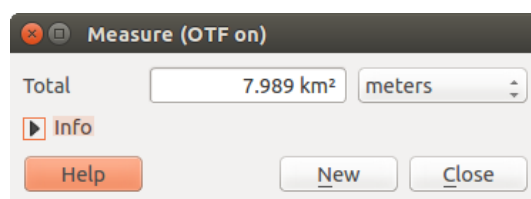



Figure 8.3: Measure Area 🐧 (Gnome)

 **Measure Angle:** You can also measure angles. The cursor becomes cross-shaped. Click to draw the first segment of the angle you wish to measure, then move the cursor to draw the desired angle. The measure is displayed in a pop-up dialog.

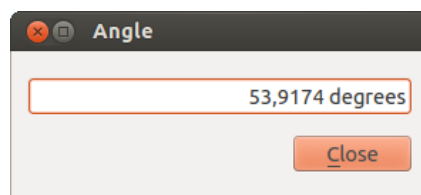










Figure 8.4: Measure Angle 🐧 (Gnome)

8.4.2 Selecionar e desselecionar feições

The QGIS toolbar provides several tools to select features in the map canvas. To select one or several features, just click on  and select your tool:

-  Select Single Feature
-  Select Features by Rectangle
-  Select Features by Polygon
-  Select Features by Freehand
-  Select Features by Radius

To deselect all selected features click on  Deselect features from all layers.

 Select feature using an expression allow user to select feature using expression dialog. See *Expressões* chapter for some example.

Users can save features selection into a **New Memory Vector Layer** or a **New Vector Layer** using *Edit → Paste Feature as ...* and choose the mode you want.

8.5 Identificar feições

The Identify tool allows you to interact with the map canvas and get information on features in a pop-up window.

To identify features, use *View → Identify features* or press **Ctrl + Shift + I**, or click on the  Identify features icon in the toolbar.

If you click on several features, the *Identify results* dialog will list information about all the selected features. The first item is the number of the layer in the list of results, followed by the layer name. Then, its first child will be the name of a field with its value. The first field is the one selected in *Properties → Display*. Finally, all information about the feature is displayed.

Essa janela pode ser personalizada para exibir campos personalizados, mas por padrão ele irá exibir apenas três tipos de informação:

- **Actions:** Actions can be added to the identify feature windows. When clicking on the action label, action will be run. By default, only one action is added, to view feature form for editing.
- **Derived:** This information is calculated or derived from other information. You can find clicked coordinate, X and Y coordinates, area in map units and perimeter in map units for polygons, length in map units for lines and feature ids.
- **Data attributes:** This is the list of attribute fields from the data.

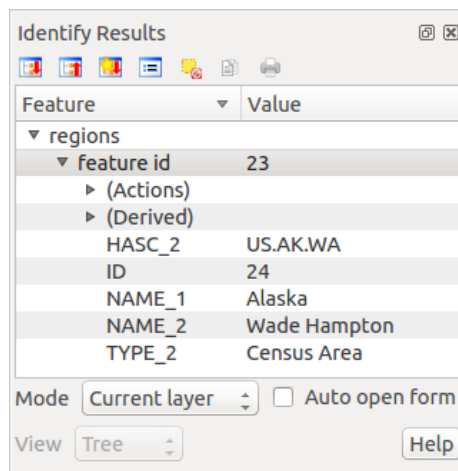







Figure 8.5: Identify feaures dialog  (Gnome)

At the top of the window, you have five icons:

-  Expand tree
-  Collapse tree
-  Default behaviour
-  Copy attributes
-  Print selected HTML response

At the bottom of the window, you have the *Mode* and *View* comboboxes. With the *Mode* combobox you can define the identify mode: 'Current layer', 'Top down, stop at first', 'Top down' and 'Layer selection'. The *View* can be set as 'Tree', 'Table' and 'Graph'.

The identify tool allows you to auto open a form. In this mode you can change the features attributes.

Outras funções podem ser encontrados no menu de contexto do item identificado. Por exemplo, do menu de contexto, você pode:

- Ver o formulário da feição
- Zoom para feição
- Copiar feição: Copiar todos os atributos e a geometria da feição
- Toggle feature selection: adds identified feature to selection
- Copiar o valor do atributo: Copiar apenas o valor do atributo que clicou.
- Copy feature attributes: Copy only attributes
- Limpar resultados: apaga os resultados na janela
- Limpar destaques: Remover feiçõesdestacadas no mapa
- Destaque todos
- Destaque a camada
- Ativar camada: escolha uma camada a ser ativada
- Propriedades da camada: Abre a janela de propriedades da camada
- Estender tudo
- Encolher tudo



8.6 Decorações

The Decorations of QGIS include the Grid, the Copyright Label, the North Arrow and the Scale Bar. They are used to 'decorate' the map by adding cartographic elements.

8.6.1 Malha



Grid allows you to add a coordinate grid and coordinate annotations to the map canvas.

1. Selecionar do menu *Ver* → *Decorações* → *Malha*. O diálogo abre (veja [figure_decorations_1](#)).
2. Marque a guia  *Abilitar Malha* e coloque as definições da malha de acordo as camadas carregadas na tela do mapa.
3. Marque a guia  *Desenhar anotações* e coloque as definições de anotações, de acordo as camadas carregadas na tela do mapa.
4. Click **[Apply]** to verify that it looks as expected.
5. Click **[OK]** to close the dialog.

8.6.2 Rótulo Copyright



Copyright label adds a copyright label using the text you prefer to the map.

1. Selecionar no menu *Ver* → *Decorações* → *Etiqueta de Propriedade Intelectual*. O diálogo abre (veja [figure_decorations_2](#)).

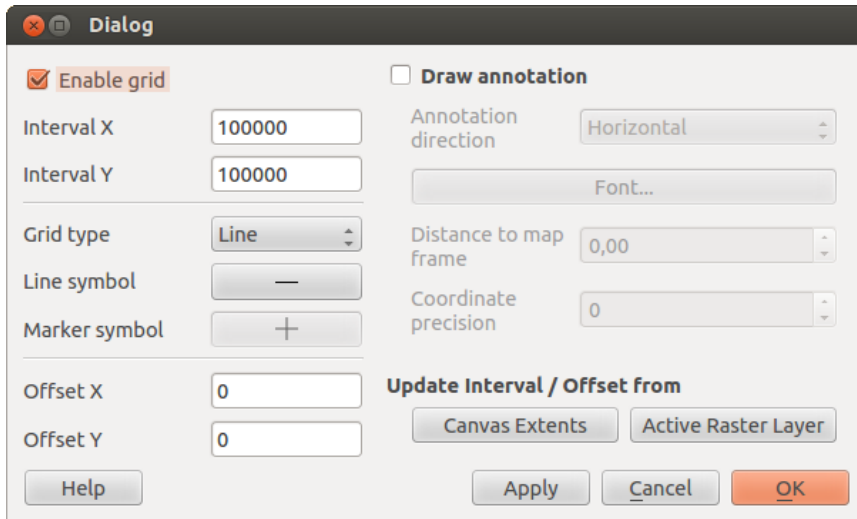


Figure 8.6: The Grid Dialog 

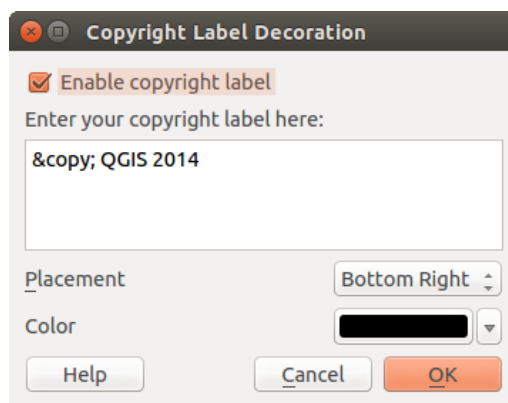




Figure 8.7: The Copyright Dialog 

2. Entre o texto que deseja colocar no mapa. Pode usar HTML como mostrado no exemplo.
3. Choose the placement of the label from the *Placement*  combo box.
4. Confirme que a caixa *Abilitar Etiqueta Direito de Cópia* está selecionada.
5. Click [OK].

In the example above, which is the default, QGIS places a copyright symbol followed by the date in the lower right-hand corner of the map canvas.

8.6.3 Seta Norte

 *North Arrow* places a simple north arrow on the map canvas. At present, there is only one style available. You can adjust the angle of the arrow or let QGIS set the direction automatically. If you choose to let QGIS determine the direction, it makes its best guess as to how the arrow should be oriented. For placement of the arrow, you have four options, corresponding to the four corners of the map canvas.

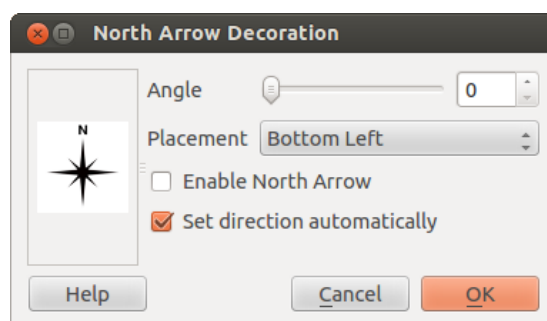



Figure 8.8: The North Arrow Dialog 

8.6.4 Barra de Escala

 *Scale Bar* adds a simple scale bar to the map canvas. You can control the style and placement, as well as the labeling of the bar.

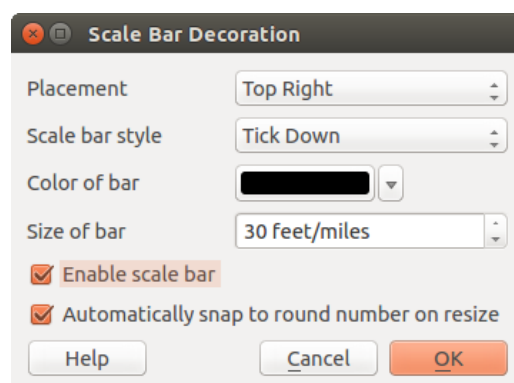








Figure 8.9: The Scale Bar Dialog 

QGIS only supports displaying the scale in the same units as your map frame. So if the units of your layers are in meters, you can't create a scale bar in feet. Likewise, if you are using decimal degrees, you can't create a scale bar to display distance in meters.


Para adicionar uma barra de escala:

1. Seleccione a partir do menu: *Ver -> Decorações -> Barra de Escala*. O diálogo abre (veja [figure_decorations_4](#)).
2. Choose the placement from the *Placement*  combo box.
3. Choose the style from the *Scale bar style*  combo box.
4. Select the color for the bar *Color of bar*  *Border*  or use the default black color.
5. Set the size of the bar and its label *Size of bar* .
6. Confirme que a caixa *Abilitar barra escala*, está clicada.
7. Optionally, check *Automatically snap to round number on resize*.
8. Click [OK].

Dica: Configurações de Decorações

Quando salva um projeto `.qgs`, qualquer mudança que tenha efetuado ao Gride, Seta do Norte, Barra de Escala e Direitos de Cópia, serão salvos no projeto e restaurados na próxima vez que carregue o projeto.

8.7 Ferramentas de anotação

The  *Text Annotation* tool in the attribute toolbar provides the possibility to place formatted text in a balloon on the QGIS map canvas. Use the *Text Annotation* tool and click into the map canvas.

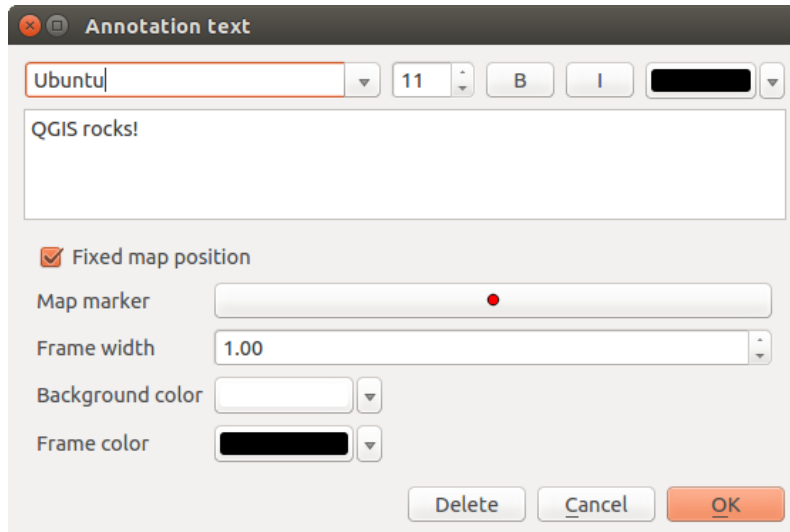





Figure 8.10: Annotation text dialog 


Dê um duplo clique no item para abrir o diálogo com várias opções. Tem um editor de texto para entrar texto formatado e definir outros itens. Por exemplo, tem uma forma de colocar um item numa posição do mapa (mostrada por um símbolo marcador) or para ter um item numa posição da tela (não relacionada ao mapa).O artigo pode ser movido pela posição do mapa (arrastando o marcador do mapa) ou movendo apenas o balão. Os ícones são parte do tema GIS e podem ser usados como padrão em outros temas também.

The  *Move Annotation* tool allows you to move the annotation on the map canvas.


8.7.1 Anotações HTML

The  *Html Annotation* tools in the attribute toolbar provides the possibility to place the content of an html file in a balloon on the QGIS map canvas. Using the *Html Annotation* tool, click into the map canvas and add the path to the html file into the dialog.

8.7.2 Anotações SVG

The  *SVG Annotation* tool in the attribute toolbar provides the possibility to place an SVG symbol in a balloon on the QGIS map canvas. Using the *SVG Annotation* tool, click into the map canvas and add the path to the SVG file into the dialog.

8.7.3 Anotação de formulário

Additionally, you can also create your own annotation forms. The  *Form Annotation* tool is useful to display attributes of a vector layer in a customized Qt Designer form (see [figure_custom_annotation](#)). This is similar to the designer forms for the *Identify features* tool, but displayed in an annotation item. Also see this video <https://www.youtube.com/watch?v=0pDBuSbQ02o> from Tim Sutton for more information.

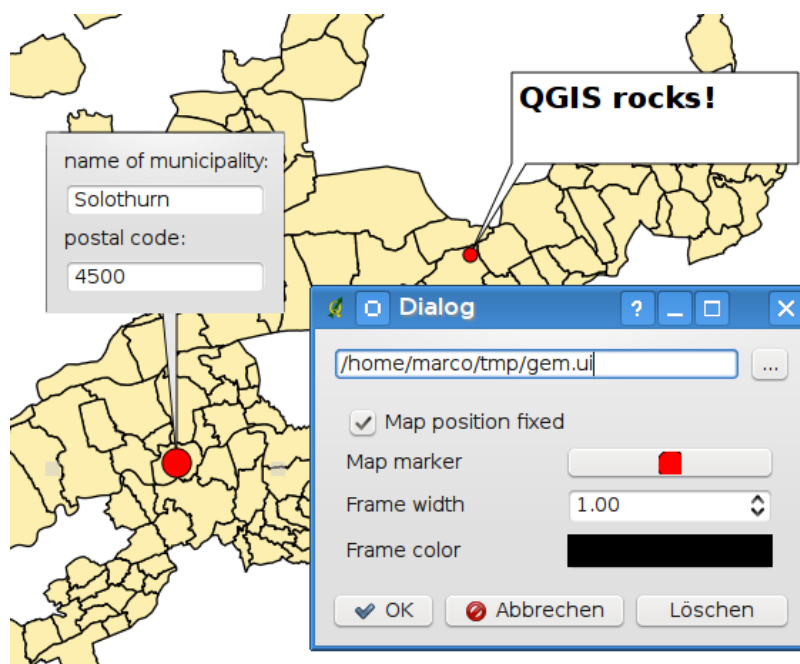



Figure 8.11: Customized qt designer annotation form 

Nota: Se você pressionar `Ctrl+T` enquanto uma ferramenta *Anotação* está ativa (mover anotação, texto de anotação, formulário de anotação), os estados de visibilidade dos itens serão invertidos.

8.8 Favoritos Espaciais

Spatial Bookmarks allow you to “bookmark” a geographic location and return to it later.

8.8.1 Novo Favorito

Para criar um novo favorito:

1. Zoom ou pan na área de interesse.
2. Select the menu option *View* → *New Bookmark* or press `Ctrl-B`.
3. Adicione um nome descritivo para o favorito (no máximo 255 caracteres).
4. Press `Enter` to add the bookmark or **[Delete]** to remove the bookmark.

Note que você pode ter vários favoritos com o mesmo nome.

8.8.2 Trabalhando com favoritos

To use or manage bookmarks, select the menu option *View* → *Show Bookmarks*. The *Geospatial Bookmarks* dialog allows you to zoom to or delete a bookmark. You cannot edit the bookmark name or coordinates.

8.8.3 Zooming to a Bookmark

From the *Geospatial Bookmarks* dialog, select the desired bookmark by clicking on it, then click **[Zoom To]**. You can also zoom to a bookmark by double-clicking on it.

8.8.4 Deleting a Bookmark

To delete a bookmark from the *Geospatial Bookmarks* dialog, click on it, then click **[Delete]**. Confirm your choice by clicking **[Yes]**, or cancel the delete by clicking **[No]**.

8.8.5 Import or export a bookmark


To share or transfer your bookmarks between computers you can use the *Share* pull down menu in the *Geospatial Bookmarks* dialog.

8.9 Projetos animados

Se deseja incorporar conteúdo de outros arquivos de projetos no seu projeto, pode escolher *Camada* → *Incorporar Camadas e Grupos*.

8.9.1 Incorporando camadas

Os siguientes diálogos permitem incorporar camadas de outros projetos. Aqui um pequeno exemplo:

1. Press  to look for another project from the Alaska dataset.
2. Select the project file `grassland`. You can see the content of the project (see [figure_embed_dialog](#)).
3. Press `Ctrl` and click on the layers `grassland` and `regions`. Press **[OK]**. The selected layers are embedded in the map legend and the map view now.

Enquanto as camadas incorporadas são editáveis, não podem ser mudadas suas propriedades de estilo e rotulação.

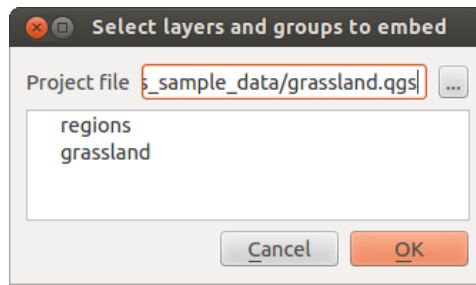




Figure 8.12: Select layers and groups to embed 

8.9.2 Removendo camadas incorporadas

Right-click on the embedded layer and choose  Remove.

QGIS Configuration

QGIS is highly configurable through the *Settings* menu. Choose between Panels, Toolbars, Project Properties, Options and Customization.

Nota: QGIS follows desktop guidelines for the location of options and project properties item. Consequently related to the OS you are using, location of some of items described above could be located in the *View* menu (Panels and Toolbars) or in *Project* for Options.

9.1 Panels and Toolbars

In the *Panels*→ menu, you can switch on and off QGIS widgets. The *Toolbars*→ menu provides the possibility to switch on and off icon groups in the QGIS toolbar (see [figure_panels_toolbars](#)).

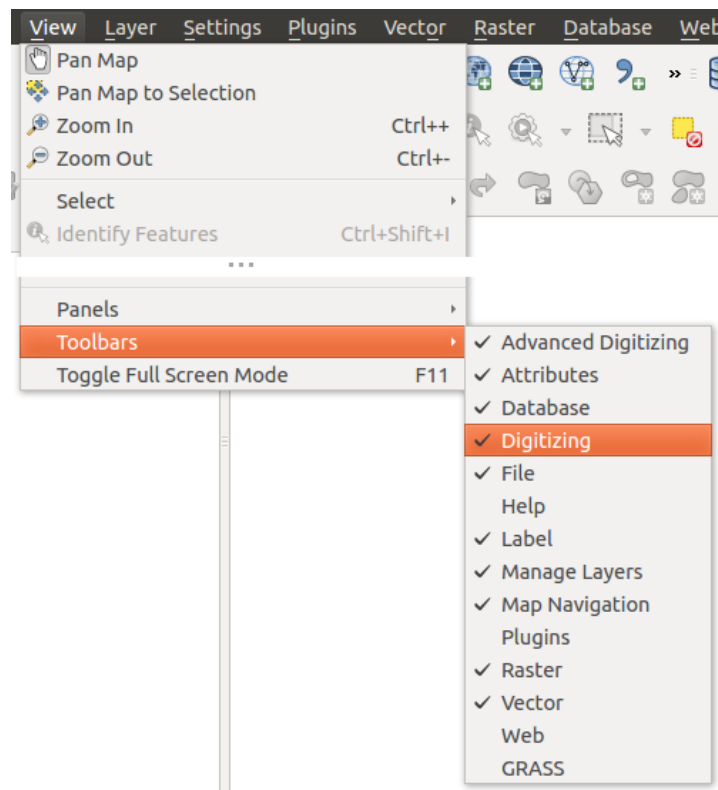








Figure 9.1: The Panels and Toolbars menu 




Dica: Activating the QGIS Overview

In QGIS, you can use an overview panel that provides a full extent view of layers added to it. It can be selected under the menu  *Settings* → *Panels* or  *View* → *Panels*. Within the view is a rectangle showing the current map extent. This allows you to quickly determine which area of the map you are currently viewing. Note that labels are not rendered to the map overview even if the layers in the map overview have been set up for labeling. If you click and drag the red rectangle in the overview that shows your current extent, the main map view will update accordingly.

Dica: Show Log Messages



It's possible to track the QGIS messages. You can activate  *Log Messages* in the menu  *Settings* → *Panels* or  *View* → *Panels* and follow the messages that appear in the different tabs during loading and operation.

9.2 Propriedades do Projeto

In the properties window for the project under  *Settings* → *Project Properties* (kde) or   *Project* → *Project Properties* (Gnome), you can set project-specific options. These include:

- In the *General* menu, the project title, selection and background color, layer units, precision, and the option to save relative paths to layers can be defined. If the CRS transformation is on, you can choose an ellipsoid for distance calculations. You can define the canvas units (only used when CRS transformation is disabled) and the precision of decimal places to use. You can also define a project scale list, which overrides the global predefined scales.
- O menu *SRC* permite que escolha o Sistema de Coordenadas Referência para o projeto, e para ativar a projeção on-the-fly das camadas matriciais e vetoriais na exibição de camadas de diferentes SRC.
- With the third *Identify layers* menu, you set (or disable) which layers will respond to the identify tool (see the “Map tools” paragraph from the *Opções* section to enable identifying of multiple layers).
- The *Default Styles* menu lets you control how new layers will be drawn when they do not have an existing `.qml` style defined. You can also set the default transparency level for new layers and whether symbols should have random colours assigned to them. There is also an additional section where you can define specific colors for the running project. You can find the added colors in the drop down menu of the color dialog window present in each renderer.
- The tab *OWS Server* allows you to define information about the QGIS Server WMS and WFS capabilities, extent and CRS restrictions.
- O menu *Macros* é para editar macros Python para os projetos. Atualmente, apenas estão disponíveis três macros: `openProject()`, `saveProject()` e `closeProject()`.
- O menu *Relations* é usado para definir relações 1:n. As relações são definidas no diálogo das propriedades do projeto. Quando existirem relações para uma camada, um novo elemento de interface do utilizador na vista de formulário (p. ex. quando identificar um elemento e abrir o seu formulário) irá listar os elementos relacionados. Isto fornece uma maneira poderosa para expressar p. ex. o histórico de inspeção ao longo de um segmento de tubagem ou estrada. Poderá encontrar mais informação sobre suporte de relações 1:n na Seção *Creating one to many relations*.

9.3 Opções

 Some basic options for QGIS can be selected using the *Options* dialog. Select the menu option *Settings* →  *Options*. The tabs where you can customize your options are described below.

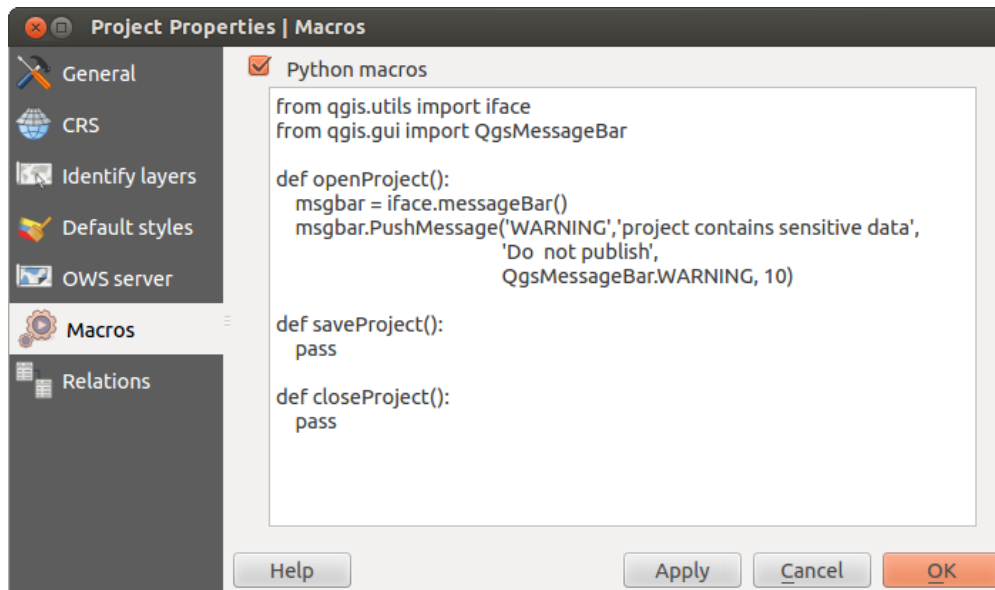


Figure 9.2: Macro settings in QGIS

9.3.1 Menu Geral

Aplicação

- Select the *Style (QGIS restart required)* and choose between ‘Oxygen’, ‘Windows’, ‘Motif’, ‘CDE’, ‘Plastique’ and ‘Cleanlooks’ (🐧).
- Define the *Icon theme* . Currently only ‘default’ is possible.
- Define the *Icon size* .
- Define the *Font*. Choose between *Qt default* and a user-defined font.
- Change the *Timeout for timed messages or dialogs* .
- *Não exibir a janela inicial*
- *Mostrar dicas ao iniciar*
- *Títulos da caixa de grupos a negrito*
- *QGIS-estilo das caixas de grupo*
- *Use o diálogo nativo de escolha de cores*
- *Usar auto-atualizar nas caixas de diálogo de seletor de cores*
- *Estilo da barra lateral personalizado*
- *Suporte de rotação de tela experimental (é necessário reiniciar)*

Arquivos de projeto

- *Open project on launch* (choose between ‘New’, ‘Most recent’ and ‘Specific’). When choosing ‘Specific’ use the to define a project.
- *Criar um novo projeto como projeto padrão*. Tem a possibilidade de carregar em *Usar projeto atual com padrão* ou em *Resetar padrão*. Pode navegar através dos seus arquivos e definir um diretório onde encontra os modelos de projeto definidos pelo usuário. Isto será adicionado a *Projeto → Novo do modelo*. Primeiro

ative *Criar novo projeto como projeto padrão* e a seguir salve o projeto dentro da pasta de modelos de projeto.

- *Avisar para salvar projeto e alterações de fontes de dados quando necessário*
- *Solicitar confirmação quando uma camada for ser removida*
- *Avisar quando abrir um projeto salvo com uma versão antiga do |qg|*
- *Enable macros* . This option was created to handle macros that are written to perform an action on project events. You can choose between ‘Never’, ‘Ask’, ‘For this session only’ and ‘Always (not recommended)’.

9.3.2 Menu Sistema

Ambiente

Variáveis de ambiente do sistema podem ser vistas agora, e muitas configuradas, no grupo **Environment** (ver [figure_environment_variables](#)). Isto é útil para plataformas, tais como Mac, onde um aplicativo GUI não herda necessariamente o ambiente do utilizador da linha de comandos. Também é útil para configuração e visualização de variáveis de ambiente para os conjuntos de ferramentas externas controlados pela caixa de ferramentas de Processamento (p. ex., SAGA, GRASS), e para ativar a saída de depuração (“debugging”) para seções específicas do código-fonte.

- *Utilize variáveis personalizadas (Reinício necessário - incluem separadores)*. Você pode **[Adicionar]** e **[remover]** variáveis. Variáveis de ambiente já definidas são exibidos em *variáveis de ambiente atual*, e é possível filtrá-las ativando *Mostrar somente variáveis específicas-QGIS*.

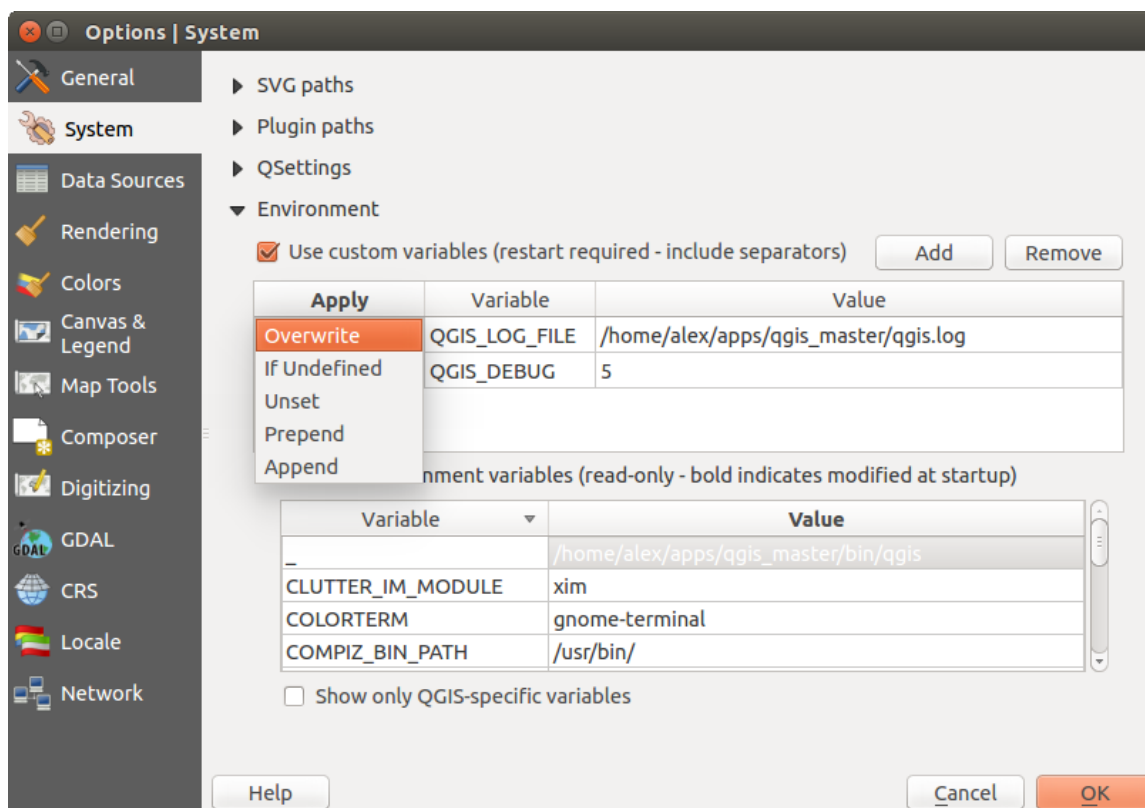




Figure 9.3: System environment variables in QGIS

Diretórios dos complementos



[Adicionar] ou **[Remover]** Caminho(s) para pesquisar bibliotecas de complementos C++ adicionais

9.3.3 Menu Fonte de Dados

Atributos dos elementos e tabela

- *Abre a tabela de atributos na janela principal (Necessário reiniciar o QGIS)*
- *Copy geometry in WKT representation from attribute table.* When using  Copy selected rows to clipboard from the *Attribute table* dialog, this has the result that the coordinates of points or vertices are also copied to the clipboard.
- *Attribute table behaviour* . There are three possibilities: ‘Show all features’, ‘Show selected features’ and ‘Show features visible on map’.
- *Attribute table row cache* . This row cache makes it possible to save the last loaded N attribute rows so that working with the attribute table will be quicker. The cache will be deleted when closing the attribute table.
- *Representação para valores NULL.* Aqui, pode definir um valor para os campos de dados que contêm valores NULL.

Manipulação das fontes de dados

- *Scan for valid items in the browser dock* . You can choose between ‘Check extension’ and ‘Check file contents’.
- *Scan for contents of compressed files (.zip) in browser dock* . ‘No’, ‘Basic scan’ and ‘Full scan’ are possible.
- *Solicitar subcamadas raster ao abrir.* Alguns rasters suportam subcamadas — elas são chamadas de sub-datasets no GDAL. Um exemplo são os arquivos netCDF — se há muitas variáveis netCDF, GDAL verá cada variável como um subdataset. A opção permite que você controle como lidar com subcamadas quando um arquivo é aberto com subcamadas. Você tem as seguintes opções:
 - ‘Sempre’: Perguntar sempre (se existem subcamadas)
 - ‘Se necessário’: Perguntar se a camada não tem bandas, mas tem subcamadas
 - ‘Nunca’: Nunca pede, não irá carregar nada
 - ‘Carregar tudo’: Nunca pede, mas carrega todas as subcamadas
- *Ignore shapefile encoding declaration.* If a shapefile has encoding information, this will be ignored by QGIS.
- *Adicionar camadas PostGIS com duplo clique e seleciona no modo estendido*
- *Adicione camadas Oracle com duplo clique e selecione em modo estendido*

9.3.4 Menu de Renderização

Rendering behaviour

- *Por padrão novas camadas adicionadas ao mapa devem ser exibidas*
- *Use tornar cache sempre que possível para acelerar redesenhos*
- *Representação de camadas em paralelo utilizando muitos núcleos CPU*
- *Máximo de núcleos para utilizar*
- *Intervalo de atualização do mapa (por padrão 250 ms)*
- *Enable feature simplification by default for newly added layers*

- *Simplificação de limiar*
- *Simplifique no provedor ao lado se possível*
- *Escala máxima a que a camada deve simplificar*





Qualidade de renderização

- *Faz com que as linhas apareçam menos irregulares, em detrimento de algum desempenho do desenho*

Matriciais

- Com a *Seleção de banda RGB* pode definir o número para a banda Vermelha, Verde e Azul.

Melhora de contraste

- *Single band gray* . A single band gray can have 'No stretch', 'Stretch to MinMax', 'Stretch and Clip to MinMax' and also 'Clip to MinMax'.
- *Multi band color (byte/band)* . Options are 'No stretch', 'Stretch to MinMax', 'Stretch and Clip to MinMax' and 'Clip to MinMax'.
- *Multi band color (>byte/band)* . Options are 'No stretch', 'Stretch to MinMax', 'Stretch and Clip to MinMax' and 'Clip to MinMax'.
- *Limits (minimum/maximum)* . Options are 'Cumulative pixel count cut', 'Minimum/Maximum', 'Mean +/- standard deviation'.
- *Limites de contagem cumulativa de pixels de corte*
- *Multiplicador do desvio-padrão*

Corrigindo Erros

- *Atualiza o mapa da tela*

9.3.5 Menu de Cores


Esse menu permite adicionar cores personalizadas que poderão ser encontradas em cada caixa de diálogo de renderização. É apresentado um conjunto de cores predefinidas na tab: você pode deletar ou editar todas. Mais ainda, você pode adicionar as cores que quiser e realizar algumas operações de copia e cola. Finalmente, você pode importar ou exportar o conjunto de cores como um arquivo `gpl`.

9.3.6 Menu de Janela e Legenda

Aparência padrão do mapa (reescrita pelas propriedades do projeto)

- Define a *Cor da seleção* e a *Cor de fundo*.

Legenda da camada



- *Double click action in legend* . You can either 'Open layer properties' or 'Open attribute table' with the double click.
- As seguintes *Estilos de itens de legenda* são possíveis:
 - *Tornar maiúsculo os nomes da camada*
 - *Tornar negrito os nomes da camada*
 - *Tornar negrito os nomes dos grupos*
 - *Mostrar nomes de atributos de classificação*
 - *Criar ícones matriciais (pode ser lento)*

9.3.7 Menu Ferramentas de Mapa


This menu offers some options regarding the behaviour of the *Identify tool*.

- *Raio de busca para identificar e visualizar avisos no mapa* é um fator de tolerância expressada como uma porcentagem do eixo do mapa. Isto significa que a ferramenta de identificação representara os resultados sempre e quando clicar dentro desta tolerância.
- *Cor de realce* lhe permite eleger com que cor devem ser identificados os objetos espaciais que estão destacados.
- *Buffer* expressed as a percentage of the map width, determines a buffer distance to be rendered from the outline of the identify highlight.
- *Minimum width* expressed as a percentage of the map width, determines how thick should the outline of a highlighted object be.

Ferramenta de medida

- Define *Cor do elástico* para as ferramentas de medida
- Define *Casas decimais*
- *Keep base unit*
- *Preferred measurements units*  ('Meters', 'Feet', 'Nautical Miles' or 'Degrees')
- *Preferred angle units*  ('Degrees', 'Radians' or 'Gon')

Movendo e ampliando

- Define *Mouse wheel action*  ('Zoom', 'Zoom and recenter', 'Zoom to mouse cursor', 'Nothing')
- Define o *factor de aproximação/afastamento* para a roda do mouse

Escalas pré-definidas


Here, you find a list of predefined scales. With the [+] and [-] buttons you can add or remove your individual scales.

9.3.8 Menu do Compositor

Composição padrão

Você pode definir a *Fonte padrão* aqui.

Aparência do Gride

- Define the *Grid style*  ('Solid', 'Dots', 'Crosses')
- Define a *Cor da grade*

Configurações de guia e grade

- Define the *Grid spacing*
- Define the *Grid offset* for x and y
- Define the *Snap tolerance*

9.3.9 Menu Digitalizar

Criação de elementos


- *Suprimir atributos de janelas pop-up depois de cada elemento criado*
- *Reutilizar últimos valores de atributos inseridos*

- *Validate geometries*. Editing complex lines and polygons with many nodes can result in very slow rendering. This is because the default validation procedures in QGIS can take a lot of time. To speed up rendering, it is possible to select GEOS geometry validation (starting from GEOS 3.3) or to switch it off. GEOS geometry validation is much faster, but the disadvantage is that only the first geometry problem will be reported.


Elástico

- Defina a Borracha *Espessura da linha e Cor da linha*


Ajuste

- *Abrir opções de atração na janela principal (necessário reiniciar o QGIS)*
- Defina *Default snap mode*  ('To vertex', 'To segment', 'To vertex and segment', 'Off')
- Defina *Tolerância de atração pré-definida* em unidades de mapa ou pixels
- Defina o *Raio de pesquisa para editar vértices* em unidades de mapa ou pixels

Marcadores de Vértices

- *Mostrar marcadores apenas para elementos selecionados*
- Defina vertex *Marker style*  ('Cross' (default), 'Semi transparent circle' or 'None')
- Definir o vértice *Tamanho do Marcador*

Ferramenta de curva de afastamento

The next 3 options refer to the  *Offset Curve* tool in *Digitalização Avançada*. Through the various settings, it is possible to influence the shape of the line offset. These options are possible starting from GEOS 3.3.

- *Juntar estilo*
- *Quadrante do Segmento*
- *Limite quadrante*

9.3.10 Menu GDAL

GDAL é uma biblioteca de troca de dados para arquivos raster. Neste guia, você pode *Edite criar opções e:* guilabel: *Editar Opções Pirâmides* dos formatos raster. Definir que drive GDAL está sendo utilizado para um formato raster, como em alguns casos, mais do que um drive GDAL está disponível.

9.3.11 Menu SRC

SRC padrão para novos projetos


- *Don't enable 'on the fly' reprojection*
- *Automatically enable 'on the fly' reprojection if layers have different CRS*
- *Enable 'on the fly' reprojection by default*
- Selecione um SRC em *Iniciar sempre um novo projeto com este SRC*

SRC para novas camadas


Esta área permite que você defina a ação a ser tomada quando uma nova camada é criada, ou quando uma camada sem SRC é carregada.

- *Prompt for CRS*
- *Use project CRS*
- *Use default CRS*

Transformação de datum padrão

-  Pergunte pela transformação do datum quando nenhum padrão for definido
- Se você trabalhou com a transformação SRC 'on-the-fly' você pode ver o resultado da transformação na janela abaixo. Você pode encontrar informações sobre 'Fonte da SRC' e 'Destino do SRC', bem como 'Transformação de Datum Fonte' e 'Transformação de Datum de Destino'.

9.3.12 Menu local

-  Sobrepor idioma do sistema e Idioma a utilizar em alternativa
- Informação sobre a região do sistema ativo local



9.3.13 Menu rede

Geral

- Define *Pesquisa de endereço WMS*, padrão como `http://geopole.org/wms/search?search=%1&type=rss`
- Define *Tempo esgotado para pedidos de rede (ms)* - o padrão é 60000
- Define *Período padrão de validade para a quadrícula WMSC/WMTS (horas)* - o padrão é 24
- Define *Máxima repetição no caso de erros na requisição de mosaico*
- Define *Usuário-Agente*

Configurações de cache

Define a *Pasta* e *Tamanho* para o cache.

-  Usar proxy para acessar à web e define 'Máquina', 'Porta', 'Usuário', e 'Palavra-chave'.
- Set the *Proxy type*  according to your needs.
 - *Default Proxy*: Proxy é determinado baseando-se na definição do proxy da aplicação em uso
 - *Socks5Proxy*: Proxy genérico para qualquer tipo de ligação. Suporta TCP, UDP, unindo a uma porta (ligações de entrada) e autenticação.
 - *HttpProxy*: Implementado usando o comando "LIGAR", apenas suporta ligações TCP de saída; suporta autenticação.
 - *HttpCachingProxy*: Implementado usando comandos HTTP normais, é útil apenas em pedidos no contexto do HTTP.
 - *FtpCachingProxy*: Implementado usando um proxy FTP, é útil no contexto de pedidos FTP.

Alguns URLs excluídos podem ser adicionados na caixa de texto debaixo das configurações de proxy (veja [Figure_Network_Tab](#)).

Se você precisar de informações mais detalhadas sobre as diferentes configurações de proxy, consulte o manual da documentação da biblioteca QT subjacente a <http://doc.trolltech.com/4.5/qnetworkproxy.html#ProxyType-enum>.

Dica: Usando Proxies

Usando proxies, por vezes, pode ser complicado. É útil proceder por "tentativa e erro", com os tipos de proxy acima, verifique para ver se eles conseguem no seu caso.

You can modify the options according to your needs. Some of the changes may require a restart of QGIS before they will be effective.

-  A configuração é salva em arquivo de texto: `$HOME/.config/QGIS/QGIS2.conf`

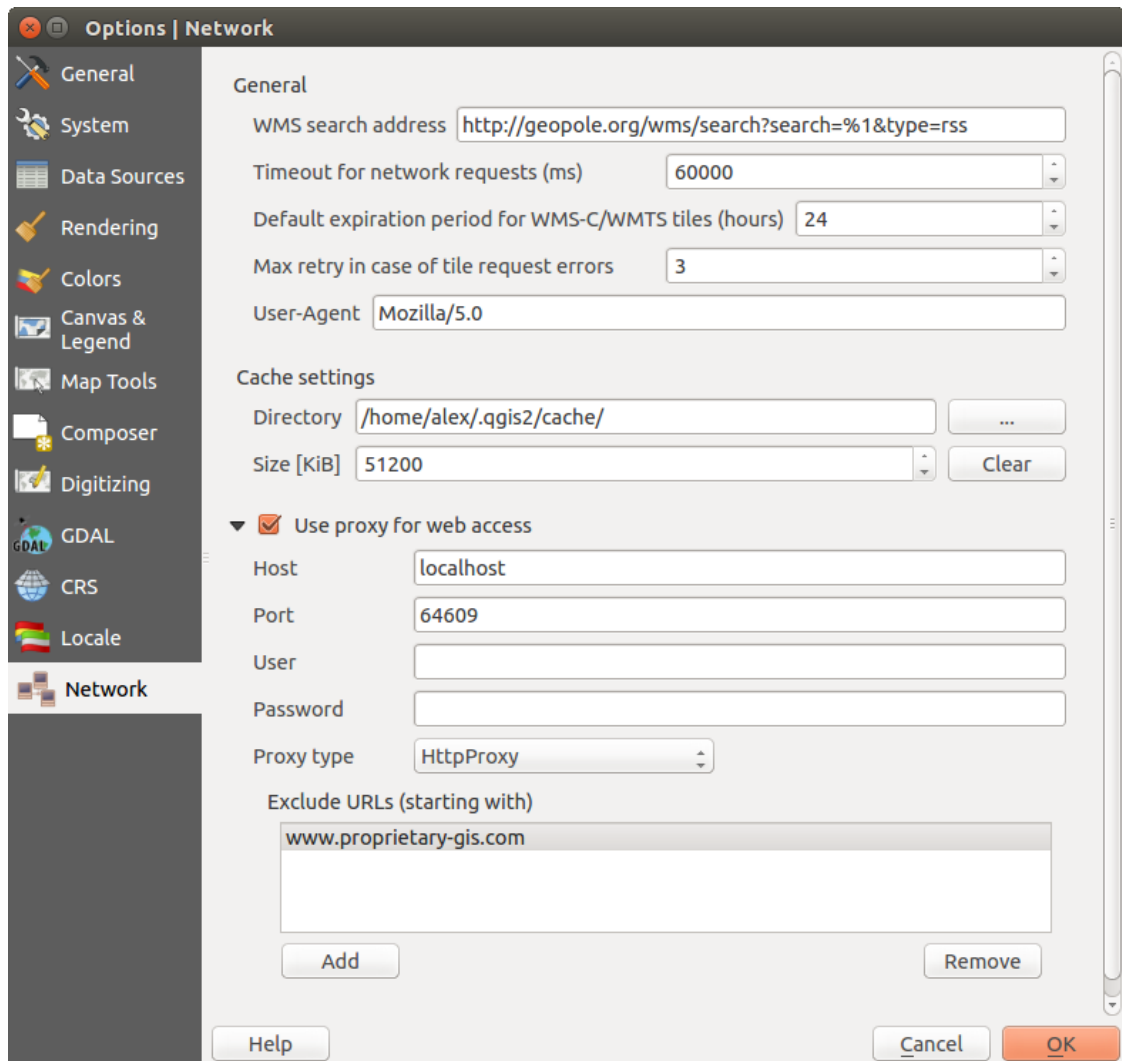



Figure 9.4: Proxy-settings in QGIS

- **X** pode encontrar as configurações em: `$HOME/Library/Preferences/org.qgis.qgis.plist`
- As configurações  são armazenadas no registo em: `HKEY\CURRENT_USER\Software\QGIS\qgis`

9.4 Personalização

The customization tool lets you (de)activate almost every element in the QGIS user interface. This can be very useful if you have a lot of plugins installed that you never use and that are filling your screen.

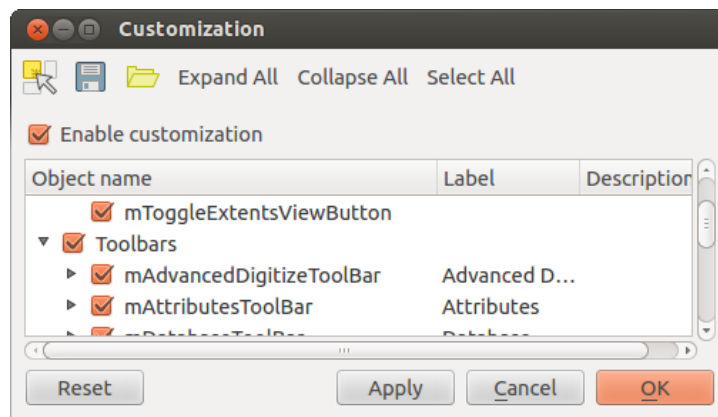




Figure 9.5: The Customization dialog 

QGIS Customization is divided into five groups. In *Menus*, you can hide entries in the Menu bar. In *Panels*, you find the panel windows. Panel windows are applications that can be started and used as a floating, top-level window or embedded to the QGIS main window as a docked widget (see also *Panels and Toolbars*). In the *Status Bar*, features like the coordinate information can be deactivated. In *Toolbars*, you can (de)activate the toolbar icons of QGIS, and in *Widgets*, you can (de)activate dialogs as well as their buttons.

With  *Switch to catching widgets in main application*, you can click on elements in QGIS that you want to be hidden and find the corresponding entry in Customization (see [figure_customization](#)). You can also save your various setups for different use cases as well. Before your changes are applied, you need to restart QGIS.

Trabalhando com Projeções


QGIS allows users to define a global and project-wide CRS (coordinate reference system) for layers without a pre-defined CRS. It also allows the user to define custom coordinate reference systems and supports on-the-fly (OTF) projection of vector and raster layers. All of these features allow the user to display layers with different CRSs and have them overlay properly.

10.1 Visão geral do Suporte a Projeções

QGIS has support for approximately 2,700 known CRSs. Definitions for each CRS are stored in a SQLite database that is installed with QGIS. Normally, you do not need to manipulate the database directly. In fact, doing so may cause projection support to fail. Custom CRSs are stored in a user database. See section *Sistema de Referência de Coordenadas personalizado* for information on managing your custom coordinate reference systems.


The CRSs available in QGIS are based on those defined by the European Petroleum Search Group (EPSG) and the Institut Geographique National de France (IGNF) and are largely abstracted from the spatial reference tables used in GDAL. EPSG identifiers are present in the database and can be used to specify a CRS in QGIS.

In order to use OTF projection, either your data must contain information about its coordinate reference system or you will need to define a global, layer or project-wide CRS. For PostGIS layers, QGIS uses the spatial reference identifier that was specified when the layer was created. For data supported by OGR, QGIS relies on the presence of a recognized means of specifying the CRS. In the case of shapefiles, this means a file containing the well-known text (WKT) specification of the CRS. This projection file has the same base name as the shapefile and a `.prj` extension. For example, a shapefile named `alaska.shp` would have a corresponding projection file named `alaska.prj`.

Whenever you select a new CRS, the layer units will automatically be changed in the *General* tab of the  *Project Properties* dialog under the *Project* (Gnome, OS X) or *Settings* (KDE, Windows) menu.

10.2 Especificação de Projeção Global

QGIS starts each new project using the global default projection. The global default CRS is EPSG:4326 - WGS 84 (`proj=longlat +ellps=WGS84 +datum=WGS84 +no_defs`), and it comes predefined in QGIS. This default can be changed via the **[Select...]** button in the first section, which is used to define the default coordinate reference system for new projects, as shown in [figure_projection_1](#). This choice will be saved for use in subsequent QGIS sessions.

When you use layers that do not have a CRS, you need to define how QGIS responds to these layers. This can be done globally or project-wide in the *CRS* tab under *Settings* →  *Options*.

As opções mostradas na [figure_projections_1](#) são:

- *Prompt for CRS*
- *Use project CRS*

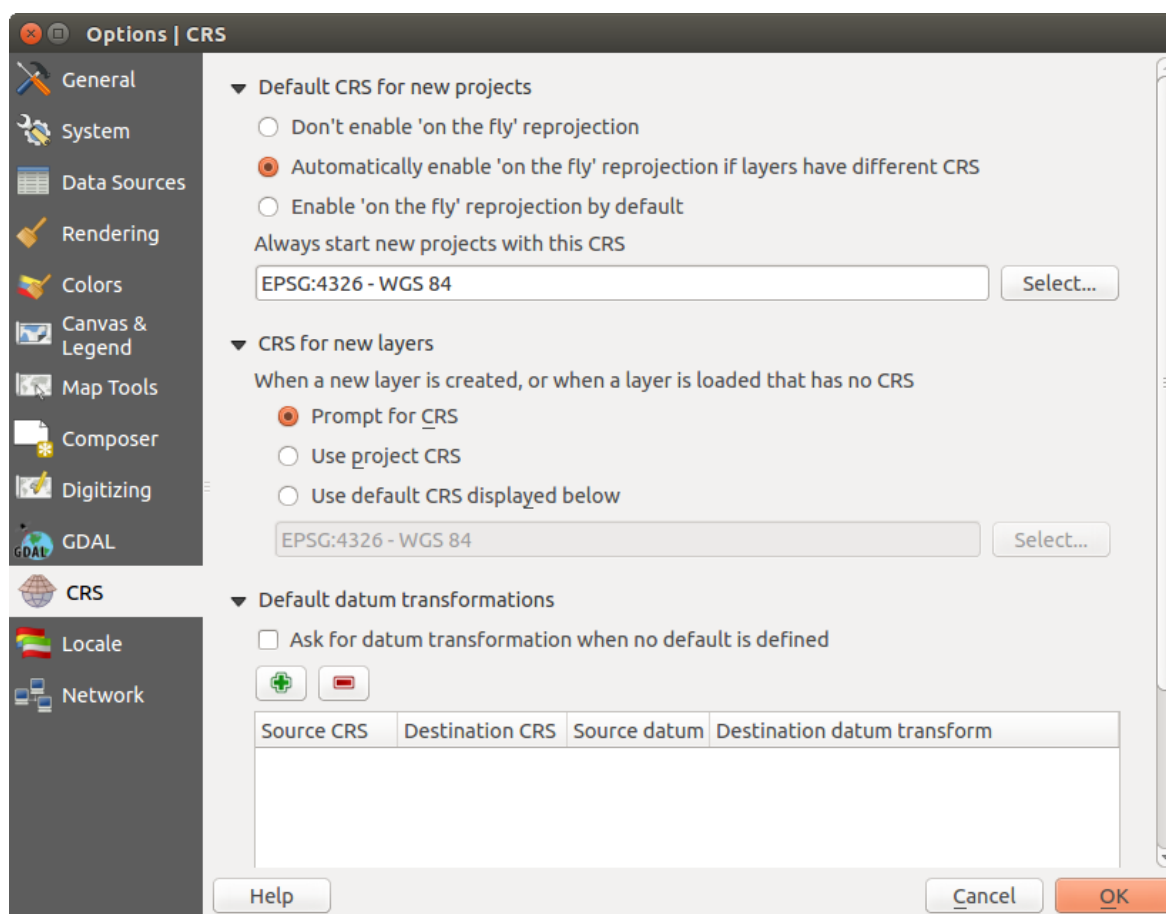



Figure 10.1: CRS tab in the QGIS Options Dialog 



-  Use default CRS displayed below

If you want to define the coordinate reference system for a certain layer without CRS information, you can also do that in the *General* tab of the raster and vector properties dialog (see [Menu Geral](#) for rasters and [Menu Geral](#) for vectors). If your layer already has a CRS defined, it will be displayed as shown in [Vector Layer Properties Dialog](#).




Dica: SRC na Legenda do Mapa



Clicando com o botão direito num tema na Legenda do Mapa (seção [Map Legend](#)) mostra dois atalhos SRC. *Definir SRC do tema* abre a janela de Seleção de Sistema de Referência de Coordenadas (ver [figure_projection_2](#)). *Definir SRC do projeto a partir do Tema* redefine o SRC do projeto usando o SRC do tema.

10.3 Definir Reprojecção Dinâmica Voo Livre (OTF)

QGIS supports OTF reprojection for both raster and vector data. However, OTF is not activated by default. To use OTF projection, you must activate the  *Enable on the fly CRS transformation* checkbox in the *CRS* tab of the  *Project Properties* dialog.

Há três formas de fazer isto:

1. Select  *Project Properties* from the *Project* (Gnome, OSX) or *Settings* (KDE, Windows) menu.
2. Clique no ícone  estado SRC no canto inferior direito da barra de estado.
3. Ative a projeção dinâmica por omissão no separador *SRC* da janela *Opções* selecionando a  *Ativar reprojeção dinâmica por omissão* ou *Automaticamente ativar a reprojeção dinâmica se temas têm diferentes SRC*.

Se tem já carregado um tema e quer ativar a projeção dinâmica, a melhor prática é abrir o separador *SRC* na janela *Propriedades do Projeto*, selecionar um SRC, e ativar a caixa de seleção  *Ativar transformação dinâmica de SRC*. O ícone  Estado SRC deixará de estar desativado (cinzento), e todos os temas serão dinamicamente reprojitados para o SRC mostrado junto ao ícone.

O separador *SC* na janela *Propriedades do Projeto* contem cinco componentes importantes, como mostrado na [Figure_projections_2](#) e descritos abaixo:

1. **Aivar transformação ‘dinâmica’ de SRC** — Esta caixa de seleção é usada para ativar ou desativar a projeção dinâmica. Quando desligada, cada tema é desenhado usando as coordenadas lidas dos seus dados, e os componentes descritos abaixo estão inativos. Quando ligada, as coordenadas de cada tema são projetadas para o sistema de coordenadas definido para o mapa.
2. **Filtro** — Se conhece o código EPSG, o identificador, ou o nome para um sistema de coordenadas, pode usar a função de pesquisa para o encontrar. Introduza o código EPSG, o identificador ou o nome.
3. **Sistemas de coordenadas usados recentemente** — Se tem certos SRCs que usa frequentemente no seu trabalho SIG diário, estes serão mostrados nesta lista. Clique num destes itens para selecionar o SRC correspondente.
4. **Coordinate reference systems of the world** — This is a list of all CRSs supported by QGIS, including Geographic, Projected and Custom coordinate reference systems. To define a CRS, select it from the list by expanding the appropriate node and selecting the CRS. The active CRS is preselected.
5. **Texto PROJ.4** — Este é um texto de SRC usado pelo motor de projeções PROJ.4. Este texto é de apenas leitura e fornecido para fins de informação.

Dica: Janela de Propriedades do Projeto

Se abrir a janela *Propriedades do Projeto* a partir do menu **:menuselecion:‘Projeto’**, deve clicar no separador *SRC* para ver as definições de SRC.

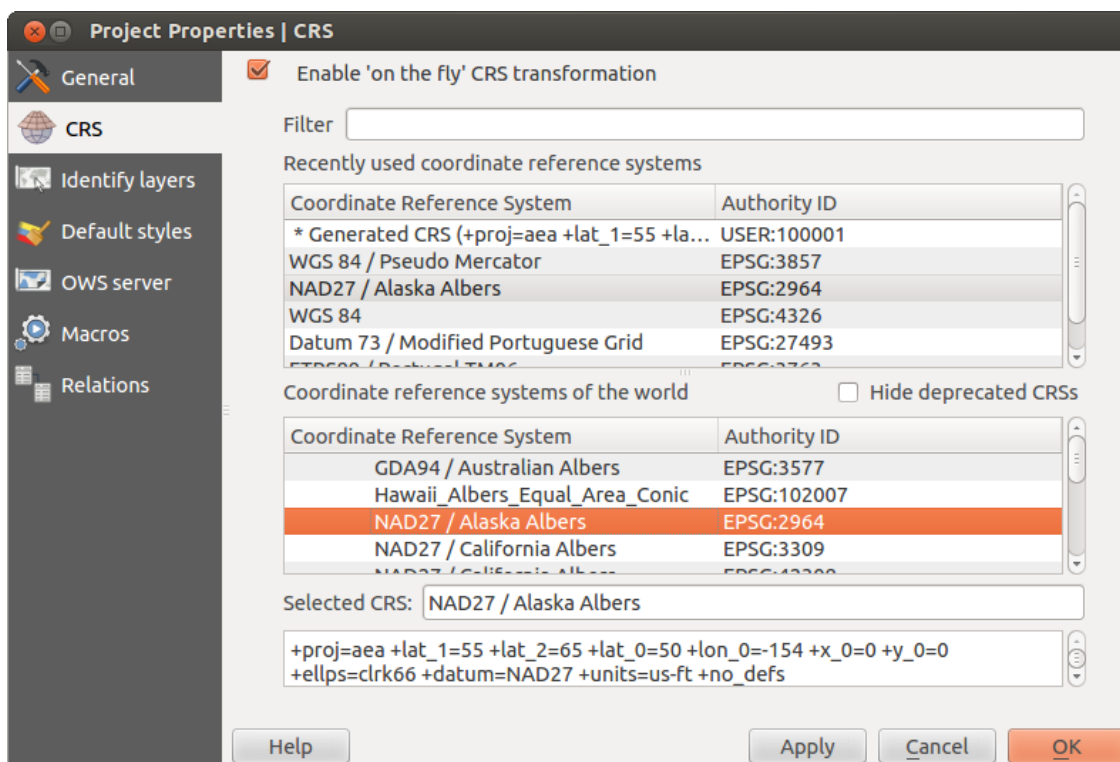



Figure 10.2: Project Properties Dialog 🐧

Abrindo a janela a partir do ícone  Estado SRC abrirá automaticamente o separador SRC.

10.4 Sistema de Referência de Coordenadas personalizado


If QGIS does not provide the coordinate reference system you need, you can define a custom CRS. To define a CRS, select  *Custom CRS...* from the *Settings* menu. Custom CRSs are stored in your QGIS user database. In addition to your custom CRSs, this database also contains your spatial bookmarks and other custom data.

Defining a custom CRS in QGIS requires a good understanding of the PROJ.4 projection library. To begin, refer to “Cartographic Projection Procedures for the UNIX Environment - A User’s Manual” by Gerald I. Evenden, U.S. Geological Survey Open-File Report 90-284, 1990 (available at <ftp://ftp.remotesensing.org/proj/OF90-284.pdf>).

This manual describes the use of the `proj.4` and related command line utilities. The cartographic parameters used with `proj.4` are described in the user manual and are the same as those used by QGIS.

A janela *Definição de Sistema de Referência de Coordenadas personalizado* exige apenas dois parâmetros para definir um SRC ao usuário:

1. Um nome descritivo
2. Os parâmetros cartográficos do formato PROJ.4

To create a new CRS, click the  *Add new CRS* button and enter a descriptive name and the CRS parameters.

Note-se que o :guilabel: *Parâmetros* deve começar com um bloco + `proj=`, para representar o novo sistema de referência de coordenadas.

Você pode testar os parâmetros SRC para ver se eles dão bons resultados. Para fazer isso, digite valores conhecidos de latitude e longitude em WGS 84 *Norte* e :guilabel: *Campos Leste*, respectivamente. Clique em **[Calcular]**, e comparar os resultados com os valores conhecidos em seu sistema de referência de coordenadas.

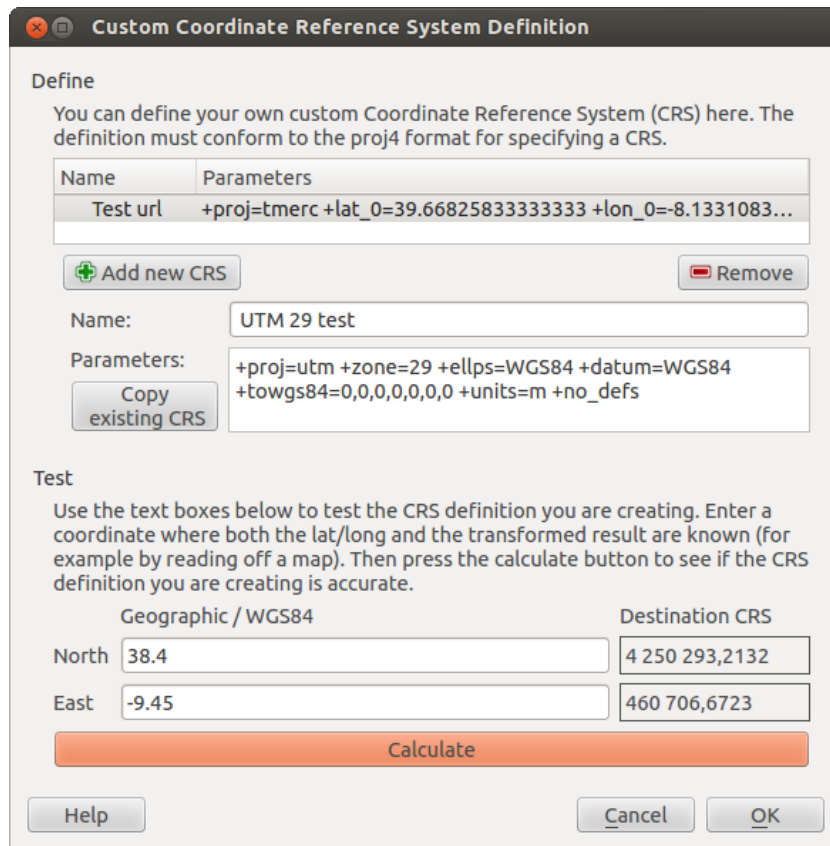



Figure 10.3: Custom CRS Dialog 

10.5 transformações de datum padrão

OTF depends on being able to transform data into a ‘default CRS’, and QGIS uses WGS84. For some CRS there are a number of transforms available. QGIS allows you to define the transformation used otherwise QGIS uses a default transformation.

In the *CRS* tab under *Settings* →  *Options* you can:

- set QGIS to ask you when it needs define a transformation using *Ask for datum transformation when no default is defined*
- editar uma lista dos padrões do usuário para transformações.

QGIS asks which transformation to use by opening a dialogue box displaying PROJ.4 text describing the source and destination transforms. Further information may be found by hovering over a transform. User defaults can be saved by selecting *Remember selection*.

QGIS Browser

The QGIS Browser is a panel in QGIS that lets you easily navigate in your filesystem and manage geodata. You can have access to common vector files (e.g., ESRI shapefiles or MapInfo files), databases (e.g., PostGIS, Oracle, SpatiaLite or MS SQL Spatial) and WMS/WFS connections. You can also view your GRASS data (to get the data into QGIS, see *Integração com SIG GRASS*).

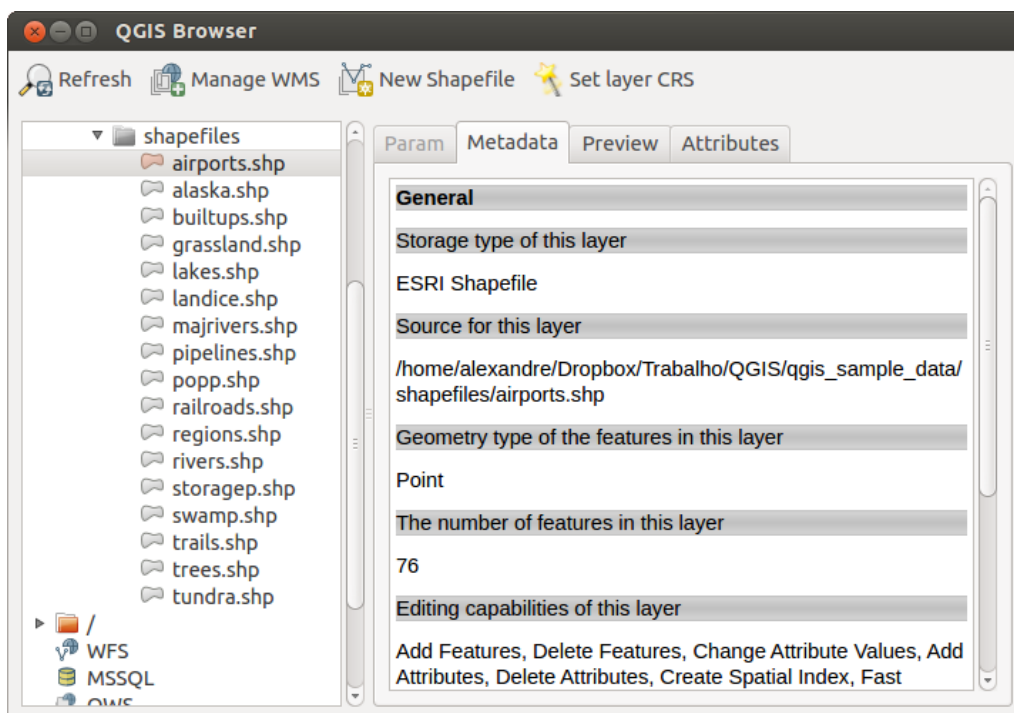





Figure 11.1: QGIS browser as a stand alone application 🐧

Use the QGIS Browser to preview your data. The drag-and-drop function makes it easy to get your data into the map view and the map legend.


1. Activate the QGIS Browser: Right-click on the toolbar and check *Browser* or select it from *Settings* → *Panels*.
2. Drag the panel into the legend window and release it.
3. Click on the *Browser* tab.
4. Browse in your filesystem and choose the *shapefile* folder from *qgis_sample_data* directory.
5. Press the *Shift* key and select the *airports.shp* and *alaska.shp* files.
6. Press the left mouse button, then drag and drop the files into the map canvas.

7. Right-click on a layer and choose *Set project CRS from layer*. For more information see *Trabalhando com Projeções*.
8. Click on  Zoom Full to make the layers visible.

There is a second browser available under *Settings* → *Panels*. This is handy when you need to move files or layers between locations.




1. Activate a second QGIS Browser: Right-click on the toolbar and check  *Browser (2)*, or select it from *Settings* → *Panels*.
2. Drag the panel into the legend window.
3. Navigate to the *Browser (2)* tab and browse for a shapefile in your file system.
4. Select a file with the left mouse button. Now you can use the  Add Selected Layers icon to add it into the current project.

QGIS automatically looks for the coordinate reference system (CRS) and zooms to the layer extent if you work in a blank QGIS project. If there are already files in your project, the file will just be added, and in the case that it has the same extent and CRS, it will be visualized. If the file has another CRS and layer extent, you must first right-click on the layer and choose *Set Project CRS from Layer*. Then choose *Zoom to Layer Extent*.

The  Filter files function works on a directory level. Browse to the folder where you want to filter files and enter a search word or wildcard. The Browser will show only matching filenames – other data won't be displayed.

It's also possible to run the QGIS Browser as a stand-alone application.

Iniciar o Pesquisador qgis

-  Escreva na linha de comando “qbrowser” .
-  Start the QGIS Browser using the Start menu or desktop shortcut.
-  The QGIS Browser is available from your Applications folder.

In [figure_browser_standalone_metadata](#), you can see the enhanced functionality of the stand-alone QGIS Browser. The *Param* tab provides the details of your connection-based datasets, like PostGIS or MSSQL Spatial. The *Metadata* tab contains general information about the file (see *Menu Metadados*). With the *Preview* tab, you can have a look at your files without importing them into your QGIS project. It's also possible to preview the attributes of your files in the *Attributes* tab.

Trabalhando com Dados Vetoriais

Atualização

12.1 Formatos de dados suportados

QGIS uses the OGR library to read and write vector data formats, including ESRI shapefiles, MapInfo and MicroStation file formats, AutoCAD DXF, PostGIS, SpatiaLite, Oracle Spatial and MSSQL Spatial databases, and many more. GRASS vector and PostgreSQL support is supplied by native QGIS data provider plugins. Vector data can also be loaded in read mode from zip and gzip archives into QGIS. As of the date of this document, 69 vector formats are supported by the OGR library (see OGR-SOFTWARE-SUITE in *Referências Bibliográficas e Web*). The complete list is available at http://www.gdal.org/ogr/ogr_formats.html.

Nota: Not all of the listed formats may work in QGIS for various reasons. For example, some require external commercial libraries, or the GDAL/OGR installation of your OS may not have been built to support the format you want to use. Only those formats that have been well tested will appear in the list of file types when loading a vector into QGIS. Other untested formats can be loaded by selecting *.*.

Procedimentos com dados vetoriais GRASS são descritos na Seção *Integração com SIG GRASS*.

This section describes how to work with several common formats: ESRI shapefiles, PostGIS layers, SpatiaLite layers, OpenStreetMap vectors, and Comma Separated data (CSV). Many of the features available in QGIS work the same, regardless of the vector data source. This is by design, and it includes the identify, select, labeling and attributes functions.

12.1.1 Shapefiles ESRI


The standard vector file format used in QGIS is the ESRI shapefile. Support is provided by the OGR Simple Feature Library (<http://www.gdal.org/ogr/>).

Um shapefile consiste na verdade de um conjunto de vários arquivos. Os três seguintes são necessários:

1. `.shp` arquivo que contém as formas vetoriais.
2. `.dbf` arquivo que contém os atributos no formato dBase.
3. `.shx` arquivos index.

Shapefiles também podem incluir um arquivo com a extensão `.prj` que contém as informações de projeção. Embora seja muito útil um arquivo de projeção, não é obrigatória. Um conjunto de dados shapefile pode conter arquivos adicionais. Para mais detalhes veja a especificação técnica ESRI em: <http://www.esri.com/library/whitepapers/pdfs/shapefile.pdf>.

Loading a Shapefile

To load a shapefile, start QGIS and click on the  Add Vector Layer toolbar button, or simply press `Ctrl+Shift+V`. This will bring up a new window (see [figure_vector_1](#)).

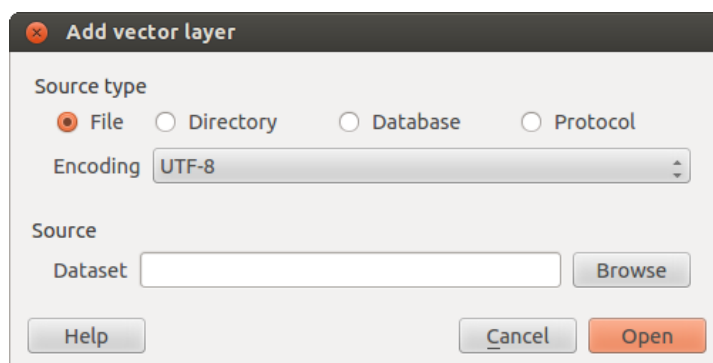



Figure 12.1: Add Vector Layer Dialog 

From the available options check **File**. Click on **[Browse]**. That will bring up a standard open file dialog (see [figure_vector_2](#)), which allows you to navigate the file system and load a shapefile or other supported data source. The selection box **Filter**  allows you to preselect some OGR-supported file formats. You can also select the encoding for the shapefile if desired.

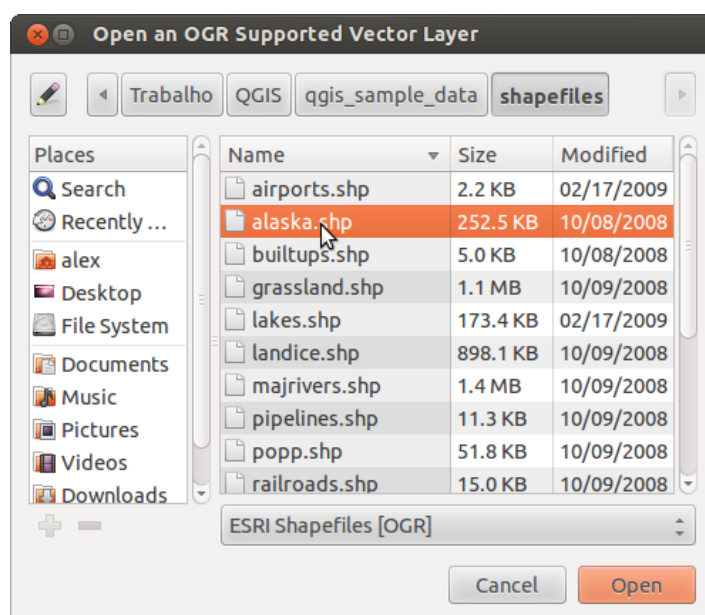


Figure 12.2: Open an OGR Supported Vector Layer Dialog 

Selecting a shapefile from the list and clicking **[Open]** loads it into QGIS. [Figure_vector_3](#) shows QGIS after loading the `alaska.shp` file.

Dica: Cores das camadas

Quando você adiciona uma camada ao mapa, é atribuída uma cor aleatória. Na adição de mais de uma camada de uma vez, são atribuídas cores diferentes para cada camada.

Once a shapefile is loaded, you can zoom around it using the map navigation tools. To change the style of a layer, open the *Layer Properties* dialog by double clicking on the layer name or by right-clicking on the name in the

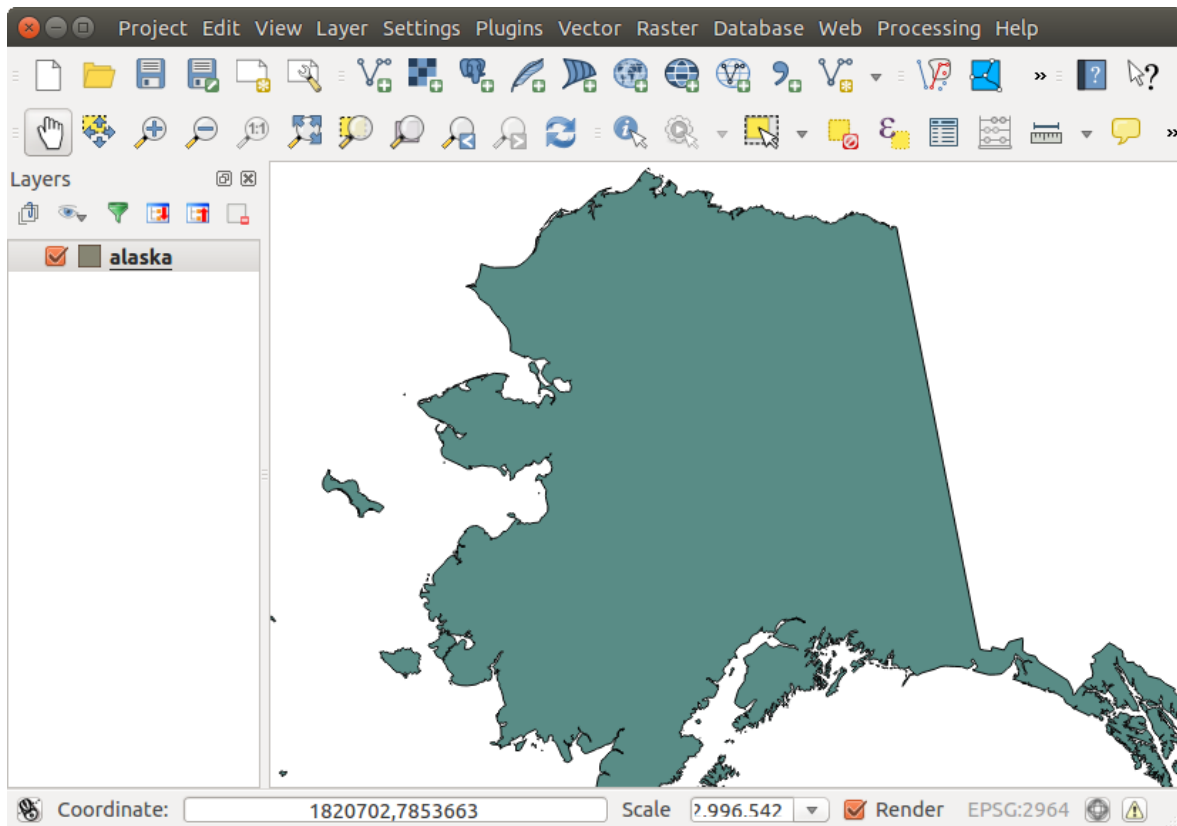


Figure 12.3: QGIS with Shapefile of Alaska loaded 🐧

legend and choosing *Properties* from the context menu. See section *Menu Estilo* for more information on setting symbology of vector layers.


Dica: Carregando camadas e armazenando projetos em unidades externas no OS X

No OS X, unidades portáteis que são armazenadas além do disco rígido principal não aparecem no *File* → *Open Project* ‘como esperado’. Para resolver isso estamos trabalhando em uma forma mais nativa do OS X com caixa de diálogo abrir/salvar. Como alternativa, você pode digitar ‘Volumes’ no campo Nome do arquivo e pressione *:kbd: Voltar*. Depois, você pode navegar para unidades externas ou armazenadas em rede.

Improving Performance for Shapefiles

To improve the performance of drawing a shapefile, you can create a spatial index. A spatial index will improve the speed of both zooming and panning. Spatial indexes used by QGIS have a *.qix* extension.

Siga estes passos para criar o índice:

- Load a shapefile by clicking on the  Add Vector Layer toolbar button or pressing *Ctrl+Shift+V*.
- Abra a caixa de diálogo *Propriedades da camada* clicando duas vezes sobre o nome do shapefile na legenda ou com o botão direito do mouse e escolha *Propriedades* a partir do menu de contexto.
- Na guia *:guilabel: Geral*, clique no botão **[Criar índice espacial]**.




Problem loading a shape .prj file

If you load a shapefile with a *.prj* file and QGIS is not able to read the coordinate reference system from that file, you will need to define the proper projection manually within the *General* tab of the *Layer Properties* dialog





of the layer by clicking the **[Specify...]** button. This is due to the fact that `.prj` files often do not provide the complete projection parameters as used in QGIS and listed in the *CRS* dialog.

For the same reason, if you create a new shapefile with QGIS, two different projection files are created: a `.prj` file with limited projection parameters, compatible with ESRI software, and a `.qpj` file, providing the complete parameters of the used CRS. Whenever QGIS finds a `.qpj` file, it will be used instead of the `.prj`.

12.1.2 Loading a MapInfo Layer

 To load a MapInfo layer, click on the  **Add Vector Layer** toolbar button; or type `Ctrl+Shift+V`, change the file type filter *Files of type* : to 'Mapinfo File [OGR] (*.mif *.tab *.MIF *.TAB)' and select the MapInfo layer you want to load.

12.1.3 Loading an ArcInfo Binary Coverage

 To load an ArcInfo Binary Coverage, click on the  **Add Vector Layer** toolbar button or press `Ctrl+Shift+V` to open the *Add Vector Layer* dialog. Select  *Directory* as *Source type*. Change the file type filter *Files of type*  to 'Arc/Info Binary Coverage'. Navigate to the directory that contains the coverage file, and select it.

Similarly, you can load directory-based vector files in the UK National Transfer Format, as well as the raw TIGER Format of the US Census Bureau.

12.1.4 Arquivos de texto delimitado

Dados em tabelas é um formato muito comum e amplamente utilizado devido à sua simplicidade e facilidade de acesso - os dados podem ser visualizados e editados até mesmo em um editor de texto simples. Um arquivo de texto delimitado é uma tabela de atributos com cada coluna separados por um caracter definido e cada linha separada por uma quebra de linha. A primeira linha geralmente contém os nomes das colunas. Um tipo comum de arquivo de texto delimitado é um arquivo CSV (Comma Separated Values), com cada coluna separado por uma vírgula.

Esses arquivos de dados também podem conter informações sobre a posição em duas formas principais:

- Coordenadas de ponto separadas por colunas
- Texto bem conhecido (WKT) representado por geometria

QGIS allows you to load a delimited text file as a layer or ordinal table. But first check that the file meets the following requirements:

1. O arquivo deve ter uma linha de cabeçalho delimitada de nomes de campo. Esta deve ser a primeira linha do arquivo de texto.
2. A linha de cabeçalho deve conter campo (s) com a definição da geometria. Estes campo (s) pode ter qualquer nome.
3. As coordenadas X e Y (se a geometria for definida pelas coordenadas) deverá ser especificada como números. O sistema de coordenadas não é importante.

As an example of a valid text file, we import the elevation point data file `elevp.csv` that comes with the QGIS sample dataset (see section *Amostra de Dados*):

```
X;Y;ELEV
-300120;7689960;13
-654360;7562040;52
1640;7512840;3
[...]
```

Alguns itens a serem observados sobre o arquivo de texto:

1. O arquivo de texto exemplo usa ; (ponto e vírgula) como delimitador. Qualquer caractere pode ser usado para delimitar os campos.
2. A primeira linha é a linha de cabeçalho. Ela contém os campos X, Y e ELEV.
3. Sem aspas (") são usados para delimitar os campos de texto.
4. A coordenada X está contida no campo X.
5. A coordenada Y está contida no campo Y.

Carregando um arquivo de texto delimitado

Click the toolbar icon  in the *Manage layers* toolbar to open the *Create a Layer from a Delimited Text File* dialog, as shown in [figure_delimited_text_1](#).

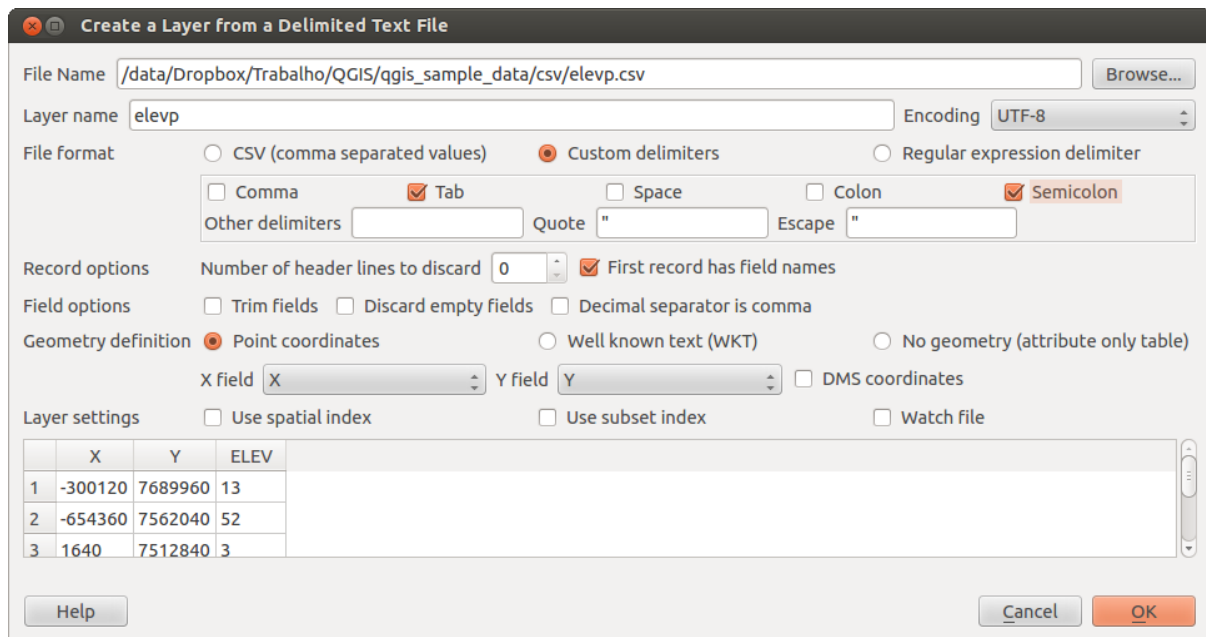



Figure 12.4: Delimited Text Dialog 

First, select the file to import (e.g., `qgis_sample_data/csv/elevp.csv`) by clicking on the **[Browse]** button. Once the file is selected, QGIS attempts to parse the file with the most recently used delimiter. To enable QGIS to properly parse the file, it is important to select the correct delimiter. You can specify a delimiter by activating *Custom delimiters*, or by activating *Regular expression delimiter* and entering text into the *Expression* field. For example, to change the delimiter to tab, use `\t` (this is a regular expression for the tab character).




Once the file is parsed, set *Geometry definition* to *Point coordinates* and choose the X and Y fields from the dropdown lists. If the coordinates are defined as degrees/minutes/seconds, activate the *DMS coordinates* checkbox.

Finally, enter a layer name (e.g., `elevp`), as shown in [figure_delimited_text_1](#). To add the layer to the map, click **[OK]**. The delimited text file now behaves as any other map layer in QGIS.

Há também uma opção de ajuda que permite cortar espaços iniciais e finais dos campos no guilabel: ‘campos da guarnição’. Além disso, é possível no guilabel: descartar campos vazios. Se necessário, você pode forçar uma vírgula para ser o separador decimal ativando no guilabel: ‘separador decimal por vírgula’.

If spatial information is represented by WKT, activate the *Well Known Text* option and select the field with the WKT definition for point, line or polygon objects. If the file contains non-spatial data, activate *No geometry (attribute only table)* and it will be loaded as an ordinal table.

Additionally, you can enable:



-  *Utilize índice espacial* para melhorar o desempenho de exibição e especialmente a seleção das feições.
-  *Utilize índice de subconjunto*.
-  *Watch file* to watch for changes to the file by other applications while QGIS is running.

12.1.5 Dados OpenStreetMap

In recent years, the OpenStreetMap project has gained popularity because in many countries no free geodata such as digital road maps are available. The objective of the OSM project is to create a free editable map of the world from GPS data, aerial photography or local knowledge. To support this objective, QGIS provides support for OSM data.

Carregando vetores OpenStreetMap





QGIS integrates OpenStreetMap import as a core functionality.

- Para conectar-se aos dados do servidor OSM e de download, abra o menu: ‘Vetor -> OpenStreetMap -> Carregar dados’. Você pode pular esta etapa se você já obteve um arquivo XML usando .osm, JOSM, API ou qualquer outra fonte.
- No menu ‘Vetor -> OpenStreetMap -> Importar topologia de um arquivo XML’ irá converter o seu: arquivo .osm em um banco de dados SpatiaLite e criar uma conexão de banco de dados correspondente.
- The menu *Vector* → *Openstreetmap* → *Export topology to SpatiaLite* then allows you to open the database connection, select the type of data you want (points, lines, or polygons) and choose tags to import. This creates a SpatiaLite geometry layer that you can add to your project by clicking on the  *Add SpatiaLite Layer* toolbar button or by selecting the  *Add SpatiaLite Layer...* option from the *Layer* menu (see section *Camadas SpatiaLite*).

12.1.6 Camadas PostGIS

PostGIS layers are stored in a PostgreSQL database. The advantages of PostGIS are the spatial indexing, filtering and query capabilities it provides. Using PostGIS, vector functions such as select and identify work more accurately than they do with OGR layers in QGIS.

Criando uma conexão armazenada

 The first time you use a PostGIS data source, you must create a connection to the PostgreSQL database that contains the data. Begin by clicking on the  *Add PostGIS Layer* toolbar button, selecting the  *Add PostGIS Layer...* option from the *Layer* menu, or typing `Ctrl+Shift+D`. You can also open the *Add Vector Layer* dialog and select  *Database*. The *Add PostGIS Table(s)* dialog will be displayed. To access the connection manager, click on the [New] button to display the *Create a New PostGIS Connection* dialog. The parameters required for a connection are:

- **Nome:** Um nome para esta conexão. Pode ser o mesmo que o da *Base de dados*.
- **Serviço:** parâmetro de serviço a ser usado como alternativa ao nome do host/porta (e, potencialmente, banco de dados). Esta pode ser definida em `pg_service.conf`.
- **Host:** Name of the database host. This must be a resolvable host name such as would be used to open a telnet connection or ping the host. If the database is on the same computer as QGIS, simply enter ‘localhost’ here.
- **Porta:** Número da porta do servidor de banco de dados PostgreSQL atende. A porta padrão é 5432.

- **Banco de dados:** Nome do banco de dados.
- **SSL mode:** How the SSL connection will be negotiated with the server. Note that massive speedups in PostGIS layer rendering can be achieved by disabling SSL in the connection editor. The following options are available:
 - Desabilitar: tenta apenas conexão SSL não criptografada.
 - Permitir: tenta uma conexão não-SSL. Se isso não funcionar, tenta uma conexão SSL.
 - Preferir: tenta uma conexão SSL. Se isso não funcionar, tenta uma conexão não-SSL.
 - Requer: tenta apenas conexão SSL.
- **Usuário:** Nome do usuário usado para logar na base de dados.
- **Senha:** Senha usada com *Nome do Usuário* para conectar ao banco de dados.

Opcionalmente, você pode ativar as seguintes caixas de seleção:

- *Salvar nome do usuário*
- *Salvar Senha*
- *Apenas olhar na tabela geometry_columns*
- : guilabel: *Não resolve tipo de colunas sem restrições (geometria)*
- : guilabel: *Apenas olhar no esquema 'público'*
- *Também listar tabelas sem geometrias*
- *Usar metadados atribuídos da tabela*

Uma vez que todos os parâmetros e as opções estão configuradas, você pode testar a conexão clicando no botão **[Testar Conexão]**.

Carregando uma camada PostGIS



Once you have one or more connections defined, you can load layers from the PostgreSQL database. Of course, this requires having data in PostgreSQL. See section [Importação de dados no PostgreSQL](#) for a discussion on importing data into the database.

Para colocar uma camada no PostGIS, execute os seguintes passos:

- If the *Add PostGIS layers* dialog is not already open, selecting the **+ Add PostGIS Layer...** option from the *Layer* menu or typing `Ctrl+Shift+D` opens the dialog.
- Escolha a conexão a partir da lista solta a baixo e clique em **[Conectar]**.
- Marque ou desmarque *Também listar tabelas sem geometrias*
- Opcionalmente, use *Opções de busca* para definir quais recursos serão carregados a partir da camada ou use o botão de **[Definir Filtro]** para iniciar *Ferramenta de Consulta*.
- Encontre a camada(s) que deseja adicionar na lista de camadas disponíveis.
- Selecione-a clicando sobre ela. Você pode selecionar várias camadas pressionando a tecla `Shift` enquanto clica. Consulte a Seção [Ferramenta de Consulta](#) para obter informações sobre como usar o Query Builder PostgreSQL para melhor definição da camada.
- Clique no botão **[Add]** para adicionar a camada ao mapa.

Dica: Camadas PostGIS

Normally, a PostGIS layer is defined by an entry in the `geometry_columns` table. From version 0.9.0 on, QGIS can load layers that do not have an entry in the `geometry_columns` table. This includes both tables and views. Defining a spatial view provides a powerful means to visualize your data. Refer to your PostgreSQL manual for information on creating views.

Alguns detalhes sobre as camadas PostgreSQL

This section contains some details on how QGIS accesses PostgreSQL layers. Most of the time, QGIS should simply provide you with a list of database tables that can be loaded, and it will load them on request. However, if you have trouble loading a PostgreSQL table into QGIS, the information below may help you understand any QGIS messages and give you direction on changing the PostgreSQL table or view definition to allow QGIS to load it.

QGIS requires that PostgreSQL layers contain a column that can be used as a unique key for the layer. For tables, this usually means that the table needs a primary key, or a column with a unique constraint on it. In QGIS, this column needs to be of type `int4` (an integer of size 4 bytes). Alternatively, the `ctid` column can be used as primary key. If a table lacks these items, the `oid` column will be used instead. Performance will be improved if the column is indexed (note that primary keys are automatically indexed in PostgreSQL).

If the PostgreSQL layer is a view, the same requirement exists, but views do not have primary keys or columns with unique constraints on them. You have to define a primary key field (has to be integer) in the QGIS dialog before you can load the view. If a suitable column does not exist in the view, QGIS will not load the layer. If this occurs, the solution is to alter the view so that it does include a suitable column (a type of integer and either a primary key or with a unique constraint, preferably indexed).

QGIS offers a checkbox **Select at id** that is activated by default. This option gets the ids without the attributes which is faster in most cases. It can make sense to disable this option when you use expensive views.


Dica: Backup de banco de dados PostGIS com camadas salvas pelo QGIS

If you want to make a backup of your PostGIS database using the `pg_dump` and `pg_restore` commands the default layer styles as saved by QGIS are failing to restore afterwards. You need to set the XML option to `DOCUMENT` and the restore will work.

12.1.7 Importação de dados no PostgreSQL

Data can be imported into PostgreSQL/PostGIS using several tools, including the SPIT plugin and the command line tools `shp2pgsql` and `ogr2ogr`.

Gerenciador BD

QGIS comes with a core plugin named  `DB Manager`. It can be used to load shapefiles and other data formats, and it includes support for schemas. See section *Complemento Gerenciador BD* for more information.

shp2pgsql

PostGIS inclui um utilitário chamado **shp2pgsql** que pode ser usado para importar arquivos em um banco de dados habilitado para PostGIS. Por exemplo, para importar um arquivo denominado 'lakes.shp' em um banco de dados PostgreSQL chamado "gis_data", use o seguinte comando:

```
shp2pgsql -s 2964 lakes.shp lakes_new | psql gis_data
```

Isso cria uma nova camada chamada `lakes_new` no banco de dados `gis_data`. A nova camada terá um identificador de referência espacial (SRID) de 2964. Consulte a Seção *Trabalhando com Projeções* para mais informações sobre os sistemas de referência espacial e projeções.

Dica: Exportando conjuntos de dados do PostGIS

Assim como a ferramenta de importação **shp2pgsql**, há também uma ferramenta para exportar conjuntos de dados PostGIS como shapefiles: **pgsql2shp**. Este é enviado dentro de sua distribuição PostGIS.


ogr2ogr

Além de **shp2pgsql** e de **SPIT** existe uma outra ferramenta para a inserção de dados geográficos no PostGIS: **ogr2ogr**. Essa é parte da instalação do GDAL.


Para importar um shapefile no PostGIS, faça o seguinte :

```
ogr2ogr -f "PostgreSQL" PG:"dbname=postgis host=myhost.de user=postgres
password=topsecret" alaska.shp
```

Isto irá importar o shapefile `alaska.shp` para o banco de dados PostGIS `postgis` usando o usuário `postgres` com a senha `topsecret` no servidor `myhost.de`.

Note que o OGR deve ser construído com PostgreSQL para suportar PostGIS. Você pode ver isso digitando (in )

```
ogrinfo --formats | grep -i post
```

Se você preferir usar o PostgreSQL com o comando **COPY** em vez do padrão **INSERT INTO**, você pode exportar a seguinte variável de ambiente (pelo menos disponível em  e **X**):

```
export PG_USE_COPY=YES
```

ogr2ogr não cria índices espaciais como **shp2pgsql**. Você precisa criá-los manualmente, usando o comando SQL **CREATE INDEX** como um passo extra (como descrito na próxima seção *melhorando o Desempenho*).

melhorando o Desempenho

Retrieving features from a PostgreSQL database can be time-consuming, especially over a network. You can improve the drawing performance of PostgreSQL layers by ensuring that a PostGIS spatial index exists on each layer in the database. PostGIS supports creation of a GiST (Generalized Search Tree) index to speed up spatial searches of the data (GiST index information is taken from the PostGIS documentation available at <http://postgis.refrains.net>).

A sintaxe para criar um índice GiST é:

```
CREATE INDEX [indexname] ON [tablename]
  USING GIST ( [geometryfield] GIST_GEOMETRY_OPS );
```

Observe que para grandes tabelas, a criação do índice pode levar um longo tempo. Uma vez que o índice é criado, você deve realizar um `VACUUM ANALYZE`. Consulte a documentação do PostGIS (PostGIS-PROJECT *Referências Bibliográficas e Web*) para mais informações.

A seguir um exemplo de criação de um índice GiST:

```
gsherman@madison:~/current$ psql gis_data
Welcome to psql 8.3.0, the PostgreSQL interactive terminal.
```

```
Type: \copyright for distribution terms
      \h for help with SQL commands
      \? for help with psql commands
      \g or terminate with semicolon to execute query
```

```

\q to quit

gis_data=# CREATE INDEX sidx_alaska_lakes ON alaska_lakes
gis_data=# USING GIST (the_geom GIST_GEOMETRY_OPS);
CREATE INDEX
gis_data=# VACUUM ANALYZE alaska_lakes;
VACUUM
gis_data=# \q
gsherman@madison:~/current$

```

12.1.8 Camadas vetoriais que ultrapassam 180 |graus| de longitude

Many GIS packages don't wrap vector maps with a geographic reference system (lat/lon) crossing the 180 degrees longitude line (http://postgis.refrations.net/documentation/manual-2.0/ST_Shift_Longitude.html). As result, if we open such a map in QGIS, we will see two far, distinct locations, that should appear near each other. In [Figure_vector_4](#), the tiny point on the far left of the map canvas (Chatham Islands) should be within the grid, to the right of the New Zealand main islands.



Figure 12.5: Map in lat/lon crossing the 180° longitude line 🐧

A solução alternativa é transformar os valores de longitude utilizando o PostGIS e a função **ST_Shift_Longitude**. Esta função lê cada ponto/vértice de cada componente de cada feição em uma geometria e se a longitude é $< 0^\circ$, ela acrescenta 360° a ela. O resultado é uma versão $0^\circ - 360^\circ$ dos dados a serem plotados em um mapa centralizado em 180° .

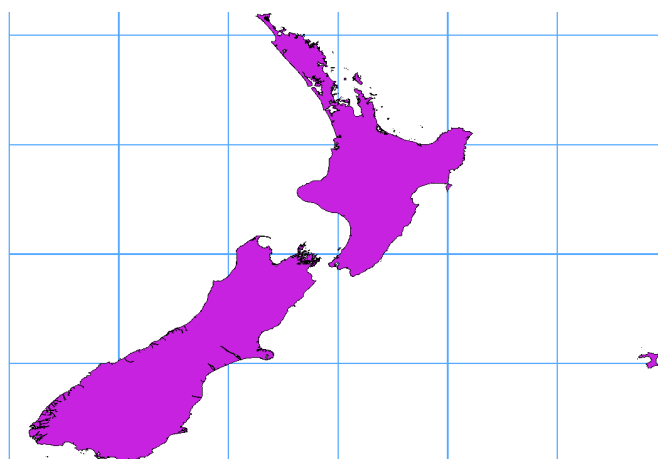





Figure 12.6: Cruzando 180 | graus | longitude aplicação da função **** ST_Shift_Longitude ****

Uso

- Importar dados para o PostGIS (*Importação de dados no PostgreSQL*), utilizando, por exemplo, o complemento “Gerenciador BD”.

- Use a interface do PostGIS para emitir o seguinte comando (neste exemplo, “TABELA” é o nome da sua tabela PostGIS): `gis_data=# update TABELA set the_geom=ST_Shift_Longitude(the_geom);`
- Se tudo correu bem, você deve receber uma confirmação sobre o número de feições que foram atualizadas. Então você vai ser capaz de carregar o mapa e ver a diferença (Figura_vetor_5).

12.1.9 Camadas SpatiaLite

 The first time you load data from a SpatiaLite database, begin by clicking on the  Add SpatiaLite Layer toolbar button, or by selecting the  Add SpatiaLite Layer... option from the *Layer* menu, or by typing `Ctrl+Shift+L`. This will bring up a window that will allow you either to connect to a SpatiaLite database already known to QGIS, which you can choose from the drop-down menu, or to define a new connection to a new database. To define a new connection, click on [New] and use the file browser to point to your SpatiaLite database, which is a file with a `.sqlite` extension.

Se você quiser salvar uma camada do vetor para o formato SpatiaLite, você pode fazer isso com um clique direito na legenda. Em seguida, clique em ‘Salvar como...’, defina o nome do arquivo final, e selecione ‘SpatiaLite’ como formato e oSRC. Além disso, você pode selecionar ‘SQLite’ como formato e, em seguida, adicionar “SpatiaLite = SIM” no campo opção da fonte de dados OGR. Isto diz OGR para criar um banco de dados SpatiaLite. Veja também http://www.gdal.org/ogr/drv_sqlite.html.

QGIS also supports editable views in SpatiaLite.




Criando uma nova camada SpatiaLite

Se você quiser criar uma nova camada SpatiaLite, consulte a seção *Criando uma nova camada SpatiaLite*.

Dica: Gestão complementos de dados SpatiaLite

For SpatiaLite data management, you can also use several Python plugins: QSpatiaLite, SpatiaLite Manager or DB Manager (core plugin, recommended). If necessary, they can be downloaded and installed with the Plugin Installer.




12.1.10 Camadas Espaciais MSSQL

 QGIS also provides native MS SQL 2008 support. The first time you load MSSQL Spatial data, begin by clicking on the  Add MSSQL Spatial Layer toolbar button or by selecting the  Add MSSQL Spatial Layer... option from the *Layer* menu, or by typing `Ctrl+Shift+M`.

12.1.11 Camadas Espaciais Oracle

The spatial features in Oracle Spatial aid users in managing geographic and location data in a native type within an Oracle database. QGIS now has support for such layers.

Criando uma conexão armazenada

 The first time you use an Oracle Spatial data source, you must create a connection to the database that contains the data. Begin by clicking on the  Add Oracle Spatial Layer toolbar button, selecting the  Add Oracle Spatial Layer... option from the *Layer* menu, or typing `Ctrl+Shift+O`. To access the connection manager, click on the [New] button to display the *Create a New Oracle Spatial Connection* dialog. The parameters required for a connection are:

- **Nome:** Um nome para esta conexão. Pode ser o mesmo que *base de dados*
- **Base de dados:** SID ou SERVICE_NAME da instância Oracle.
- **Host:** Name of the database host. This must be a resolvable host name such as would be used to open a telnet connection or ping the host. If the database is on the same computer as QGIS, simply enter 'localhost' here.
- **Port:** número da porta do servidor de banco de dados Oracle. A porta padrão é a 1521.
- **Usuário:** Nome de usuário usado para acessar o banco de dados.
- **Senha:** Senha usada com *Nome do Usuário* para conectar ao banco de dados.



Opcionalmente, você pode ativar caixas de seleção a seguir:

- *Salvar Nome de Usuário* Indica salvar o nome de usuário do banco de dados na configuração da conexão.
- *Salvar senha* Indica se é para salvar a senha do banco de dados nas configurações de conexão.
- : guilabel: *Olhe somente na tabela de metadados* Restringe as tabelas exibidas para aqueles que estão na visão all_sdo_geom_metadata. Isso pode acelerar a exibição inicial de tabelas espaciais.
- *Verificar apenas as tabelas do usuário* Ao procurar tabelas espaciais, restringir a pesquisa para tabelas que são de propriedade do usuário.
- : guilabel: *Também lista tabelas sem geometria* Indica que tabelas sem geometria também devem ser listados por padrão.
- *Usar estatísticas das tabelas na camada de metadados* Quando a camada está configurada, vários metadados são necessários para a tabela Oracle. Isso inclui informações como o número de linhas da tabela, tipo de geometria e escalas espaciais na coluna de geometria. Se a tabela contiver um grande número de linhas, determinando estes metadados pode ser demorado. Ao ativar esta opção, as seguintes operações de metadados de tabela são feitas: contagem de linhas é determinado a partir do comando all_tables.num_rows. Tabelas com extensões são sempre determinadas com a função SDO_TUNE.EXTENTS_OF, mesmo se um filtro de camada é aplicado. Geometria é determinada a partir das primeiras 100 linhas de não-nulas da tabela.
- : guilabel: *Somente tipos de geometria existente* listar apenas os tipos de geometria existentes e não oferecem para adicionar outros.

Uma vez que todos os parâmetros e as opções estão configuradas, você pode testar a conexão clicando no botão [Testar Conexão].

Dica: QGIS Configurações do Usuário e Segurança

Depending on your computing environment, storing passwords in your QGIS settings may be a security risk. Passwords are saved in clear text in the system configuration and in the project files! Your customized settings for QGIS are stored based on the operating system:




-  As configurações são armazenadas em seu diretório home em ~/.qgis2.
-  As configurações são armazenadas no registro.

Carregando uma camada Espacial Oracle



Once you have one or more connections defined, you can load layers from the Oracle database. Of course, this requires having data in Oracle.

Para carregar uma camada Espacial Oracle, execute os seguintes passos:

- If the *Add Oracle Spatial layers* dialog is not already open, click on the  **Add Oracle Spatial Layer** toolbar button.
- Escolha a conexão a partir da lista solta a baixo e clique em [**Conectar**].
- Marque ou desmarque  *Também listar tabelas sem geometrias*
- Opcionalmente, use  *Opções de busca* para definir quais recursos serão carregados a partir da camada ou use o botão de [**Definir Filtro**] para iniciar *Ferramenta de Consulta*.
- Encontre a camada(s) que deseja adicionar na lista de camadas disponíveis.
- Selecione-o clicando sobre ele. Você pode selecionar várias camadas, mantendo pressionada **Shift** enquanto clica. Consulte a seção *Ferramenta de Consulta* para obter informações sobre o uso de Oracle Consultas para definir a camada.
- Clique no botão [**Add**] para adicionar a camada ao mapa.

Dica: Camada Espacial Oracle

Normalmente, uma camada Espacial Oracle é definida por uma entrada na tabela **USER_SDO_METADATA**.

12.2 A Biblioteca de Símbolos

12.2.1 Presentation

The Symbol Library is the place where users can create generic symbols to be used in several QGIS projects. It allows users to export and import symbols, groups symbols and add, edit and remove symbols. You can open it with the *Settings* → *Style Library* or from the **Style** tab in the vector layer's *Properties*.

Share and import symbols


Users can export and import symbols in two main formats: qml (QGIS format) and SLD (OGC standard). Note that SLD format is not fully supported by QGIS.




share item displays a drop down list to let the user import or export symbols.

Grupos e grupos inteligentes






Groups are categories of Symbols and smart groups are dynamic groups.

To create a group, right-click on an existing group or on the main **Groups** directory in the left of the library. You can also select a group and click on the  **add item** button.

To add a symbol into a group, you can either right click on a symbol then choose *Apply group* and then the group name added before. There is a second way to add several symbols into group: just select a group and click  and choose **Group Symbols**. All symbols display a checkbox that allow you to add the symbol into the selected groups. When finished, you can click on the same button, and choose **Finish Grouping**.

Create **Smart Symbols** is similar to creating group, but instead select **Smart Groups**. The dialog box allow user to choose the expression to select symbols in order to appear in the smart group (contains some tags, member of a group, have a string in its name, etc.)

Add, edit, remove symbol

With the *Style manager* from the **[Symbol]**  menu you can manage your symbols. You can  add item,  edit item,  remove item and  share item. ‘Marker’ symbols, ‘Line’ symbols, ‘Fill’ patterns and ‘colour ramps’ can be used to create the symbols. The symbols are then assigned to ‘All Symbols’, ‘Groups’ or ‘Smart groups’.

Para cada tipo de símbolos, você encontrará sempre a mesma estrutura de diálogo:

- at the top left side a symbol representation
- under the symbol representation the symbol tree show the symbol layers
- at the right you can setup some parameter (unit,transparency, color, size and rotation)
- under these parameters you find some symbol from the symbols library

The symbol tree allow adding, removing or protect new simple symbol. You can move up or down the symbol layer.

More detailed settings can be made when clicking on the second level in the *Symbol layers* dialog. You can define *Symbol layers* that are combined afterwards. A symbol can consist of several *Symbol layers*. Settings will be shown later in this chapter.

Dica: Note that once you have set the size in the lower levels of the *Symbol layers* dialog, the size of the whole symbol can be changed with the *Size* menu in the first level again. The size of the lower levels changes accordingly, while the size ratio is maintained.

12.2.2 Marcador de Símbolos

Marcadores de Símbolos possuem vários tipos símbolo da camada:

- Marcador Elipse
- Marcador da Fonte
- Marcado Simples (padrão)
- Marcadores SVG
- Marcadores de campos vetoriais

The following settings are possible:

- : guilabel: *Tipo do Símbolo da camada*: Você tem a opção de usar marcadores de elipse, marcadores de fonte, marcadores simples, marcadores SVG e marcadores de campo vetorial.
- *cores*
- *Tamanho*
- *Estilo de contorno*
- *Largura do contorno*
- *Ângulo*
- : guilabel: ‘Deslocamento X,Y’: Você pode mudar o símbolo na direção -x ou -y.
- *Ancorar ponto*
- *Definir propriedades dos dados ...*

12.2.3 Símbolos de linha

Símbolos marcador de linha têm apenas dois tipos símbolo da camada:

- Marcadores de linha
- Linha simples (padrão)

The default symbol layer type draws a simple line whereas the other display a marker point regularly on the line. You can choose different location vertex, interval or central point. Marker line can have offset along the line or offset line. Finally, *rotation* allows you to change the orientation of the symbol.

The following settings are possible:

- *Coloração*
- *Espessura da caneta*
- *Deslocamento*
- *Estilo da caneta*
- *Estilo da união*
- *Estilo da capa*
- *Use custom dash pattern*
- *Unidade padrão do traço*
- *Definir propriedades dos dados ...*

12.2.4 Símbolos do polígono

Marcador de Símbolos do Polígono tem também vários tipos símbolo da camada:

- Preenchimento do centroide
- Preenchimento em gradiente
- Preenchimento de linha padrão
- Preenchimento de ponto padrão
- Preenchimento de imagem raster
- Preenchimento SVG
- Preenchimento estourar feição
- Preenchimento Simples (padrão)
- Contorno: linha de marcação (o mesmo que marcador de linha)
- Contorno: linha simples (o mesmo que marcador de linha)

The following settings are possible:

- *Cores para a borda e o preenchimento.*
- *Estilo de preenchimento*
- *Estilo de borda*
- *Espessura da borda*
- *Deslocamento X,Y*
- *Definir propriedades dos dados ...*

Using the color combo box, you can drag and drop color for one color button to another button, copy-paste color, pick color from somewhere, choose a color from the palette or from recent or standard color. The combo box allow you to fill in the feature with transparency. You can also just click on the button to open the palette dialog. Note that you can import color from some external software like GIMP.

Com o “preenchimento de imagem Raster ‘você pode preencher polígonos uma imagem raster com azulejos. As opções incluem (dados definidos) nome do arquivo, a opacidade, tamanho da imagem (em pixels, mm ou unidades de mapa), o modo (recurso ou vista) e rotação de coordenadas.

‘Gradient Fill’ *Symbol layer type* allows you to select between a *Two color* and *Color ramp* setting. You can use the *Feature centroid* as *Referencepoint*. All fills ‘Gradient Fill’ *Symbol layer type* is also available through the *Symbol* menu of the Categorized and Graduated Renderer and through the *Rule properties* menu of the Rule-based renderer. Other possibility is to choose a ‘shapeburst fill’ which is a buffered gradient fill, where a gradient is drawn from the boundary of a polygon towards the polygon’s centre. Configurable parameters include distance from the boundary to shade, use of color ramps or simple two color gradients, optional blurring of the fill and offsets.

É possível apenas desenhar bordas do polígonos dentro do polígono. Usando ‘Contorno: linha simples’ selecionando | caixa |: guilabel: *Desenhar linha só dentro polígono*.

12.2.5 Color ramp

You can create a custom color ramp choosing *New color ramp...* from the *color ramp* drop-down menu. A dialog will prompt for the ramp type: Gradient, Random, colorBrewer, or cpt-city. The first three have options for number of steps and/or multiple stops in the color ramp. You can use the *Invert* option while classifying the data with a color ramp. See [figure_symbology_3](#) for an example of custom color ramp and [figure_symbology_3a](#) for the cpt-city dialog.

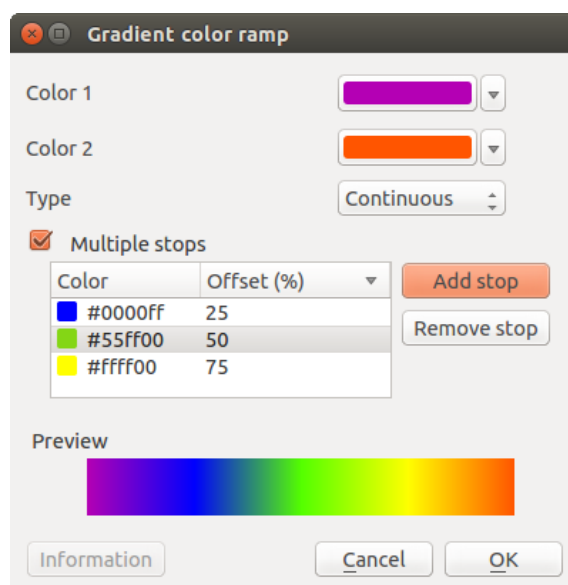



Figure 12.7: Example of custom gradient color ramp with multiple stops 

A opção cpt-city abrirá um novo diálogo com centenas de temas incluídos ‘fora da caixa’

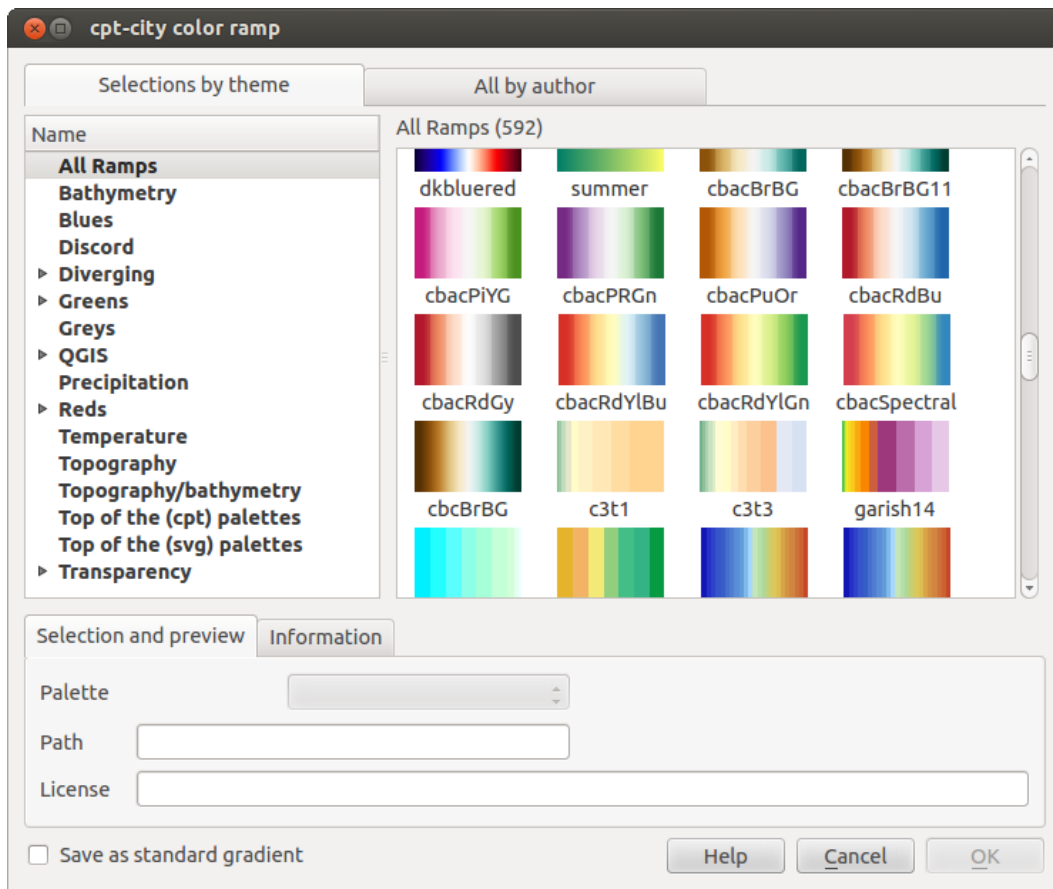


Figure 12.8: cpt-city dialog with hundreds of color ramps 🐧

12.3 Janela de Propriedades de Vetor

The *Layer Properties* dialog for a vector layer provides information about the layer, symbology settings and labeling options. If your vector layer has been loaded from a PostgreSQL/PostGIS datastore, you can also alter the underlying SQL for the layer by invoking the *Query Builder* dialog on the *General* tab. To access the *Layer Properties* dialog, double-click on a layer in the legend or right-click on the layer and select *Properties* from the pop-up menu.

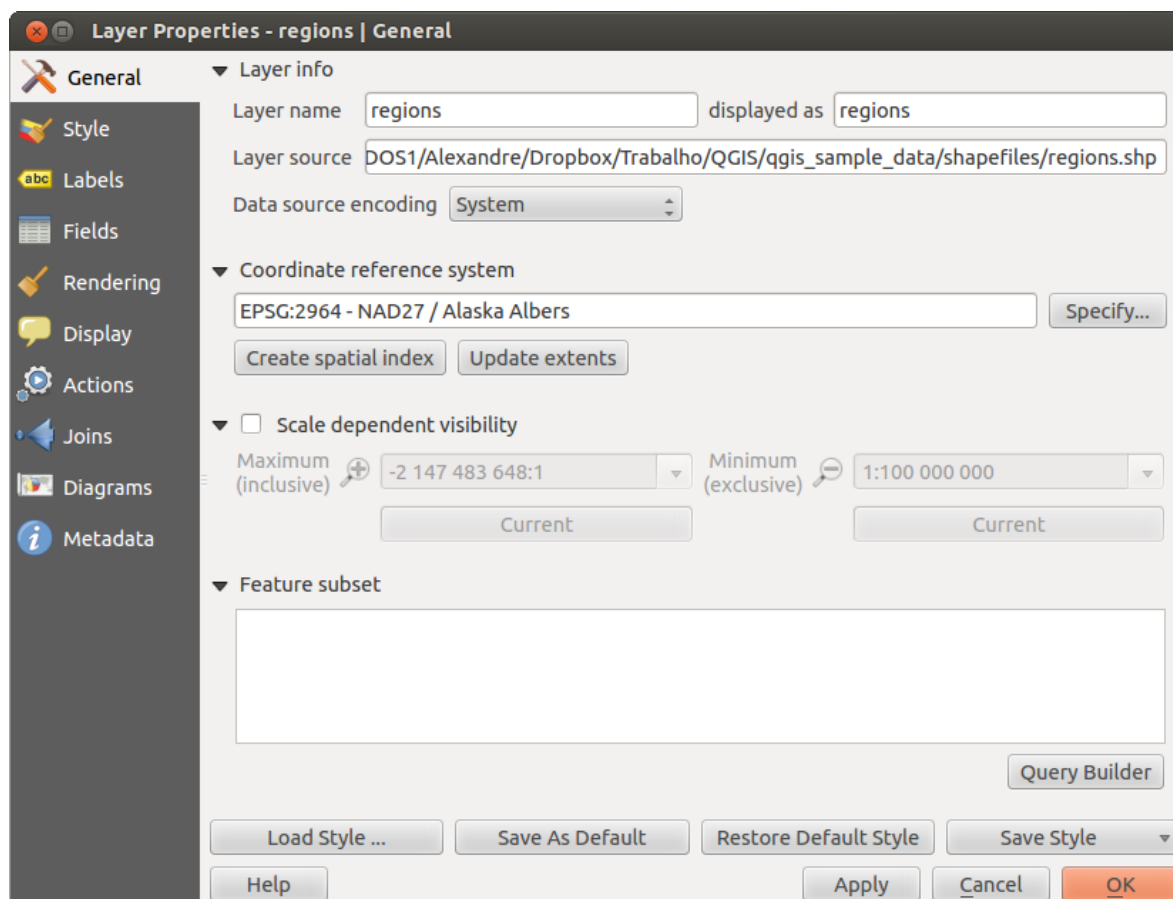




Figure 12.9: Vector Layer Properties Dialog 

12.3.1 Menu Estilo

The *Style* menu provides you with a comprehensive tool for rendering and symbolizing your vector data. You can use *Layer rendering* → tools that are common to all vector data, as well as special symbolizing tools that were designed for the different kinds of vector data.

Renderers

The renderer is responsible for drawing a feature together with the correct symbol. There are four types of renderers: single symbol, categorized, graduated and rule-based. There is no continuous color renderer, because it is in fact only a special case of the graduated renderer. The categorized and graduated renderers can be created by specifying a symbol and a color ramp - they will set the colors for symbols appropriately. For point layers, there is a point displacement renderer available. For each data type (points, lines and polygons), vector symbol layer types are available. Depending on the chosen renderer, the *Style* menu provides different additional sections. On the bottom right of the symbology dialog, there is a **[Symbol]** button, which gives access to the Style Manager (see *Presentation*). The Style Manager allows you to edit and remove existing symbols and add new ones.

After having made any needed changes, the symbol can be added to the list of current style symbols (using [Symbol]  *Save in symbol library*), and then it can easily be used in the future. Furthermore, you can use the [Save Style]  button to save the symbol as a QGIS layer style file (.qml) or SLD file (.sld). SLDs can be exported from any type of renderer – single symbol, categorized, graduated or rule-based – but when importing an SLD, either a single symbol or rule-based renderer is created. That means that categorized or graduated styles are converted to rule-based. If you want to preserve those renderers, you have to stick to the QML format. On the other hand, it can be very handy sometimes to have this easy way of converting styles to rule-based.

Se você alterar o tipo de processador ao definir o estilo de uma camada de vetor as configurações feitas para o símbolo serão mantidas. Esteja ciente de que este procedimento só funciona para uma mudança. Se você repetir a alteração do tipo de renderizador as configurações para o símbolo irão se perder.

If the datasource of the layer is a database (PostGIS or Spatialite for example), you can save your layer style inside a table of the database. Just click on *Save Style* combobox and choose **Save in database** item then fill in the dialog to define a style name, add a description, an ui file and if the style is a default style. When loading a layer from the database, if a style already exists for this layer, QGIS will load the layer and its style. You can add several style in the database. Only one will be the default style anyway.

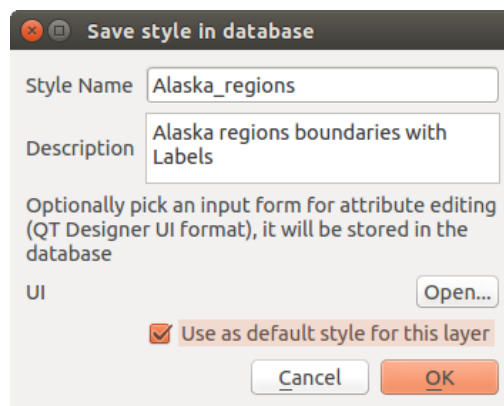


Figure 12.10: Save Style in database Dialog 

Dica: Seleção e mudança de símbolos múltiplos

A simbologia permite que você selecione vários símbolos e clique no direito para mudar de cor, transparência, tamanho ou largura das entradas selecionadas.

Single Symbol Renderer

The Single Symbol Renderer is used to render all features of the layer using a single user-defined symbol. The properties, which can be adjusted in the *Style* menu, depend partially on the type of layer, but all types share the following dialog structure. In the top-left part of the menu, there is a preview of the current symbol to be rendered. On the right part of the menu, there is a list of symbols already defined for the current style, prepared to be used by selecting them from the list. The current symbol can be modified using the menu on the right side. If you click on the first level in the *Symbol layers* dialog on the left side, it's possible to define basic parameters like *Size*, *Transparency*, *color* and *Rotation*. Here, the layers are joined together.

In any spinbox in this dialog you can enter expressions. E.g. you can calculate simple math like multiplying the existing size of a point by 3 without resorting to a calculator.

If you click on the second level in the *Symbol layers* dialog a 'Data-defined override' for nearly all settings is possible. When using a data-defined color one may want to link the color to a field 'budget'. Here a comment functionality is inserted.

```
/* This expression will return a color code depending on the field value.
 * Negative value: red
 * 0 value: yellow
 * Positive value: green
```

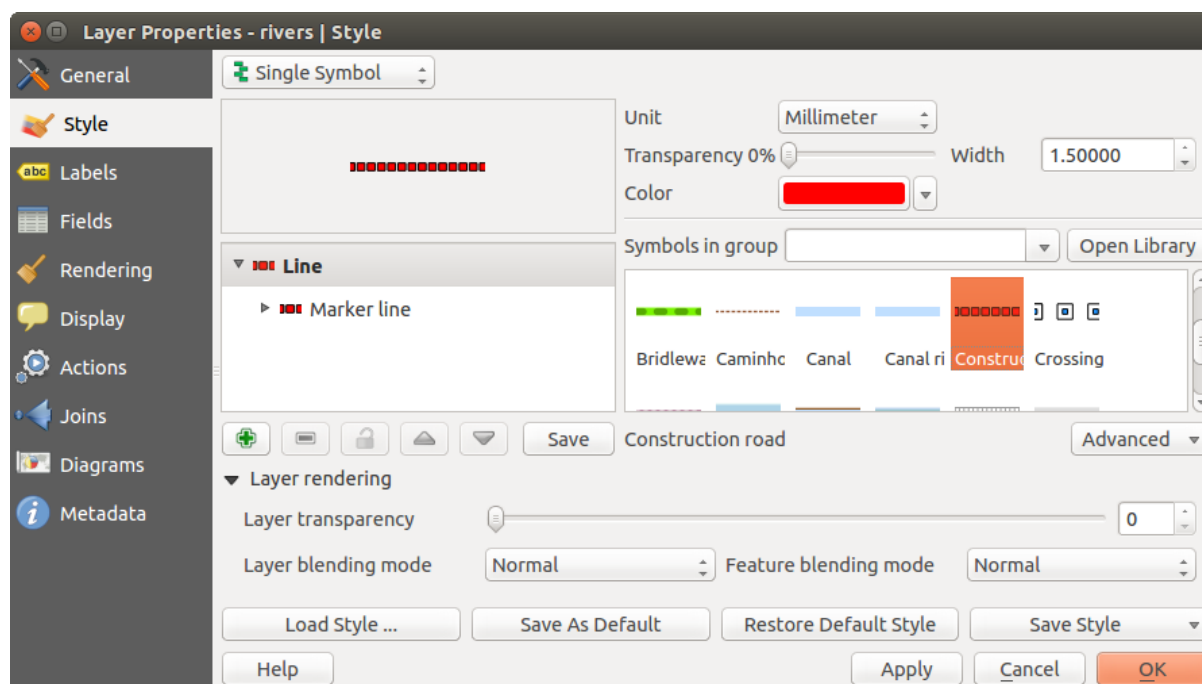


Figure 12.11: Single symbol line properties 🐧

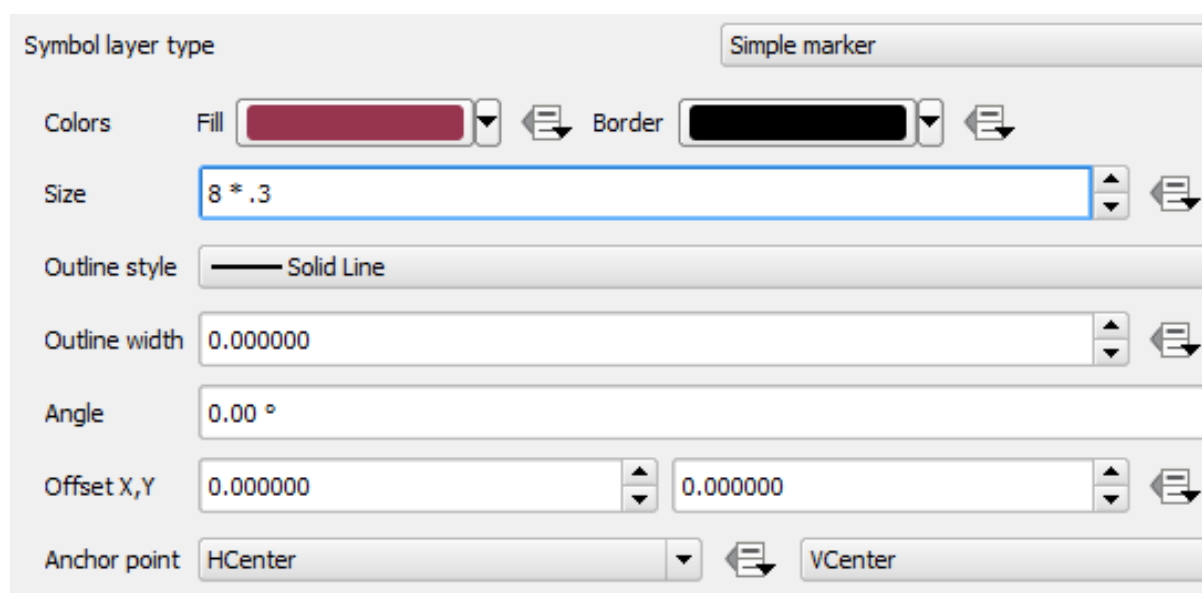


Figure 12.12: Expression in Size spinbox 🐧

```

*/
CASE
  WHEN value < 0 THEN '#DC143C' -- Negative value: red
  WHEN value = 0 THEN '#CCCC00' -- Value 0: yellow
  ELSE '#228B22'                -- Positive value: green
END

```

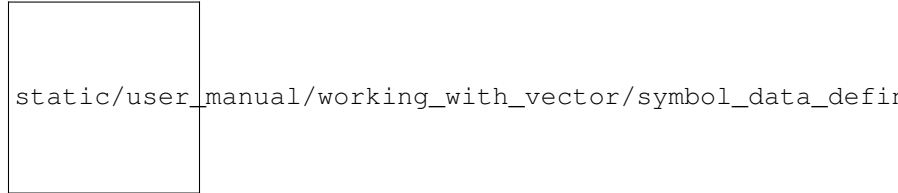


Figure 12.13: Data-defined symbol with Edit... menu

Categorized Renderer

The Categorized Renderer is used to render all features from a layer, using a single user-defined symbol whose color reflects the value of a selected feature's attribute. The *Style* menu allows you to select:

- The attribute (using the Column listbox or the **E...** *Set column expression* function, see *Expressões*)
- The symbol (using the Symbol dialog)
- The colors (using the color Ramp listbox)

Then click on **Classify** button to create classes from the distinct value of the attribute column. Each classes can be disabled unchecking the checkbox at the left of the class name.

You can change symbol, value and/or label of the class, just double click on the item you want to change.

Right-click shows a contextual menu to **Copy/Paste**, **Change color**, **Change transparency**, **Change output unit**, **Change symbol width**.

The [**Advanced**] button in the lower-right corner of the dialog allows you to set the fields containing rotation and size scale information. For convenience, the center of the menu lists the values of all currently selected attributes together, including the symbols that will be rendered.

The example in [figure_symbology_6](#) shows the category rendering dialog used for the rivers layer of the QGIS sample dataset.

Graduated Renderer

The Graduated Renderer is used to render all the features from a layer, using a single user-defined symbol whose color reflects the assignment of a selected feature's attribute to a class.

Like the Categorized Renderer, the Graduated Renderer allows you to define rotation and size scale from specified columns.

Also, analogous to the Categorized Renderer, the *Style* tab allows you to select:

- The attribute (using the Column listbox or the **E...** *Set column expression* function, see *Expressões* chapter)
- The symbol (using the Symbol Properties button)
- The colors (using the color Ramp list)

Additionally, you can specify the number of classes and also the mode for classifying features within the classes (using the Mode list). The available modes are:

- Intervalo Igual: cada classe tem o mesmo tamanho (por exemplo, valores de 0 a 16 e com 4 classes, cada classe tem um tamanho 4);
- Quantil: cada classe terá o mesmo número de elementos no interior (a idéia de uma caixa de plotagem);
- Quebras naturais (Jenks): a variância dentro de cada classe é mínima, enquanto a variação entre as classes é máxima;

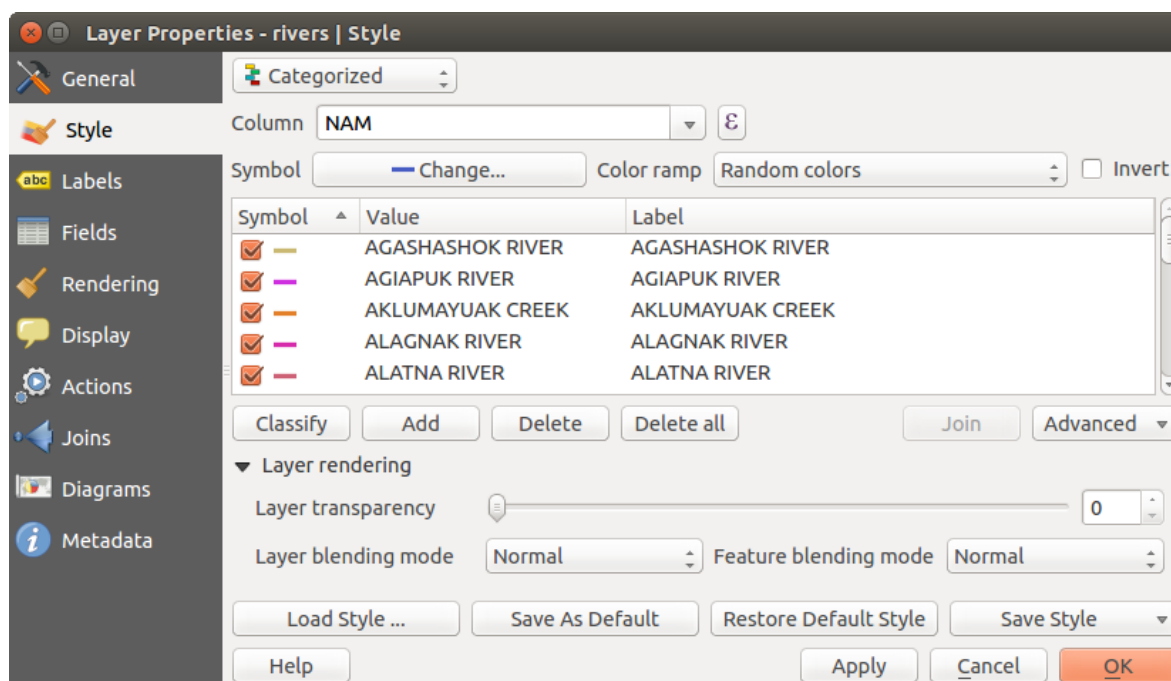


Figure 12.14: Categorized Symbolizing options

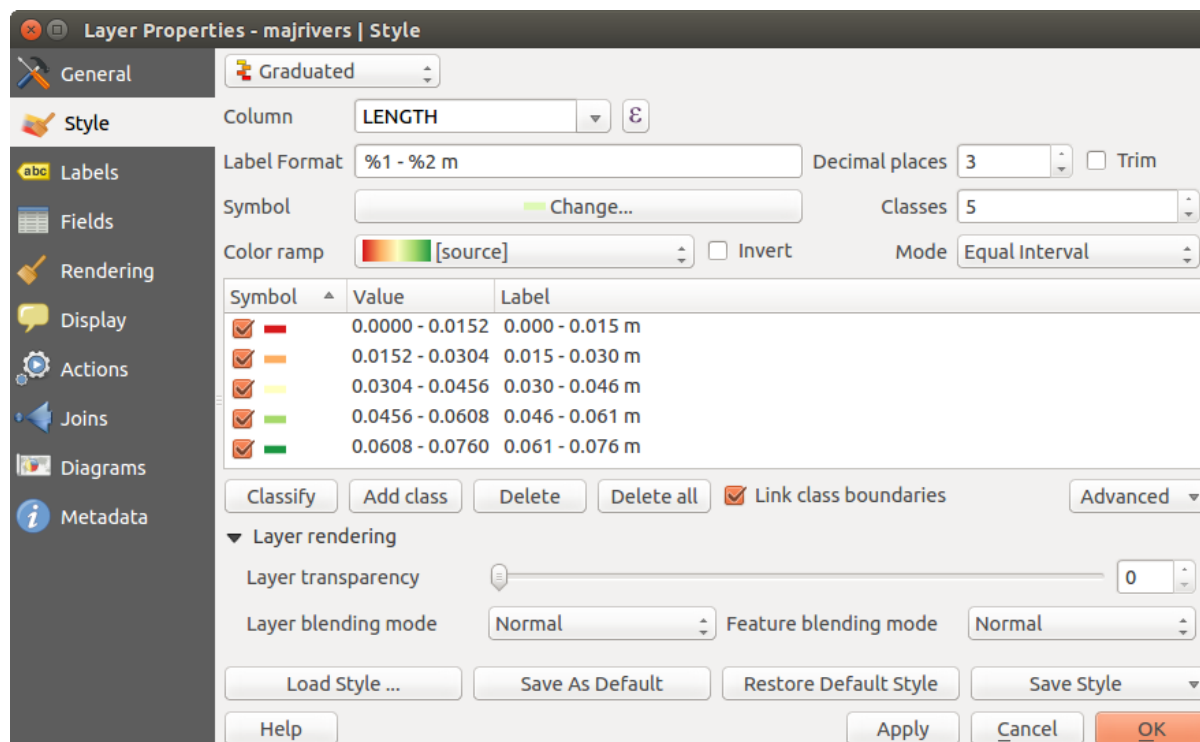


Figure 12.15: Graduated Symbolizing options

- Desvio Padrão: classes são construídas de acordo com os valores do desvio padrão;
- Pretty Breaks: the same of natural breaks but the extremes number of each class are integers.

A caixa de listagem na parte central da lista do menu *Estilo* as classes juntamente com as suas faixas, etiquetas e símbolos que serão renderizados.


Click on **Classify** button to create classes using the choosen mode. Each classes can be disabled unchecking the checkbox at the left of the class name.

You can change symbol, value and/or label of the clic, just double clicking on the item you want to change.

Right-click shows a contextual menu to **Copy/Paste**, **Change color**, **Change transparency**, **Change output unit**, **Change symbol width**.

The example in [figure_symbology_7](#) shows the graduated rendering dialog for the rivers layer of the QGIS sample dataset.


Dica: Mapas Temáticos usando uma expressão

Categorized and graduated thematic maps can now be created using the result of an expression. In the properties dialog for vector layers, the attribute chooser has been augmented with a  *Set column expression* function. So now you no longer need to write the classification attribute to a new column in your attribute table if you want the classification attribute to be a composite of multiple fields, or a formula of some sort.

Rule-based rendering

The Rule-based Renderer is used to render all the features from a layer, using rule based symbols whose color reflects the assignment of a selected feature's attribute to a class. The rules are based on SQL statements. The dialog allows rule grouping by filter or scale, and you can decide if you want to enable symbol levels or use only the first-matched rule.

The example in [figure_symbology_8](#) shows the rule-based rendering dialog for the rivers layer of the QGIS sample dataset.

To create a rule, activate an existing row by double-clicking on it, or click on '+' and click on the new rule. In the *Rule properties* dialog, you can define a label for the rule. Press the  button to open the expression string builder. In the **Function List**, click on *Fields and Values* to view all attributes of the attribute table to be searched. To add an attribute to the field calculator **Expression** field, double click its name in the *Fields and Values* list. Generally, you can use the various fields, values and functions to construct the calculation expression, or you can just type it into the box (see *Expressões*). You can create a new rule by copying and pasting an existing rule with the right mouse button. You can also use the 'ELSE' rule that will be run if none of the other rules on that level match. Since QGIS 2.8 the rules appear in a tree hierarchy in the map legend. Just double-klick the rules in the map legend and the Style menu of the layer properties appears showing the rule that is the background for the symbol in the tree.

Point displacement

The Point Displacement Renderer works to visualize all features of a point layer, even if they have the same location. To do this, the symbols of the points are placed on a displacement circle around a center symbol.

Dica: Exportar simbologia vetorial

You have the option to export vector symbology from QGIS into Google *.kml, *.dxf and MapInfo *.tab files. Just open the right mouse menu of the layer and click on *Save selection as* → to specify the name of the output file and its format. In the dialog, use the *Symbology export* menu to save the symbology either as *Feature symbology* → or as *Symbol layer symbology* →. If you have used symbol layers, it is recommended to use the second setting.

Inverted Polygon

Inverted polygon renderer allows user to define a symbol to fill in outside of the layer's polygons. As before you can select subrenderers. These subrenderers are the same as for the main renderers.

Dica: Switch quickly between styles

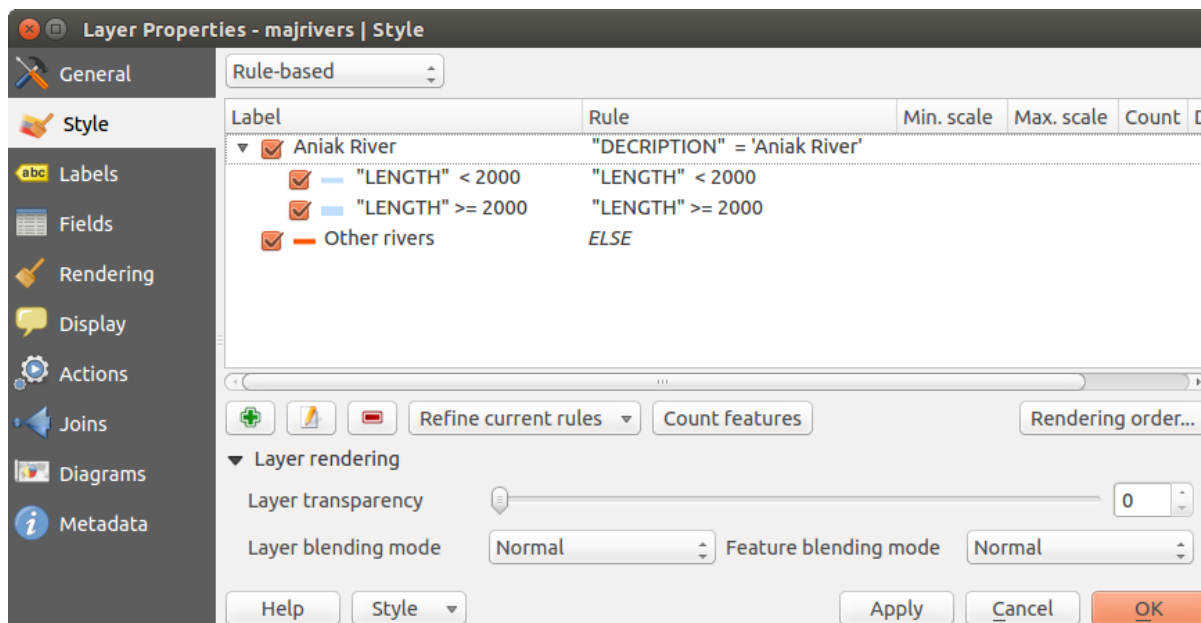



Figure 12.16: Rule-based Symbolizing options 

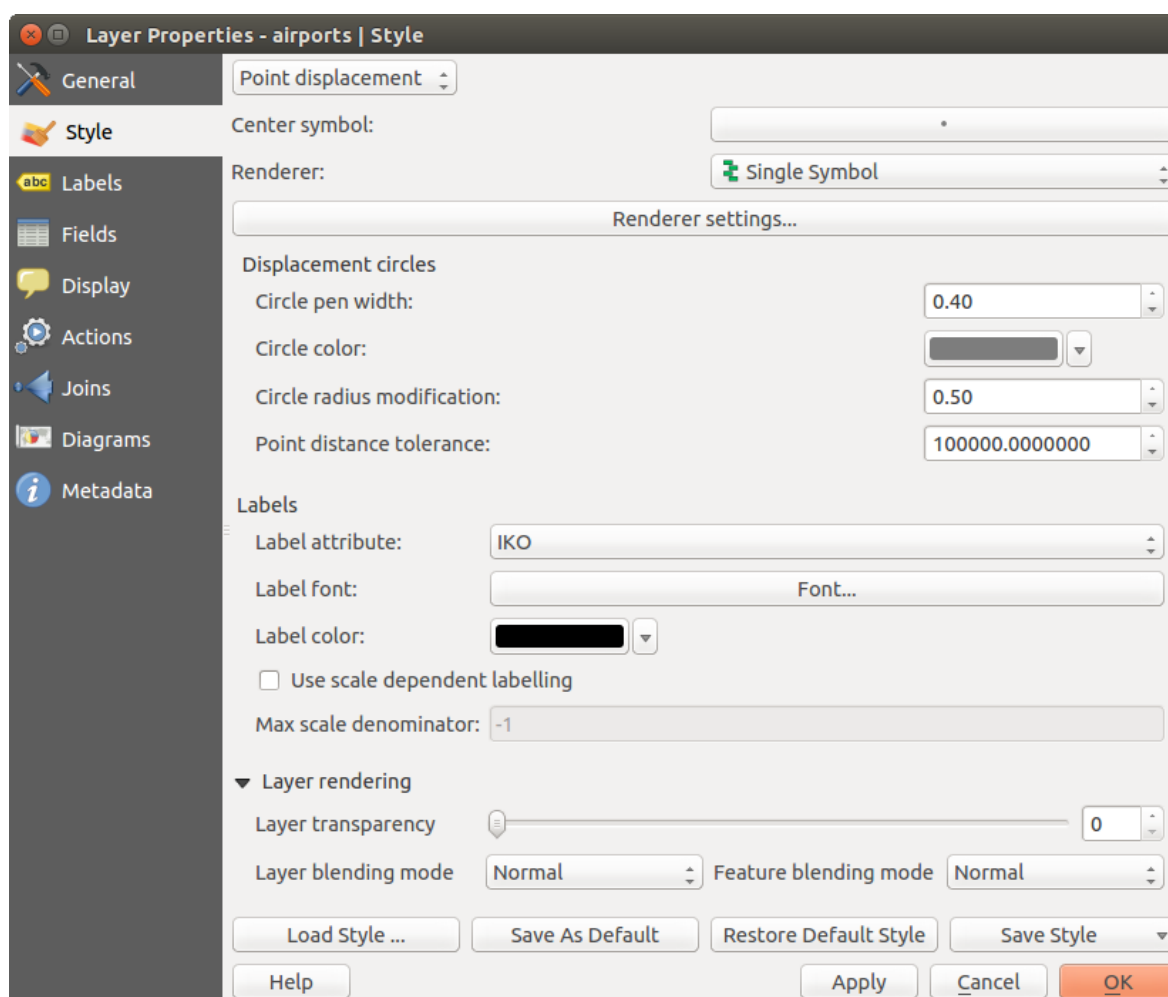



Figure 12.17: Point displacement dialog 

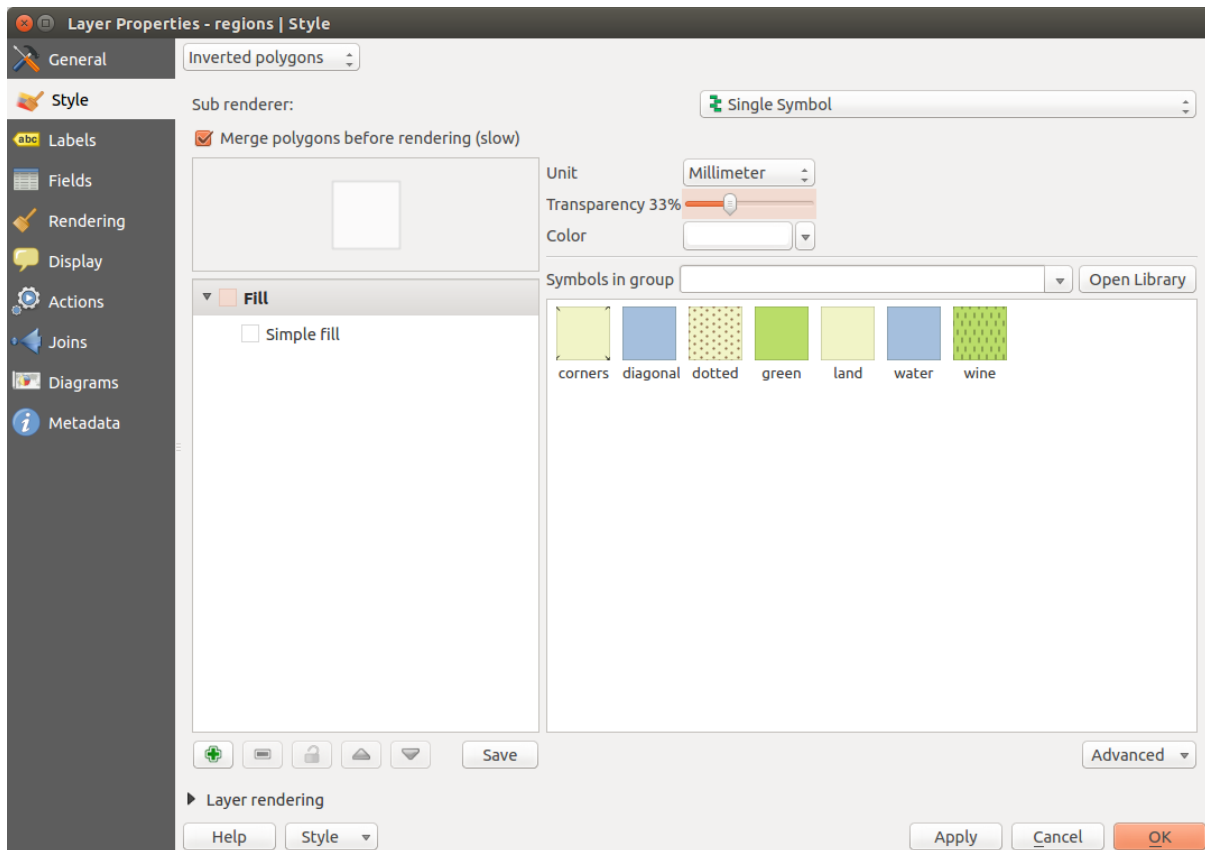






Figure 12.18: Inverted Polygon dialog 

Once you created one of the above mentioned styles you can right-click on the layer and choose *Styles* → *Add* to save your style. Now you can easily switch between styles you created using the *Styles* → menu again.




Heatmap


With the Heatmap renderer you can create live dynamic heatmaps for (multi)point layers. You can specify the heatmap radius in pixels, mm or map units, choose a color ramp for the heatmap style and use a slider for selecting a tradeoff between render speed and quality. When adding or removing a feature the heatmap renderer updates the heatmap style automatically.

Color Picker

Regardless the type of style to be used, the *select color* dialog will show when you click to choose a color - either border or fill color. This dialog has four different tabs which allow you to select colors by  color ramp,  color wheel,  color swatches or  color picker.

Whatever method you use, the selected color is always described through color sliders for HSV (Hue, Saturation, Value) and RGB (Red, Green, Blue) values. There is also an *opacity* slider to set transparency level. On the lower left part of the dialog you can see a comparison between the *current* and the *new* color you are presently selecting and on the lower right part you have the option to add the color you just tweaked into a color slot button.

With  color ramp or with  color wheel, you can browse to all possible color combinations. There are other possibilities though. By using *color swatches*  you can choose from a preselected list. This selected list is populated with one of three methods: *Recent colors*, *Standard colors* or *Project colors*

Another option is to use the  color picker which allows you to sample a color from under your mouse pointer at

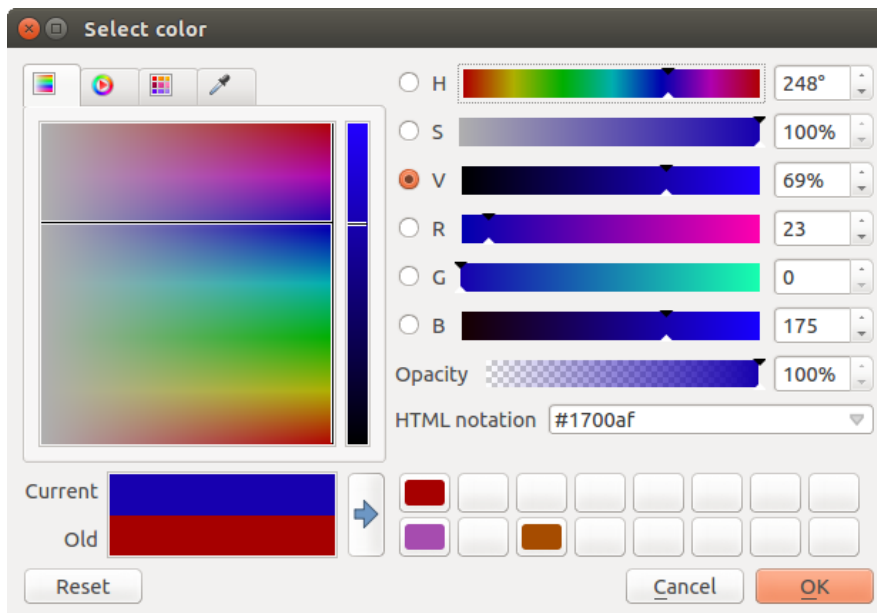


Figure 12.19: Color picker ramp tab 🐧

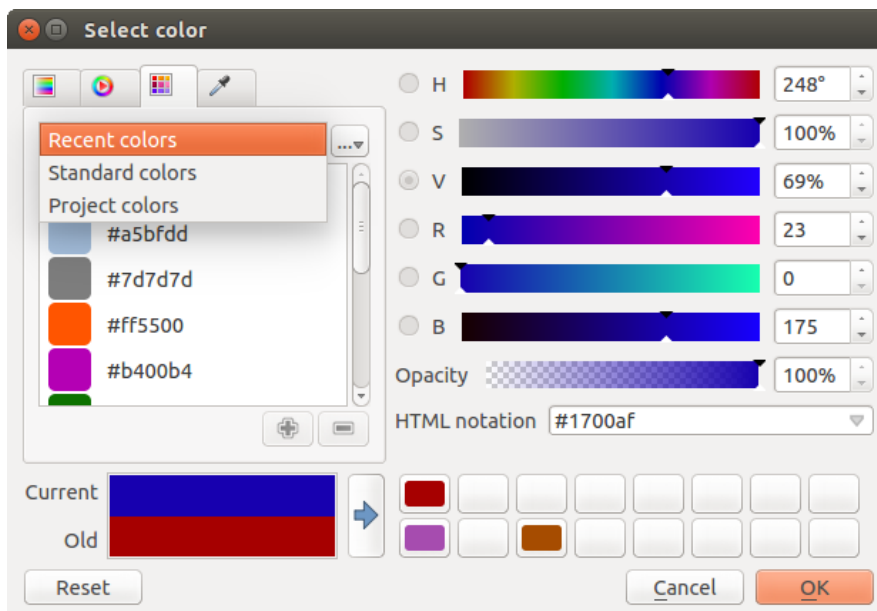


Figure 12.20: Color picker swatcher tab 🐧

any part of QGIS or even from another application by pressing the space bar. Please note that the color picker is OS dependent and is currently not supported by OSX.

Dica: quick color picker + copy/paste colors

You can quickly choose from *Recent colors*, from *Standard colors* or simply *copy* or *paste* a color by clicking the drop-down arrow that follows a current color box.

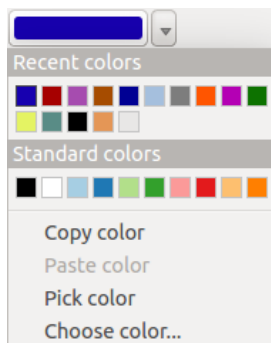




Figure 12.21: Quick color picker menu 

Renderização da camada

- : guilabel: *Transparência da camada* | deslizante !: Você pode fazer a camada subjacente na tela do mapa visível com esta ferramenta. Use o controle deslizante para se adaptar a visibilidade de sua camada de vetor para suas necessidades. Você também pode fazer uma definição precisa do percentual de visibilidade no menu ao lado do controle deslizante.
- *Layer blending mode* and *Feature blending mode*: You can achieve special rendering effects with these tools that you may previously only know from graphics programs. The pixels of your overlaying and underlaying layers are mixed through the settings described below.
 - Normal: This is the standard blend mode, which uses the alpha channel of the top pixel to blend with the pixel beneath it. The colors aren't mixed.
 - Lighten: This selects the maximum of each component from the foreground and background pixels. Be aware that the results tend to be jagged and harsh.
 - Screen: Light pixels from the source are painted over the destination, while dark pixels are not. This mode is most useful for mixing the texture of one layer with another layer (e.g., you can use a hillshade to texture another layer).
 - Dodge: Dodge will brighten and saturate underlying pixels based on the lightness of the top pixel. So, brighter top pixels cause the saturation and brightness of the underlying pixels to increase. This works best if the top pixels aren't too bright; otherwise the effect is too extreme.
 - Addition: This blend mode simply adds pixel values of one layer with the other. In case of values above one (in the case of RGB), white is displayed. This mode is suitable for highlighting features.
 - Darken: This creates a resultant pixel that retains the smallest components of the foreground and background pixels. Like lighten, the results tend to be jagged and harsh.
 - Multiply: Here, the numbers for each pixel of the top layer are multiplied with the corresponding pixels for the bottom layer. The results are darker pictures.
 - Burn: Darker colors in the top layer cause the underlying layers to darken. Burn can be used to tweak and colorise underlying layers.
 - Overlay: This mode combines the multiply and screen blending modes. In the resulting picture, light parts become lighter and dark parts become darker.


- Soft light: This is very similar to overlay, but instead of using multiply/screen it uses color burn/dodge. This is supposed to emulate shining a soft light onto an image.
- Hard light: Hard light is also very similar to the overlay mode. It's supposed to emulate projecting a very intense light onto an image.
- Difference: Difference subtracts the top pixel from the bottom pixel, or the other way around, to always get a positive value. Blending with black produces no change, as the difference with all colors is zero.
- Subtract: This blend mode simply subtracts pixel values of one layer from the other. In case of negative values, black is displayed.


12.3.2 Menu Rótulos

The  Labels core application provides smart labeling for vector point, line and polygon layers, and it only requires a few parameters. This new application also supports on-the-fly transformed layers. The core functions of the application have been redesigned. In QGIS, there are a number of other features that improve the labeling. The following menus have been created for labeling the vector layers:

- Texto
- Formatação
- Buffer
- Pano de fundo
- Sombra
- Localização
- Desenhando

Let us see how the new menus can be used for various vector layers. **Labeling point layers**

Start QGIS and load a vector point layer. Activate the layer in the legend and click on the  Layer Labeling Options icon in the QGIS toolbar menu.

The first step is to activate the *Label this layer with* checkbox and select an attribute column to use for labeling. Click  if you want to define labels based on expressions - See [labeling_with_expressions](#).

The following steps describe a simple labeling without using the *Data defined override* functions, which are situated next to the drop-down menus.

You can define the text style in the *Text* menu (see [Figure_labels_1](#)). Use the *Type case* option to influence the text rendering. You have the possibility to render the text 'All uppercase', 'All lowercase' or 'Capitalize first letter'. Use the blend modes to create effects known from graphics programs (see [blend_modes](#)).

In the *Formatting* menu, you can define a character for a line break in the labels with the 'Wrap on character' function. Use the *Formatted numbers* option to format the numbers in an attribute table. Here, decimal places may be inserted. If you enable this option, three decimal places are initially set by default.

To create a buffer, just activate the *Draw text buffer* checkbox in the *Buffer* menu. The buffer color is variable. Here, you can also use blend modes (see [blend_modes](#)).

If the *color buffer's fill* checkbox is activated, it will interact with partially transparent text and give mixed color transparency results. Turning off the buffer fill fixes that issue (except where the interior aspect of the buffer's stroke intersects with the text's fill) and also allows you to make outlined text.

In the *Background* menu, you can define with *Size X* and *Size Y* the shape of your background. Use *Size type* to insert an additional 'Buffer' into your background. The buffer size is set by default here. The background then consists of the buffer plus the background in *Size X* and *Size Y*. You can set a *Rotation* where you can choose between 'Sync with label', 'Offset of label' and 'Fixed'. Using 'Offset of label' and 'Fixed', you can rotate the

background. Define an *Offset X,Y* with X and Y values, and the background will be shifted. When applying *Radius X,Y*, the background gets rounded corners. Again, it is possible to mix the background with the underlying layers in the map canvas using the *Blend mode* (see [blend_modes](#)).

Use the *Shadow* menu for a user-defined *Drop shadow*. The drawing of the background is very variable. Choose between 'Lowest label component', 'Text', 'Buffer' and 'Background'. The *Offset* angle depends on the orientation of the label. If you choose the *Use global shadow* checkbox, then the zero point of the angle is always oriented to the north and doesn't depend on the orientation of the label. You can influence the appearance of the shadow with the *Blur radius*. The higher the number, the softer the shadows. The appearance of the drop shadow can also be altered by choosing a blend mode (see [blend_modes](#)).

Choose the *Placement* menu for the label placement and the labeling priority. Using the *Offset from point* setting, you now have the option to use *Quadrants* to place your label. Additionally, you can alter the angle of the label placement with the *Rotation* setting. Thus, a placement in a certain quadrant with a certain rotation is possible. In the *priority* section you can define with which priority the labels are rendered. It interacts with labels of the other vector layers in the map canvas. If there are labels from different layers in the same location then the label with the higher priority will be displayed and the other will be left out.

In the *Rendering* menu, you can define label and feature options. Under *Label options*, you find the scale-based visibility setting now. You can prevent QGIS from rendering only selected labels with the *Show all labels for this layer (including colliding labels)* checkbox. Under *Feature options*, you can define whether every part of a multipart feature is to be labeled. It's possible to define whether the number of features to be labeled is limited and to *Discourage labels from covering features*.

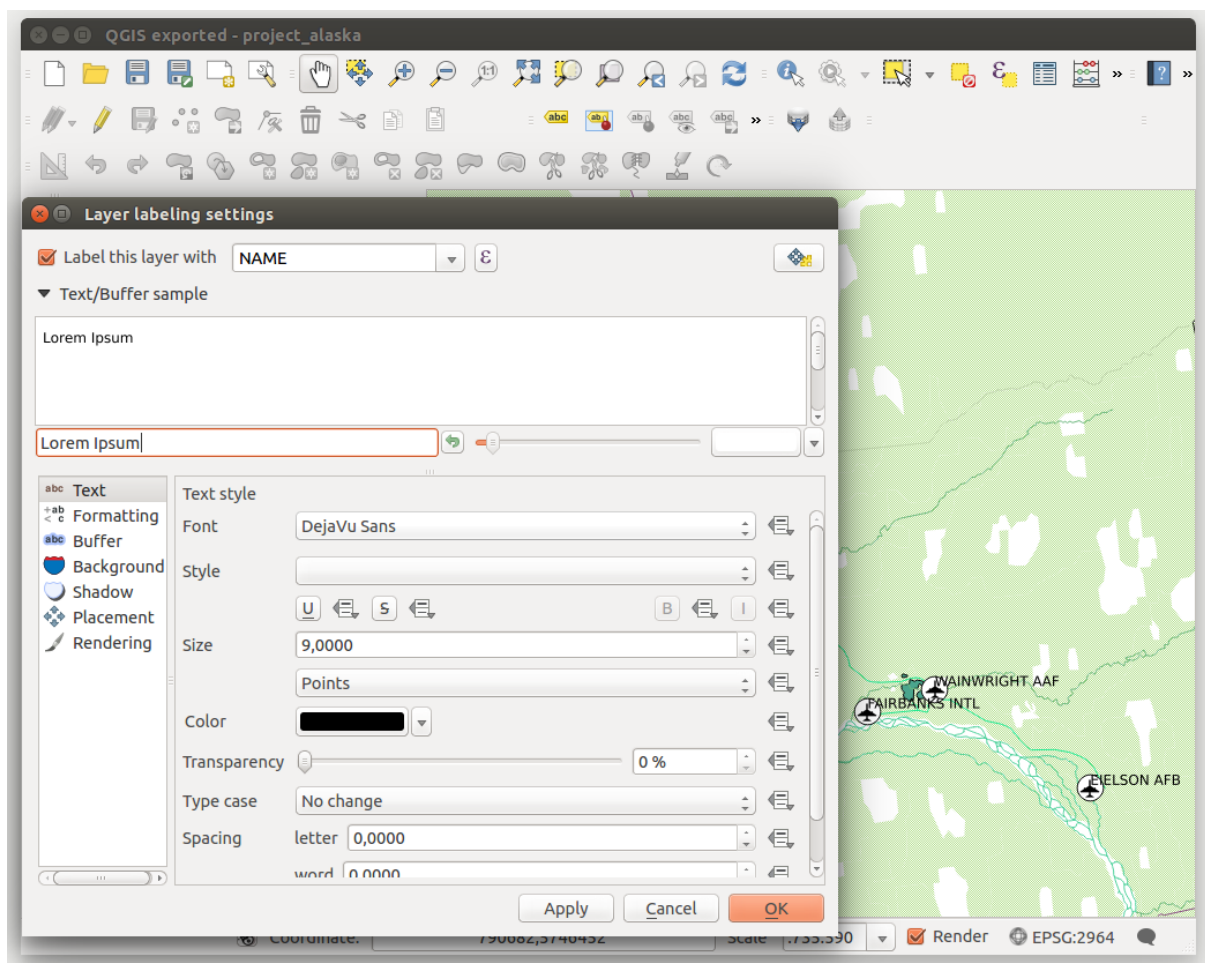




Figure 12.22: Smart labeling of vector point layers 

Labeling line layers

The first step is to activate the *Label this layer* checkbox in the *Label settings* tab and select an attribute column to use for labeling. Click  if you want to define labels based on expressions - See [labeling_with_expressions](#).

After that, you can define the text style in the *Text* menu. Here, you can use the same settings as for point layers.

Also, in the *Formatting* menu, the same settings as for point layers are possible.

The *Buffer* menu has the same functions as described in section [labeling_point_layers](#).

The *Background* menu has the same entries as described in section [labeling_point_layers](#).

Also, the *Shadow* menu has the same entries as described in section [labeling_point_layers](#).


In the *Placement* menu, you find special settings for line layers. The label can be placed *Parallel*, *Curved* or *Horizontal*. With the *Parallel* and *Curved* option, you can define the position *Above line*, *On line* and *Below line*. It's possible to select several options at once. In that case, QGIS will look for the optimal position of the label. Remember that here you can also use the line orientation for the position of the label. Additionally, you can define a *Maximum angle between curved characters* when selecting the *Curved* option (see [Figure_labels_2](#)).

You can set up a minimum distance for repeating labels. Distance can be in mm or in map units.

Some Placement setup will display more options, for example, *Curved* and *Parallel* Placements will allow the user to set up the position of the label (above, below or on the line), *distance* from the line and for *Curved*, the user can also setup inside/outside max angle between curved label. As for point vector layers you have the possibility to define a *Priority* for the labels.

The *Rendering* menu has nearly the same entries as for point layers. In the *Feature options*, you can now *Suppress labeling of features smaller than*.

Labeling polygon layers

The first step is to activate the *Label this layer* checkbox and select an attribute column to use for labeling. Click  if you want to define labels based on expressions - See [labeling_with_expressions](#).

In the *Text* menu, define the text style. The entries are the same as for point and line layers.

The *Formatting* menu allows you to format multiple lines, also similar to the cases of point and line layers.

As with point and line layers, you can create a text buffer in the *Buffer* menu.

Use the *Background* menu to create a complex user-defined background for the polygon layer. You can use the menu also as with the point and line layers.

The entries in the *Shadow* menu are the same as for point and line layers.

In the *Placement* menu, you find special settings for polygon layers (see [Figure_labels_3](#)). *Offset from centroid*, *Horizontal (slow)*, *Around centroid*, *Free* and *Using perimeter* are possible.

In the *Offset from centroid* settings, you can specify if the centroid is of the *visible polygon* or *whole polygon*. That means that either the centroid is used for the polygon you can see on the map or the centroid is determined for the whole polygon, no matter if you can see the whole feature on the map. You can place your label with the quadrants here, and define offset and rotation. The *Around centroid* setting makes it possible to place the label around the centroid with a certain distance. Again, you can define *visible polygon* or *whole polygon* for the centroid. With the *Using perimeter* settings, you can define a position and a distance for the label. For the position, *Above line*, *On line*, *Below line* and *Line orientation dependent position* are possible.

Related to the choice of Label Placement, several options will appear. As for Point Placement you can choose the distance for the polygon outline, repeat the label around the polygon perimeter.

As for point and line vector layers you have the possibility to define a *Priority* for the polygon vector layer.

The entries in the *Rendering* menu are the same as for line layers. You can also use *Suppress labeling of features smaller than* in the *Feature options*. **Define labels based on expressions**

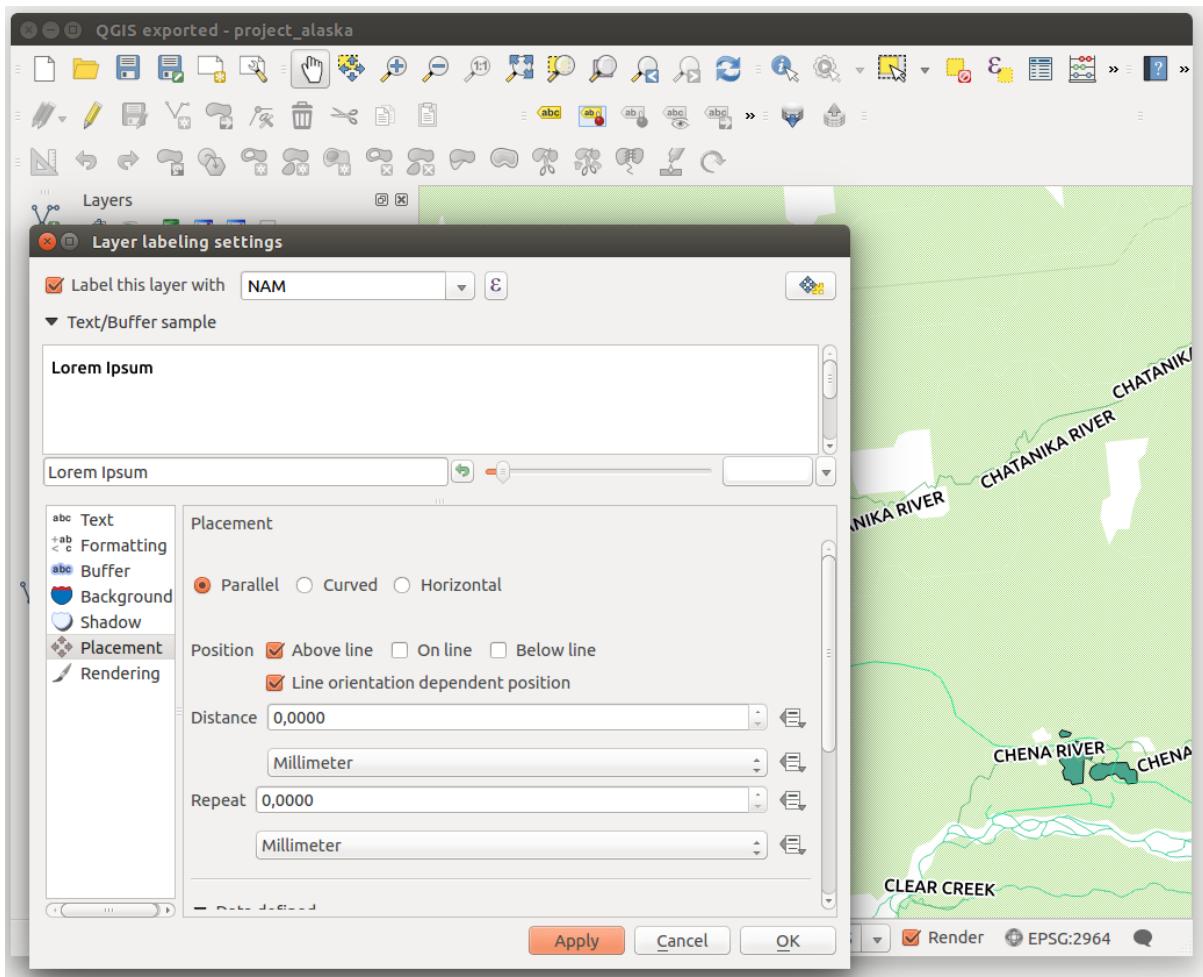



Figure 12.23: Smart labeling of vector line layers 

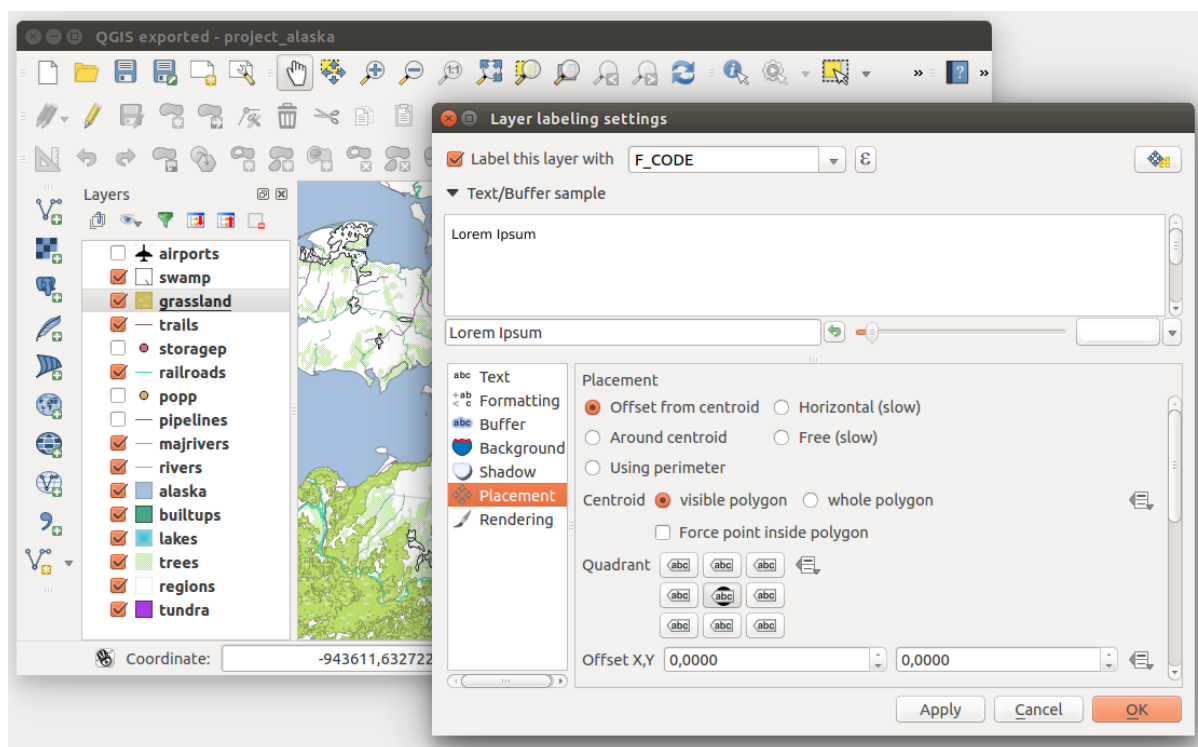





Figure 12.24: Smart labeling of vector polygon layers 

QGIS allows to use expressions to label features. Just click the  icon in the  Labels menu of the properties dialog. In [figure_labels_4](#) you see a sample expression to label the alaska regions with name and area size, based on the field 'NAME_2', some descriptive text and the function '\$area()' in combination with 'format_number()' to make it look nicer.

Expression based labeling is easy to work with. All you have to take care of is, that you need to combine all elements (strings, fields and functions) with a string concatenation sign '||' and that fields are written in "double quotes" and strings in 'single quotes'. Let's have a look at some examples:

```
# label based on two fields 'name' and 'place' with a comma as separator
"name" || ', ' || "place"
```

```
-> John Smith, Paris
```

```
# label based on two fields 'name' and 'place' separated by comma
'My name is ' || "name" || 'and I live in ' || "place"
```

```
-> My name is John Smith and I live in Paris
```

```
# label based on two fields 'name' and 'place' with a descriptive text
# and a line break (\n)
'My name is ' || "name" || '\nI live in ' || "place"
```

```
-> My name is John Smith
    I live in Paris
```

```
# create a multi-line label based on a field and the $area function
# to show the place name and its area size based on unit meter.
'The area of ' || "place" || 'has a size of ' || $area || 'm²'
```

```
-> The area of Paris has a size of 105000000 m²
```

```
# create a CASE ELSE condition. If the population value in field
```

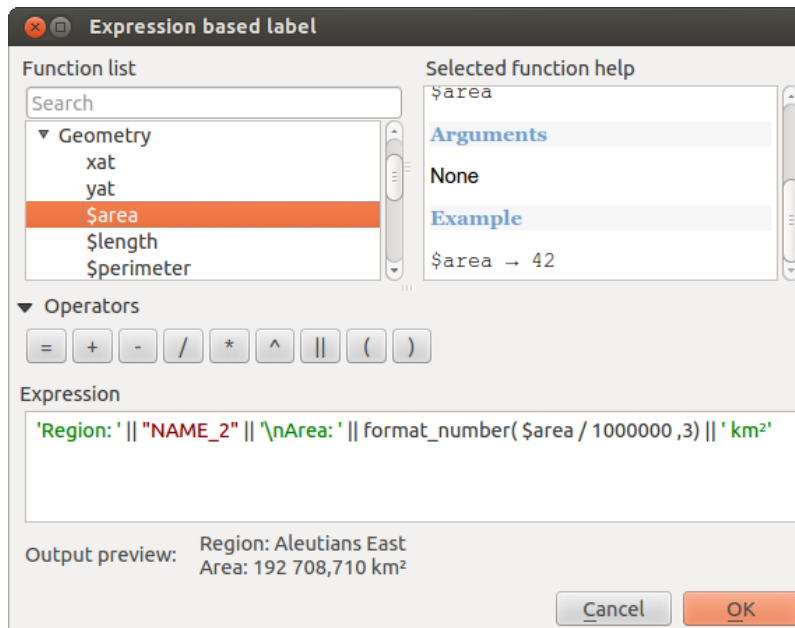



Figure 12.25: Using expressions for labeling 



```
# population is <= 50000 it is a town, otherwise a city.
'This place is a ' || CASE WHEN "population <= 50000" THEN 'town' ELSE 'city' END
```

-> This place is a town





As you can see in the expression builder, you have hundreds of functions available to create simple and very complex expressions to label your data in QGIS. See [Expressões](#) chapter for more information and examples on expressions.

Using data-defined override for labeling

With the data-defined override functions, the settings for the labeling are overridden by entries in the attribute table. You can activate and deactivate the function with the right-mouse button. Hover over the symbol and you see the information about the data-defined override, including the current definition field. We now describe an example using the data-defined override function for the  Move label function (see [figure_labels_5](#)).

1. Import `lakes.shp` from the QGIS sample dataset.
2. Double-click the layer to open the Layer Properties. Click on *Labels* and *Placement*. Select *Offset from centroid*.
3. Look for the *Data defined* entries. Click the  icon to define the field type for the *Coordinate*. Choose 'xlabel' for X and 'ylabel' for Y. The icons are now highlighted in yellow.
4. Zoom em um lago
5. Go to the Label toolbar and click the  icon. Now you can shift the label manually to another position (see [figure_labels_6](#)). The new position of the label is saved in the 'xlabel' and 'ylabel' columns of the attribute table.

12.3.3 Menu campos

 Within the *Fields* menu, the field attributes of the selected dataset can be manipulated. The buttons  New Column and  Delete Column can be used when the dataset is in  Editing mode.

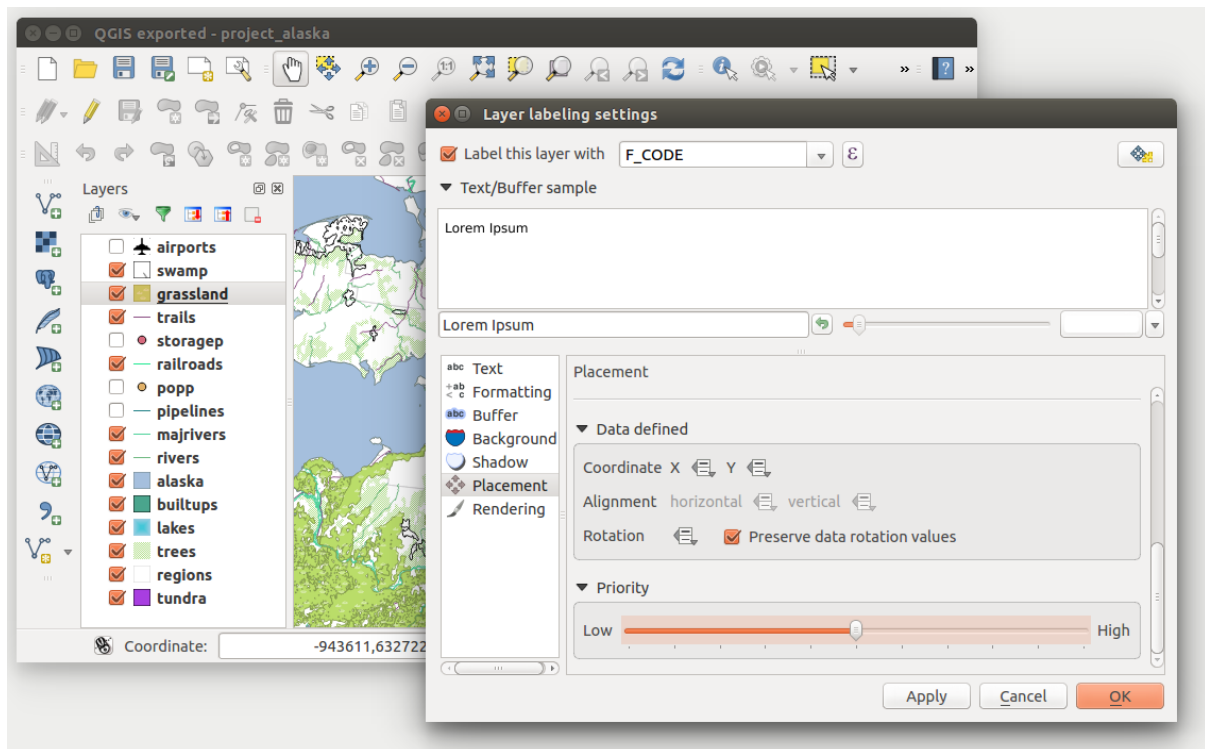


Figure 12.26: Labeling of vector polygon layers with data-defined override 🐧

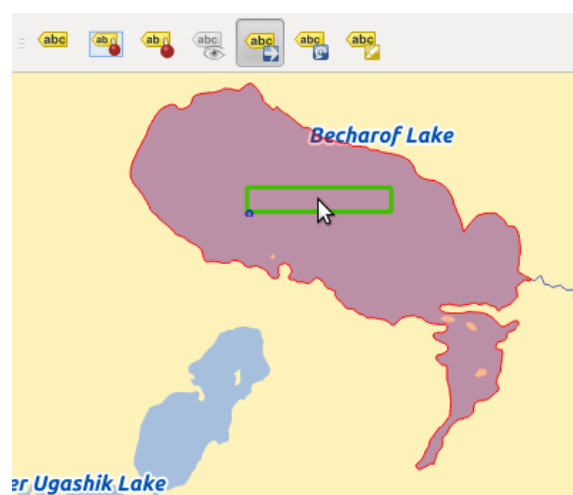


Figure 12.27: Move labels 🐧

Edição de Widget

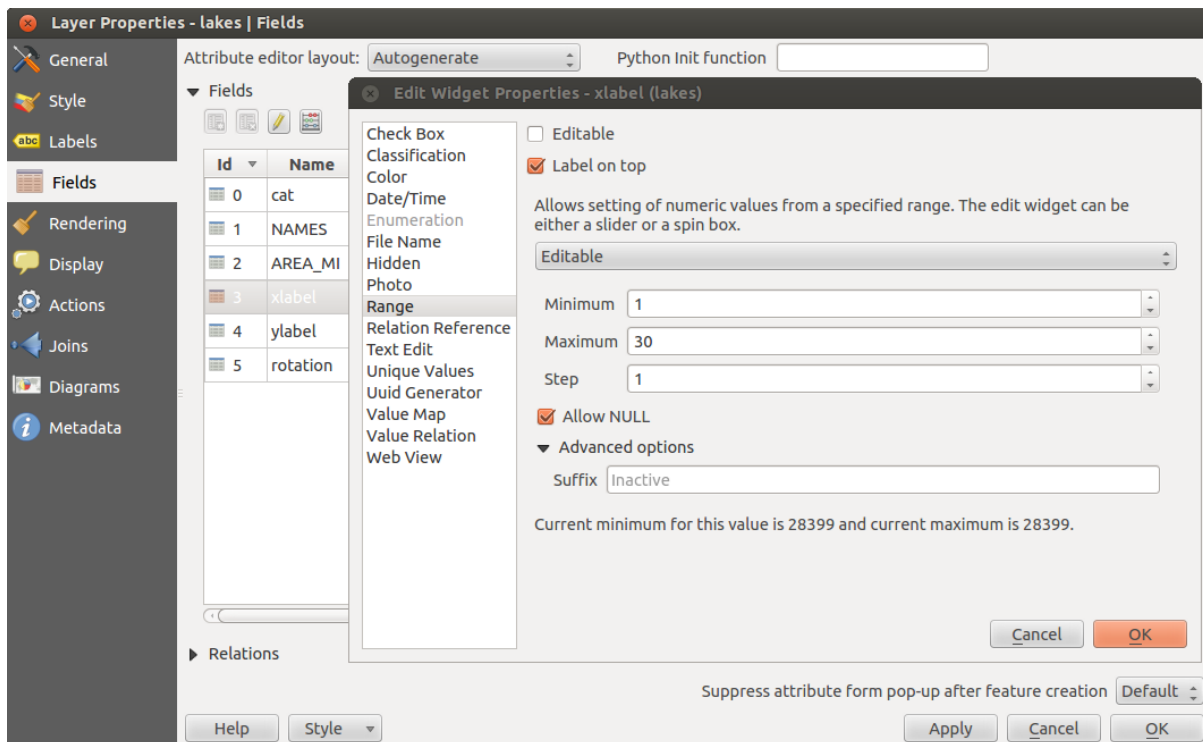


Figure 12.28: Dialog to select an edit widget for an attribute column 🐧



No: guilabel: Menu *Campos*, você também encontrará uma coluna **** ferramenta de edição ****. Esta coluna pode ser utilizada para definir os valores ou variedade de valores que são permitidos para serem adicionados à coluna da tabela de atributos específicos. Se você clicar no **** [edit widget] **** botão, uma janela se abre, onde você pode definir diferentes elementos. Estes elementos são:

- **** Caixa de seleção ****: Exibe uma caixa de seleção e você pode definir qual atributo é adicionado na coluna quando a caixa de seleção é ativada ou não.
- **** Classificação ****: Exibe uma caixa de combinação com os valores utilizados para a classificação, se você tiver escolhido “valor único” como o tipo de legenda: guilabel: *Estilo* menu da caixa de diálogo propriedade
- **Cor**: Exibe um botão de cor permitindo que o usuário escolha uma cor na janela de diálogo de cor.
- **Date/Time**: Displays a line field which can open a calendar widget to enter a date, a time or both. Column type must be text. You can select a custom format, pop-up a calendar, etc.
- **** Enumeração ****: Abre uma caixa de combinação com valores que podem ser usados dentro do tipo de colunas. Atualmente é suportado apenas por provedores de PostgreSQL.
- **** Nome do Arquivo ****: Simplifica a seleção, adicionando uma janela de seleção de arquivos.
- **** Oculto ****: Uma coluna de atributo oculto é invisível. O usuário não é capaz de ver o seu conteúdo.
- **Foto**: Campo que contém o nome do arquivo para a imagem. A largura e altura do campo podem ser definidos.
- **Tamanho**: Permite definir valores numéricos de um tamanho específico. A edição do Widget pode ser um controle deslizante ou uma caixa de rotação.
- **Relation Reference**: This widget lets you embed the feature form of the referenced layer on the feature form of the actual layer. See [Creating one to many relations](#).
- **** Edição de texto **** (padrão): Isto abre um campo de edição de texto que permite que o texto simples ou múltiplas linhas sejam utilizados. Se você escolher várias linhas você também pode escolher o conteúdo html.

- **** Valores únicos ****: O usuário pode selecionar um dos valores já utilizados na tabela de atributos. Se editável é ativado, uma linha de edição é mostrada com suporte para autocompletar, caso contrário, uma caixa de combinação é utilizada.
- **** Gerador UUID ****: Gera um campo UUID (identificador exclusivo universal) somente para leitura, se vazio.
- **** Mapa de Valor ****: uma caixa de combinação com itens pré-definidos. O valor é armazenado no atributo, a descrição é mostrada na caixa de combinação. Você pode definir valores manualmente ou carregá-los a partir de uma camada ou um arquivo CSV.
- **Value Relation**: Offers values from a related table in a combobox. You can select layer, key column and value column.
- **Webview**: Campo que contém o nome do arquivo para a imagem. A largura e altura do campo podem ser definidos.

Nota: QGIS has an advanced 'hidden' option to define your own field widget using python and add it to this impressive list of widgets. It is tricky but it is very well explained in following excellent blog that explains how to create a real time validation widget that can be used like described widgets. See <http://blog.vitu.ch/10142013-1847/write-your-own-qgis-form-elements>

With the **Attribute editor layout**, you can now define built-in forms (see [figure_fields_2](#)). This is useful for data entry jobs or to identify objects using the option auto open form when you have objects with many attributes. You can create an editor with several tabs and named groups to present the attribute fields.

Choose 'Drag and drop designer' and an attribute column. Use the  icon to create a category to insert a tab or a named group (see [figure_fields_3](#)). When creating a new category, QGIS will insert a new tab or named group for the category in the built-in form. The next step will be to assign the relevant fields to a selected category with the  icon. You can create more categories and use the same fields again.

Other options in the dialog are 'Autogenerate' and 'Provide ui-file'.

- 'Autogenerate' just creates editors for all fields and tabulates them.
- The 'Provide ui-file' option allows you to use complex dialogs made with the Qt-Designer. Using a UI-file allows a great deal of freedom in creating a dialog. For detailed information, see <http://nathanw.net/2011/09/05/qgis-tips-custom-feature-forms-with-python-logic/>.

QGIS dialogs can have a Python function that is called when the dialog is opened. Use this function to add extra logic to your dialogs. An example is (in module MyForms.py):

```
def open(dialog, layer, feature):
    geom = feature.geometry()
    control = dialog.findChild(QWidget, "My line edit")
```

Reference in Python Init Function like so: MyForms.open

MyForms.py must live on PYTHONPATH, in .qgis2/python, or inside the project folder.

12.3.4 Menu Geral



Use this menu to make general settings for the vector layer. There are several options available:

Informação da Camada

- Alterar o nome de exibição da camada em: *guilabel: apresentado como*
- Define o: *guilabel: source Camada* da camada de vetor
- Defina o: *guilabel: codificação de fonte de dados* para definir opções específicas do provedor e ser capaz de ler o arquivo

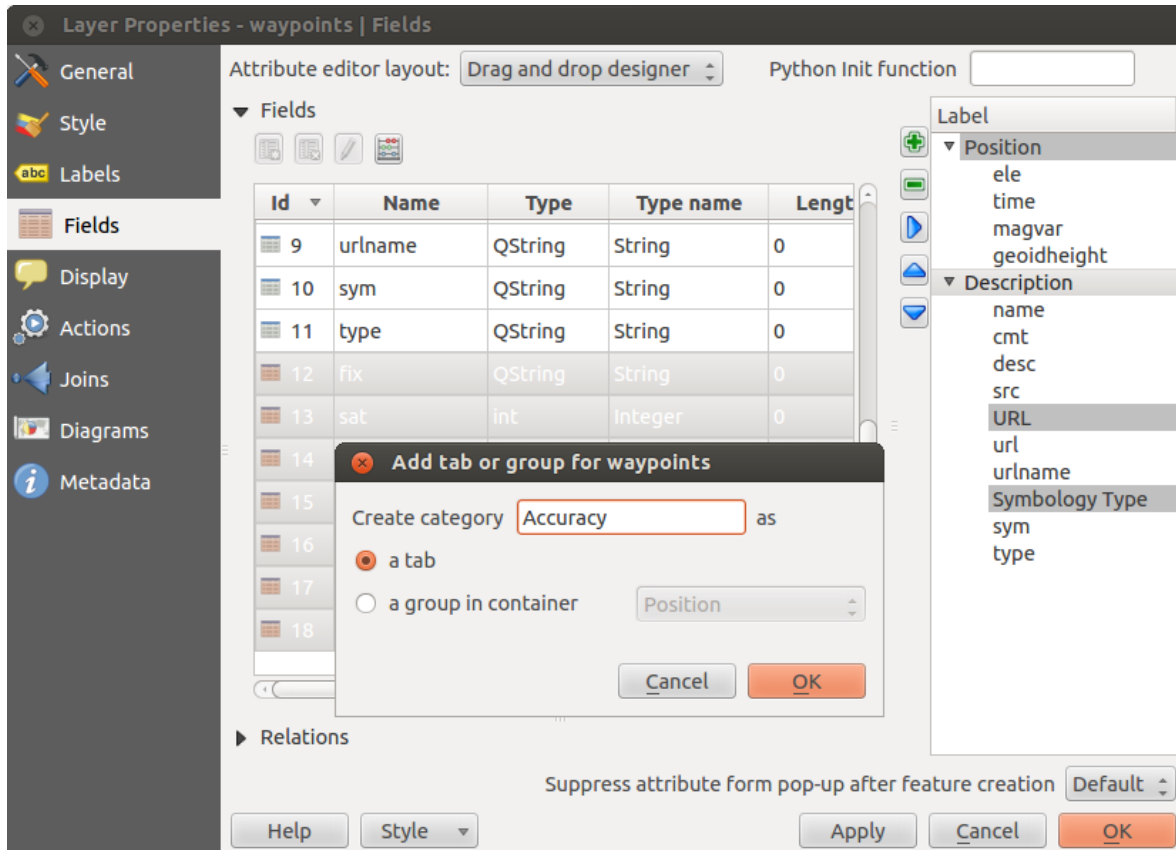


Figure 12.29: Diálogo para criar categorias com o ** |Editor Disposição Atributo **

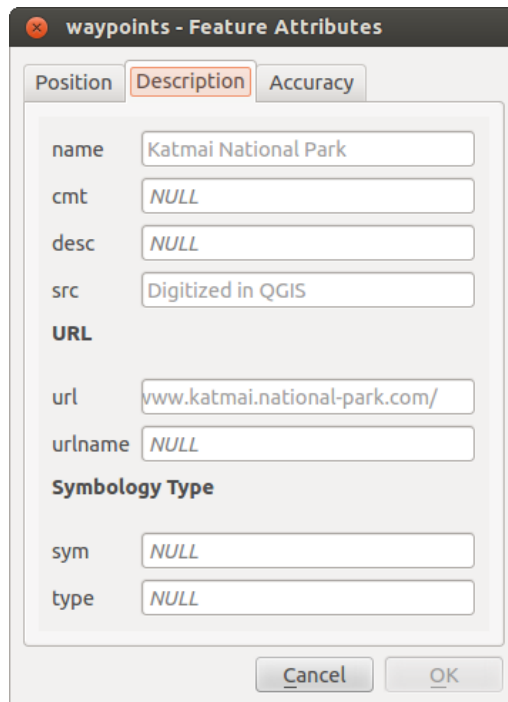


Figure 12.30: Resulting built-in form with tabs and named groups

Sistema de Referência de Coordenadas

- : guilabel: *Especificar* o sistema de referência de coordenadas. Aqui, você pode visualizar ou alterar a projeção da camada vetorial específica.
- Crie um índice espacial (somente para formatos OGR suportados)
- : guilabel: informação *Atualizar Extensões* para uma camada
- Exibir ou alterar a projeção da camada de vetor específico, clicando em: guilabel: *Especifique ...*

Scale dependent visibility

- You can set the *Maximum (inclusive)* and *Minimum (exclusive)* scale. The scale can also be set by the **[Current]** buttons.

Feature subset

- With the **[Query Builder]** button, you can create a subset of the features in the layer that will be visualized (also refer to section *Ferramenta de Consulta*).

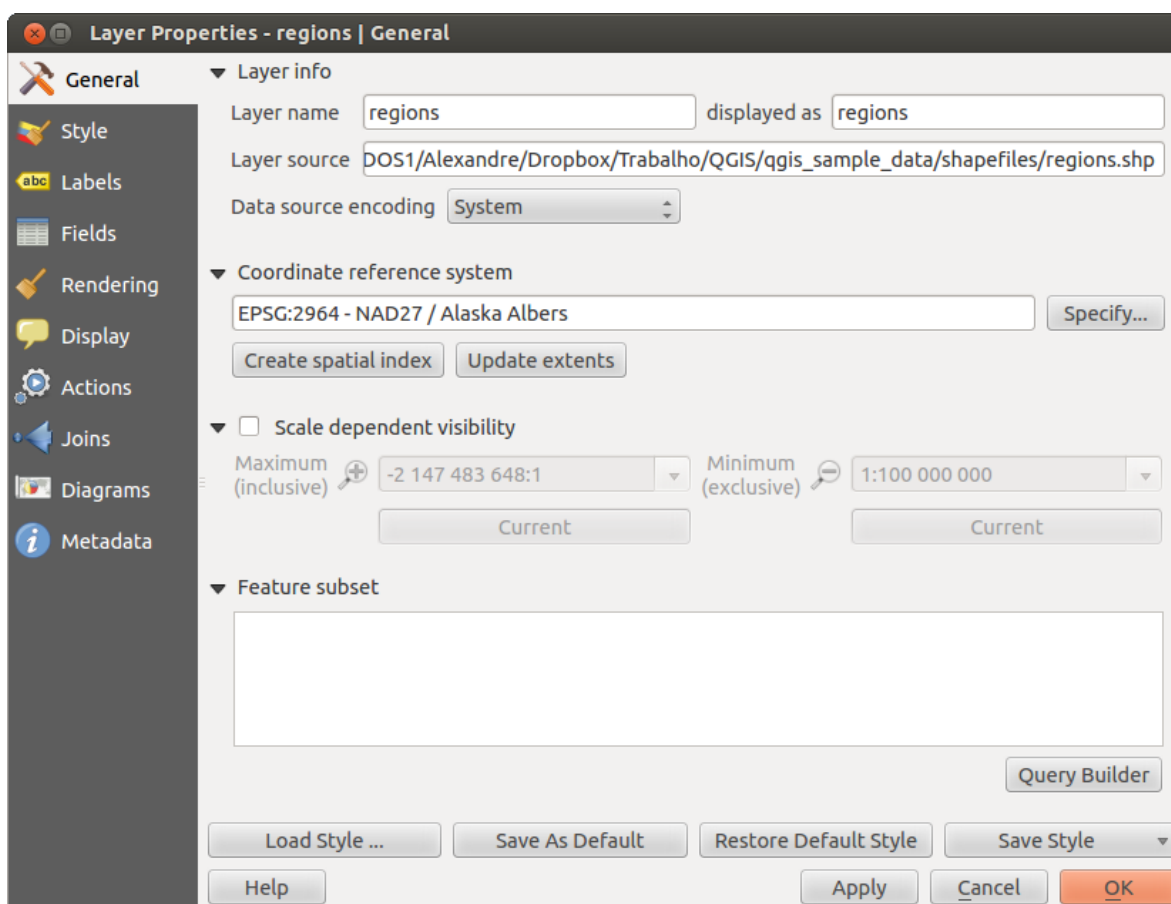




Figure 12.31: General menu in vector layers properties dialog 

12.3.5 Menu Renderizador

QGIS 2.2 introduces support for on-the-fly feature generalisation. This can improve rendering times when drawing many complex features at small scales. This feature can be enabled or disabled in the layer settings using the *Simplify geometry* option. There is also a new global setting that enables generalisation by default for newly added layers (see section *Opções*). **Note:** Feature generalisation may introduce artefacts into your rendered output in some cases. These may include slivers between polygons and inaccurate rendering when using offset-based symbol layers.

12.3.6 Menu Visualização

 This menu is specifically created for Map Tips. It includes a new feature: Map Tip display text in HTML. While you can still choose a *Field* to be displayed when hovering over a feature on the map, it is now possible to insert HTML code that creates a complex display when hovering over a feature. To activate Map Tips, select the menu option *View* → *MapTips*. Figure Display 1 shows an example of HTML code.

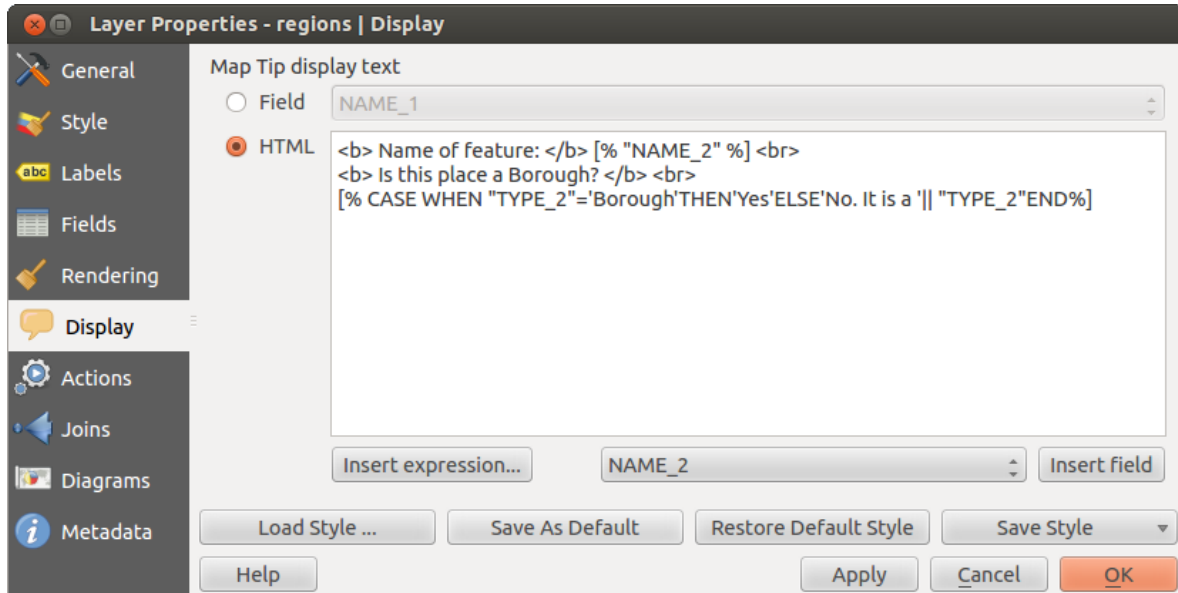




Figure 12.32: HTML code for map tip 



Figure 12.33: Map tip made with HTML code 

12.3.7 Menu de Ações

 QGIS provides the ability to perform an action based on the attributes of a feature. This can be used to perform any number of actions, for example, running a program with arguments built from the attributes of a feature or passing parameters to a web reporting tool.

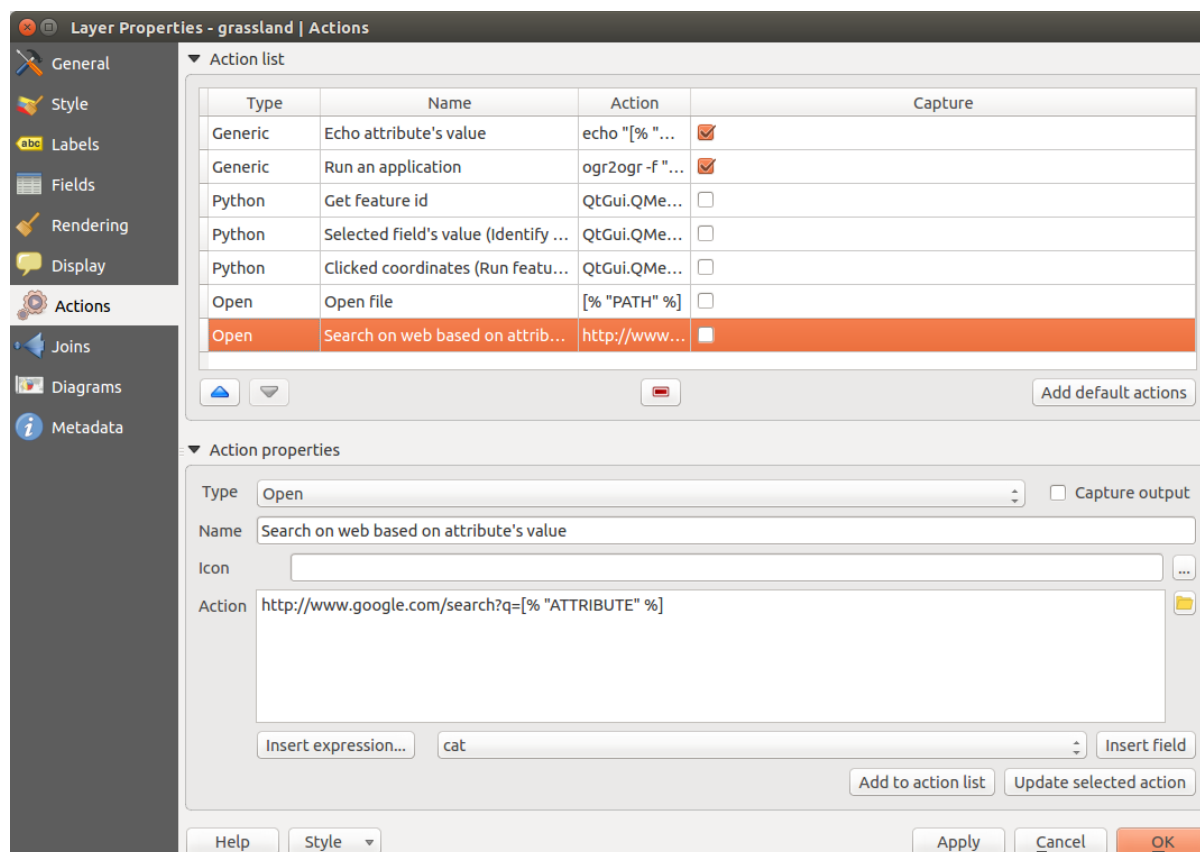


Figure 12.34: Overview action dialog with some sample actions 

Ações são úteis quando você frequentemente deseja executar uma aplicação externa ou visualizar uma página web com base em um ou mais valores em sua camada de vetor. Elas são divididas em seis tipos e pode ser usadas assim:

- Iniciar ações genéricas, Mac, Windows e Unix em um processo externo.
- Executar ações Python uma expressão Python.
- Ações genéricas e Python são visíveis em toda parte.
- Ações Mac, Windows e Unix são visíveis apenas na respectiva plataforma (ou seja, você pode definir ações de três “Editar” para abrir um editor e os usuários só podem ver e executar a ação “Editar” na sua plataforma para executar o editor) .

Existem vários exemplos incluídos na caixa de diálogo. Você pode carregá-los clicando no [Adicionar ações padrão]. Um exemplo é a realização de uma pesquisa com base em um valor de atributo. Este conceito é usado na discussão a seguir.

Defining Actions

Atributo ações são definidas a partir do vetor: guilabel: diálogo ‘Propriedades da Camada . Para: índice: ‘Definir uma Ação, abra o vetor: guilabel: ‘Propriedades da Camada ‘ de diálogo e clique no: guilabel: Menu‘ Ações . Vá para o: guilabel: ‘propriedades Ação. Selecione ‘genérico’ como tipo e fornecer um nome descritivo para a ação. A própria ação deve conter o nome do aplicativo que será executado quando a ação é invocado. Você pode adicionar um ou mais valores de campos de atributos como argumentos para a aplicação. Quando a ação é chamada, qualquer conjunto de caracteres que começam com um “% “, seguido do nome de um campo será substituído pelo valor desse campo. Os caracteres especiais: índice: %% será substituído pelo valor do campo que foi selecionado da tabela identificam resultados ou atributo (ver [using_actions](#) abaixo). Aspas duplas podem ser usadas ao texto do grupo em um único argumento para o programa, script ou comando. Aspas duplas serão ignoradas se precedido por uma barra invertida.

If you have field names that are substrings of other field names (e.g., `col1` and `col10`), you should indicate that

by surrounding the field name (and the % character) with square brackets (e.g., [%col10]). This will prevent the %col10 field name from being mistaken for the %col1 field name with a 0 on the end. The brackets will be removed by QGIS when it substitutes in the value of the field. If you want the substituted field to be surrounded by square brackets, use a second set like this: [[%col10]].




Using the *Identify Features* tool, you can open the *Identify Results* dialog. It includes a (*Derived*) item that contains information relevant to the layer type. The values in this item can be accessed in a similar way to the other fields by preceding the derived field name with (Derived) .. For example, a point layer has an X and Y field, and the values of these fields can be used in the action with %(Derived).X and %(Derived).Y. The derived attributes are only available from the *Identify Results* dialog box, not the *Attribute Table* dialog box.

Dois: índice: *ações exemplo* são mostradas abaixo:



- konqueror http://www.google.com/search?q=%nam
- konqueror http://www.google.com/search?q=%%

No primeiro exemplo, o navegador Konqueror é consultado e passou uma URL para abrir. A URL executa uma pesquisa no Google sobre o valor do campo “ nam “ da nossa camada vetorial. Note-se que a aplicação ou script chamado pela ação devem estar no caminho, ou você deve fornecer o caminho completo. Para ter certeza, poderíamos reescrever o primeiro exemplo como: “ /opt/kde3/bin/konqueror http://www.google.com/search?q=%nam “. Isto irá assegurar que a aplicação konqueror será executado quando a ação é consultada.

O segundo exemplo usa a notação % % , que não depende de um campo específico para o seu valor. Quando a ação é consultado, o % % será substituído pelo valor do campo selecionado na tabela de identificar resultados ou atributo. **Using Actions**

Actions can be invoked from either the *Identify Results* dialog, an *Attribute Table* dialog or from *Run Feature Action* (recall that these dialogs can be opened by clicking  Identify Features or  Open Attribute Table or  Run Feature Action). To invoke an action, right click on the record and choose the action from the pop-up menu. Actions are listed in the popup menu by the name you assigned when defining the action. Click on the action you wish to invoke.

Se você está chamando uma ação que usa o “% “% notação, clique com o botão direito sobre o valor do campo na: guilabel: “ Identificar resultados de diálogo ou o: guilabel: ‘Tabela de atributos‘ diálogo que você deseja passar para a aplicação ou script.

Here is another example that pulls data out of a vector layer and inserts it into a file using bash and the echo command (so it will only work on  or perhaps ). The layer in question has fields for a species name `taxon_name`, latitude `lat` and longitude `long`. We would like to be able to make a spatial selection of localities and export these field values to a text file for the selected record (shown in yellow in the QGIS map area). Here is the action to achieve this:

```
bash -c "echo \"%taxon_name %lat %long\" >> /tmp/species_localities.txt"
```

Depois de selecionar algumas localidades e executar a ação em cada um, a abertura do arquivo de saída irá mostrar algo como isto:

```
Acacia mearnsii -34.0800000000 150.0800000000
Acacia mearnsii -34.9000000000 150.1200000000
Acacia mearnsii -35.2200000000 149.9300000000
Acacia mearnsii -32.2700000000 150.4100000000
```

Como um exercício, criamos uma ação que faz uma pesquisa no Google sobre o a camada `lagos`. Primeiro, precisamos determinar o URL necessário para realizar uma pesquisa sobre a palavra-chave. Isso pode ser realizado facilmente indo ao Google e realizando uma pesquisa simples, em seguida, pegar a URL na barra de endereços do seu navegador. A partir deste pequeno esforço, vemos que o formato é: <http://google.com/search?q=qgis> , onde QGIS é o termo de pesquisa. Armado com esta informação, podemos prosseguir:

1. Verifique se a camada `lagos` está carregada.
2. Open the *Layer Properties* dialog by double-clicking on the layer in the legend, or right-click and choose *Properties* from the pop-up menu.

3. Clique em :guilabel: menu ‘Ações’.
4. Digite um nome para a ação, por exemplo “ Google Search “.
5. Para a ação, precisamos fornecer o nome do programa externo a ser executado. Neste caso, podemos usar o Firefox. Se o programa não estiver em seu caminho, você precisará fornecer o caminho completo.
6. Seguindo o nome da aplicação externa, adicione a URL usada para fazer uma pesquisa no Google, mas não inclua o termo de busca: “ <http://google.com/search?q=>“
7. O texto no campo de ação será mostrado como este: “ firefox <http://google.com/search?q=>“
8. Clique na caixa oculta que contém os nomes dos campos para camada ” lagos”. Ele está localizado logo ao lado esquerdo do botão **[Inserir Campo]** .
9. A partir da caixa drop-down, selecione ‘NOMES’ e clique ** [Inserir campo]. **
10. Seu texto ação agora se parecerá como este:

```
firefox http://google.com/search?q=%NAMES
```

11. Para finalizar a ação, clique no botão **[Adicionar à lista de ações]**.

Isso completa a ação, e ele está pronto para usar. O texto final da ação deve ser semelhante a este:

```
firefox http://google.com/search?q=%NAMES
```

Agora podemos utilizar a ação. Feche a: aba de diálogo: ‘Propriedades da camada ‘ e aplique um zoom em uma área de interesse. Certifique-se que a camada lagos está ativa e identifique um lago. Na caixa o resultado que você poderá visualizar que a nossa ação está visível:

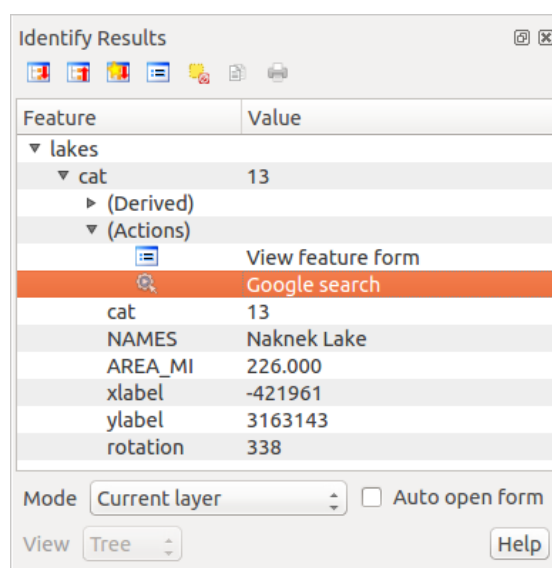


Figure 12.35: Select feature and choose action 🐧

Quando clicamos sobre a ação, ela faz o Firefox e navegar para o URL <http://www.google.com/search?q=Tustumena>. Também é possível adicionar outros campos de atributo para essa ação. Para isso basta um + ao final do texto de ação, selecionar outro campo e clicar em **[Inserir Campo]**. Nesse exemplo não temos outro campo disponível para efetuarmos a busca.

Você pode definir várias ações para uma camada, e cada um vai aparecer no diálogo *Identificar resultados*.

Há todos os tipos de usos para as ações. Por exemplo, se você tem uma camada de pontos que contém as localizações de imagens ou fotos, juntamente com um nome de arquivo, você pode criar uma ação para lançar um visualizador para exibir a imagem. Você também pode usar ações para lançar relatórios baseados na web para um campo de atributo ou combinação de campos, especificando-as da mesma forma que fizemos no nosso exemplo de busca Google.

Nós também podemos fazer exemplos mais complexos, por exemplo, usando ações **Python**.

Normalmente, quando nós criamos uma ação para abrir um arquivo com uma aplicação externa, podemos usar caminhos absolutos, ou, eventualmente, caminhos relativos. No segundo caso, o caminho é relativo ao local do arquivo executável do programa externo. Mas o que dizer se precisamos usar caminhos relativos, em relação à camada selecionada (um baseado em arquivo, como um shapefile ou SpatialLite)? O código a seguir irá fazer o truque:

```
command = "firefox";
imagerelpath = "images_test/test_image.jpg";
layer = qgis.utils iface.activeLayer();
import os.path;
layerpath = layer.source() if layer.providerType() == 'ogr'
    else (qgis.core.QgsDataSourceURI(layer.source()).database()
        if layer.providerType() == 'spatialite' else None);
path = os.path.dirname(str(layerpath));
image = os.path.join(path, imagerelpath);
import subprocess;
subprocess.Popen( [command, image ] );
```

Nós apenas temos que lembrar que a ação é um do tipo variáveis *Python* e o *comando* e *imagerelpath* devem ser alteradas para atender as necessidades.

Mas o que dizer se o caminho relativo deve ser relativo ao arquivo de projeto (salvo)? O código da ação Python seria:

```
command="firefox";
imagerelpath="images/test_image.jpg";
projectpath=qgis.core.QgsProject.instance().fileName();
import os.path; path=os.path.dirname(str(projectpath)) if projectpath != '' else None;
image=os.path.join(path, imagerelpath);
import subprocess;
subprocess.Popen( [command, image ] );
```




Outro exemplo de ação Python é a que nos permite adicionar novas camadas ao projeto. Por exemplo, os exemplos a seguir irão adicionar ao projeto, respectivamente, um vetor e raster. Os nomes dos arquivos a serem adicionados ao projeto e os nomes a serem indicados para as camadas são conduzidos de dados (*nome do arquivo* e *nome da camada* são nomes da tabela de atributos do vetor, onde a ação foi criada coluna):

```
qgis.utils iface.addVectorLayer('/yourpath/[% "filename" %].shp', '[% "layername" %]',
    'ogr')
```

Para adicionar um raster (uma imagem TIF neste exemplo), ele se torna:

```
qgis.utils iface.addRasterLayer('/yourpath/[% "filename" %].tif', '[% "layername" %]
')
```

12.3.8 Menu Juntar

 The *Joins* menu allows you to join a loaded attribute table to a loaded vector layer. After clicking , the *Add vector join* dialog appears. As key columns, you have to define a join layer you want to connect with the target vector layer. Then, you have to specify the join field that is common to both the join layer and the target layer. Now you can also specify a subset of fields from the joined layer based on the checkbox  *Choose which fields are joined*. As a result of the join, all information from the join layer and the target layer are displayed in the attribute table of the target layer as joined information. If you specified a subset of fields only these fields are displayed in the attribute table of the target layer.

QGIS currently has support for joining non-spatial table formats supported by OGR (e.g., CSV, DBF and Excel), delimited text and the PostgreSQL provider (see [figure_joins_1](#)).

Além disso, o diálogo juntar vetor adicionado permite:

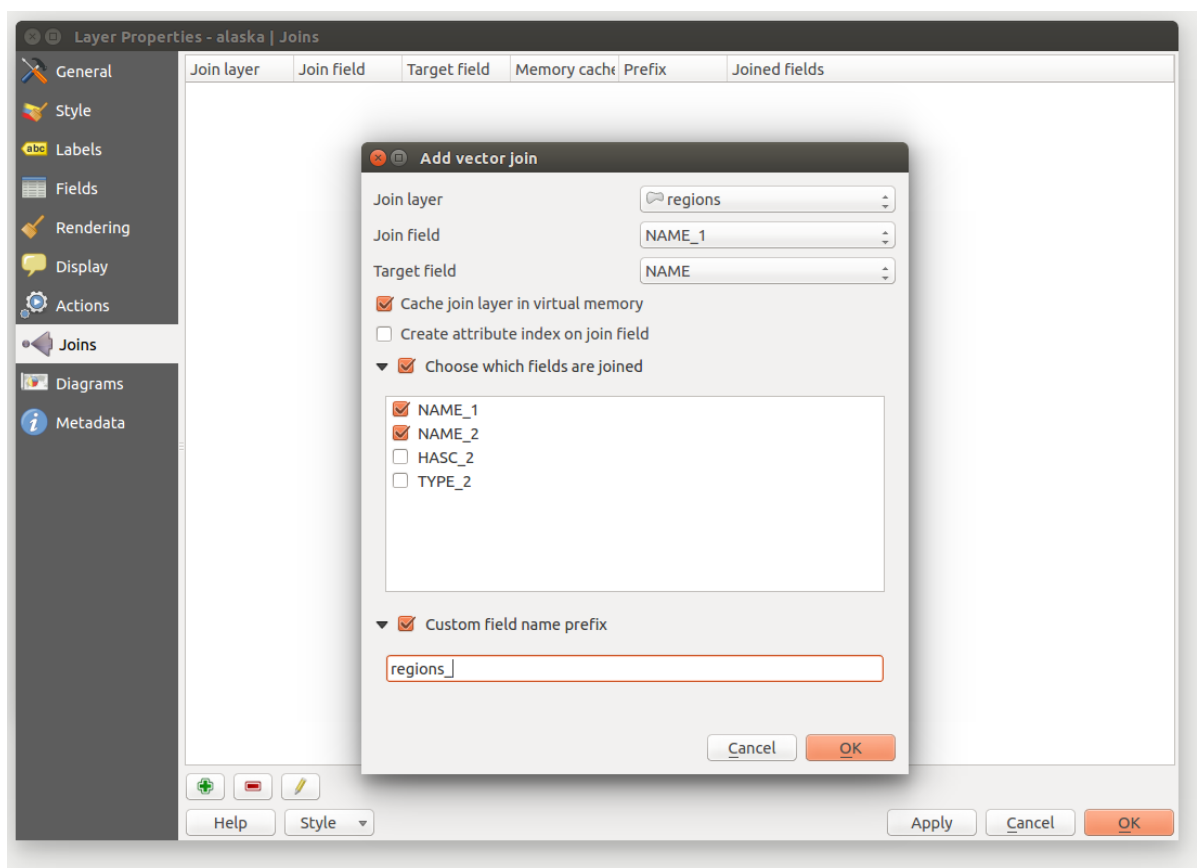


Figure 12.36: Join an attribute table to an existing vector layer 🐧

- *Cache join layer in virtual memory*
- *Create attribute index on the join field*
- *Choose which fields are joined*
- Create a *Custom field name prefix*

12.3.9 Menu Diagramas




The *Diagrams* menu allows you to add a graphic overlay to a vector layer (see [figure_diagrams_1](#)).

The current core implementation of diagrams provides support for pie charts, text diagrams and histograms.

The menu is divided into four tabs: *Appearance*, *Size*, *Position* and *Options*.

In the cases of the text diagram and pie chart, text values of different data columns are displayed one below the other with a circle or a box and dividers. In the *Size* tab, diagram size is based on a fixed size or on linear scaling according to a classification attribute. The placement of the diagrams, which is done in the *Position* tab, interacts with the new labeling, so position conflicts between diagrams and labels are detected and solved. In addition, chart positions can be fixed manually.

We will demonstrate an example and overlay on the Alaska boundary layer a text diagram showing temperature data from a climate vector layer. Both vector layers are part of the QGIS sample dataset (see section *Amostra de Dados*).

1. First, click on the  Load Vector icon, browse to the QGIS sample dataset folder, and load the two vector shape layers `alaska.shp` and `climate.shp`.

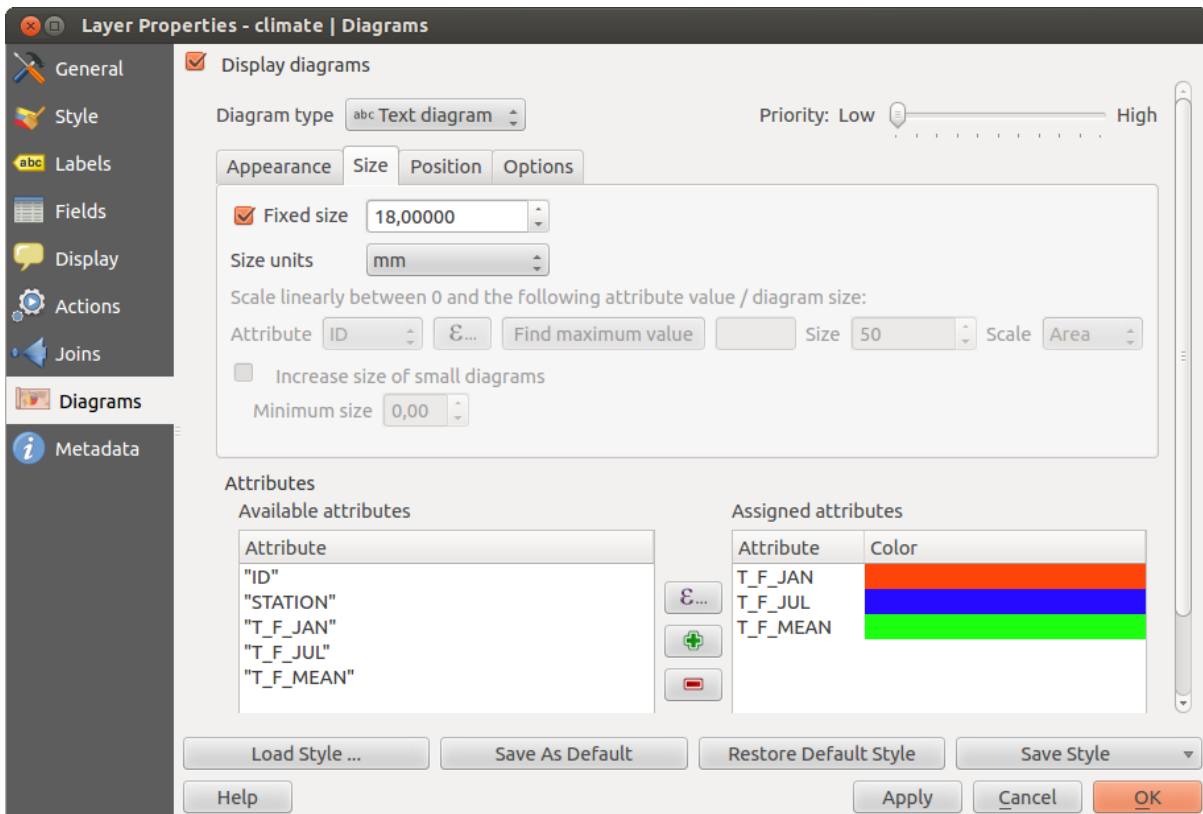






Figure 12.37: Vector properties dialog with diagram menu 

2. Dê um clique duplo na camada `clima` na legenda do mapa para abrir a aba de diálogo ‘Propriedades da camada’.
3. Click on the *Diagrams* menu, activate *Display diagrams*, and from the *Diagram type*  combo box, select ‘Text diagram’.
4. Na guia *Aparência*, escolhemos um azul claro como cor de fundo, e na guia *Tamanho*, montamos um tamanho fixo de 18 mm.
5. Na guia *Posição*, a colocação pode ser definida como ‘em torno do ponto’.
6. In the diagram, we want to display the values of the three columns `T_F_JAN`, `T_F_JUL` and `T_F_MEAN`. First select `T_F_JAN` as *Attributes* and click the  button, then `T_F_JUL`, and finally `T_F_MEAN`.
7. Now click [**Apply**] to display the diagram in the QGIS main window.
8. You can adapt the chart size in the *Size* tab. Deactivate the *Fixed size* and set the size of the diagrams on the basis of an attribute with the [**Find maximum value**] button and the *Size* menu. If the diagrams appear too small on the screen, you can activate the *Increase size of small diagrams* checkbox and define the minimum size of the diagrams.
9. Change the attribute colors by double clicking on the color values in the *Assigned attributes* field. [Figure_diagrams_2](#) gives an idea of the result.
10. Finalmente, clique [**Ok**].

Lembre-se que no: `guiabel: guia ‘Posição’, a | checkbox !: guiabel: Dados posição definida dos diagramas é possível. Aqui você pode usar atributos para definir a posição do diagrama. Você também pode definir a visibilidade dependente escala no: guiabel: guia ‘Aparência’.`

The size and the attributes can also be an expression. Use the  button to add an expression. See [Expressões](#) chapter for more information and example.

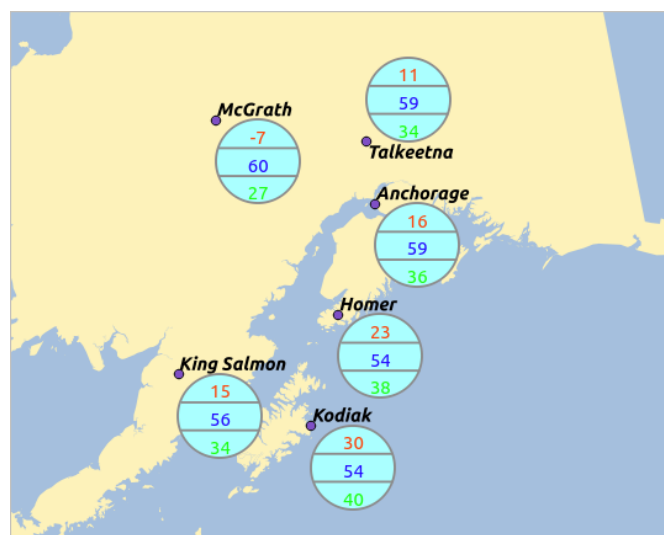



Figure 12.38: Diagram from temperature data overlaid on a map 

12.3.10 Menu Metadados





The *Metadata* menu consists of *Description*, *Attribution*, *MetadataURL* and *Properties* sections.

In the *Properties* section, you get general information about the layer, including specifics about the type and location, number of features, feature type, and editing capabilities. The *Extents* table provides you with layer extent information and the *Layer Spatial Reference System*, which is information about the CRS of the layer. This is a quick way to get information about the layer.

Additionally, you can add or edit a title and abstract for the layer in the *Description* section. It's also possible to define a *Keyword list* here. These keyword lists can be used in a metadata catalogue. If you want to use a title from an XML metadata file, you have to fill in a link in the *DataUrl* field. Use *Attribution* to get attribute data from an XML metadata catalogue. In *MetadataUrl*, you can define the general path to the XML metadata catalogue. This information will be saved in the QGIS project file for subsequent sessions and will be used for QGIS server.

12.4 Expressões

The **Expressions** feature are available through the field calculator or the add a new column button in the attribute table or the Field tab in the Layer properties ; through the graduated, categorized and rule-based rendering in the Style tab of the Layer properties ; through the expression-based labeling  in the  Labeling core application ; through the feature selection and through the diagram tab of the Layer properties as well as the *Main properties* of the label item and the *Atlas generation* tab in the Print Composer.

They are a powerful way to manipulate attribute value in order to dynamically change the final value in order to change the geometry style, the content of the label, the value for diagram, select some feature or create virtual column.

12.4.1 Lista de funções

The **Function List** contains functions as well as fields and values. View the help function in the **Selected Function Help**. In **Expression** you see the calculation expressions you create with the **Function List**. For the most commonly used operators, see **Operators**.

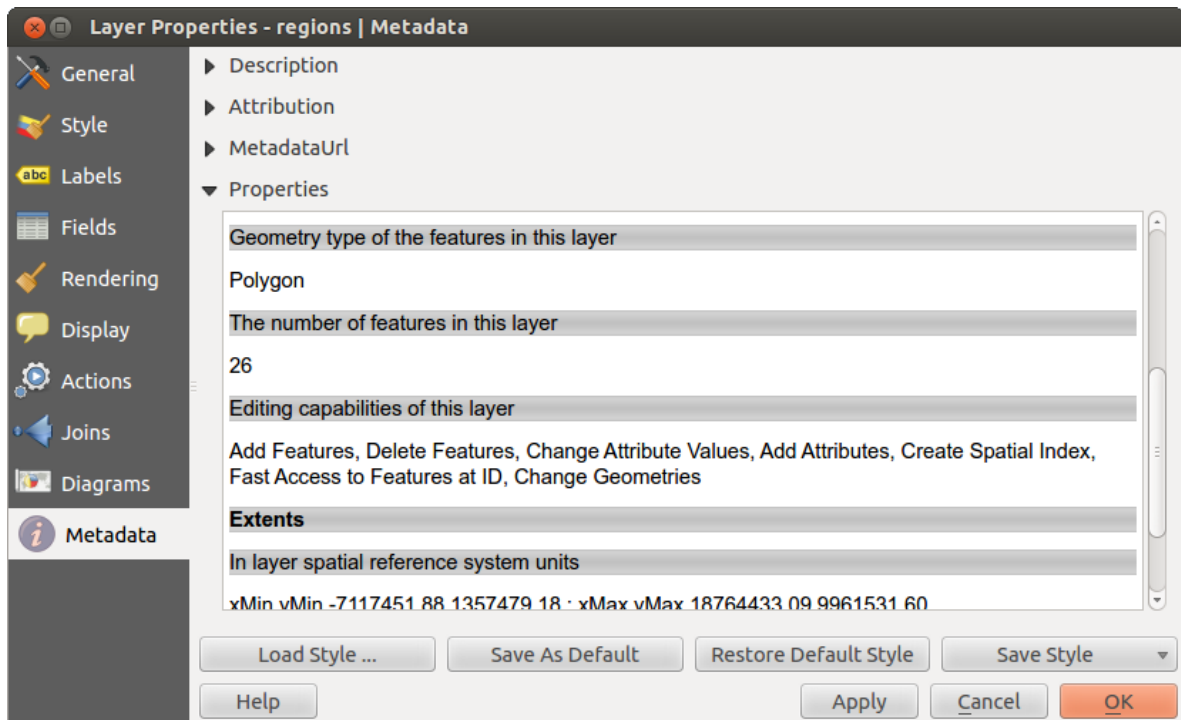


Figure 12.39: Metadata menu in vector layers properties dialog 🐧

In the **Function List**, click on *Fields and Values* to view all attributes of the attribute table to be searched. To add an attribute to the Field calculator **Expression** field, double click its name in the *Fields and Values* list. Generally, you can use the various fields, values and functions to construct the calculation expression, or you can just type it into the box. To display the values of a field, you just right click on the appropriate field. You can choose between *Load top 10 unique values* and *Load all unique values*. On the right side, the **Field Values** list opens with the unique values. To add a value to the Field calculator **Expression** box, double click its name in the **Field Values** list.

The *Operators*, *Math*, *Conversions*, *String*, *Geometry* and *Record* groups provide several functions. In *Operators*, you find mathematical operators. Look in *Math* for mathematical functions. The *Conversions* group contains functions that convert one data type to another. The *String* group provides functions for data strings. In the *Geometry* group, you find functions for geometry objects. With *Record* group functions, you can add a numeration to your data set. To add a function to the Field calculator **Expression** box, click on the > and then double click the function.

Operadores

This group contains operators (e.g., +, -, *).

a + b	a plus b
a - b	a minus b
a * b	a multiplied by b
a / b	a divided by b
a % b	a modulo b (for example, 7 % 2 = 1, or 2 fits into 7 three times with remainder 1)
a ^ b	a power b (for example, 2^2=4 or 2^3=8)
a = b	a and b are equal
a > b	a is larger than b
a < b	a is smaller than b
a <> b	a and b are not equal
a != b	a and b are not equal
a <= b	a is less than or equal to b
a >= b	a is larger than or equal to b

a ~ b	a matches the regular expression b
+ a	positive sign
- a	negative value of a
	joins two values together into a string 'Hello' ' world'
LIKE	returns 1 if the string matches the supplied pattern
ILIKE	returns 1 if the string matches case-insensitive the supplied pattern (ILIKE can be used instead of LIKE to make the match case-insensitive)
IS	returns 1 if a is the same as b
OR	returns 1 when condition a or b is true
AND	returns 1 when condition a and b are true
NOT	returns 1 if a is not the same as b
column name "column name"	value of the field column name, take care to not be confused with simple quote, see below
'string'	a string value, take care to not be confused with double quote, see above
NULL	null value
a IS NULL	a has no value
a IS NOT NULL	a has a value
a IN (value[,value])	a is below the values listed
a NOT IN (value[,value])	a is not below the values listed

Alguns exemplos:

- Juntando um texto e um valor a partir de um nome de coluna:

```
'My feature's id is: ' || "gid"
```

- Test if the “description” attribute field starts with the ‘Hello’ string in the value (note the position of the % character):

```
"description" LIKE 'Hello%'
```

Condicionais

Este grupo contém funções para lidar com verificações condicionais em expressões.

CASE	evaluates multiple expressions and returns a result
CASE ELSE	evaluates multiple expressions and returns a result
coalesce	returns the first non-NULL value from the expression list
regexp_match	returns true if any part of a string matches the supplied regular expression

Alguns exemplos:

- Enviar de volta um valor se a primeira condição é verdade, outra coisa manda outro valor:

```
CASE WHEN "software" LIKE '%QGIS%' THEN 'QGIS' ELSE 'Other'
```

Funções Matemáticas

Este grupo contém funções matemáticas (por exemplo, raiz quadrada, sen e cos).

sqrt(a)	square root of a
abs	returns the absolute value of a number
sin(a)	sine of a
cos(a)	cosine of a
tan(a)	tangent of a

asin(a)	arcsin of a
acos(a)	arccos of a
atan(a)	arctan of a
atan2(y,x)	arctan of y/x using the signs of the two arguments to determine the quadrant of the result
exp	exponential of a value
ln	value of the natural logarithm of the passed expression
log10	value of the base 10 logarithm of the passed expression
log	value of the logarithm of the passed value and base
round	round to number of decimal places
rand	random integer within the range specified by the minimum and maximum argument (inclusive)
randf	random float within the range specified by the minimum and maximum argument (inclusive)
max	largest value in a set of values
min	smallest value in a set of values
clamp	restricts an input value to a specified range
scale_linear	transforms a given value from an input domain to an output range using linear interpolation
scale_exp	transforms a given value from an input domain to an output range using an exponential curve
floor	rounds a number downwards
ceil	rounds a number upwards
\$pi	pi as value for calculations

Conversões

Este grupo contém funções para converter um tipo de dado para outro (por exemplo, texto para inteiro, inteiro para texto).

toint	converts a string to integer number
toreal	converts a string to real number
tostring	converts number to string
todatetime	converts a string into Qt data time type
todate	converts a string into Qt data type
totime	converts a string into Qt time type
tointerval	converts a string to an interval type (can be used to take days, hours, months, etc. off a date)

Funções Data e hora

Este grupo contém funções para trabalhar datas e hora data.

\$now	current date and time
age	difference between two dates
year	extract the year part from a date, or the number of years from an interval
month	extract the month part from a date, or the number of months from an interval
week	extract the week number from a date, or the number of weeks

	from an interval
day	extract the day from a date, or the number of days from an interval
hour	extract the hour from a datetime or time, or the number of hours from an interval
minute	extract the minute from a datetime or time, or the number of minutes from an interval
second	extract the second from a datetime or time, or the number of minutes from an interval

Alguns exemplos:

- Obter o mês e o ano de hoje no formato “02/2015”

```
month($now) || '/' || year($now)
```

Funções String

Este grupo contém funções que operam em textos (por exemplo, quer substituir, converter para maiúsculas).

lower	convert string a to lower case
upper	convert string a to upper case
title	converts all words of a string to title case (all words lower case with leading capital letter)
trim	removes all leading and trailing white space (spaces, tabs, etc.) from a string
wordwrap	returns a string wrapped to a maximum/minimum number of characters
length	length of string a
replace	returns a string with the supplied string replaced
regexp_replace(a,this,that)	returns a string with the supplied regular expression replaced
regexp_substr	returns the portion of a string which matches a supplied regular expression
substr(*a*,from,len)	returns a part of a string
concat	concatenates several strings to one
strpos	returns the index of a regular expression in a string
left	returns a substring that contains the n leftmost characters of the string
right	returns a substring that contains the n rightmost characters of the string
rpad	returns a string with supplied width padded using the fill character
lpad	returns a string with supplied width padded using the fill character
format	formats a string using supplied arguments
format_number	returns a number formatted with the locale separator for thousands (also truncates the number to the number of supplied places)
format_date	formats a date type or string into a custom string format

Funções Cor

Este grupo contém funções para manipulação de cores.

color_rgb	returns a string representation of a color based on its red, green, and blue components
-----------	---

color_rgba	returns a string representation of a color based on its red, green, blue, and alpha (transparency) components
ramp_color	returns a string representing a color from a color ramp
color_hsl	returns a string representation of a color based on its hue, saturation, and lightness attributes
color_hsla	returns a string representation of a color based on its hue, saturation, lightness and alpha (transparency) attributes
color_hsv	returns a string representation of a color based on its hue, saturation, and value attributes
color_hsva	returns a string representation of a color based on its hue, saturation, value and alpha (transparency) attributes
color_cmyk	returns a string representation of a color based on its cyan, magenta, yellow and black components
color_cmyka	returns a string representation of a color based on its cyan, magenta, yellow, black and alpha (transparency) components

Funções Geometria

Este grupo contém funções que operam na geometria dos objetos (por exemplo, comprimento, área).

\$geometry	returns the geometry of the current feature (can be used for processing with other functions)
\$area	returns the area size of the current feature
\$length	returns the length size of the current feature
\$perimeter	returns the perimeter length of the current feature
\$x	returns the x coordinate of the current feature
\$y	returns the y coordinate of the current feature
xat	retrieves the nth x coordinate of the current feature. n given as a parameter of the function
yat	retrieves the nth y coordinate of the current feature. n given as a parameter of the function
xmin	returns the minimum x coordinate of a geometry. Calculations are in the Spatial Reference System of this Geometry
xmax	returns the maximum x coordinate of a geometry. Calculations are in the Spatial Reference System of this Geometry
ymin	returns the minimum y coordinate of a geometry. Calculations are in the Spatial Reference System of this Geometry
ymax	returns the maximum y coordinate of a geometry. Calculations are in the Spatial Reference System of this Geometry
geomFromWKT	returns a geometry created from a well-known text (WKT) representation
geomFromGML	returns a geometry from a GML representation of geometry
bbox	
disjoint	returns 1 if the geometries do not share any space together
intersects	returns 1 if the geometries spatially intersect (share any portion of space) and 0 if they don't
touches	returns 1 if the geometries have at least one point in common, but their interiors do not intersect
crosses	returns 1 if the supplied geometries have some, but not all, interior points in common
contains	returns true if and only if no points of b lie in the exterior of a, and at least one point of the interior of b lies in the interior of a
overlaps	returns 1 if the geometries share space, are of the same dimension, but are not completely contained by

	each other
within	returns 1 if geometry a is completely inside geometry b
buffer	returns a geometry that represents all points whose distance from this geometry is less than or equal to distance
centroid	returns the geometric center of a geometry
bounds	returns a geometry which represents the bounding box of an input geometry. Calculations are in the Spatial Reference System of this Geometry.
bounds_width	returns the width of the bounding box of a geometry. Calculations are in the Spatial Reference System of this Geometry.
bounds_height	returns the height of the bounding box of a geometry. Calculations are in the Spatial Reference System of this Geometry.
convexHull	returns the convex hull of a geometry (this represents the minimum convex geometry that encloses all geometries within the set)
difference	returns a geometry that represents that part of geometry a that does not intersect with geometry b
distance	returns the minimum distance (based on spatial ref) between two geometries in projected units
intersection	returns a geometry that represents the shared portion of geometry a and geometry b
symDifference	returns a geometry that represents the portions of a and b that do not intersect
combine	returns the combination of geometry a and geometry b
union	returns a geometry that represents the point set union of the geometries
geomToWKT	returns the well-known text (WKT) representation of the geometry without SRID metadata
geometry	returns the feature's geometry
transform	returns the geometry transformed from the source CRS to the dest CRS

Funções Registro

Este grupo contém funções que operam na identificação da registros.

\$rownum	returns the number of the current row
\$id	returns the feature id of the current row
\$currentfeature	returns the current feature being evaluated. This can be used with the 'attribute' function to evaluate attribute values from the current feature.
\$scale	returns the current scale of the map canvas
\$uuid	generates a Universally Unique Identifier (UUID) for each row. Each UUID is 38 characters long.
getFeature	returns the first feature of a layer matching a given attribute value.
attribute	returns the value of a specified attribute from a feature.
\$map	returns the id of the current map item if the map is being drawn in a composition, or "canvas" if the map is being drawn within the main QGIS window.

Campo e Valores

Contains a list of fields from the layer. Sample values can also be accessed via right-click.

Select the field name from the list, then right-click to access a context menu with options to load sample values from the selected field.

Fields name should be double-quoted. Values or string should be simple-quoted.

12.5 Editando

QGIS supports various capabilities for editing OGR, SpatiaLite, PostGIS, MSSQL Spatial and Oracle Spatial vector layers and tables.

Nota: O procedimento para editar camadas do GRASS é diferente - consulte a seção *Digitalizando e editando uma camada vetorial GRASS* para mais detalhes.

Dica: Edições Simultâneas

This version of QGIS does not track if somebody else is editing a feature at the same time as you are. The last person to save their edits wins.

12.5.1 Configurando a Tolerância de Atracção e Raio de Pesquisa

Before we can edit vertices, we must set the snapping tolerance and search radius to a value that allows us an optimal editing of the vector layer geometries.

Tolerância de Atracção

Snapping tolerance is the distance QGIS uses to search for the closest vertex and/or segment you are trying to connect to when you set a new vertex or move an existing vertex. If you aren't within the snapping tolerance, QGIS will leave the vertex where you release the mouse button, instead of snapping it to an existing vertex and/or segment. The snapping tolerance setting affects all tools that work with tolerance.

1. A general, project-wide snapping tolerance can be defined by choosing *Settings* → *Options*. On Mac, go to *QGIS* → *Preferences...* On Linux: *Edit* → *Options*. In the *Digitizing* tab, you can select between 'to vertex', 'to segment' or 'to vertex and segment' as default snap mode. You can also define a default snapping tolerance and a search radius for vertex edits. The tolerance can be set either in map units or in pixels. The advantage of choosing pixels is that the snapping tolerance doesn't have to be changed after zoom operations. In our small digitizing project (working with the Alaska dataset), we define the snapping units in feet. Your results may vary, but something on the order of 300 ft at a scale of 1:10000 should be a reasonable setting.
2. A layer-based snapping tolerance can be defined by choosing *Settings* → (or *File* →) *Snapping options...* to enable and adjust snapping mode and tolerance on a layer basis (see [figure_edit_1](#)).

Note that this layer-based snapping overrides the global snapping option set in the *Digitizing* tab. So, if you need to edit one layer and snap its vertices to another layer, then enable snapping only on the `snap to` layer, then decrease the global snapping tolerance to a smaller value. Furthermore, snapping will never occur to a layer that is not checked in the snapping options dialog, regardless of the global snapping tolerance. So be sure to mark the checkbox for those layers that you need to snap to.

The *Snapping options* enables you to make a quick and simple general setting for all layers in the project so that the pointer snaps to all existing vertices and/or segments when using the 'All layers' snapping mode. In most cases it is sufficient to use this snapping mode.

It is important to consider that the per-layer tolerance in 'map units' was actually in layer units. So if working with a layer in WGS84 reprojected to UTM, setting tolerance to 1 map unit (i.e. 1 meter) wouldn't work correctly because the units would be actually degrees. So now the 'map units' has been relabeled to 'layer units' and the

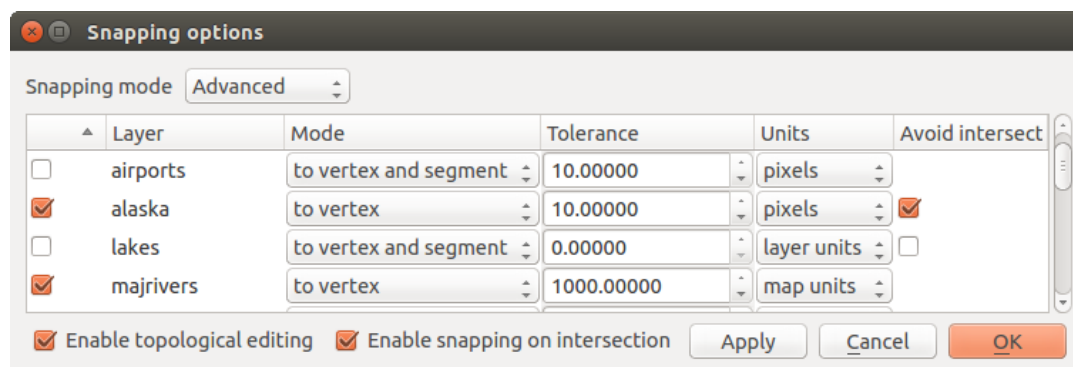




Figure 12.40: Edit snapping options on a layer basis (Advanced mode) 

new entry ‘map units’ operates with units of the map view. While working with ‘on-the-fly’ CRS transformation it is now possible to use a snapping tolerance that refers to either the units of the reprojected layer (setting ‘layer units’) or the units of the map view (setting ‘map units’).




Raio de pesquisa

Search radius is the distance QGIS uses to search for the closest vertex you are trying to move when you click on the map. If you aren’t within the search radius, QGIS won’t find and select any vertex for editing, and it will pop up an annoying warning to that effect. Snap tolerance and search radius are set in map units or pixels, so you may find you need to experiment to get them set right. If you specify too big of a tolerance, QGIS may snap to the wrong vertex, especially if you are dealing with a large number of vertices in close proximity. Set search radius too small, and it won’t find anything to move.


The search radius for vertex edits in layer units can be defined in the *Digitizing* tab under *Settings* →  *Options*. This is the same place where you define the general, project- wide snapping tolerance.

12.5.2 Zooming and Panning

Before editing a layer, you should zoom in to your area of interest. This avoids waiting while all the vertex markers are rendered across the entire layer.

Apart from using the  pan and  zoom-in /  zoom-out icons on the toolbar with the mouse, navigating can also be done with the mouse wheel, spacebar and the arrow keys.

Zooming and panning with the mouse wheel

While digitizing, you can press the mouse wheel to pan inside of the main window, and you can roll the mouse wheel to zoom in and out on the map. For zooming, place the mouse cursor inside the map area and roll it forward (away from you) to zoom in and backwards (towards you) to zoom out. The mouse cursor position will be the center of the zoomed area of interest. You can customize the behavior of the mouse wheel zoom using the *Map tools* tab under the *Settings* →  *Options* menu.

Panning with the arrow keys

Panning the map during digitizing is possible with the arrow keys. Place the mouse cursor inside the map area, and click on the right arrow key to pan east, left arrow key to pan west, up arrow key to pan north, and down arrow key to pan south.

You can also use the space bar to temporarily cause mouse movements to pan the map. The PgUp and PgDown keys on your keyboard will cause the map display to zoom in or out without interrupting your digitizing session.

12.5.3 Edição Topológica

Besides layer-based snapping options, you can also define topological functionalities in the *Snapping options...* dialog in the *Settings* (or *File*) menu. Here, you can define *Enable topological editing*, and/or for polygon layers, you can activate the column *Avoid Int.*, which avoids intersection of new polygons.

Ativar edição topológica

The option *Enable topological editing* is for editing and maintaining common boundaries in polygon mosaics. QGIS ‘detects’ a shared boundary in a polygon mosaic, so you only have to move the vertex once, and QGIS will take care of updating the other boundary.

Evitar intersecções de novos polígonos

The second topological option in the *Avoid Int.* column, called *Avoid intersections of new polygons*, avoids overlaps in polygon mosaics. It is for quicker digitizing of adjacent polygons. If you already have one polygon, it is possible with this option to digitize the second one such that both intersect, and QGIS then cuts the second polygon to the common boundary. The advantage is that you don’t have to digitize all vertices of the common boundary.













Activar atracção nas intersecções

Outra opção é usar **lcaixal** :guilabel: *Habilitar encaixe em intersecção*. Ele permite que você encaixe em uma intersecção de camadas de fundo, mesmo se não há nenhum vértice na intersecção.


12.5.4 Digitalizar uma camada existente


By default, QGIS loads layers read-only. This is a safeguard to avoid accidentally editing a layer if there is a slip of the mouse. However, you can choose to edit any layer as long as the data provider supports it, and the underlying data source is writable (i.e., its files are not read-only).

In general, tools for editing vector layers are divided into a digitizing and an advanced digitizing toolbar, described in section *Digitalização Avançada*. You can select and unselect both under *View* → *Toolbars* →. Using the basic digitizing tools, you can perform the following functions:


Ícone	Finalidade	Ícone	Finalidade
	Edições actuais		Alternar edição
	Adding Features: Capture Point		Adding Features: Capture Line
	Adding Features: Capture Polygon		Mover Elemento
	Ferramenta de Nós		Apagar Seleccionados
	Cortar Elementos		Copiar Elementos
	Colar Elementos		Salvar edições da camada

Edição da Tabela: Edição básica da camada vectorial pela barra de ferramentas




All editing sessions start by choosing the  *Toggle editing* option. This can be found in the context menu after right clicking on the legend entry for a given layer.

Alternatively, you can use the *Toggle Editing*  *Toggle editing* button from the digitizing toolbar to start or stop the editing mode. Once the layer is in edit mode, markers will appear at the vertices, and additional tool buttons on the editing toolbar will become available.

Dica: Salvar Regularmente

Remember to  Save Layer Edits regularly. This will also check that your data source can accept all the changes.

Adicionando Elementos

You can use the , , or  icons on the toolbar to put the QGIS cursor into digitizing mode.

For each feature, you first digitize the geometry, then enter its attributes. To digitize the geometry, left-click on the map area to create the first point of your new feature.

For lines and polygons, keep on left-clicking for each additional point you wish to capture. When you have finished adding points, right-click anywhere on the map area to confirm you have finished entering the geometry of that feature.

The attribute window will appear, allowing you to enter the information for the new feature. [Figure_edit_2](#) shows setting attributes for a fictitious new river in Alaska. In the *Digitizing* menu under the *Settings* → *Options* menu, you can also activate *Suppress attributes pop-up windows after each created feature* and *Reuse last entered attribute values*.

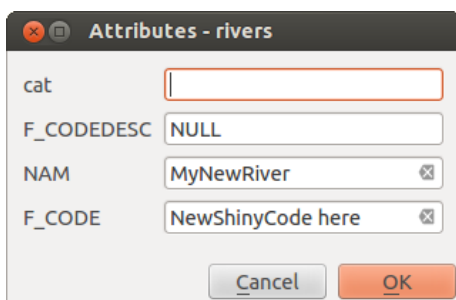







Figure 12.41: Enter Attribute Values Dialog after digitizing a new vector feature 

With the  Move Feature(s) icon on the toolbar, you can move existing features.

Dica: Attribute Value Types


For editing, the attribute types are validated during entry. Because of this, it is not possible to enter a number into a text column in the dialog *Enter Attribute Values* or vice versa. If you need to do so, you should edit the attributes in a second step within the *Attribute table* dialog.

Current Edits


This feature allows the digitization of multiple layers. Choose  Save for Selected Layers to save all changes you made in multiple layers. You also have the opportunity to  Rollback for Selected Layers, so that the digitization may be withdrawn for all selected layers. If you want to stop editing the selected layers,  Cancel for Selected Layer(s) is an easy way.

As mesmas funções estão disponíveis para a edição de todas as camadas do projeto.


Ferramenta de Nós

For shapefile-based layers as well as SpatialLite, PostgreSQL/PostGIS, MSSQL Spatial, and Oracle Spatial tables, the  Node Tool provides manipulation capabilities of feature vertices similar to CAD programs. It is possible to


simply select multiple vertices at once and to move, add or delete them altogether. The node tool also works with ‘on the fly’ projection turned on, and it supports the topological editing feature. This tool is, unlike other tools in QGIS, persistent, so when some operation is done, selection stays active for this feature and tool. If the node tool is unable to find any features, a warning will be displayed.



It is important to set the property *Settings* →  *Options* → *Digitizing* → *Search Radius*: to a number greater than zero (i.e., 10). Otherwise, QGIS will not be able to tell which vertex is being edited.

Dica: Marcadores de Vértice

The current version of QGIS supports three kinds of vertex markers: ‘Semi-transparent circle’, ‘Cross’ and ‘None’. To change the marker style, choose  *Options* from the *Settings* menu, click on the *Digitizing* tab and select the appropriate entry.


Operações Básicas

Start by activating the  Node Tool and selecting a feature by clicking on it. Red boxes will appear at each vertex of this feature.

- **Selecting vertices:** You can select vertices by clicking on them one at a time, by clicking on an edge to select the vertices at both ends, or by clicking and dragging a rectangle around some vertices. When a vertex is selected, its color changes to blue. To add more vertices to the current selection, hold down the `Ctrl` key while clicking. Hold down `Ctrl` or `Shift` when clicking to toggle the selection state of vertices (vertices that are currently unselected will be selected as usual, but also vertices that are already selected will become unselected).
- **Adicionando vértices:** Para adicionar um vértice, basta clicar duas vezes perto de uma borda e um novo vértice aparecerá na borda perto do cursor. Note-se que o vértice aparecerá na borda, não na posição do cursor; por conseguinte, deve ser transferida, se necessário.
- **Deleting vertices:** After selecting vertices for deletion, click the `Delete` key. Note that you cannot use the  Node Tool to delete a complete feature; QGIS will ensure it retains the minimum number of vertices for the feature type you are working on. To delete a complete feature use the  Delete Selected tool.
- **Moving vertices:** Select all the vertices you want to move. Click on a selected vertex or edge and drag in the direction you wish to move. All the selected vertices will move together. If snapping is enabled, the whole selection can jump to the nearest vertex or line.

Each change made with the node tool is stored as a separate entry in the Undo dialog. Remember that all operations support topological editing when this is turned on. On-the-fly projection is also supported, and the node tool provides tooltips to identify a vertex by hovering the pointer over it.

Cortando, Copiando e Colando Elementos




Selected features can be cut, copied and pasted between layers in the same QGIS project, as long as destination layers are set to  Toggle editing beforehand.

Features can also be pasted to external applications as text. That is, the features are represented in CSV format, with the geometry data appearing in the OGC Well-Known Text (WKT) format.

However, in this version of QGIS, text features from outside QGIS cannot be pasted to a layer within QGIS. When would the copy and paste function come in handy? Well, it turns out that you can edit more than one layer at a time and copy/paste features between layers. Why would we want to do this? Say we need to do some work on a new layer but only need one or two lakes, not the 5,000 on our `big_lakes` layer. We can create a new layer and use copy/paste to plop the needed lakes into it.

Como exemplo, vamos copiar alguns lagos para uma nova camada:

1. Carregue a camada que quer copiar a partir (camada de origem)

2. Carregue ou crie a camada que quer copiar para (camada de destino)
3. Começar a editar a camada de destino
4. Ative a camada de origem clicando nela na legenda
5. Use the  Select Single Feature tool to select the feature(s) on the source layer
6. Click on the  Copy Features tool
7. Ative a camada de destino clicando na legenda
8. Click on the  Paste Features tool
9. Parar a edição e salvar as alterações

What happens if the source and target layers have different schemas (field names and types are not the same)? QGIS populates what matches and ignores the rest. If you don't care about the attributes being copied to the target layer, it doesn't matter how you design the fields and data types. If you want to make sure everything - the feature and its attributes - gets copied, make sure the schemas match.



Dica: Congruência dos Elementos Colados



If your source and destination layers use the same projection, then the pasted features will have geometry identical to the source layer. However, if the destination layer is a different projection, then QGIS cannot guarantee the geometry is identical. This is simply because there are small rounding-off errors involved when converting between projections.

Dica: Copy string attribute into another



If you have created a new column in your attribute table with type 'string' and want to paste values from another attribute column that has a greater length the length of the column size will be extended to the same amount. This is because the GDAL Shapefile driver starting with GDAL/OGR 1.10 knows to auto-extend string and integer fields to dynamically accommodate for the length of the data to be inserted.

Apagando os Elementos Seleccionados

If we want to delete an entire polygon, we can do that by first selecting the polygon using the regular  Select Single Feature tool. You can select multiple features for deletion. Once you have the selection set, use the  Delete Selected tool to delete the features.

The  Cut Features tool on the digitizing toolbar can also be used to delete features. This effectively deletes the feature but also places it on a "spatial clipboard". So, we cut the feature to delete. We could then use the  Paste Features tool to put it back, giving us a one-level undo capability. Cut, copy, and paste work on the currently selected features, meaning we can operate on more than one at a time.

Salvando as Camadas Editadas

When a layer is in editing mode, any changes remain in the memory of QGIS. Therefore, they are not committed/saved immediately to the data source or disk. If you want to save edits to the current layer but want to continue editing without leaving the editing mode, you can click the  Save Layer Edits button. When you turn editing mode off with  Toggle editing (or quit QGIS for that matter), you are also asked if you want to save your changes or discard them.

If the changes cannot be saved (e.g., disk full, or the attributes have values that are out of range), the QGIS in-memory state is preserved. This allows you to adjust your edits and try again.

Dica: Integridade dos dados

It is always a good idea to back up your data source before you start editing. While the authors of QGIS have made every effort to preserve the integrity of your data, we offer no warranty in this regard.

12.5.5 Digitalização Avançada

Ícone	Finalidade	Ícone	Finalidade
	Retroceder		Retomar
	Rodar Elemento(s)		Simplificar elemento
	Adicionar Anel		Adicionar Parte
	Preenchimento Anel		Apagar Anel
	Apagar Parte		Refazer elementos
	Curva de Afastamento		Dividir Elementos
	Dividindo partes		Juntar Elementos Seleccionados
	Juntar Atributos dos Elementos Seleccionados		Rodar Símbolos de Pontos

Tabela de edição avançada: Barra de ferramentas de edição avançada de camadas vetoriais

Retroceder e Retomar

The Undo and Redo tools allows you to undo or redo vector editing operations. There is also a dockable widget, which shows all operations in the undo/redo history (see [Figure_edit_3](#)). This widget is not displayed by default; it can be displayed by right clicking on the toolbar and activating the Undo/Redo checkbox. Undo/Redo is however active, even if the widget is not displayed.

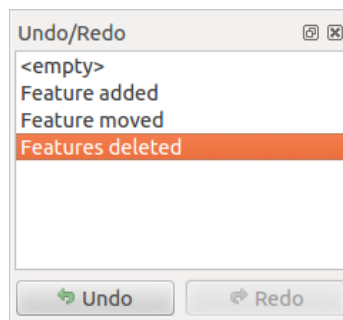




Figure 12.42: Redo and Undo digitizing steps

When Undo is hit, the state of all features and attributes are reverted to the state before the reverted operation happened. Changes other than normal vector editing operations (for example, changes done by a plugin), may or may not be reverted, depending on how the changes were performed.

Para usar a tela histórico de desfazer / refazer, basta clicar para selecionar uma operação na lista de histórico. Todas as feições serão revertidas para o estado em que estavam depois da operação selecionada.


Rodar Elemento(s)

Use  Rotate Feature(s) to rotate one or multiple features in the map canvas. Press the  Rotate Feature(s) icon and then click on the feature to rotate. Either click on the map to place the rotated feature or enter an angle in the user input widget. If you want to rotate several features, they shall be selected first.


If you enable the map tool with feature(s) selected, its (their) centroid appears and will be the rotation anchor point. If you want to move the anchor point, hold the `Ctrl` button and click on the map to place it.

If you hold `Shift` before clicking on the map, the rotation will be done in 45 degree steps, which can be modified afterwards in the user input widget.


Simplificar elemento

The  Simplify Feature tool allows you to reduce the number of vertices of a feature, as long as the geometry doesn't change. With the tool you can also simplify multi-part features. First, drag a rectangle over the feature. The vertices will be highlighted in red while the color of the feature will change and a dialog where you can define a tolerance in map units or pixels will appear. QGIS calculates the amount of vertices that can be deleted while maintaining the geometry using the given tolerance. The higher the tolerance is the more vertices can be deleted. After gaining the statistics about the simplification just click the *OK* button. The tolerance you used will be saved when leaving a project or when leaving an edit session. So you can go back to the same tolerance the next time when simplifying a feature.


Adicionar Anel



You can create ring polygons using the  Add Ring icon in the toolbar. This means that inside an existing area, it is possible to digitize further polygons that will occur as a 'hole', so only the area between the boundaries of the outer and inner polygons remains as a ring polygon.

Adicionar Parte


You can  add part polygons to a selected multipolygon. The new part polygon must be digitized outside the selected multi-polygon.

Preenchimento Anel


You can use the  Fill Ring function to add a ring to a polygon and add a new feature to the layer at the same time.

Thus you need not first use the  Add Ring icon and then the  Add feature function anymore.


Apagar Anel

The  Delete Ring tool allows you to delete ring polygons inside an existing area. This tool only works with polygon layers. It doesn't change anything when it is used on the outer ring of the polygon. This tool can be used on polygon and multi-polygon features. Before you select the vertices of a ring, adjust the vertex edit tolerance.

Apagar Parte

The  Delete Part tool allows you to delete parts from multifeatures (e.g., to delete polygons from a multi-polygon feature). It won't delete the last part of the feature; this last part will stay untouched. This tool works with all multi-part geometries: point, line and polygon. Before you select the vertices of a part, adjust the vertex edit tolerance.


Refazer elementos


You can reshape line and polygon features using the  Reshape Features icon on the toolbar. It replaces the line or polygon part from the first to the last intersection with the original line. With polygons, this can sometimes lead to unintended results. It is mainly useful to replace smaller parts of a polygon, not for major overhauls, and the reshape line is not allowed to cross several polygon rings, as this would generate an invalid polygon.

Por exemplo, pode editar o limite de um polígono com esta ferramenta. Primeiro, clique na área interna do polígono junto do ponto onde pretende adicionar o novo vértice. Depois, atravesse o limite e adicione os vértices no exterior do polígono. Para finalizar, clique com o botão direito na área interna do polígono. A ferramenta vai adicionar um nó automaticamente no ponto onde a linha atravessa o limite. Também é possível remover parte da área do polígono, começa-se a nova linha no exterior do polígono, adicionam-se vértices no interior e termina-se a linha no exterior do polígono com um clique no botão direito.

Nota: A ferramenta de mudança de forma pode alterar a posição inicial de um anel ou de uma linha poligonal fechada. Assim, o ponto que está representada 'duas vezes' não será o mesmo mais. Isto pode não ser um problema para a maioria das aplicações, mas é algo a considerar.


Curvas de Afastamento

The  Offset Curve tool creates parallel shifts of line layers. The tool can be applied to the edited layer (the geometries are modified) or also to background layers (in which case it creates copies of the lines / rings and adds them to the the edited layer). It is thus ideally suited for the creation of distance line layers. The displacement is shown at the bottom left of the taskbar.

To create a shift of a line layer, you must first go into editing mode and activate the  Offset Curve tool. Then click on a feature to shift it. Move the mouse and click where wanted or enter the desired distance in the user input widget. Your changes may then be saved with the `thelmActionSaveEdits!sup:Save Layer Edits` tool.

QGIS options dialog (Digitizing tab then **Curve offset tools** section) allows you to configure some parameters like **Join style**, **Quadrant segments**, **Miter limit**.


Dividir Elementos

You can split features using the  Split Features icon on the toolbar. Just draw a line across the feature you want to split.



Dividindo partes

In QGIS 2.0 it is now possible to split the parts of a multi part feature so that the number of parts is increased. Just draw a line across the part you want to split using the  Split Parts icon.



Juntar elementos selecionados

The  Merge Selected Features tool allows you to merge features. A new dialog will allow you to choose which value to choose between each selected features or select a function (Minimum, Maximum, Median, Sum, Skip Attribute) to use for each column. If features don't have a common boundaries, a multipolygon will be created.

Juntar os atributos dos elementos selecionados

The  Merge Attributes of Selected Features tool allows you to merge attributes of features with common boundaries and attributes without merging their boundaries. First, select several features at once. Then press the  Merge Attributes of Selected Features button. Now QGIS asks you which attributes are to be applied to all selected objects. As a result, all selected objects have the same attribute entries.

Rodar Símbolos de Pontos

 Rotate Point Symbols allows you to change the rotation of point symbols in the map canvas. You must first define a rotation column from the attribute table of the point layer in the *Advanced* menu of the *Style* menu of the *Layer Properties*. Also, you will need to go into the 'SVG marker' and choose *Data defined properties ...*. Activate  *Angle* and choose 'rotation' as field. Without these settings, the tool is inactive.

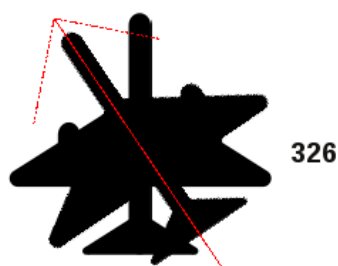


Figure 12.43: Rotate Point Symbols 

To change the rotation, select a point feature in the map canvas and rotate it, holding the left mouse button pressed. A red arrow with the rotation value will be visualized (see [Figure_edit_4](#)). When you release the left mouse button again, the value will be updated in the attribute table.

Nota: Se segurar a tecla `Ctrl` premido, a rotação irá ser feita em passos de 15 graus.

12.5.6 The Advanced Digitizing panel

When capturing new geometries or geometry parts you also have the possibility to use the Advanced Digitizing panel. You can digitize lines exactly parallel or at a specific angle or lock lines to specific angles. Furthermore you can enter coordinates directly so that you can make a precise definition for your new geometry.

_figure_advanced_edit 1:

As ferramentas não são habilitadas se a visão do mapa está em coordenadas geográficas.

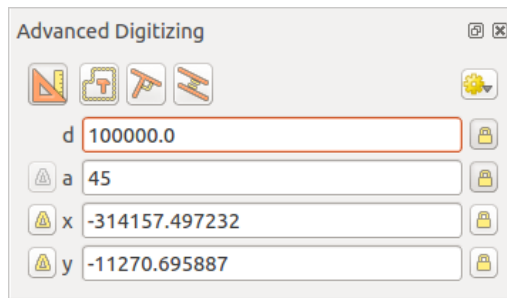




Figure 12.44: The Advanced Digitizing panel 

12.5.7 Criando novas camadas Vetoriais

QGIS allows you to create new shapefile layers, new SpatialLite layers, new GPX layers and New Temporary Scratch Layers. Creation of a new GRASS layer is supported within the GRASS plugin. Please refer to section *Criando uma nova camada vetorial GRASS* for more information on creating GRASS vector layers.

Criando uma nova camada Shapefile

To create a new shape layer for editing, choose *New* →  *New Shapefile Layer...* from the *Layer* menu. The *New Vector Layer* dialog will be displayed as shown in *Figure_edit_5*. Choose the type of layer (point, line or polygon) and the CRS (coordinate reference system).

Note that QGIS does not yet support creation of 2.5D features (i.e., features with X,Y,Z coordinates).

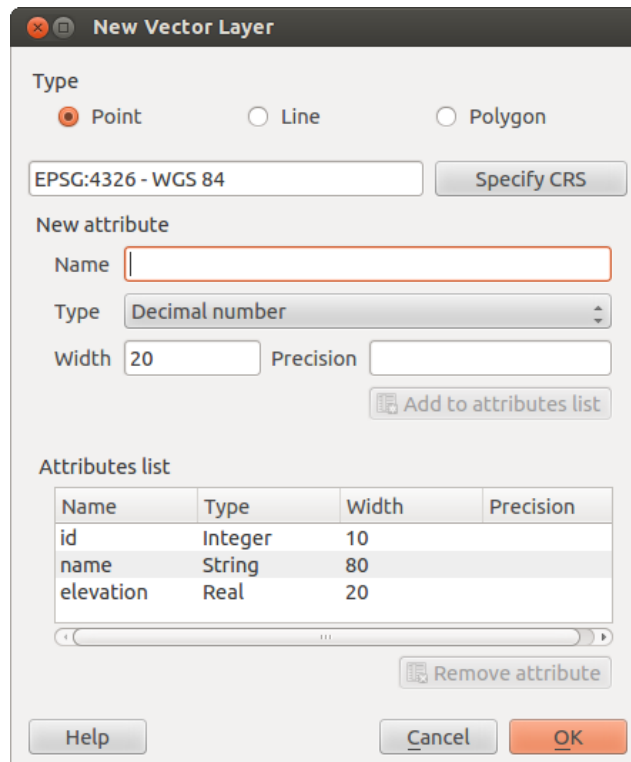







Figure 12.45: Creating a new Shapefile layer Dialog 

To complete the creation of the new shapefile layer, add the desired attributes by clicking on the [**Add to attributes list**] button and specifying a name and type for the attribute. A first 'id' column is added as default but can be removed, if not wanted. Only *Type: real* , *Type: integer* , *Type: string*  and *Type:date* 

attributes are supported. Additionally and according to the attribute type, you can also define the width and precision of the new attribute column. Once you are happy with the attributes, click **[OK]** and provide a name for the shapefile. QGIS will automatically add a `.shp` extension to the name you specify. Once the layer has been created, it will be added to the map, and you can edit it in the same way as described in section *Digitalizar uma camada existente* above.

Criando uma nova camada SpatialLite

To create a new SpatialLite layer for editing, choose *New* →  *New SpatialLite Layer...* from the *Layer* menu. The *New SpatialLite Layer* dialog will be displayed as shown in *Figure_edit_6*.

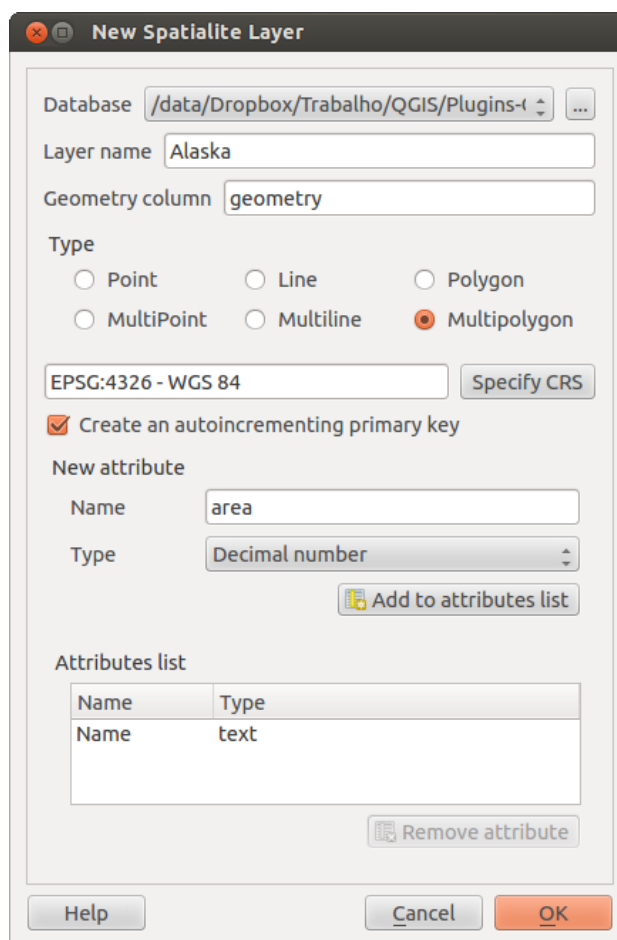





Figure 12.46: Creating a New SpatialLite layer Dialog 


The first step is to select an existing SpatialLite database or to create a new SpatialLite database. This can be done with the browse button  to the right of the database field. Then, add a name for the new layer, define the layer type, and specify the coordinate reference system with **[Specify CRS]**. If desired, you can select  *Create an autoincrementing primary key*.

To define an attribute table for the new SpatialLite layer, add the names of the attribute columns you want to create with the corresponding column type, and click on the **[Add to attribute list]** button. Once you are happy with the attributes, click **[OK]**. QGIS will automatically add the new layer to the legend, and you can edit it in the same way as described in section *Digitalizar uma camada existente* above.

O tratamento adicional das camadas SpatialLite pode ser feito com o Gerenciador BD. Veja *Complemento Gerenciador BD*.

Criando uma nova camada GPX

To create a new GPX file, you need to load the GPS plugin first. *Plugins* →  *Plugin Manager...* opens the Plugin Manager Dialog. Activate the *GPS Tools* checkbox.




When this plugin is loaded, choose *New* →  *Create new GPX Layer...* from the *Layer* menu. In the *Save new GPX file as* dialog, you can choose where to save the new GPX layer.

Criando uma nova Camada Rascunho Temporária

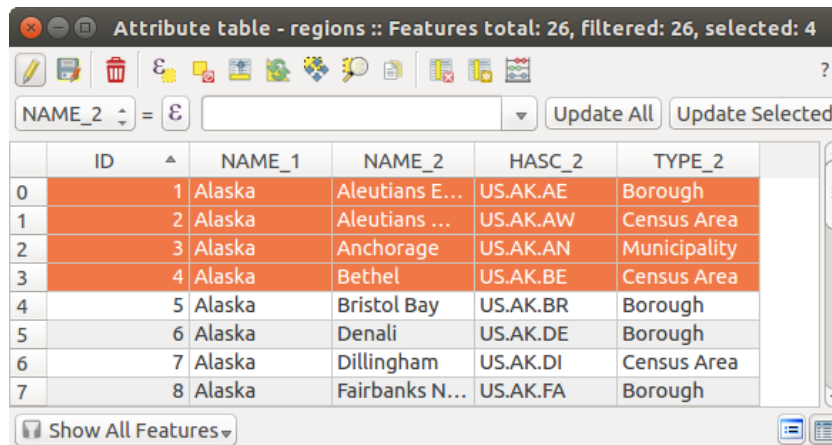
Empty, editable memory layers can be defined using *Layer* → *Create Layer* → *New Temporary Scratch Layer*. Here you can even create *Multipoint*, *Multiline* and *Multipolygon* Layers beneath *Point*, *Line* and *Polygon* Layers. Temporary Scratch Layers are not saved and will be discarded when QGIS is closed. See also [paste_into_layer](#) .

12.5.8 Working with the Attribute Table

The attribute table displays features of a selected layer. Each row in the table represents one map feature, and each column contains a particular piece of information about the feature. Features in the table can be searched, selected, moved or even edited.

To open the attribute table for a vector layer, make the layer active by clicking on it in the map legend area. Then, from the main *Layer* menu, choose  *Open Attribute Table*. It is also possible to right click on the layer and choose  *Open Attribute Table* from the drop-down menu, and to click on the  *Open Attribute Table* button in the Attributes toolbar.

This will open a new window that displays the feature attributes for the layer ([figure_attributes_1](#)). The number of features and the number of selected features are shown in the attribute table title.



	ID	NAME_1	NAME_2	HASC_2	TYPE_2
0	1	Alaska	Aleutians E...	US.AK.AE	Borough
1	2	Alaska	Aleutians ...	US.AK.AW	Census Area
2	3	Alaska	Anchorage	US.AK.AN	Municipality
3	4	Alaska	Bethel	US.AK.BE	Census Area
4	5	Alaska	Bristol Bay	US.AK.BR	Borough
5	6	Alaska	Denali	US.AK.DE	Borough
6	7	Alaska	Dillingham	US.AK.DI	Census Area
7	8	Alaska	Fairbanks N...	US.AK.FA	Borough

Figure 12.47: Attribute Table for regions layer 



Selecting features in an attribute table


Each selected row in the attribute table displays the attributes of a selected feature in the layer. If the set of features selected in the main window is changed, the selection is also updated in the attribute table. Likewise, if the set of rows selected in the attribute table is changed, the set of features selected in the main window will be updated.

Rows can be selected by clicking on the row number on the left side of the row. **Multiple rows** can be marked by holding the `Ctrl` key. A **continuous selection** can be made by holding the `Shift` key and clicking on several row headers on the left side of the rows. All rows between the current cursor position and the clicked row are selected. Moving the cursor position in the attribute table, by clicking a cell in the table, does not change the row selection. Changing the selection in the main canvas does not move the cursor position in the attribute table.

The table can be sorted by any column, by clicking on the column header. A small arrow indicates the sort order (downward pointing means descending values from the top row down, upward pointing means ascending values from the top row down).

For a **simple search by attributes** on only one column, choose the *Column filter* → from the menu in the bottom left corner. Select the field (column) on which the search should be performed from the drop-down menu, and hit the **[Apply]** button. Then, only the matching features are shown in the attribute table.

To make a selection, you have to use the  Select features using an Expression icon on top of the attribute table. 

Select features using an Expression allows you to define a subset of a table using a *Function List* like in the  Field Calculator (see *Calculadora de Campo*). The query result can then be saved as a new vector layer. For example, if you want to find regions that are boroughs from `regions.shp` of the QGIS sample data, you have to open the *Fields and Values* menu and choose the field that you want to query. Double-click the field 'TYPE_2' and also **[Load all unique values]**. From the list, choose and double-click 'Borough'. In the *Expression* field, the following query appears:

```
"TYPE_2" = 'Borough'
```

Here you can also use the *Function list* → *Recent (Selection)* to make a selection that you used before. The expression builder remembers the last 20 used expressions.

The matching rows will be selected, and the total number of matching rows will appear in the title bar of the attribute table, as well as in the status bar of the main window. For searches that display only selected features on the map, use the Query Builder described in section *Ferramenta de Consulta*.











To show selected records only, use *Show Selected Features* from the menu at the bottom left.



The field calculator bar allows you to make calculations on the selected rows only. For example, you can alter the number of the ID field of the file: `regions.shp` with the expression


```
ID+5
```

as shown in [figure_attributes_1](#).


The other buttons at the top of the attribute table window provide the following functionality:

-  Toggle editing mode to edit single values and to enable functionalities described below (also with `Ctrl+E`)
-  Save Edits (also with `Ctrl+S`)
-  Unselect all (also with `Ctrl+U`)
-  Move selected to top (also with `Ctrl+T`)
-  Invert selection (also with `Ctrl+R`)
-  Copy selected rows to clipboard (also with `Ctrl+C`)
-  Zoom map to the selected rows (also with `Ctrl+J`)
-  Pan map to the selected rows (also with `Ctrl+P`)
-  Delete selected features (also with `Ctrl+D`)
-  New Column for PostGIS layers and for OGR layers with GDAL version ≥ 1.6 (also with `Ctrl+W`)

-  Delete Column for PostGIS layers and for OGR layers with GDAL version ≥ 1.9 (also with `Ctrl+L`)
-  Open field calculator (also with `Ctrl+I`)

Below these buttons is the Field Calculator bar, which allows calculations to be quickly applied attributes visible in the table. This bar uses the same expressions as the  Field Calculator (see *Calculadora de Campo*).

Dica: Skip WKT geometry

If you want to use attribute data in external programs (such as Excel), use the  Copy selected rows to clipboard button. You can copy the information without vector geometries if you deactivate *Settings* → *Options* → *Data sources* menu *Copy geometry in WKT representation from attribute table*.

Save selected features as new layer


The selected features can be saved as any OGR-supported vector format and also transformed into another coordinate reference system (CRS). Just open the right mouse menu of the layer and click on *Save as* to define the name of the output file, its format and CRS (see section *Map Legend*). To save the selection ensure that the *Save only selected features* is selected. It is also possible to specify OGR creation options within the dialog.

Paste into new layer

Features that are on the clipboard may be pasted into a new layer. To do this, first make a layer editable. Select some features, copy them to the clipboard, and then paste them into a new layer using *Edit* → *Paste Features as* and choosing *New vector layer* or *New memory layer*.

This applies to features selected and copied within QGIS and also to features from another source defined using well-known text (WKT).

Working with non spatial attribute tables

QGIS allows you also to load non-spatial tables. This currently includes tables supported by OGR and delimited text, as well as the PostgreSQL, MSSQL and Oracle provider. The tables can be used for field lookups or just generally browsed and edited using the table view. When you load the table, you will see it in the legend field. It can be opened with the  Open Attribute Table tool and is then editable like any other layer attribute table.

As an example, you can use columns of the non-spatial table to define attribute values, or a range of values that are allowed, to be added to a specific vector layer during digitizing. Have a closer look at the edit widget in section *Menu campos* to find out more.

12.5.9 Creating one to many relations

Relations are a technique often used in databases. The concept is, that features (rows) of different layers (tables) can belong to each other.

As an example you have a layer with all regions of alaska (polygon) which provides some attributes about its name and region type and a unique id (which acts as primary key).

Foreign keys

Then you get another point layer or table with information about airports that are located in the regions and you also want to keep track of these. If you want to add them to the region layer, you need to create a one to many relation using foreign keys, because there are several airports in most regions.



Figure 12.48: Alaska region with airports 🐧

In addition to the already existing attributes in the airports attribute table another field `fk_region` which acts as a foreign key (if you have a database, you will probably want to define a constraint on it).

This field `fk_region` will always contain an id of a region. It can be seen like a pointer to the region it belongs to. And you can design a custom edit form for the editing and QGIS takes care about the setup. It works with different providers (so you can also use it with shape and csv files) and all you have to do is to tell QGIS the relations between your tables.

Layers

QGIS makes no difference between a table and a vector layer. Basically, a vector layer is a table with a geometry. So can add your table as a vector layer. To demonstrate you can load the 'region' shapefile (with geometries) and the 'airport' csv table (without geometries) and a foreign key (`fk_region`) to the layer region. This means, that each airport belongs to exactly one region while each region can have any number of airports (a typical one to many relation).

Definition (Relation Manager)

The first thing we are going to do is to let QGIS know about the relations between the layer. This is done in *Settings* → *Project Properties*. Open the *Relations* menu and click on *Add*.

- **name** is going to be used as a title. It should be a human readable string, describing, what the relation is used for. We will just call say "Airports" in this case.
- **referencing layer** is the one with the foreign key field on it. In our case this is the airports layer
- **referencing field** will say, which field points to the other layer so this is `fk_region` in this case
- **referenced layer** is the one with the primary key, pointed to, so here it is the regions layer
- **referenced field** is the primary key of the referenced layer so it is ID
- **id** will be used for internal purposes and has to be unique. You may need it to build custom forms once this is supported. If you leave it empty, one will be generated for you but you can assign one yourself to get one that is easier to handle.

Forms

Now that QGIS knows about the relation, it will be used to improve the forms it generates. As we did not change the default form method (autogenerated) it will just add a new widget in our form. So let's select the layer region

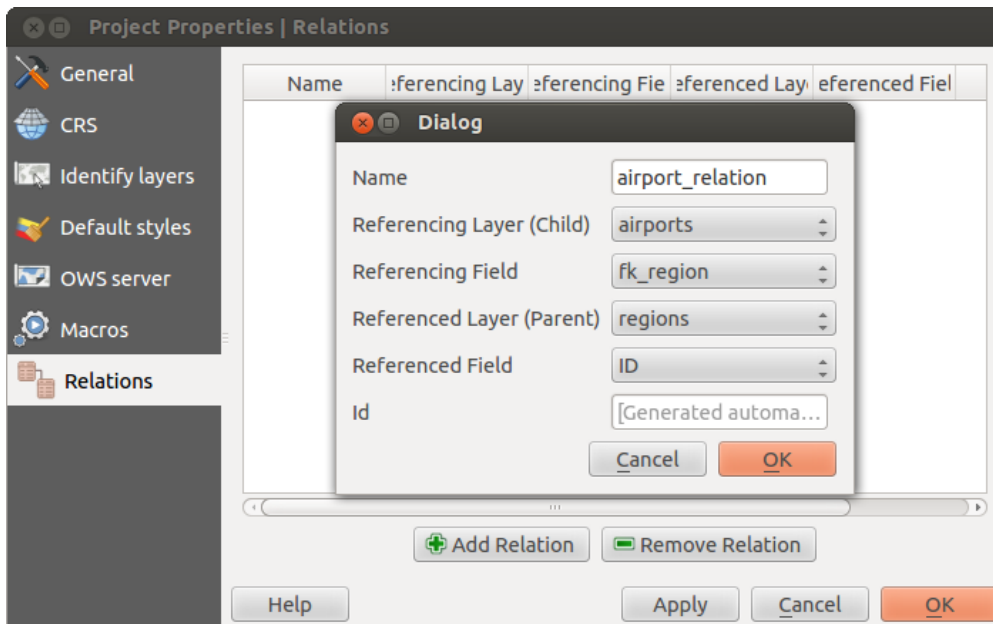


Figure 12.49: Relation Manager 

in the legend and use the identify tool. Depending on your settings, the form might open directly or you will have to choose to open it in the identification dialog under actions.

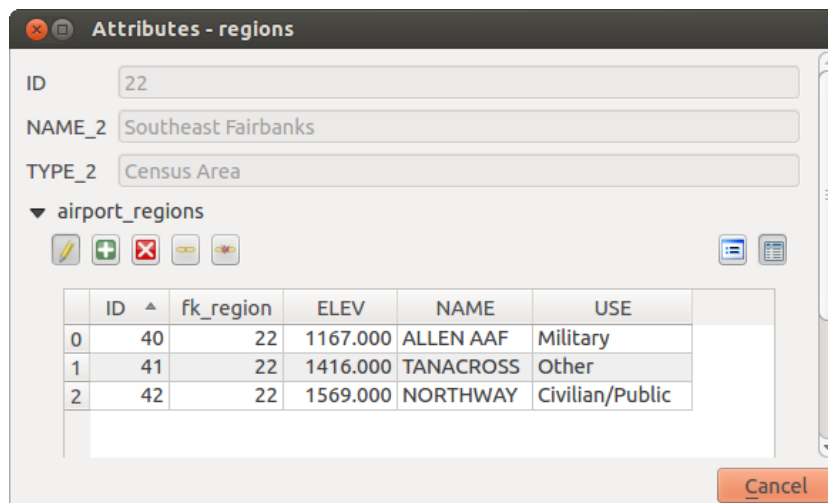








Figure 12.50: Identification dialog regions with relation to airports 

As you can see, the airports assigned to this particular region are all shown in a table. And there are also some buttons available. Let's review them shortly

- The  button is for toggling the edit mode. Be aware that it toggles the edit mode of the airport layer, although we are in the feature form of a feature from the region layer. But the table is representing features of the airport layer.
- The  button will add a new feature to the airport layer. And it will assign the new airport to the current region by default.
- The  button will delete the selected airport permanently.
- The  symbol will open a new dialog where you can select any existing airport which will then be assigned

to the current region. This may be handy if you created the airport on the wrong region by accident.

- The  symbol will unlink the selected airport from the current region, leaving them unassigned (the foreign key is set to NULL) effectively.
- The two buttons to the right switch between table view and form view where the later let's you view all the airports in their respective form.

If you work on the airport table, a new widget type is available which lets you embed the feature form of the referenced region on the feature form of the airports. It can be used when you open the layer properties of the airports table, switch to the *Fields* menu and change the widget type of the foreign key field 'fk_region' to Relation Reference.

If you look at the feature dialog now, you will see, that the form of the region is embedded inside the airports form and will even have a combobox, which allows you to assign the current airport to another region.

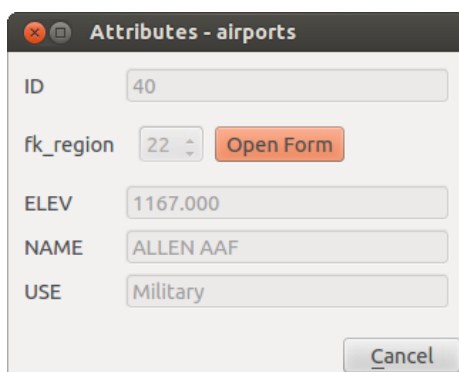



Figure 12.51: Identification dialog airport with relation to regions 

12.6 Ferramenta de Consulta

The Query Builder allows you to define a subset of a table using a SQL-like WHERE clause and to display the result in the main window. The query result can then be saved as a new vector layer.

12.6.1 Consulta

Open the **Query Builder** by opening the Layer Properties and going to the *General* menu. Under *Feature subset*, click on the **[Query Builder]** button to open the *Query builder*. For example, if you have a *regions* layer with a *TYPE_2* field, you could select only regions that are *borough* in the *Provider specific filter expression* box of the Query Builder. [Figure_attributes_2](#) shows an example of the Query Builder populated with the *regions.shp* layer from the QGIS sample data. The Fields, Values and Operators sections help you to construct the SQL-like query.

The **Fields list** contains all attribute columns of the attribute table to be searched. To add an attribute column to the SQL WHERE clause field, double click its name in the Fields list. Generally, you can use the various fields, values and operators to construct the query, or you can just type it into the SQL box.

The **Values list** lists the values of an attribute table. To list all possible values of an attribute, select the attribute in the Fields list and click the **[all]** button. To list the first 25 unique values of an attribute column, select the attribute column in the Fields list and click the **[Sample]** button. To add a value to the SQL WHERE clause field, double click its name in the Values list.

The **Operators section** contains all usable operators. To add an operator to the SQL WHERE clause field, click the appropriate button. Relational operators (*=*, *>*, *<*, *...*), string comparison operator (*LIKE*), and logical operators (*AND*, *OR*, *...*) are available.

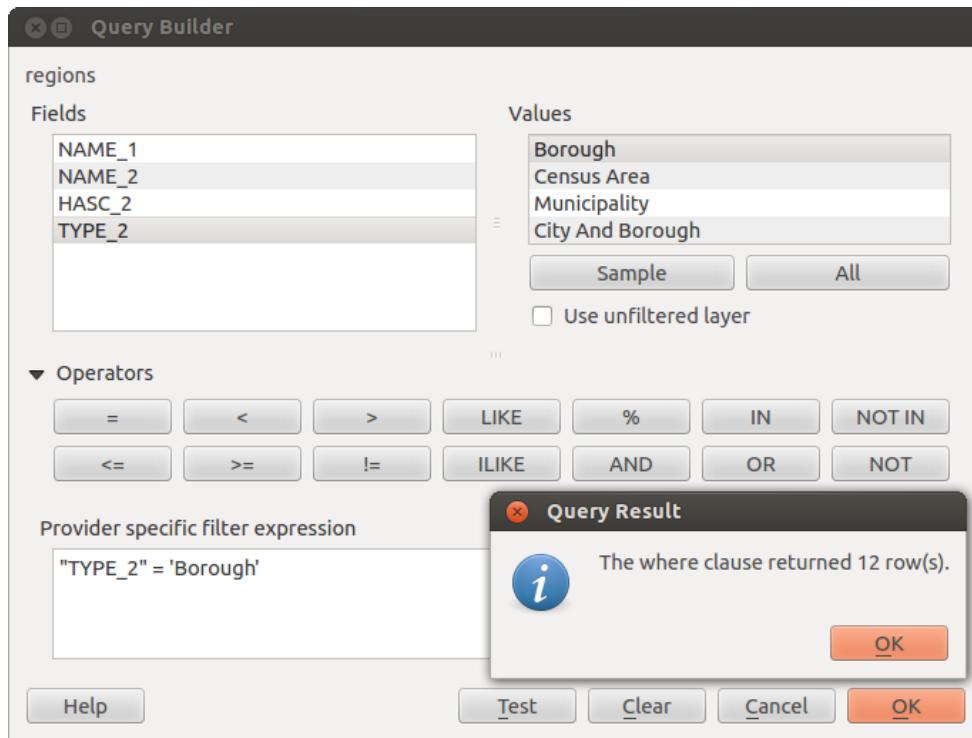



Figure 12.52: Ferramenta de Consulta

The **[Test]** button shows a message box with the number of features satisfying the current query, which is useful in the process of query construction. The **[Clear]** button clears the text in the SQL WHERE clause text field. The **[OK]** button closes the window and selects the features satisfying the query. The **[Cancel]** button closes the window without changing the current selection.

QGIS treats the resulting subset acts as if it where the entire layer. For example if you applied the filter above for 'Borough', you can not display, query, save or edit Anchorage, because that is a 'Municipality' and therefore not part of the subset.

The only exception is that unless your layer is part of a database, using a subset will prevent you from editing the layer.

12.7 Calculadora de Campo

The  **Field Calculator** button in the attribute table allows you to perform calculations on the basis of existing attribute values or defined functions, for instance, to calculate length or area of geometry features. The results can be written to a new attribute field, a virtual field, or they can be used to update values in an existing field.

Dica: Virtual Fields

- Virtual fields are not permanent and are not saved.
- To make a field virtual it must be done when the field is made.

The field calculator is now available on any layer that supports edit. When you click on the field calculator icon the dialog opens (see [figure_attributes_3](#)). If the layer is not in edit mode, a warning is displayed and using the field calculator will cause the layer to be put in edit mode before the calculation is made.

The quick field calculation bar on top of the attribute table is only visible if the layer is editable.

In quick field calculation bar, you first select the existing field name then open the expression dialog to create your expression or write it directly in the field then click on **Update All** button.

12.7.1 Expression tab

In the field calculator dialog, you first must select whether you want to only update selected features, create a new attribute field where the results of the calculation will be added or update an existing field.

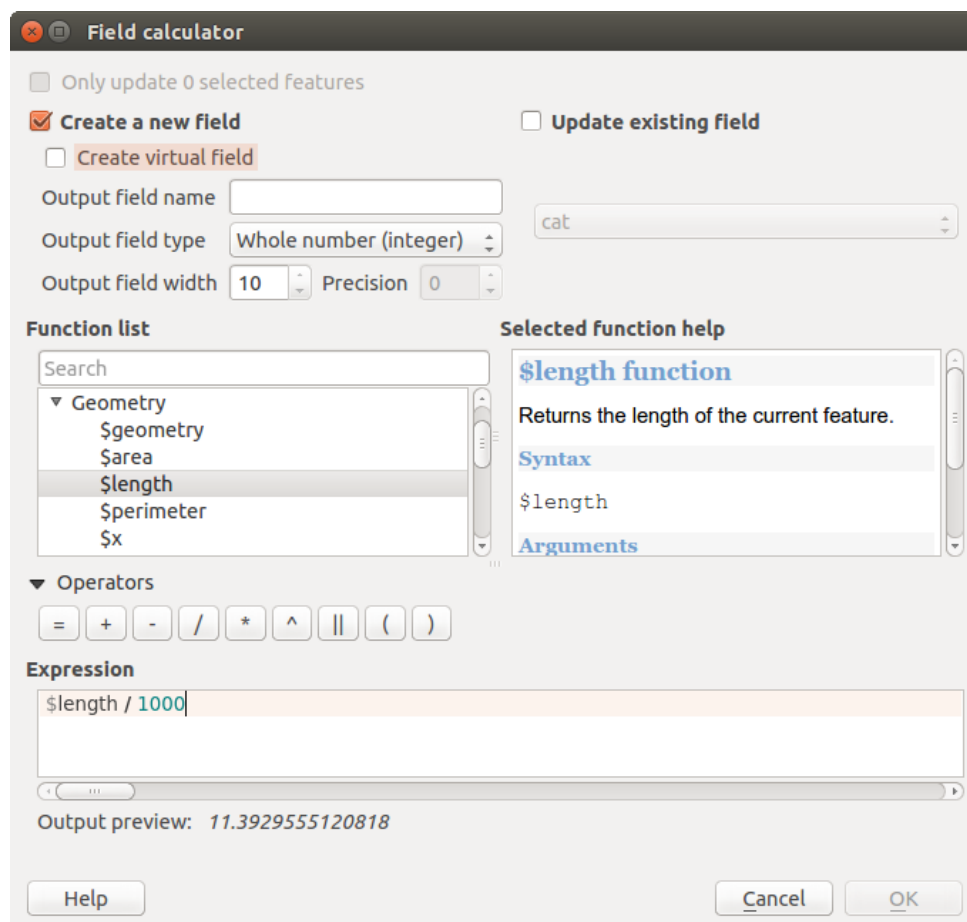







Figure 12.53: Calculadora de Campo 

If you choose to add a new field, you need to enter a field name, a field type (integer, real or string), the total field width, and the field precision (see [figure_attributes_3](#)). For example, if you choose a field width of 10 and a field precision of 3, it means you have 6 digits before the dot, then the dot and another 3 digits for the precision.

A short example illustrates how field calculator works when using the *Expression* tab. We want to calculate the length in km of the *railroads* layer from the QGIS sample dataset:

1. Load the shapefile `railroads.shp` in QGIS and press  Open Attribute Table.
2. Clique no  Alternar o modo de edição e abra a janela da  Calculadora de Campo.
3. Select the  *Create a new field* checkbox to save the calculations into a new field.
4. Add `length` as Output field name and `real` as Output field type, and define Output field width to be 10 and Precision, 3.
5. Now double click on function `$length` in the *Geometry* group to add it into the Field calculator expression box.

6. Complete a expressão introduzindo “/ 1000” na caixa de expressões da Calculadora de campo e clique [OK].
7. You can now find a new field `length` in the attribute table.

The available functions are listed in *Expressões* chapter.

12.7.2 Function Editor tab

With the Function Editor you are able to define your own Python custom functions in a comfortable way. The function editor will create new Python files in `qgis2pythonexpressions` and will auto load all functions defined when starting QGIS. Be aware that new functions are only saved in the `expressions` folder and not in the project file. If you have a project that uses one of your custom functions you will need to also share the `.py` file in the `expressions` folder.

Here's a short example on how to create your own functions:

```
@qgsfunction(args="auto", group='Custom')
def myfunc(value1, value2 feature, parent):
    pass
```

The short example creates a function ‘myfunc’ that will give you a function with two values. When using the `args='auto'` function argument the number of function arguments required will be calculated by the number of arguments the function has been defined with in Python (minus 2 - feature, and parent).

This function then can be used with the following expression:

```
myfunc('test1', 'test2')
```

Your function will be implemented in the ‘Custom’ *Functions* of the *Expression* tab after using the *Run Script* button.

Further information about creating Python code can be found on http://www.qgis.org/html/en/docs/pyqgis_developer_cookbook/index.html

The function editor is not only limited to working with the field calculator, it can be found whenever you work with expressions. See also *Expressões*.

.

Trabalhando com Dados Raster

13.1 Trabalhando com dados raster

This section describes how to visualize and set raster layer properties. QGIS uses the GDAL library to read and write raster data formats, including ArcInfo Binary Grid, ArcInfo ASCII Grid, GeoTIFF, ERDAS IMAGINE, and many more. GRASS raster support is supplied by a native QGIS data provider plugin. The raster data can also be loaded in read mode from zip and gzip archives into QGIS.

A partir da data deste documento, mais de 100 formatos raster são suportados pela biblioteca GDAL (ver GDAL-SOFTWARE-SUITE em *Referências Bibliográficas e Web*). A lista completa está disponível em http://www.gdal.org/formats_list.html.

Nota: Not all of the listed formats may work in QGIS for various reasons. For example, some require external commercial libraries, or the GDAL installation of your OS may not have been built to support the format you want to use. Only those formats that have been well tested will appear in the list of file types when loading a raster into QGIS. Other untested formats can be loaded by selecting the [GDAL] All files (*) filter.

Trabalhando com dados raster GRASS é descrita na seção *Integração com SIG GRASS*.

13.1.1 O que são dados raster?

Raster data in GIS are matrices of discrete cells that represent features on, above or below the earth's surface. Each cell in the raster grid is the same size, and cells are usually rectangular (in QGIS they will always be rectangular). Typical raster datasets include remote sensing data, such as aerial photography, or satellite imagery and modelled data, such as an elevation matrix.

Unlike vector data, raster data typically do not have an associated database record for each cell. They are geocoded by pixel resolution and the *x/y* coordinate of a corner pixel of the raster layer. This allows QGIS to position the data correctly in the map canvas.

QGIS makes use of georeference information inside the raster layer (e.g., GeoTiff) or in an appropriate world file to properly display the data.

13.1.2 Loading raster data in QGIS

Raster layers are loaded either by clicking on the  Add Raster Layer icon or by selecting the *Layer* →  Add Raster Layer menu option. More than one layer can be loaded at the same time by holding down the `Ctrl` or `Shift` key and clicking on multiple items in the *Open a GDAL Supported Raster Data Source* dialog.

Uma vez que uma camada raster é carregada na legenda do mapa, você pode clicar sobre o nome da camada com o botão direito do mouse para selecionar e ativar feições específicas da camada ou para abrir um diálogo para definir as propriedades raster para a camada.

Menus do Botão direito do mouse para camadas raster

- *Zoom para extensão da camada*
- *Zoom para melhor escala (100%)*
- *Estenda usando a extensão atual*
- *Mostrar em visão geral*
- *Remover*
- *Duplicado*
- *Definir SRC da camada*
- *Definir SRC do projeto para camada*
- *Salvar como ...*
- *Propriedades*
- *Renomear*
- *Copiar Estilo*
- *Adicionar novo Grupo*
- *Expandir tudo*
- *Fechar tudo*
- *Atualização da ordem do desenho*

!atualizadireitos!

13.2 Diálogo de propriedades do Raster

Para visualizar e definir as propriedades da camada de um layer, dê um duplo clique no nome da camada na legenda do mapa, ou clique com botão direito no nome da camada e escolha: *Propriedades* a partir do menu de contexto. Isto vai abrir o diálogo :guilabel: 'Propriedades da camada Raster ' (ver [figura_raster_1](#)).

Existem vários menus na janela de dialogo:

- *Geral*
- *Estilo*
- *Transparência*
- *Pirâmides*
- *Histograma*
- *Metadados*

13.2.1 Menu Geral

Informação da camada

O menu *Geral* apresenta informação básica do raster selecionado, incluindo o caminho da camada origem, o nome que aparece na legenda (que pode ser modificado), e o número de colunas, linhas e valores nulos do raster.

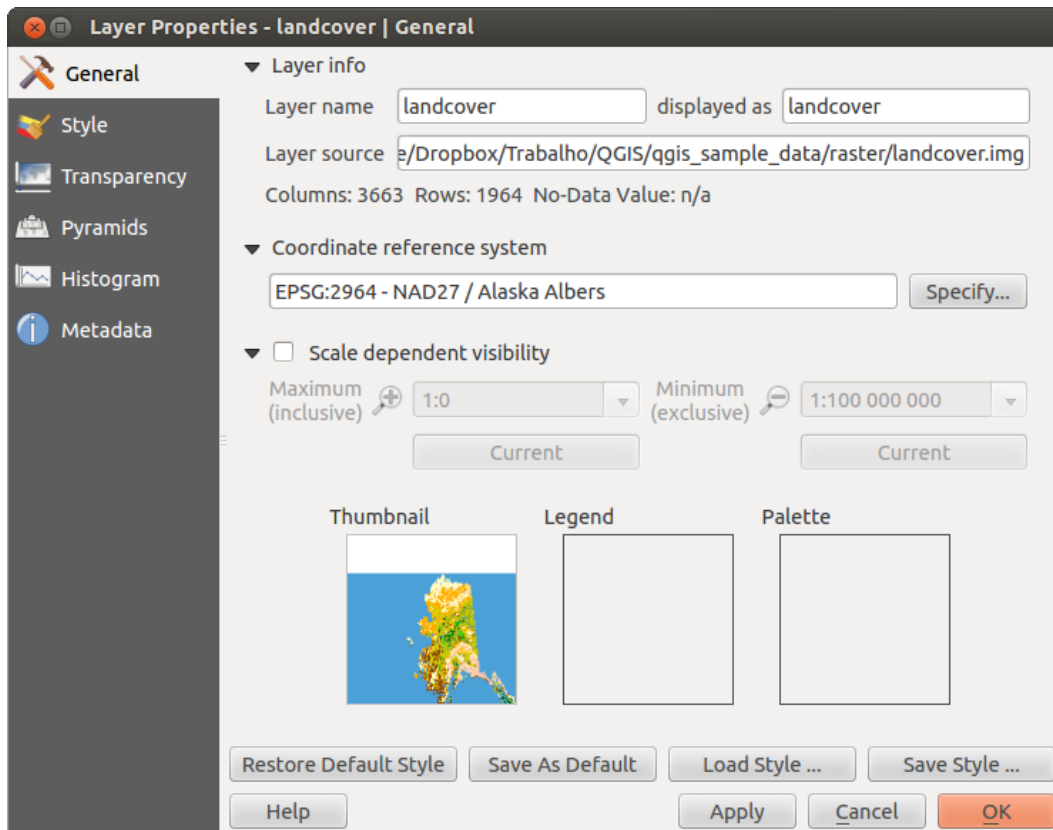



Figure 13.1: Raster Layers Properties Dialog 

Sistema de Referência de Coordenadas

Aqui encontra-se a informação do Sistema de Referência de Coordenadas (SRC), impressa na linha PROJ.4. Se esta definição não é a correta, pode-se modificar, clicando no botão **[Especifique]**

Visibilidade dependente da escala

Também nesta aba pode acertar a visibilidade dependente da escala. Será necessária clicar a caixa de checagem e colocar uma escala apropriada, na qual seus dados serão visualizados na tela do mapa.

Na parte inferior, pode-se ver uma miniatura da camada, a simbologia da legenda e o mapa de cores.

13.2.2 Menu de Estilos

Representar a banda

QGIS offers four different *Render types*. The renderer chosen is dependent on the data type.

1. Color multibanda - se o arquivo vem como multibanda, com várias bandas (por exemplo, usado para imagens de satélite com várias bandas)
2. Mapa de Cores - se um arquivo de banda única vem com um mapa de cores indexado (por exemplo, usado para mapas topográficos digitais)
3. Singleband gray - (one band of) the image will be rendered as gray; QGIS will choose this renderer if the file has neither multibands nor an indexed palette nor a continuous palette (e.g., used with a shaded relief map)

4. Banda única Falsa Cor - este método de representação é usado em arquivos com mapa de cores contínuos ou com mapa de cores (por exemplo, para mapa de elevações)

Multibanda Colorida

Para representar em color multibanda, selecione três bandas da imagem que vai representar, cada banda representa respectivamente, a componente vermelha, verde e azul, que serão usadas para criar a cor da imagem. Podem-se escolher vários métodos para *Melhora do contraste*: ‘Sem melhora’, ‘Estique para MinMax’, ‘Estique e corte no MinMax’ e ‘Corte no min max’.

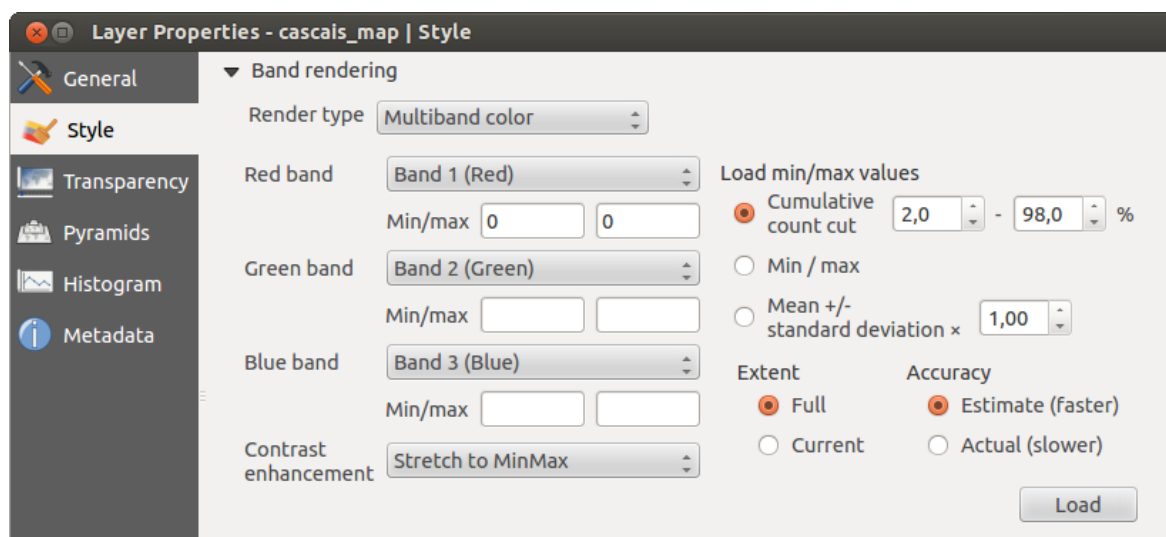


Figure 13.2: Raster Renderer - Multiband color 

This selection offers you a wide range of options to modify the appearance of your raster layer. First of all, you have to get the data range from your image. This can be done by choosing the *Extent* and pressing [Load]. QGIS can *Estimate (faster)* the *Min* and *Max* values of the bands or use the *Actual (slower) Accuracy*.

Now you can scale the colors with the help of the *Load min/max values* section. A lot of images have a few very low and high data. These outliers can be eliminated using the *Cumulative count cut* setting. The standard data range is set from 2% to 98% of the data values and can be adapted manually. With this setting, the gray character of the image can disappear. With the scaling option *Min/max*, QGIS creates a color table with all of the data included in the original image (e.g., QGIS creates a color table with 256 values, given the fact that you have 8 bit bands). You can also calculate your color table using the *Mean +/- standard deviation x 1,00*. Then, only the values within the standard deviation or within multiple standard deviations are considered for the color table. This is useful when you have one or two cells with abnormally high values in a raster grid that are having a negative impact on the rendering of the raster.

All calculations can also be made for the *Current* extent.

Dica: Visualizando uma única banda do Raster Multibanda

Se deseja ver uma única banda de uma imagem multibanda (por exemplo apenas a Vermelha), pode-se colocar as bandas Verde e Azul como “Não definidas”, mas isto não é a forma correta. Para mostrar apenas a banda Vermelha, coloque o tipo da imagem como ‘Banda única Cinza’, depois selecione o Vermelho como a banda para usar no Cinza.

Mapa de Cores

This is the standard render option for singleband files that already include a color table, where each pixel value is assigned to a certain color. In that case, the palette is rendered automatically. If you want to change colors assigned to certain values, just double-click on the color and the *Select color* dialog appears. Also, in QGIS 2.2. it's now possible to assign a label to the color values. The label appears in the legend of the raster layer then.

Melhora do contraste

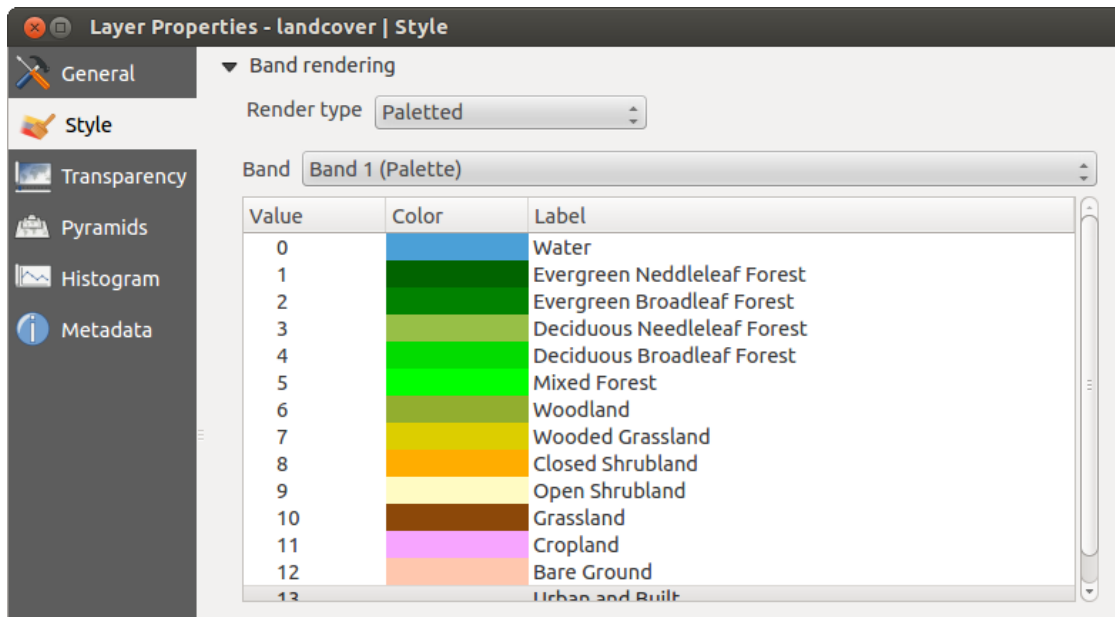


Figure 13.3: Raster Renderer - Paletted 

Nota: When adding GRASS rasters, the option *Contrast enhancement* will always be set automatically to *stretch to min max*, regardless of if this is set to another value in the QGIS general options.

Banda única cinza

This renderer allows you to render a single band layer with a *Color gradient*: 'Black to white' or 'White to black'. You can define a *Min* and a *Max* value by choosing the *Extent* first and then pressing [Load]. QGIS can *Estimate (faster)* the *Min* and *Max* values of the bands or use the *Actual (slower)* Accuracy.

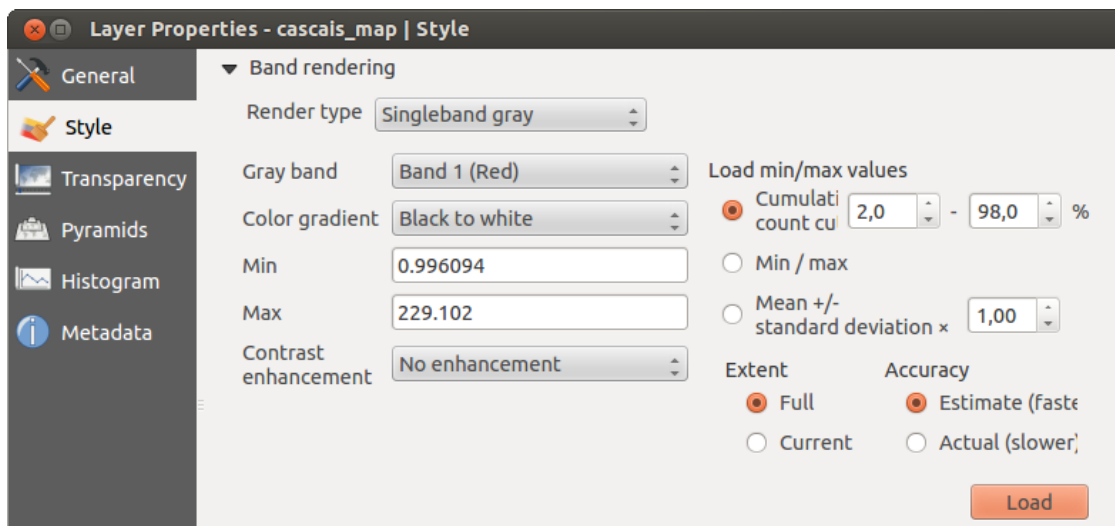


Figure 13.4: Raster Renderer - Singleband gray 

With the *Load min/max values* section, scaling of the color table is possible. Outliers can be eliminated using the *Cumulative count cut* setting. The standard data range is set from 2% to 98% of the data values and can be adapted manually. With this setting, the gray character of the image can disappear. Further settings can be made with *Min/max* and *Mean +/- standard deviation x 1,00*. While the first one creates a color table with all of the data included in the original image, the second creates a color table that only considers values within

the standard deviation or within multiple standard deviations. This is useful when you have one or two cells with abnormally high values in a raster grid that are having a negative impact on the rendering of the raster.

Singleband pseudocolor

This is a render option for single-band files, including a continuous palette. You can also create individual color maps for the single bands here. Existem três tipos de interpolação de cores:

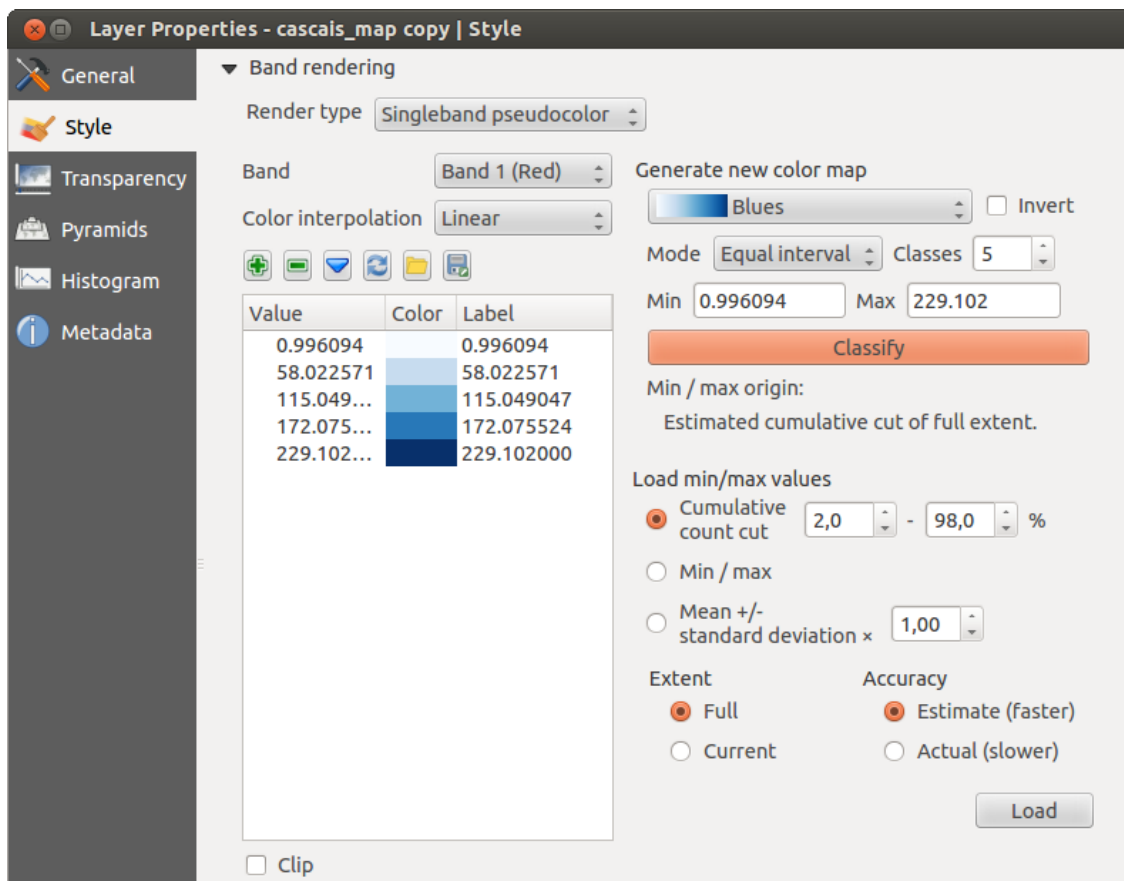












Figure 13.5: Raster Renderer - Singleband pseudocolor 🐧

1. Método Discreto
2. Método Linear
3. Método Exato

In the left block, the button  Add values manually adds a value to the individual color table. The button  Remove selected row deletes a value from the individual color table, and the  Sort colormap items button sorts the color table according to the pixel values in the value column. Double clicking on the value column lets you insert a specific value. Double clicking on the color column opens the dialog *Change color*, where you can select a color to apply on that value. Further, you can also add labels for each color, but this value won't be displayed when you use the identify feature tool. You can also click on the button  Load color map from band, which tries to load the table from the band (if it has any). And you can use the buttons  Load color map from file or  Export color map to file to load an existing color table or to save the defined color table for other sessions.

In the right block, *Generate new color map* allows you to create newly categorized color maps. For the *Classification mode*  'Equal interval', you only need to select the *number of classes*  and press the button *Classify*. You can invert the colors of the color map by clicking the  *Invert* checkbox. In the case of the *Mode*  'Continuous', QGIS creates classes automatically depending on the *Min* and *Max*. Defining *Min/Max* values

can be done with the help of the *Load min/max values* section. A lot of images have a few very low and high data. These outliers can be eliminated using the *Cumulative count cut* setting. The standard data range is set from 2% to 98% of the data values and can be adapted manually. With this setting, the gray character of the image can disappear. With the scaling option *Min/max*, QGIS creates a color table with all of the data included in the original image (e.g., QGIS creates a color table with 256 values, given the fact that you have 8 bit bands). You can also calculate your color table using the *Mean +/- standard deviation x* . Then, only the values within the standard deviation or within multiple standard deviations are considered for the color table.

Representação das cores

Em cada *Representação da banda*, é possível encontrar uma *Representação da cor*

Podem-se fazer efeitos especiais de representação para seus arquivo(s) raster, usando um dos modos de combinação (veja *Janela de Propriedades de Vetor*).

Further settings can be made in modifying the *Brightness*, the *Saturation* and the *Contrast*. You can also use a *Grayscale* option, where you can choose between ‘By lightness’, ‘By luminosity’ and ‘By average’. For one hue in the color table, you can modify the ‘Strength’.

Reamostragem

A opção *Reamostragem*, faz a representação da imagem quando se dá mais ou menos zoom nela. Os modos de reamostragem podem melhorar a aparência do mapa. Eles calculam um novo valor de cinza através de uma transformação geométrica.

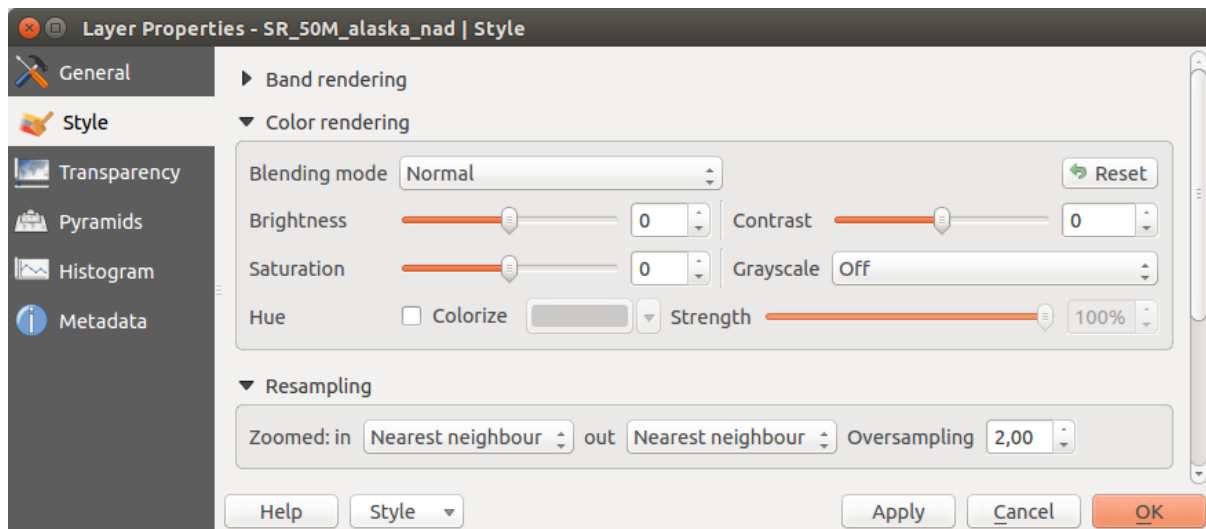
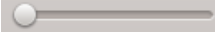


Figure 13.6: Raster Rendering - Resampling 🐧

Quando aplicamos o método ‘Vizinho mais próximo’, o mapa pode ter uma estrutura tipo pixelada, quando damos mais zoom. Essa aparência pode ser melhorada usando os métodos ‘Bilinear’ ou ‘Cúbico’, o qual causa que as feições mais afiadas, se suavizem.


13.2.3 Menu de transparência

QGIS has the ability to display each raster layer at a different transparency level. Use the transparency slider  to indicate to what extent the underlying layers (if any) should be visible though the current raster layer. This is very useful if you like to overlay more than one raster layer (e.g., a shaded relief map overlaid by a classified raster map). This will make the look of the map more three dimensional.



Além disso pode-se colocar um valor de pixel que será considerado como *SEMDADOS* no menu *Valor adicional sem dados*

Uma maneira ainda mais flexível de modificar a banda de transparência poder ser feita no :guilabel: *Modificações das opções de transparência*. Aqui podemos definir a transparência de cada pixel.

As an example, we want to set the water of our example raster file `landcover.tif` to a transparency of 20%. The following steps are necessary:

1. Carregar o arquivo raster: Arquivo:*landcover.tif*.
2. Abra o diálogo *Propriedades* fazendo clique duplo no nome do raster na legenda, o clicando com botão e selecionando:*Propriedades* do menu pop-up.
3. Selecione o menu *Transparência*
4. No menu *Transparência da banda*, escolher 'Nenhum'.
5. Click the  Add values manually button. A new row will appear in the pixel list.
6. Entre o valor raster na coluna 'De' e 'Até' (usamos 0 aqui), e ajuste a transparência a 20%.
7. Pressione o botão **[Aplicar]** e visualize no mapa as modificações feitas.

Podemos repetir os passos 5 e 6 para definir mais valores com a transparência desejada.

As you can see, it is quite easy to set custom transparency, but it can be quite a lot of work. Therefore, you can use the button  Export to file to save your transparency list to a file. The button  Import from file loads your transparency settings and applies them to the current raster layer.

13.2.4 Menu de Pirâmides

Large resolution raster layers can slow navigation in QGIS. By creating lower resolution copies of the data (pyramids), performance can be considerably improved, as QGIS selects the most suitable resolution to use depending on the level of zoom.

Você deve ter direito de gravação no diretório onde os dados originais são armazenados para construir pirâmides.



Vários métodos de reamostragem podem ser usados para calcular as pirâmides.

- Vizinho mais próximo
- Média
- Gauss
- Cúbico
- Modo
- Nenhum

If you choose 'Internal (if possible)' from the *Overview format* menu, QGIS tries to build pyramids internally. You can also choose 'External' and 'External (Erdas Imagine)'.

Note que o cálculo de pirâmides pode modificar o arquivo original de dados, e uma vez criado, não pode ser apagado. Se deseja preservar uma versão 'sem pirâmides' de seu raster, faça uma copia de segurança antes do cálculo das pirâmides.

13.2.5 Menu Histograma

The *Histogram* menu allows you to view the distribution of the bands or colors in your raster. The histogram is generated automatically when you open the *Histogram* menu. All existing bands will be displayed together. You can save the histogram as an image with the  button. With the *Visibility* option in the  *Prefs/Actions* menu,

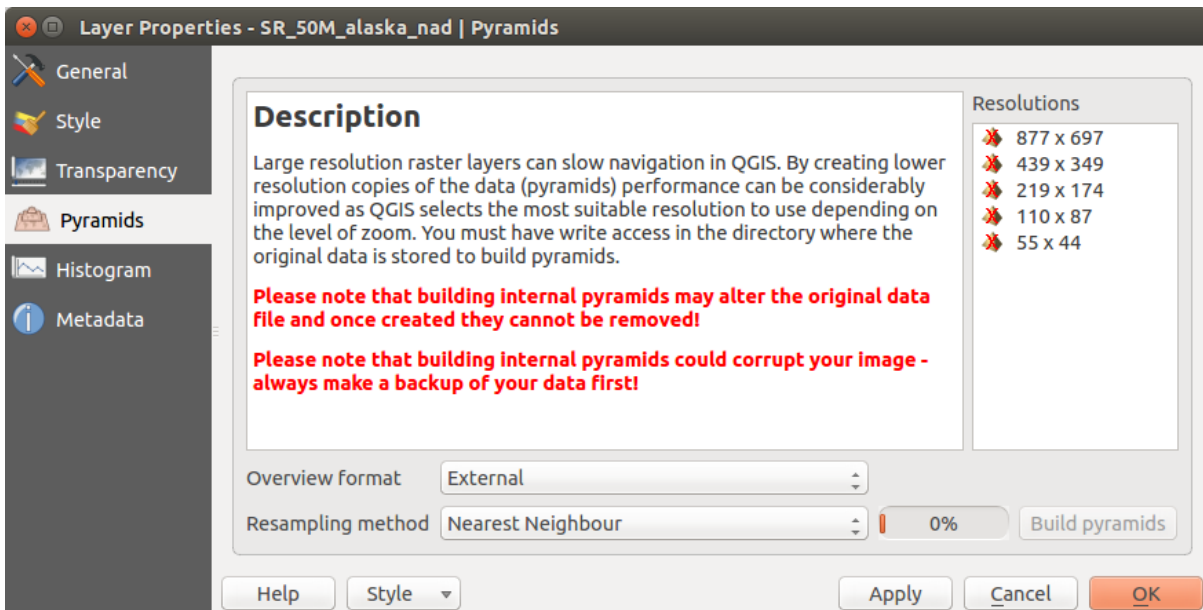


Figure 13.7: The Pyramids Menu 

you can display histograms of the individual bands. You will need to select the option *Show selected band*. The *Min/max options* allow you to 'Always show min/max markers', to 'Zoom to min/max' and to 'Update style to min/max'. With the *Actions* option, you can 'Reset' and 'Recompute histogram' after you have chosen the *Min/max options*.

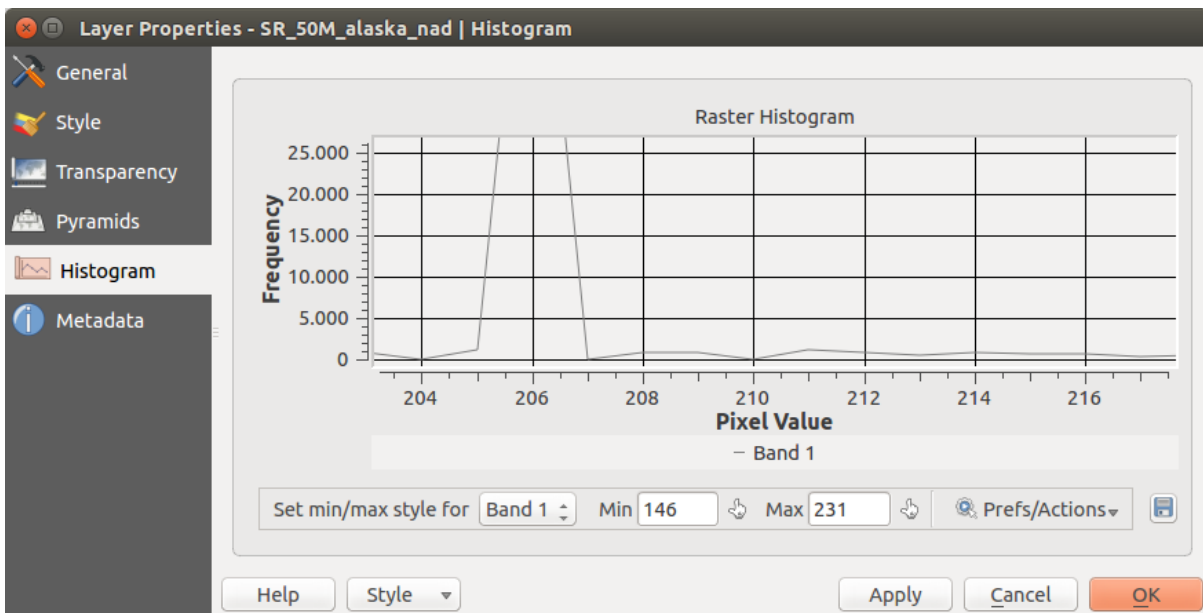


Figure 13.8: Raster Histogram 

13.2.6 Menu Metadados

O menu *Metadados*, mostra o estado da informação da camada do raster, incluindo estatísticas de cada banda na camada do raster em uso. A partir deste menu, podem ser definidas entradas na guia *Descrição*, *Atribuição*, *MetadadosUrl* e *Propriedades*. Na guia:guilabel:Propriedades, são geradas estatísticas na base de 'é preciso saber' ou seja é possível que uma determinada e específica estatística da camada, no tenha sido ainda coletada.

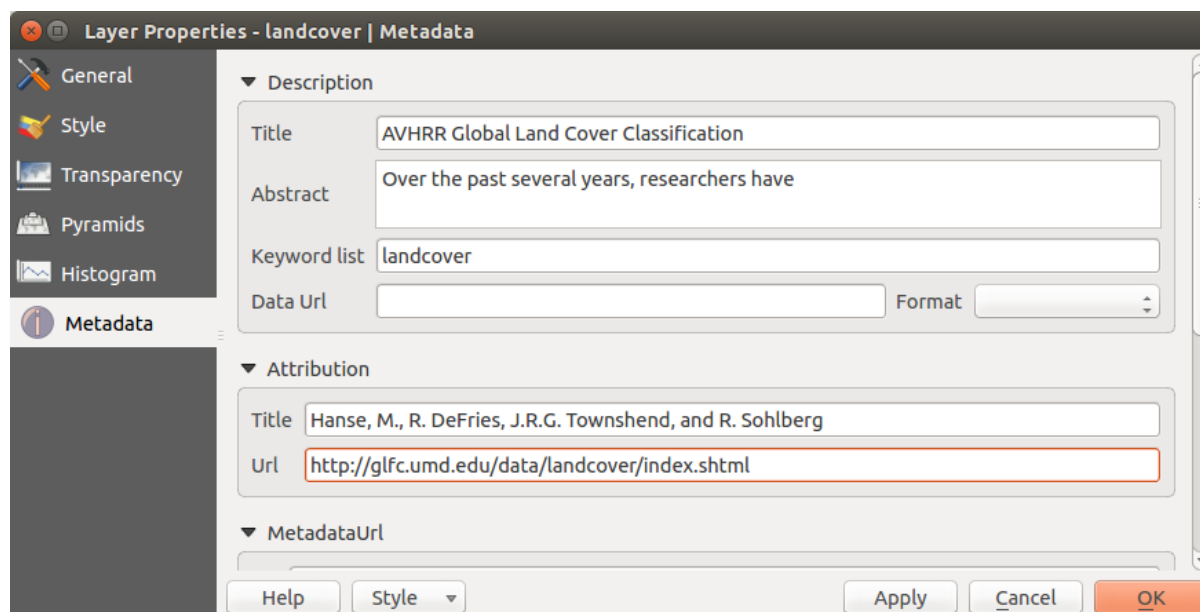


Figure 13.9: Raster Metadata 

13.3 Calculadora Raster

The *Raster Calculator* in the *Raster* menu allows you to perform calculations on the basis of existing raster pixel values (see [figure_raster_10](#)). The results are written to a new raster layer with a GDAL-supported format.

The **Raster bands** list contains all loaded raster layers that can be used. To add a raster to the raster calculator expression field, double click its name in the Fields list. You can then use the operators to construct calculation expressions, or you can just type them into the box.

In the **Result layer** section, you will need to define an output layer. You can then define the extent of the calculation area based on an input raster layer, or based on X,Y coordinates and on columns and rows, to set the resolution of the output layer. If the input layer has a different resolution, the values will be resampled with the nearest neighbor algorithm.

The **Operators** section contains all available operators. To add an operator to the raster calculator expression box, click the appropriate button. Mathematical calculations (+, -, *, ...) and trigonometric functions (sin, cos, tan, ...) are available. Stay tuned for more operators to come!

With the *Add result to project* checkbox, the result layer will automatically be added to the legend area and can be visualized.

13.3.1 Exemplos

Convert elevation values from meters to feet

Creating an elevation raster in feet from a raster in meters, you need to use the conversion factor for meters to feet: 3.28. The expression is:

```
"elevation@1" * 3.28
```

Usando uma máscara

If you want to mask out parts of a raster – say, for instance, because you are only interested in elevations above 0 meters – you can use the following expression to create a mask and apply the result to a raster in one step.

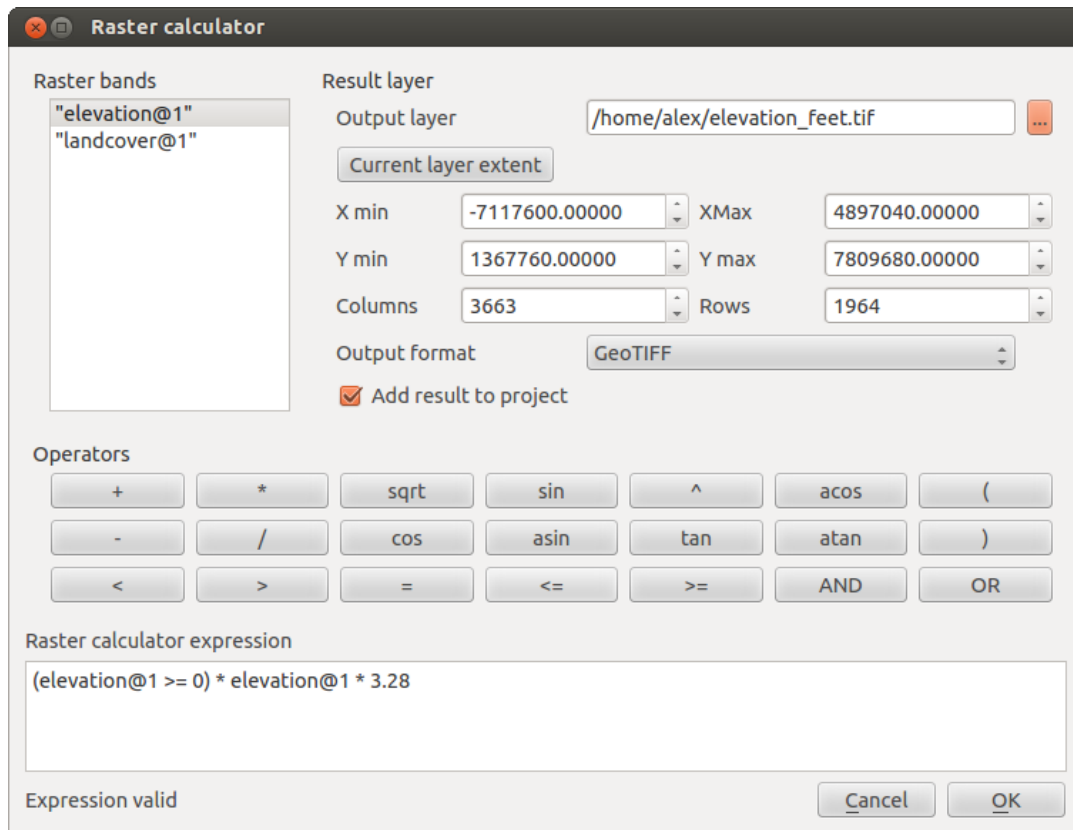


Figure 13.10: Calculador Raster 🐧

```
("elevation@1" >= 0) * "elevation@1"
```

In other words, for every cell greater than or equal to 0, set its value to 1. Otherwise set it to 0. This creates the mask on the fly.

If you want to classify a raster – say, for instance into two elevation classes, you can use the following expression to create a raster with two values 1 and 2 in one step.

```
("elevation@1" < 50) * 1 + ("elevation@1" >= 50) * 2
```

In other words, for every cell less than 50 set its value to 1. For every cell greater than or equal 50 set its value to 2.

.

Trabalhando com dados OGC

14.1 QGIS as OGC Data Client

O Consórcio Geoespacial Aberto (OGC), é uma organização internacional como mais de 300 organizações em todo mundo do tipo comerciais, sem fins lucrativos e de investigação. Os membros desenvolvem e implementam padrões para os conteúdos e serviços geoespaciais, processamento e troca de dados SIG.

Descrevendo um modelo básico de dados para elementos geográficos e um número crescente de especificações estão desenvolvidos para servir necessidades específicas para localização interoperável e tecnologia geoespacial, incluindo o SIG. Mais informação é encontrada em <http://www.opengeospatial.org/>.

Important OGC specifications supported by QGIS are:

- **WMS** — Serviço de Mapas Web (*Cliente WMS/WMTS*)
- **WMTS** — Serviço de Mosaicos de Mapa Web (*Cliente WMS/WMTS*)
- **WFS** — Serviços de Elementos Web (*WFS e WFS-T Cliente*)
- **WFS-T** — Serviços de Elementos Web - Transacionais (*WFS e WFS-T Cliente*)
- **WCS** — Serviços de Cobertura Web (*WCS Cliente*)
- **SFS** — Elementos Simples para SQL (*Camadas PostGIS*)
- **GML** — Linguagem de Marcadores Geográfico

OGC services are increasingly being used to exchange geospatial data between different GIS implementations and data stores. QGIS can deal with the above specifications as a client, being **SFS** (through support of the PostgreSQL / PostGIS data provider, see section *Camadas PostGIS*).

14.1.1 Cliente WMS/WMTS

Visão Global do Suporte WMS

QGIS currently can act as a WMS client that understands WMS 1.1, 1.1.1 and 1.3 servers. In particular, it has been tested against publicly accessible servers such as DEMIS.

A WMS server acts upon requests by the client (e.g., QGIS) for a raster map with a given extent, set of layers, symbolization style, and transparency. The WMS server then consults its local data sources, rasterizes the map, and sends it back to the client in a raster format. For QGIS, this format would typically be JPEG or PNG.

WMS is generically a REST (Representational State Transfer) service rather than a full-blown Web service. As such, you can actually take the URLs generated by QGIS and use them in a web browser to retrieve the same images that QGIS uses internally. This can be useful for troubleshooting, as there are several brands of WMS server on the market and they all have their own interpretation of the WMS standard.

As camadas WMS podem ser adicionadas facilmente, desde que conheça o acesso URL para o servidor WMS, tenha uma ligação de serviço a esse servidor, e o servidor compreenda HTTP como um mecanismos de transporte de dados.

Visão Global do Suporte WMTS

QGIS can also act as a WMTS client. WMTS is an OGC standard for distributing tile sets of geospatial data. This is a faster and more efficient way of distributing data than WMS because with WMTS, the tile sets are pre-generated, and the client only requests the transmission of the tiles, not their production. A WMS request typically involves both the generation and transmission of the data. A well-known example of a non-OGC standard for viewing tiled geospatial data is Google Maps.

De maneira a exibir os dados a várias escalas perto do que o utilizador queira ver, os conjuntos de mosaicos WMTS são produzidos em vários diferentes níveis de escala e são disponibilizados para o cliente SIG a seu pedido.

Este diagrama ilustra o conceito dos conjuntos de mosaicos

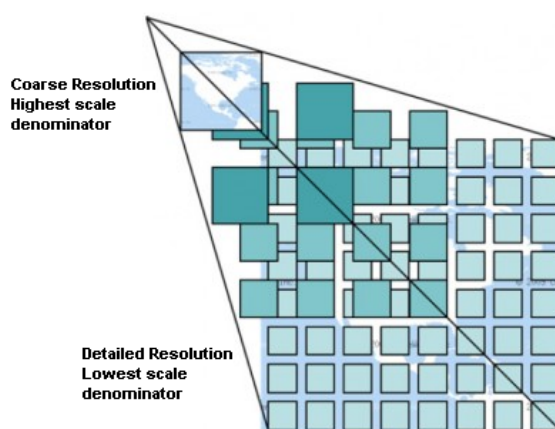


Figure 14.1: Conceito dos conjuntos de mosaicos do WMTS

The two types of WMTS interfaces that QGIS supports are via Key-Value-Pairs (KVP) and RESTful. These two interfaces are different, and you need to specify them to QGIS differently.

1) In order to access a **WMTS KVP** service, a QGIS user must open the WMS/WMTS interface and add the following string to the URL of the WMTS tile service:

```
"?SERVICE=WMTS&REQUEST=GetCapabilities"
```

Um exemplo deste tipo de endereço é

```
http://opencache.statkart.no/gatekeeper/gk/gk.open_wmts?\  
service=WMTS&request=GetCapabilities
```

A camada topo2 funciona lindamente para testar neste WMTS. Adicionando esta linha e texto indica que é um serviço web WMTS que deverá ser usado em vez de o serviço WMS.

2. O serviço **WMTS RESTful** torna-se uma forma diferente, é um URL simples, a forma recomendada pela OGC é:

```
{WMTSBaseURL}/1.0.0/WMTSCapabilities.xml
```

This format helps you to recognize that it is a RESTful address. A RESTful WMTS is accessed in QGIS by simply adding its address in the WMS setup in the URL field of the form. An example of this type of address for the case of an Austrian basemap is <http://maps.wien.gv.at/basemap/1.0.0/WMTSCapabilities.xml>.


Nota: You can still find some old services called WMS-C. These services are quite similar to WMTS (i.e., same purpose but working a little bit differently). You can manage them the same as you do WMTS services. Just

add ?tiled=true at the end of the url. See http://wiki.osgeo.org/wiki/Tile_Map_Service_Specification for more information about this specification.

Quando lê o WMTS pode muitas vezes pensar em WMS-C.

Selecionando os Servidores WMS/WMTS


The first time you use the WMS feature in QGIS, there are no servers defined.

Begin by clicking the  Add WMS layer button on the toolbar, or selecting *Layer* → *Add WMS Layer...*

A janela *Adicionar Camada(s) do Servidor* para adicionar camadas dos servidores WMS aparecem. Pode adicionar alguns servidores para brincar clicando no botão **[Adicionar servidores padrões]**. Isto irá adicionar dois servidores WMS demonstração para que possa usar, os servidores WMS do DM Solutions Group e Lizardtech. Para definir uma novo servidor WMS no separador *Camadas*, selecione o botão **[Novo]**. De seguida introduza os parâmetros de ligação que deseja para o Servidor WMS, como está listado na [table_OGC_1](#):

Nome	Um nome para esta ligação. Este nome será usado para a lista de Ligações do Servidor para que possa distingui-la de outros Servidores WMS.
URL	URL do servidor que fornece os dados. Isto deverá ser um nome de alojamento válido – o mesmo formato que irá usar para abrir a ligação telnet ou o ping a um alojamento.
Usuário	Nome de Utilizador para aceder a um Servidor WMS protegido. Este parâmetro é opcional.
Senha	Senha para autenticação básica no Servidor WMS. Este parâmetro é opcional.
Ignorar GetMap URI	<input checked="" type="checkbox"/> <i>Ignorar GetMap URI reportado nas capacidades.</i> Use um URI dado em cima para o campo URL.
Ignorar GetFeatureInfo URI	<input checked="" type="checkbox"/> <i>Ignorar GetMap URI reportado nas capacidades,</i> use um URI dado em cima para o campo URL.

Tabela 1 OGC : Parâmetros de Ligação do WMS

If you need to set up a proxy server to be able to receive WMS services from the internet, you can add your proxy server in the options. Choose *Settings* → *Options* and click on the *Network & Proxy* tab. There, you can add your proxy settings and enable them by setting *Use proxy for web access*. Make sure that you select the correct proxy type from the *Proxy type*  drop-down menu.

Once the new WMS server connection has been created, it will be preserved for future QGIS sessions.

Dica: Ligar URLs dos Servidores WMS

Certifique-se, que quando introduzir o URL do servidor WMS, seja o URL base. Por exemplo, não deve ter fragmentos como `request=GetCapabilities` ou `version=1.0.0` no seu URL.

Carregando as camadas WMS/WMTS

Uma vez preenchido os parâmetros com sucesso pode usar o botão **[Ligar]** para responder às capacidades do servidor selecionado. Isto inclui a codificação da imagem, Camadas, Estilos de Camadas, e Projeções. Uma vez que isto é uma operação de rede, a velocidade de resposta depende da qualidade da ligação da sua rede ao servidor WMS. Enquanto faz a transferência de dados do servidor WMS, o progresso da transferência é visualizada no canto inferior esquerdo da janela do WMS.

Sua tela deverá estar parecendo com a [figure_OGR_1](#), que mostra a resposta apresentada pelo servidor WMS do portal European Soil.

Codificação da Imagem

A seção *Codificação de Imagem* agora apresenta uma lista de formatos suportados pelo cliente e servidor. Escolha de acordo com as exigências de precisão da sua imagem.

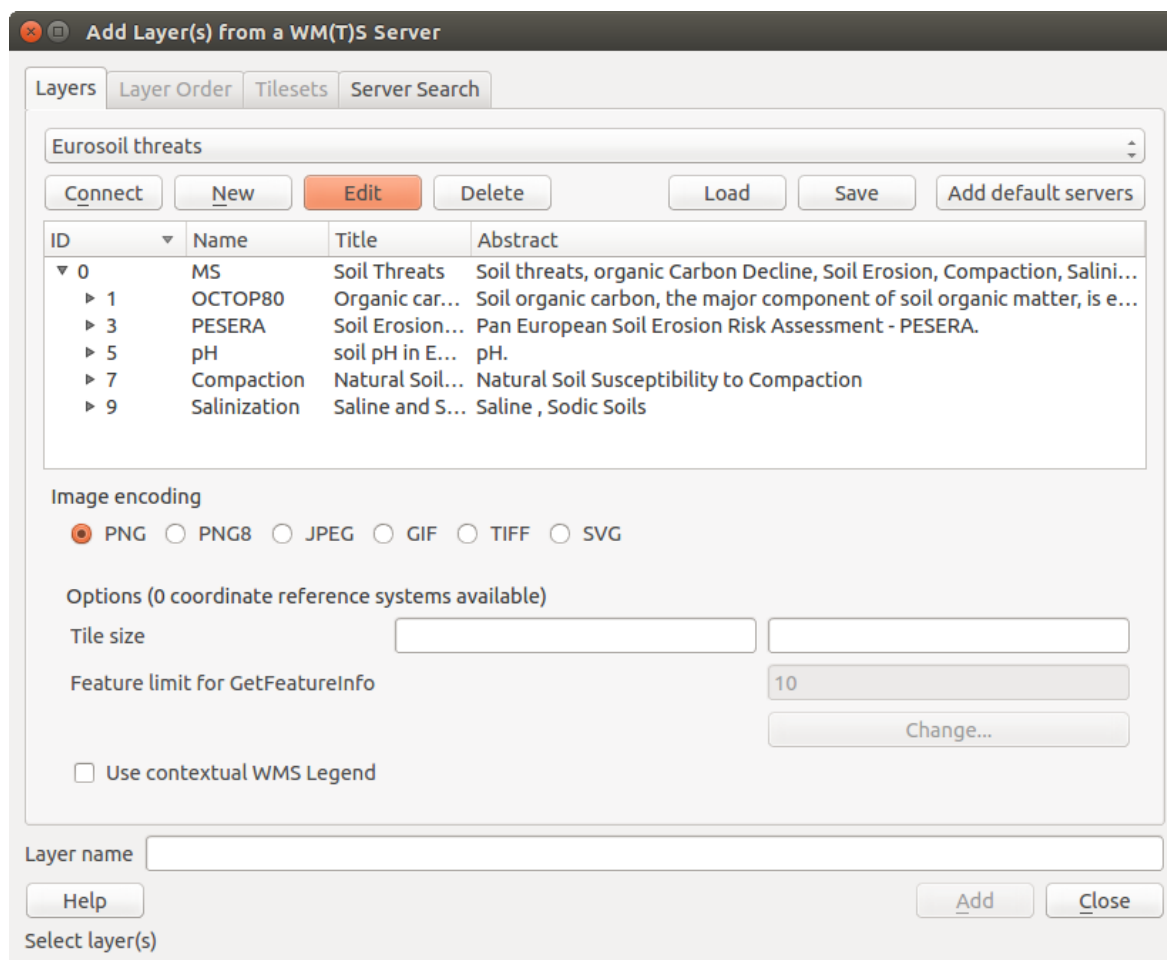


Figure 14.2: Dialog for adding a WMS server, showing its available layers 🐧

Dica: Codificação da Imagem

Tipicamente irá encontrar servidores WMS que oferecem a escolha da codificação de imagem JPEG ou PNG. O JPEG é um formato de perda de compressão, enquanto que o PNG reproduz fielmente os dados raster brutos.

Use JPEG se espera dados WMS para fotografia na natureza e/ou não se importa da perda de alguma qualidade na imagem. Este típico trade-off reduz em 5 vezes o requerimento de transferência comparado ao PNG.

Use o PNG se necessitar representações precisas dos dados originais, e não se importa dos requerimentos de transferência de dados.


Opções

O campo Opções fornece um campo de texto onde pode adicionar *Nome da Camada* para a camada WMS. Este nome irá ser apresentado na legenda após carregamento da camada.

Em baixo do nome da camada pode definir *Tamanho do mosaico*, se quiser configurar os tamanhos do mosaico (ex.: 256x256) para dividir o pedido do WMS em pedidos múltiplos.

O *Limite de elementos para GetFeatureInfo* define quais os elementos do servidor para consulta.

Se seleccionou um WMS da lista, um campo com a projeção padrão, fornecida pelo mapserver, aparece. Se o botão **[Change...]** está ativo, pode clicar e mudar para a projeção padrão do WMS para outro SRC fornecido pelo Servidor WMS.

Finalmente você pode ativar  *Usar Legenda WMS contextual* se o servidor WMS suportar essa característica. Então, somente as legendas relevantes para a extensão visível de seu mapa serão apresentadas e não serão incluídos itens de legenda para elementos que não podem ser vistos no mapa corrente.

Ordem das Camadas

O separador *Ordem de Camada* tem uma lista das camadas seleccionadas disponíveis do WMS actual ligado. Poderá reparar que algumas camadas expansíveis, isto significa que a camada pode ser exibida na escolha dos estilos de imagem.

You can select several layers at once, but only one image style per layer. When several layers are selected, they will be combined at the WMS server and transmitted to QGIS in one go.

Dica: Ordenação das Camadas WMS

As camadas WMS renderizadas por um servidor são sobrepostas na ordem da lista da seção de Camadas, de cima para baixo da lista. Se quiser alterar a ordem de sobreposição, pode usar o separador *Ordem de camadas*.

Transparência

In this version of QGIS, the *Global transparency* setting from the *Layer Properties* is hard coded to be always on, where available.

Dica: Transparência da Camada WMS

Disponibilidade da transparência da imagem do WMS depende da codificação da imagem usada: PNG e GIF suportam transparência enquanto que o JPEG deixa como não suportado.

Sistema de Referência de Coordenadas

A coordinate reference system (CRS) is the OGC terminology for a QGIS projection.

Cada Camada WMS pode ser apresentada em múltiplos SRC, dependendo da capacidade do servidor WMS.

Para escolher o SRC seleccione **[Alterar...]** e a janela semelhante à da Figura Projeção 3 na *Trabalhando com Projeções* aparecerá. A diferença principal com a versão do WMS do ecrã é que neste apenas os SRC suportados apareceram no Servidor WMS.

Pesquisa de servidor

Within QGIS, you can search for WMS servers. [Figure_OGC_2](#) shows the *Server Search* tab with the *Add Layer(s) from a Server* dialog.

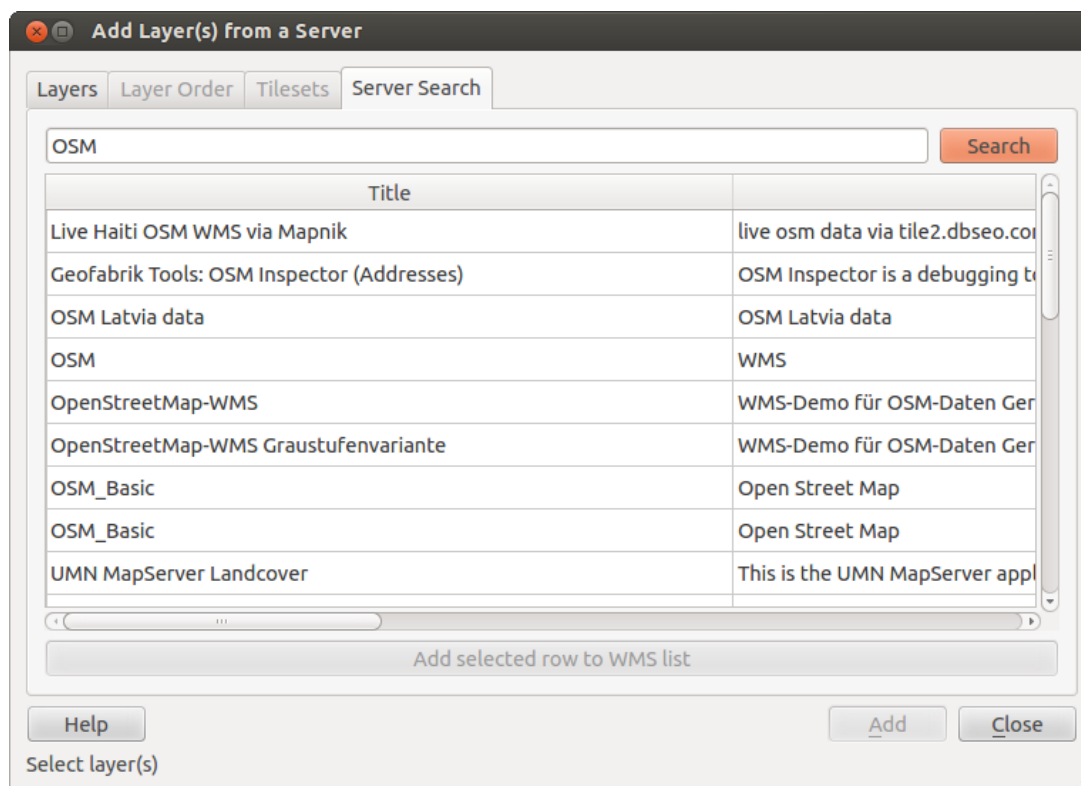


Figure 14.3: Dialog for searching WMS servers after some keywords 🐧

As you can see, it is possible to enter a search string in the text field and hit the **[Search]** button. After a short while, the search result will be populated into the list below the text field. Browse the result list and inspect your search results within the table. To visualize the results, select a table entry, press the **[Add selected row to WMS list]** button and change back to the *Layers* tab. QGIS has automatically updated your server list, and the selected search result is already enabled in the list of saved WMS servers in the *Layers* tab. You only need to request the list of layers by clicking the **[Connect]** button. This option is quite handy when you want to search maps by specific keywords.

Basicamente esta opção é um dianteira para a API do <http://geopole.org>.


Mosaicos

Ao usar Serviços WMTS (WMS em cache) como


```
http://opencache.statkart.no/gatekeeper/gk/gk.open_wmts?
service=WMTS&request=GetCapabilities
```

you are able to browse through the *Tilesets* tab given by the server. Additional information like tile size, formats and supported CRS are listed in this table. In combination with this feature, you can use the tile scale slider by selecting *Settings* → *Panels* (KDE and Windows) or *View* → *Panels* (Gnome and MacOSX), then choosing *Tile scale*. This gives you the available scales from the tile server with a nice slider docked in.

Usando a Ferramenta Identificar

Once you have added a WMS server, and if any layer from a WMS server is queryable, you can then use the  Identify tool to select a pixel on the map canvas. A query is made to the WMS server for each selection made. The results of the query are returned in plain text. The formatting of this text is dependent on the particular WMS server used. **Seleção do formato**

Se múltiplos formatos são suportados pelo servidor, uma caixa de combinação com os formatos suportados é automaticamente adicionado aos resultados da janela de identificação e o formato selecionado irá armazenar no projeto para a camada. **Suporte do formato GML**

The  Identify tool supports WMS server response (GetFeatureInfo) in GML format (it is called Feature in the QGIS GUI in this context). If “Feature” format is supported by the server and selected, results of the Identify tool are vector features, as from a regular vector layer. When a single feature is selected in the tree, it is highlighted in the map and it can be copied to the clipboard and pasted to another vector layer. See the example setup of the UMN Mapserver below to support GetFeatureInfo in GML format.

```
# in layer METADATA add which fields should be included and define geometry (example):

"gml_include_items"    "all"
"ows_geometries"       "mygeom"
"ows_mygeom_type"      "polygon"

# Then there are two possibilities/formats available, see a) and b):

# a) basic (output is generated by Mapserver and does not contain XSD)
# in WEB METADATA define formats (example):
"wms_getfeatureinfo_formatlist" "application/vnd.ogc.gml,text/html"

# b) using OGR (output is generated by OGR, it is send as multipart and contains XSD)
# in MAP define OUTPUTFORMAT (example):
OUTPUTFORMAT
  NAME "OGRGML"
  MIMETYPE "ogr/gml"
  DRIVER "OGR/GML"
  FORMATOPTION "FORM=multipart"
END

# in WEB METADATA define formats (example):
"wms_getfeatureinfo_formatlist" "OGRGML,text/html"
```

Propriedades de Visualização

Uma vez ter adicionado o servidor WMS, pode ver as suas propriedades clicando com o direito do mouse na legenda, e selecionando *Propriedades*. **Separador de Metadados**

O separador *Metadados* exibem a riqueza de informação sobre o servidor WMS, geralmente recolhidos a partir da declaração de de Capacidades devolvidos a partir desse servidor. Muitas das definições podem ser removidas através da leitura dos padrões WMS (veja OPEN-GEOSPATIAL-CONSORTIUM *Referências Bibliográficas e Web*), mas aqui estão algumas definições úteis:

- **Propriedades do Servidor**

- **Versão do WMS** — Versão do WMS suportada pelo servidor.
- **Image Formats** — The list of MIME-types the server can respond with when drawing the map. QGIS supports whatever formats the underlying Qt libraries were built with, which is typically at least image/png and image/jpeg.
- **Identity Formats** — The list of MIME-types the server can respond with when you use the Identify tool. Currently, QGIS supports the text-plain type.

- **Propriedades da Camada**

- **Selecionado** — Querendo ou não esta camada selecionado quando o seu servidor foi adicionado a este projeto.
- **Visible** — Whether or not this layer is selected as visible in the legend (not yet used in this version of QGIS).
- **Pode Identificar** — Camada que retorna ou não resultados através do uso da ferramenta Identificar.
- **Can be Transparent** — Whether or not this layer can be rendered with transparency. This version of QGIS will always use transparency if this is `Yes` and the image encoding supports transparency.
- **Can Zoom In** — Whether or not this layer can be zoomed in by the server. This version of QGIS assumes all WMS layers have this set to `Yes`. Deficient layers may be rendered strangely.
- **Contagem em cascata** — Os servidores WMS pode funcionar como proxy para outros servidores WMS para obter dados raster para uma camada. Esta entrada mostra quantas vezes o pedido para esta camada é avançada por peer nos servidores WMS para o resultado.
- **Fixed Width, Fixed Height** — Whether or not this layer has fixed source pixel dimensions. This version of QGIS assumes all WMS layers have this set to nothing. Deficient layers may be rendered strangely.
- **WGS 84 Bounding Box** — The bounding box of the layer, in WGS 84 coordinates. Some WMS servers do not set this correctly (e.g., UTM coordinates are used instead). If this is the case, then the initial view of this layer may be rendered with a very ‘zoomed-out’ appearance by QGIS. The WMS webmaster should be informed of this error, which they may know as the WMS XML elements `LatLonBoundingBox`, `EX_GeographicBoundingBox` or the `CRS:84 BoundingBox`.
- **SRC disponíveis** — As projeções desta camada podem ser renderizadas pelo servidor WMS. Os mesmos estão listados num formato nativo WMS.
- **Disponível em estilo** — Os estilos da imagem desta camada podem ser renderizadas pelo o servidor WMS.

Mostra a legenda gráfica do WMS na tabela de conteúdos e compositor

The QGIS WMS data provider is able to display a legend graphic in the table of contents’ layer list and in the map composer. The WMS legend will be shown only if the WMS server has `GetLegendGraphic` capability and the layer has `getCapability url` specified, so you additionally have to select a styling for the layer.

Se uma `legendGraphic` está disponível, será mostrada abaixo da camada. É pequena, e você tem que clicar sobre ela para abrir na dimensão real (devido à limitação arquitetônica `QgsLegendInterface`). Clicando sobre a legenda da camada abrirá um quadro com a legenda em resolução máxima.


In the print composer, the legend will be integrated at it’s original (downloaded) dimension. Resolution of the legend graphic can be set in the item properties under `Legend -> WMS LegendGraphic` to match your printing requirements

A legenda irá exibir informações contextuais com base em sua escala atual. A legenda WMS será exibida somente se o servidor WMS tiver capacidade `GetLegendGraphic` e a camada `getCapability url` for especificada, então você tem que selecionar um estilo.

Limitações do Cliente WMS

Not all possible WMS client functionality had been included in this version of QGIS. Some of the more noteworthy exceptions follow.

Editando as Configurações da Camada WMS

Once you’ve completed the  `Add WMS layer` procedure, there is no way to change the settings. A work-around is to delete the layer completely and start again.

Servidores WMS que Requerem Autenticação

Atualmente o acesso público e serviços WMS protegidos são suportados. Os servidores WMS protegidos podem ser acedidos pela autenticação pública. Pode adicionar credenciais (opcionais) quando adiciona o servidor WMS. Veja a seção *Selecionando os Servidores WMS/WMTS* para detalhes.


Dica: Acedendo a camadas protegidas OGC

Se necessitar de proteger camadas com outros métodos seguros além da autenticação básica, pode usar o InteProxy como proxy transparente, que suporta vários métodos de suporte. Mais informação pode ser encontrada no manual InteProxy no sítio na internet <http://inteproxy.wald.intevation.org>.

Dica: QGIS WMS Mapserver

Since Version 1.7.0, QGIS has its own implementation of a WMS 1.3.0 Mapserver. Read more about this in chapter *QGIS as OGC Data Server*.

14.1.2 WCS Cliente

 O Serviço Web de Cobertura (WCS) fornecem acesso aos dados matriciais de forma a serem úteis à renderização cliente, como entrada a modelos científicos, e para outros clientes. O WCS pode ser comprado ao WFS e ao WMS. Como as instâncias WMS e WFS, o WCS permite aos clientes escolher porções de informação salvas de servidores baseados condicionantes espaciais e outros critérios de consulta.

QGIS has a native WCS provider and supports both version 1.0 and 1.1 (which are significantly different), but currently it prefers 1.0, because 1.1 has many issues (i.e., each server implements it in a different way with various particularities).

The native WCS provider handles all network requests and uses all standard QGIS network settings (especially proxy). It is also possible to select cache mode ('always cache', 'prefer cache', 'prefer network', 'always network'), and the provider also supports selection of time position, if temporal domain is offered by the server.



14.1.3 WFS e WFS-T Cliente

In QGIS, a WFS layer behaves pretty much like any other vector layer. You can identify and select features, and view the attribute table. Since QGIS 1.6, editing WFS-T is also supported.

De uma forma geral adicionar uma camada WFS é muito semelhante ao procedimento usado com o WMS. A diferença é que não existe servidores padrões definidos, portanto nós teremos de adicionar o nosso.

Carregando uma camada WFS

Como exemplo nós usaremos o servidor WFS DM Solutions e exibiremos uma camada, O URL é: http://www2.dmsolutions.ca/cgi-bin/mswfs_gmap

1. Clique na ferramenta  Adicionar Camada WFS na barra de ferramentas Camadas, a janela *Adicionar Camada WFS do Servidor* aparecerá.
2. Clique em **[Novo]**.
3. Introduza 'DM Solutions' como nome.
4. Introduza o URL (veja em cima).
5. Clique **[OK]**.
6. Choose 'DM Solutions' from the *Server Connections*  drop-down list.
7. Clique **[Ligar]**.
8. Espere pela lista de camadas a ser preenchida.
9. Selecione a camada *Parques* da lista.

10. Clique [**Aplicar**] para adicionar a camada ao mapa.

Repare que as configurações proxy que definiu nas suas preferências são também reconhecidas.

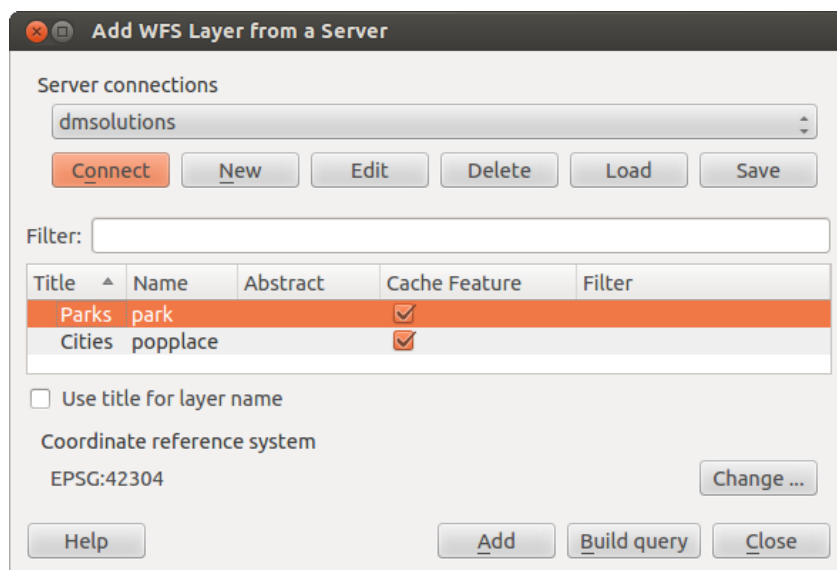



Figure 14.4: Adding a WFS layer 

You'll notice the download progress is visualized in the lower left of the QGIS main window. Once the layer is loaded, you can identify and select a province or two and view the attribute table.

Apenas o WFS 1.0.0 é suportado. Até este momento não houve muitos testes contra versões WFS implementadas em outros servidores WFS. Se encontrar problemas com outros servidores WFS, por favor não hesite em contatar a equipe de desenvolvimento. Por favor dirija-se à Seção *Ajuda e Suporte* para mais informação sobre as listas de discussões.

Dica: Encontrando Servidores WFS

You can find additional WFS servers by using Google or your favorite search engine. There are a number of lists with public URLs, some of them maintained and some not.

14.2 QGIS as OGC Data Server

QGIS Server is an open source WMS 1.3, WFS 1.0.0 and WCS 1 1.1.1 implementation that, in addition, implements advanced cartographic features for thematic mapping. The QGIS Server is a FastCGI/CGI (Common Gateway Interface) application written in C++ that works together with a web server (e.g., Apache, Lighttpd). It has Python plugin support allowing for fast and efficient development and deployment of new features. It is funded by the EU projects Orchestra, Sany and the city of Uster in Switzerland.

QGIS Server uses QGIS as back end for the GIS logic and for map rendering. Furthermore, the Qt library is used for graphics and for platform-independent C++ programming. In contrast to other WMS software, the QGIS Server uses cartographic rules as a configuration language, both for the server configuration and for the user-defined cartographic rules.

As QGIS desktop and QGIS Server use the same visualization libraries, the maps that are published on the web look the same as in desktop GIS.

In one of the following manuals, we will provide a sample configuration to set up a QGIS Server. For now, we recommend to read one of the following URLs to get more information:

- http://karlinapp.ethz.ch/qgis_wms/

- http://hub.qgis.org/projects/quantum-gis/wiki/QGIS_Server_Tutorial
- <http://linfiniti.com/2010/08/qgis-mapserver-a-wms-server-for-the-masses/>

14.2.1 Sample installation on Debian Squeeze

At this point, we will give a short and simple sample installation how-to for a minimal working configuration using Apache2 on Debian Squeeze. Many other OSs provide packages for QGIS Server, too. If you have to build it all from source, please refer to the URLs above.

Firstly, add the following debian GIS repository by adding the following repository:

```
$ cat /etc/apt/sources.list.d/debian-gis.list
deb http://qgis.org/debian trusty main
deb-src http://qgis.org/debian trusty main

$ # Add keys
$ sudo gpg --recv-key DD45F6C3
$ sudo gpg --export --armor DD45F6C3 | sudo apt-key add -

$ # Update package list
$ sudo apt-get update && sudo apt-get upgrade
```

Now, install QGIS-Server:

```
$ sudo apt-get install qgis-server python-qgis
```

Installation of a HelloWorld example plugin for testing the servers. You create a directory to hold server plugins. This will be specified in the virtual host configuration and passed on to the server through an environment variable:

```
$ sudo mkdir -p /opt/qgis-server/plugins
$ cd /opt/qgis-server/plugins
$ sudo wget https://github.com/elpaso/qgis-helloserver/archive/master.zip
$ # In case unzip was not installed before:
$ sudo apt-get install unzip
$ sudo unzip master.zip
$ sudo mv qgis-helloserver-master HelloServer
```

Install the Apache server in a separate virtual host listening on port 80. Enable the rewrite module to pass HTTP BASIC auth headers:

```
$ sudo a2enmod rewrite
$ cat /etc/apache2/conf-available/qgis-server-port.conf
Listen 80
$ sudo a2enconf qgis-server-port
```

This is the virtual host configuration, stored in `/etc/apache2/sites-available/001-qgis-server.conf`:

```
<VirtualHost *:80>
    ServerAdmin webmaster@localhost
    DocumentRoot /var/www/html

    ErrorLog ${APACHE_LOG_DIR}/qgis-server-error.log
    CustomLog ${APACHE_LOG_DIR}/qgis-server-access.log combined

    # Longer timeout for WPS... default = 40
    FcgidIOTimeout 120
    FcgidInitialEnv LC_ALL "en_US.UTF-8"
    FcgidInitialEnv PYTHONIOENCODING UTF-8
    FcgidInitialEnv LANG "en_US.UTF-8"
    FcgidInitialEnv QGIS_DEBUG 1
    FcgidInitialEnv QGIS_SERVER_LOG_FILE /tmp/qgis-000.log
```

```
FcgidInitialEnv QGIS_SERVER_LOG_LEVEL 0
FcgidInitialEnv QGIS_PLUGINPATH "/opt/qgis-server/plugins"

# ABP: needed for QGIS HelloServer plugin HTTP BASIC auth
<IfModule mod_fcgid.c>
    RewriteEngine on
    RewriteCond %{HTTP:Authorization} .
    RewriteRule .* - [E=HTTP_AUTHORIZATION:%{HTTP:Authorization}]
</IfModule>

ScriptAlias /cgi-bin/ /usr/lib/cgi-bin/
<Directory "/usr/lib/cgi-bin">
    AllowOverride All
    Options +ExecCGI -MultiViews +FollowSymLinks
    # for apache2 > 2.4
    Require all granted
    #Allow from all
</Directory>
</VirtualHost>
```

Now enable the virtual host and restart Apache:

```
$ sudo a2ensite 001-qgis-server
$ sudo service apache2 restart
```

Test the server with the HelloWorld plugin:

```
$ wget -q -O - "http://localhost/cgi-bin/qgis_mapserv.fcgi?SERVICE=HELLO"
HelloServer!
```

You can have a look at the default GetCapabilities of the QGIS server at:

http://localhost/cgi-bin/qgis_mapserv.fcgi?SERVICE=WMS&VERSION=1.3.0&REQUEST=GetCapabilities

Dica: If you work with a feature that has many nodes then modifying and adding a new feature will fail. In this case it is possible to insert the following code into the `001-qgis-server.conf` file:

```
<IfModule mod_fcgid.c>
FcgidMaxRequestLen 26214400
FcgidConnectTimeout 60
</IfModule>
```


14.2.2 Creating a WMS/WFS/WCS from a QGIS project

To provide a new QGIS Server WMS, WFS or WCS, we have to create a QGIS project file with some data. Here, we use the 'Alaska' shapefile from the QGIS sample dataset. Define the colors and styles of the layers in QGIS and the project CRS, if not already defined.

Then, go to the *OWS Server* menu of the *Project* → *Project Properties* dialog and provide some information about the OWS in the fields under *Service Capabilities*. This will appear in the GetCapabilities response of the WMS, WFS or WCS. If you don't check *Service capabilities*, QGIS Server will use the information given in the `wms_metadata.xml` file located in the `cgi-bin` folder.

WMS capabilities

In the *WMS capabilities* section, you can define the extent advertised in the WMS GetCapabilities response by entering the minimum and maximum X and Y values in the fields under *Advertised extent*. Clicking *Use Current Canvas Extent* sets these values to the extent currently displayed in the QGIS map canvas. By checking *CRS restrictions*, you can restrict in which coordinate reference systems (CRS) QGIS Server will offer to render maps.

Use the  button below to select those CRS from the Coordinate Reference System Selector, or click *Used* to add the CRS used in the QGIS project to the list.

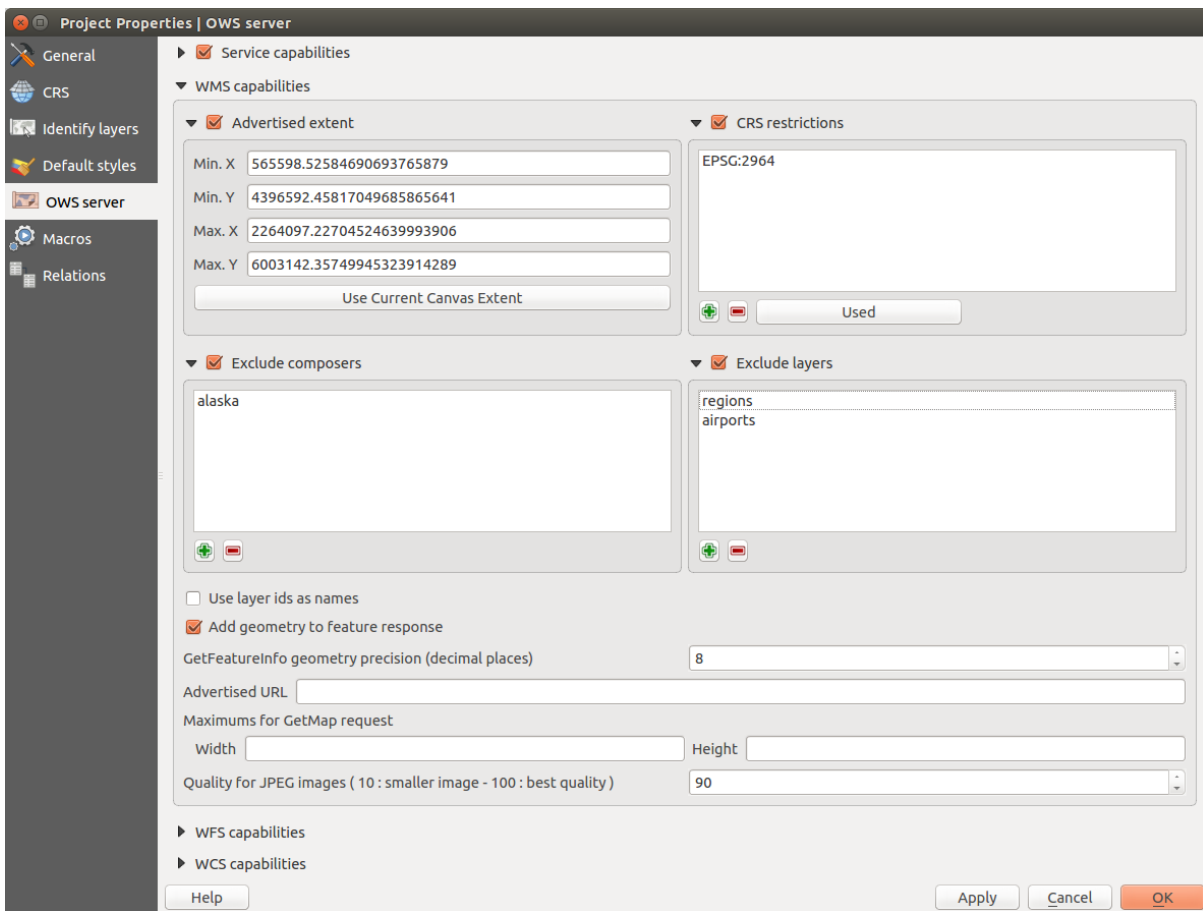




Figure 14.5: Definitions for a QGIS Server WMS/WFS/WCS project (KDE)

If you have print composers defined in your project, they will be listed in the GetCapabilities response, and they can be used by the GetPrint request to create prints, using one of the print composer layouts as a template. This is a QGIS-specific extension to the WMS 1.3.0 specification. If you want to exclude any print composer from being published by the WMS, check *Exclude composers* and click the  button below. Then, select a print composer from the *Select print composer* dialog in order to add it to the excluded composers list.

If you want to exclude any layer or layer group from being published by the WMS, check *Exclude Layers* and click the  button below. This opens the *Select restricted layers and groups* dialog, which allows you to choose the layers and groups that you don't want to be published. Use the *Shift* or *Ctrl* key if you want to select multiple entries at once.

You can receive requested GetFeatureInfo as plain text, XML and GML. Default is XML, text or GML format depends the output format chosen for the GetFeatureInfo request.

If you wish, you can check *Add geometry to feature response*. This will include in the GetFeatureInfo response the geometries of the features in a text format. If you want QGIS Server to advertise specific request URLs in the WMS GetCapabilities response, enter the corresponding URL in the *Advertised URL* field. Furthermore, you can restrict the maximum size of the maps returned by the GetMap request by entering the maximum width and height into the respective fields under *Maximums for GetMap request*.

If one of your layers uses the Map Tip display (i.e. to show text using expressions) this will be listed inside the GetFeatureInfo output. If the layer uses a Value Map for one of his attributes, also this information will be shown in the GetFeatureInfo output.

QGIS support the following request for WMS service:

- GetCapabilities
- GetMap
- GetFeatureInfo
- GetLegendGraphic (SLD profile)
- DescribeLayer (SLD profile)
- GetStyles (custom QGIS profile)

WFS capabilities

In the *WFS capabilities* area, you can select the layers that you want to publish as WFS, and specify if they will allow the update, insert and delete operations. If you enter a URL in the *Advertised URL* field of the *WFS capabilities* section, QGIS Server will advertise this specific URL in the WFS GetCapabilities response.

QGIS support the following request for WFS service:

- GetCapabilities
- DescribeFeatureType
- GetFeature
- Transaction

WCS capabilities

In the *WCS capabilities* area, you can select the layers that you want to publish as WCS. If you enter a URL in the *Advertised URL* field of the *WCS capabilities* section, QGIS Server will advertise this specific URL in the WCS GetCapabilities response.

Agora salve a sessão em um arquivos de projeto `alaska.qgs`. Para fornecer ao projeto como um WMS/WFS, nós criamos uma nova pasta `/usr/lib/cgi-bin/project` com privilégios de administrador e adicionamos o arquivo do projeto `alaska.qgs` e a cópia do arquivo do `qgis_mapserv.fcgi` - e é tudo.

Now we test our project WMS, WFS and WCS. Add the WMS, WFS and WCS as described in *Carregando as camadas WMS/WMTS, WFS e WFS-T Cliente* and *WCS Cliente* to QGIS and load the data. The URL is:

`http://localhost/cgi-bin/project/qgis_mapserv.fcgi`

QGIS support the following request for WCS service:

- GetCapabilities
- DescribeCoverage
- GetCoverage

Afinando o seu OWS

For vector layers, the *Fields* menu of the *Layer* → *Properties* dialog allows you to define for each attribute if it will be published or not. By default, all the attributes are published by your WMS and WFS. If you want a specific attribute not to be published, uncheck the corresponding checkbox in the *WMS* or *WFS* column.

You can overlay watermarks over the maps produced by your WMS by adding text annotations or SVG annotations to the project file. See section Annotation Tools in *Ferramentas Gerais* for instructions on creating annotations. For annotations to be displayed as watermarks on the WMS output, the *Fixed map position* check box in the *Annotation text* dialog must be unchecked. This can be accessed by double clicking the annotation while one of the annotation tools is active. For SVG annotations, you will need either to set the project to save absolute paths (in the *General* menu of the *Project* → *Project Properties* dialog) or to manually modify the path to the SVG image in a way that it represents a valid relative path.

Os parâmetros extra suportados pelo pedido WMS GetMap

In the WMS GetMap request, QGIS Server accepts a couple of extra parameters in addition to the standard parameters according to the OGC WMS 1.3.0 specification:

- **MAP** parameter: Similar to MapServer, the **MAP** parameter can be used to specify the path to the QGIS project file. You can specify an absolute path or a path relative to the location of the server executable (`qgis_mapserv.fcgi`). If not specified, QGIS Server searches for `.qgs` files in the directory where the server executable is located.

Exemplo:

```
http://localhost/cgi-bin/qgis_mapserv.fcgi?\
REQUEST=GetMap&MAP=/home/qgis/mymap.qgs&...
```

- **Parâmetro DPI** : O parâmetro **DPI** pode ser usado para especificar o pedido de saída da resolução.

Exemplo:

```
http://localhost/cgi-bin/qgis_mapserv.fcgi?REQUEST=GetMap&DPI=300&...
```

- **Parâmetro OPACIDADE**: A opacidade pode se definida numa camada ou ao nível do grupo. O intervalo de valores permitido vai de 0 (totalmente transparente) a 255 (totalmente opaco).

Exemplo:

```
http://localhost/cgi-bin/qgis_mapserv.fcgi?\
REQUEST=GetMap&LAYERS=mylayer1,mylayer2&OPACITIES=125,200&...
```

QGIS Server logging

To log requests send to server, set the following environment variables:

- **** QGIS_SERVER_LOG_FILE ****: Especifique o caminho e o nome do arquivo. Certifique-se de que o servidor tem permissões adequadas para escrever no arquivo. Arquivo deve ser criado automaticamente, basta enviar algumas solicitações ao servidor. Se ele não estiver lá, verifique as permissões.
- **** QGIS_SERVER_LOG_LEVEL ****: Especifique o nível de log desejado. Os valores disponíveis são:

- 0 INFO (log todos os pedidos),
- 1 AVISO,
- 2 CRÍTICO (log apenas erros críticos, adequado para fins de produção).

Exemplo:

```
SetEnv QGIS_SERVER_LOG_FILE /var/tmp/qgislog.txt
SetEnv QGIS_SERVER_LOG_LEVEL 0
```

Note

- Ao usar o módulo Fcgid usar FcgidInitialEnv em vez de SetEnv!
- Server logging is enabled also if executable is compiled in release mode.

Variáveis ambientais

- **QGIS_OPTIONS_PATH**: The variable specifies path to directory with settings. It works the same ways as QGIS application `-optionspath` option. It is looking for settings file in `<QGIS_OPTIONS_PATH>/QGIS/QGIS2.ini`. For exaple, to set QGIS server on Apache to use `/path/to/config/QGIS/QGIS2.ini` settings file, add to Apache config:

```
SetEnv QGIS_OPTIONS_PATH "/path/to/config/"
```

Trabalhando com dados GPS

atualizações


15.1 Complemento GPS

15.1.1 O que é GPS?

GPS, the Global Positioning System, is a satellite-based system that allows anyone with a GPS receiver to find their exact position anywhere in the world. GPS is used as an aid in navigation, for example in airplanes, in boats and by hikers. The GPS receiver uses the signals from the satellites to calculate its latitude, longitude and (sometimes) elevation. Most receivers also have the capability to store locations (known as **waypoints**), sequences of locations that make up a planned **route** and a tracklog or **track** of the receiver's movement over time. Waypoints, routes and tracks are the three basic feature types in GPS data. QGIS displays waypoints in point layers, while routes and tracks are displayed in linestring layers.


15.1.2 Carregando dados GPS de um arquivo

There are dozens of different file formats for storing GPS data. The format that QGIS uses is called GPX (GPS eXchange format), which is a standard interchange format that can contain any number of waypoints, routes and tracks in the same file.

To load a GPX file, you first need to load the plugin. *Plugins* →  *Plugin Manager...* opens the Plugin Manager Dialog. Activate the *GPS Tools* checkbox. When this plugin is loaded, a button with a small handheld GPS device will show up in the toolbar and in *Layer* → *Create Layer* → :

-  GPS Tools
-  *Create new GPX Layer*

For working with GPS data, we provide an example GPX file available in the QGIS sample dataset: `qgis_sample_data/gps/national_monuments.gpx`. See section *Amostra de Dados* for more information about the sample data.

1. Select *Vector* → *GPS* → *GPS Tools* or click the  *GPS Tools* icon in the toolbar and open the *Load GPX file* tab (see [figure_GPS_1](#)).
2. Navegue até a pasta `qgis_sample_data/gps/`, seleccione o arquivo `GPX national_monuments.gpx` e clique **** [Abrir]. ****

Use the **[Browse...]** button to select the GPX file, then use the checkboxes to select the feature types you want to load from that GPX file. Each feature type will be loaded in a separate layer when you click **[OK]**. The file `national_monuments.gpx` only includes waypoints.

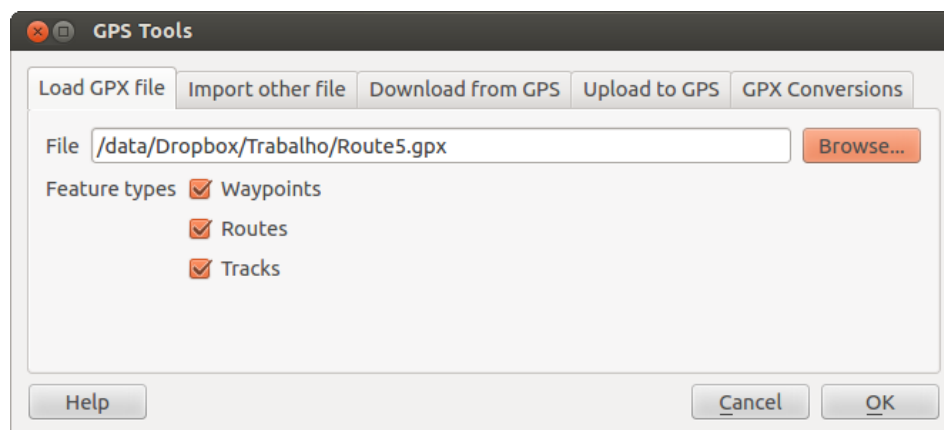


Figure 15.1: The *GPS Tools* dialog window 

Nota: GPS units allow you to store data in different coordinate systems. When downloading a GPX file (from your GPS unit or a web site) and then loading it in QGIS, be sure that the data stored in the GPX file uses WGS 84 (latitude/longitude). QGIS expects this, and it is the official GPX specification. See <http://www.topografix.com/GPX/1/1/>.

15.1.3 GPSTransfer

Since QGIS uses GPX files, you need a way to convert other GPS file formats to GPX. This can be done for many formats using the free program GPSTransfer, which is available at <http://www.gpsbabel.org>. This program can also transfer GPS data between your computer and a GPS device. QGIS uses GPSTransfer to do these things, so it is recommended that you install it. However, if you just want to load GPS data from GPX files you will not need it. Version 1.2.3 of GPSTransfer is known to work with QGIS, but you should be able to use later versions without any problems.

15.1.4 Importando dados GPS



Para importar dados de GPS de um arquivo que não é GPX, você irá usar a ferramenta: guilabel: na caixa de diálogo Ferramentas GPS. Aqui, você seleciona o arquivo que deseja importar (e o tipo de arquivo), e onde você deseja armazenar o arquivo GPX convertido e qual o nome da nova camada. Note-se que nem todos os formatos de dados GPS irá suportar todos os três tipos de recurso, portanto, para muitos formatos você só será capaz de escolher entre um ou dois tipos.

15.1.5 Descarregando dados de um receptor GPS

QGIS can use GPSTransfer to download data from a GPS device directly as new vector layers. For this we use the *Download from GPS* tab of the GPS Tools dialog (see [Figure_GPS_2](#)). Here, we select the type of GPS device, the port that it is connected to (or USB if your GPS supports this), the feature type that you want to download, the GPX file where the data should be stored, and the name of the new layer.

O tipo de dispositivo que você selecionar no menu do aparelho GPS determina como GPSTransfer tenta se comunicar com o seu dispositivo GPS. Se nenhum dos tipos disponíveis funcionar com o seu dispositivo GPS, você pode criar um novo tipo (ver seção ref: definindo-novo-dispositivo).

A porta pode ser um nome de arquivo ou algum outro nome que o seu sistema operacional utiliza como referência para a porta física em seu computador que o dispositivo GPS está conectado. Também pode ser simplesmente USB, para unidades de GPS habilitados para USB.

-  On Linux, this is something like `/dev/ttyS0` or `/dev/ttyS1`.
-  No Windows, é “COM1” ou “COM2”.

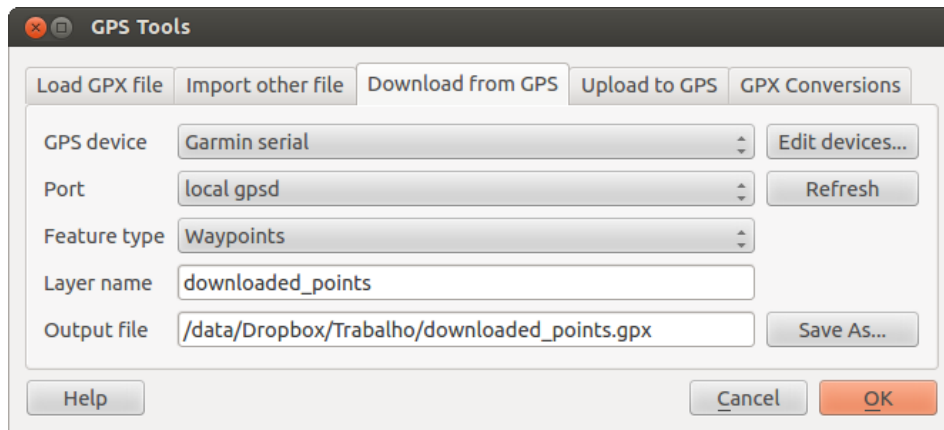


Figure 15.2: Ferramenta de download

When you click **[OK]**, the data will be downloaded from the device and appear as a layer in QGIS.

15.1.6 Carregando dados no receptor GPS

You can also upload data directly from a vector layer in QGIS to a GPS device using the *Upload to GPS* tab of the GPS Tools dialog. To do this, you simply select the layer that you want to upload (which must be a GPX layer), your GPS device type, and the port (or USB) that it is connected to. Just as with the download tool, you can specify new device types if your device isn't in the list.

This tool is very useful in combination with the vector-editing capabilities of QGIS. It allows you to load a map, create waypoints and routes, and then upload them and use them on your GPS device.

15.1.7 Definindo novos tipos de dispositivo

There are lots of different types of GPS devices. The QGIS developers can't test all of them, so if you have one that does not work with any of the device types listed in the *Download from GPS* and *Upload to GPS* tools, you can define your own device type for it. You do this by using the GPS device editor, which you start by clicking the **[Edit devices]** button in the download or the upload tab.

To define a new device, you simply click the **[New device]** button, enter a name, enter download and upload commands for your device, and click the **[Update device]** button. The name will be listed in the device menus in the upload and download windows – it can be any string. The download command is the command that is used to download data from the device to a GPX file. This will probably be a GPSTabel command, but you can use any other command line program that can create a GPX file. QGIS will replace the keywords `%type`, `%in`, and `%out` when it runs the command.

“% type” será substituído por “-w” se você estiver baixando “Locais”, “-r” para “Rotas” e “-t” para “Trilhas”. Estas são as opções de comando que o GPSTabel possui para download.

`%in` will be replaced by the port name that you choose in the download window and `%out` will be replaced by the name you choose for the GPX file that the downloaded data should be stored in. So, if you create a device type with the download command `gpsbabel %type -i garmin -o gpx %in %out` (this is actually the download command for the predefined device type ‘Garmin serial’) and then use it to download waypoints from port `/dev/ttyS0` to the file `output.gpx`, QGIS will replace the keywords and run the command `gpsbabel -w -i garmin -o gpx /dev/ttyS0 output.gpx`.

Os comandos indicados nas linhas de ‘Carregar’ são aqueles utilizados para carregar os dados no dispositivo. As mesmas palavras-chave são utilizadas, porém `%in` é substituído pelo nome do arquivo GPS que é utilizado e `%out` é substituído pelo nome da porta.

Você pode aprender mais sobre GPSTabel e as opções de linha de comando disponíveis em <http://www.gpsbabel.org>.

Depois de ter criado um novo tipo de dispositivo, ele aparecerá na lista de dispositivos para baixar e atualizar as ferramentas.

15.1.8 Download de pontos/trilhas para GPS

Conforme descrito nas seções anteriores, o QGIS usa GPSBabel para baixar pontos / caminhos diretamente no projeto. QGIS abre a caixa com um perfil pré-definido para baixar de dispositivos Garmin. Infelizmente há um [bug #6318](#) que não permite criar outros perfis, por isso o download diretamente no QGIS usando as ferramentas de GPS está no momento limitado a unidades USB Garmin.

Garmin GPSMAP 60cs

MS Windows

Instalar os drivers USB da Garmin através do link http://www8.garmin.com/support/download_details.jsp?id=591

Ligue o aparelho de GPS, abra e digite “type = serial Garmin” e “port = usb”. Preencha os campos guilabel: ‘Nome da Camada’ e: guilabel: ‘Arquivo de Saída’. Às vezes, parece ter problemas em uma determinada pasta, use algo como “c:temp” que geralmente funciona.

Ubuntu/Mint GNU/Linux

É necessário em primeiro lugar discutir sobre as permissões do dispositivo, conforme descrito no site: https://wiki.openstreetmap.org/wiki/USB_Garmin_on_GNU/Linux. Você pode tentar criar um arquivo: ‘ / etc / udev / rules.d / 51 garmin.rules’ contendo esta regra

```
ATTRS{idVendor}=="091e", ATTRS{idProduct}=="0003", MODE="666"
```

Depois disso, é necessário ter certeza de que o módulo do kernel “garmin_gps” não está carregando.

```
rmmod garmin_gps
```

e, em seguida, você pode usar as ferramentas de GPS. Infelizmente, não parece ser um [bug#7182](#) e, geralmente, o QGIS congela várias vezes antes do bom trabalho de operação.

Registro de dados BTGP-38KM (somente Bluetooth)

MS Windows

O erro já referido não permite fazer o download dos dados a partir do QGIS, por isso é necessário utilizar o GPSBabel a partir do comando ou usando a sua interface.

```
gpsbabel -t -i skytraq,baud=9600,initbaud=9600 -f COM9 -o gpx -F C:/GPX/aaa.gpx
```

Ubuntu/Mint GNU/Linux

Use o mesmo comando (ou as configurações do GPSBabel GUI) no Windows. No Linux de alguma forma pode obter uma mensagem

```
skytraq: Too many read errors on serial port
```

seria a questão de desligar e ligar o registro de dados novamente.

Registro de dados BlueMax GPS-4044 (BT e USB).

MS Windows

Nota: Precisa instalar os drivers antes de usá-lo no Windows 7. Veja no site do fabricante qual o download adequado.

Baixando com GPSTabel, ambos com USB e BT retorna sempre um erro.

```
gpsbabel -t -i mtk -f COM12 -o gpx -F C:/temp/test.gpx
mtk_logger: Can't create temporary file data.bin
Error running gpsbabel: Process exited unsuccessfully with code 1
```

Ubuntu/Mint GNU/Linux

Com USB

Depois de ter ligado o cabo e utilizar o comando “dmesg” para a porta que está sendo usada, digite por exemplo “/dev/ttyACM3”. Então, será usado o GPSTabel para CLI ou GUI.


```
gpsbabel -t -i mtk -f /dev/ttyACM3 -o gpx -F /home/user/bluemax.gpx
```

Com Bluetooth





Use Blueman como gerenciador de dispositivos para associar o dispositivo e disponibilizá-lo através de uma porta do sistema executando o GPSTabel.

```
gpsbabel -t -i mtk -f /dev/rfcomm0 -o gpx -F /home/user/bluemax_bt.gpx
```

15.2 Rastreo GPS em tempo real

To activate live GPS tracking in QGIS, you need to select *Settings* → *Panels*  *GPS information*. You will get a new docked window on the left side of the canvas.


Existem quatro telas possíveis nesta janela de monitoramento GPS

-  GPS position coordinates and an interface for manually entering vertices and features
-  GPS signal strength of satellite connections
-  GPS polar screen showing number and polar position of satellites
-  GPS options screen (see [figure_gps_options](#))


With a plugged-in GPS receiver (has to be supported by your operating system), a simple click on **[Connect]** connects the GPS to QGIS. A second click (now on **[Disconnect]**) disconnects the GPS receiver from your computer. For GNU/Linux, gpsd support is integrated to support connection to most GPS receivers. Therefore, you first have to configure gpsd properly to connect QGIS to it.

Aviso: Se você quer gravar a sua posição para a tela, você tem que criar uma nova camada vetorial primeiro e mudar para o estado editável para gravar o seu caminho.

15.2.1 Posição e atributos adicionais

 If the GPS is receiving signals from satellites, you will see your position in latitude, longitude and altitude together with additional attributes.

15.2.2 Força do sinal GPS

 Here, you can see the signal strength of the satellites you are receiving signals from.

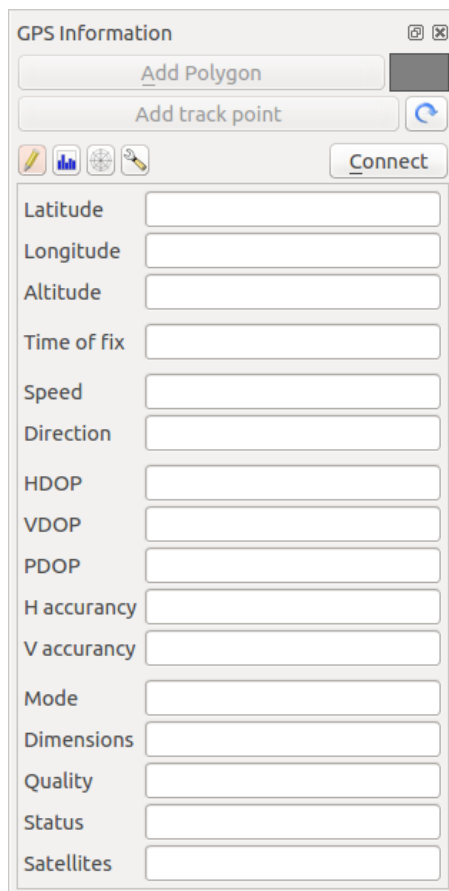


Figure 15.3: GPS tracking position and additional attributes 🐧

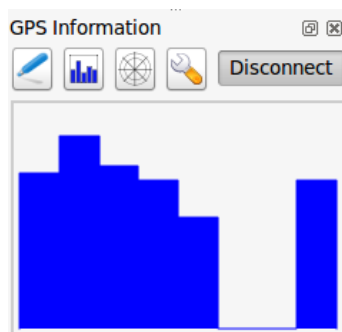



Figure 15.4: GPS tracking signal strength 🐧

15.2.3 Posição polar GPS

 If you want to know where in the sky all the connected satellites are, you have to switch to the polar screen. You can also see the ID numbers of the satellites you are receiving signals from.

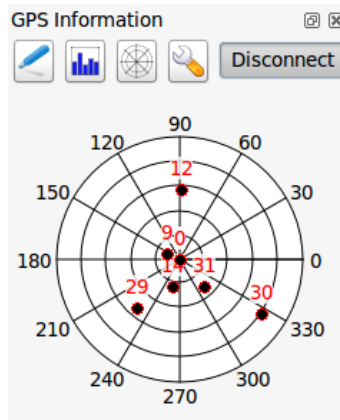




Figure 15.5: GPS tracking polar window 

15.2.4 Opções GPS

 In case of connection problems, you can switch between:

- *Autodetect*
- *Internal*
- *Serial device*
- *gpsd* (selecting the Host, Port and Device your GPS is connected to)


Um clique sobre **** [Conectar] **** reinicia a ligação ao receptor GPS.

Você pode ativar **lcaixal salvar automaticamente feições adicionadas** quando você está em modo de edição. Ou você pode ativar **lcaixal :guilabel:'Adicionar pontos automaticamente'** para a tela mapa com uma determinada largura e cor.

Ativando **lcaixal Cursor**, você pode usar um controle deslizante **lbarral** para diminuir e aumentar a posição do cursor na tela.

Activating **Map centering** allows you to decide in which way the canvas will be updated. This includes 'always', 'when leaving', if your recorded coordinates start to move out of the canvas, or 'never', to keep map extent.

Finalmente, você pode ativar **lcaixal Arquivo Log** e definir um caminho e um arquivo onde as mensagens de log sobre o rastreamento GPS serão registradas.

If you want to set a feature manually, you have to go back to  **Position** and click on **[Add Point]** or **[Add track point]**.

15.2.5 Conectar um GPS com Bluetooth para rastreamento ao vivo

Com QGIS você pode conectar um GPS via Bluetooth para a coleta de dados em campo. Para executar esta tarefa, você precisa de um dispositivo GPS com Bluetooth e um receptor Bluetooth em seu computador.

Em primeiro lugar você deve deixar seu aparelho de GPS ser reconhecido e emparelhado com o computador. Ligue o GPS, vá até o ícone Bluetooth na área de notificação e busca de um novo dispositivo.

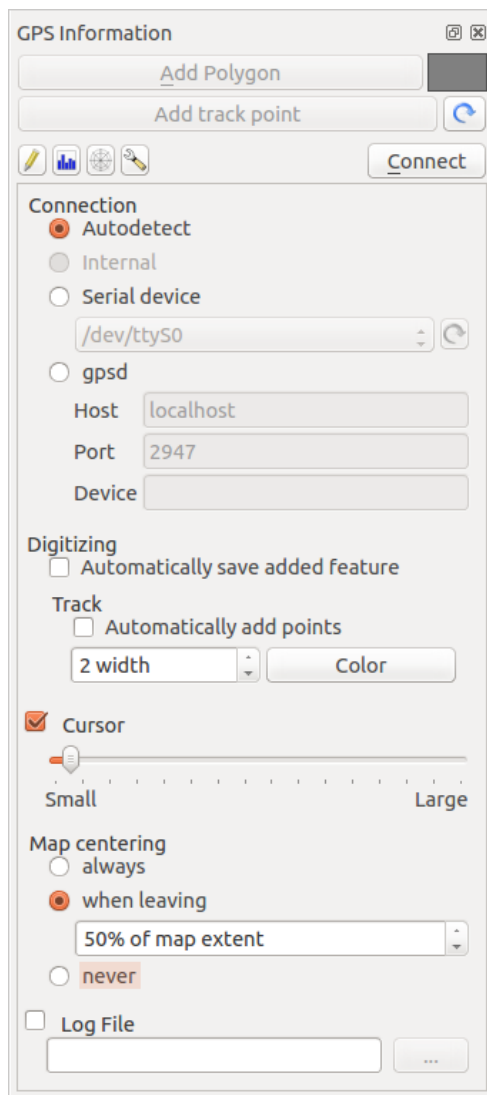




Figure 15.6: GPS tracking options window 

No lado direito da máscara de Seleção do aparelho certifique-se que todos os dispositivos são selecionados para que a sua unidade de GPS provavelmente aparecerá entre os disponíveis. Na próxima etapa, um serviço de conexão serial deve estar disponível, selecione-o e clique no botão **[Configurar]**.

Lembre-se o número da porta COM atribuído à conexão GPS como resultante pelas propriedades Bluetooth.

After the GPS has been recognized, make the pairing for the connection. Usually the authorization code is 0000.


Now open *GPS information* panel and switch to  GPS options screen. Select the COM port assigned to the GPS connection and click the **[Connect]**. After a while a cursor indicating your position should appear.

Se QGIS não pode receber dados do GPS, então você deve reiniciar seu dispositivo GPS, espere 5-10 segundos, em seguida, tente se conectar novamente. Normalmente este trabalho soluciona. Se você receber um erro de conexão novamente certifique-se que você não tem outro receptor Bluetooth perto de você, emparelhado com a mesma unidade GPS.

15.2.6 Utilizando GPSMAP 60cs

MS Windows

Maneira mais fácil de fazer o trabalho é a utilização de um middleware (freeware, não aberto) chamado *GPSSGate* <<http://update.gpsgate.com/install/GpsGateClient.exe>> _.

Launch the program, make it scan for GPS devices (works for both USB and BT ones) and then in QGIS just click **[Connect]** in the Live tracking panel using the  *Autodetect* mode.

Ubuntu/Mint GNU/Linux

Como para Windows a maneira mais fácil é usar um servidor no meio, neste caso GPSSD, assim

```
sudo apt-get install gpsd
```

Em seguida, carregar o módulo do kernel *garmin_gps*

```
sudo modprobe garmin_gps
```

E, em seguida, ligue a unidade. Em seguida, verifique com *dmesg* o dispositivo real que está sendo utilizado bu da unidade, por exemplo */dev/ttyUSB0*. Agora você pode iniciar *gpsd*

```
gpsd /dev/ttyUSB0
```


E, finalmente, conectar-se com a ferramenta de acompanhamento ao vivo do QGIS.

15.2.7 Usando BTGP-38KM datalogger (somente Bluetooth)

Usando GPSSD (no Linux) ou GPSSGate (no Windows) é fácil.

15.2.8 Usando datalogger BlueMax GPS-4044 (ambos BT e USB)

MS Windows

The live tracking works for both USB and BT modes, by using GPSSGate or even without it, just use the  *Autodetect* mode, or point the tool the right port.

Ubuntu/Mint GNU/Linux

Para USB

O acompanhamento ao vivo funciona tanto com GPSD

```
gpsd /dev/ttyACM3
```

ou sem ela, ligando a ferramenta de acompanhamento ao vivo QGIS diretamente para o dispositivo (por exemplo, /dev/ttyACM3).

Para Bluetooth

O acompanhamento ao vivo funciona tanto com GPSD

```
gpsd /dev/rfcomm0
```











ou sem ela, ligando a ferramenta de acompanhamento ao vivo QGIS diretamente para o dispositivo (por exemplo, /dev/rfcomm0).

Atualizações


Integração com SIG GRASS

The GRASS plugin provides access to GRASS GIS databases and functionalities (see GRASS-PROJECT in *Referências Bibliográficas e Web*). This includes visualizing GRASS raster and vector layers, digitizing vector layers, editing vector attributes, creating new vector layers and analysing GRASS 2-D and 3-D data with more than 400 GRASS modules.

In this section, we'll introduce the plugin functionalities and give some examples of managing and working with GRASS data. The following main features are provided with the toolbar menu when you start the GRASS plugin, as described in section [sec_starting_grass](#):

-  Open mapset
-  New mapset
-  Close mapset
-  Add GRASS vector layer
-  Add GRASS raster layer
-  Create new GRASS vector
-  Edit GRASS vector layer
-  Open GRASS tools
-  Display current GRASS region
-  Edit current GRASS region








16.1 Iniciando o complemento GRASS

To use GRASS functionalities and/or visualize GRASS vector and raster layers in QGIS, you must select and load the GRASS plugin with the Plugin Manager. Therefore, go to the menu *Plugins* →  *Manage Plugins*, select *GRASS* and click [OK].

You can now start loading raster and vector layers from an existing GRASS LOCATION (see section [sec_load_grassdata](#)). Or, you can create a new GRASS LOCATION with QGIS (see section [Criando uma nova Localização GRASS](#)) and import some raster and vector data (see section [Importando dados para uma localização GRASS](#)) for further analysis with the GRASS Toolbox (see section [Ferramentas GRASS](#)).

16.2 Carregando camadas raster e vetorial GRASS

With the GRASS plugin, you can load vector or raster layers using the appropriate button on the toolbar menu. As an example, we will use the QGIS Alaska dataset (see section *Amostra de Dados*). It includes a small sample GRASS LOCATION with three vector layers and one raster elevation map.

1. Create a new folder called `grassdata`, download the QGIS 'Alaska' dataset `qgis_sample_data.zip` from <http://download.osgeo.org/qgis/data/> and unzip the file into `grassdata`.
2. Start QGIS.
3. If not already done in a previous QGIS session, load the GRASS plugin clicking on *Plugins* →  *Manage Plugins* and activate  *GRASS*. The GRASS toolbar appears in the QGIS main window.
4. In the GRASS toolbar, click the  *Open mapset* icon to bring up the *MAPSET* wizard.
5. For `Gisdbase`, browse and select or enter the path to the newly created folder `grassdata`.
6. You should now be able to select the *LOCATION*  `alaska` and the *MAPSET*  `demo`.
7. Click **[OK]**. Notice that some previously disabled tools in the GRASS toolbar are now enabled.
8. Click on  *Add GRASS raster layer*, choose the map name `gtopo30` and click **[OK]**. The elevation layer will be visualized.
9. Click on  *Add GRASS vector layer*, choose the map name `alaska` and click **[OK]**. The Alaska boundary vector layer will be overlaid on top of the `gtopo30` map. You can now adapt the layer properties as described in chapter *Janela de Propriedades de Vetor* (e.g., change opacity, fill and outline color).
10. Also load the other two vector layers, `rivers` and `airports`, and adapt their properties.

As you see, it is very simple to load GRASS raster and vector layers in QGIS. See the following sections for editing GRASS data and creating a new LOCATION. More sample GRASS LOCATIONS are available at the GRASS website at <http://grass.osgeo.org/download/sample-data/>.

Dica: Carregando dados GRASS

If you have problems loading data or QGIS terminates abnormally, check to make sure you have loaded the GRASS plugin properly as described in section *Iniciando o complemento GRASS*.

16.3 Localização e MAPSET GRASS

GRASS data are stored in a directory referred to as GISDBASE. This directory, often called `grassdata`, must be created before you start working with the GRASS plugin in QGIS. Within this directory, the GRASS GIS data are organized by projects stored in subdirectories called *LOCATIONS*. Each *LOCATION* is defined by its coordinate system, map projection and geographical boundaries. Each *LOCATION* can have several *MAPSETS* (subdirectories of the *LOCATION*) that are used to subdivide the project into different topics or subregions, or as workspaces for individual team members (see Neteler & Mitasova 2008 in *Referências Bibliográficas e Web*). In order to analyze vector and raster layers with GRASS modules, you must import them into a GRASS LOCATION. (This is not strictly true – with the GRASS modules `r.external` and `v.external` you can create read-only links to external GDAL/OGR-supported datasets without importing them. But because this is not the usual way for beginners to work with GRASS, this functionality will not be described here.)

16.3.1 Criando uma nova Localização GRASS

As an example, here is how the sample GRASS LOCATION `alaska`, which is projected in Albers Equal Area projection with unit feet was created for the QGIS sample dataset. This sample GRASS LOCATION `alaska`

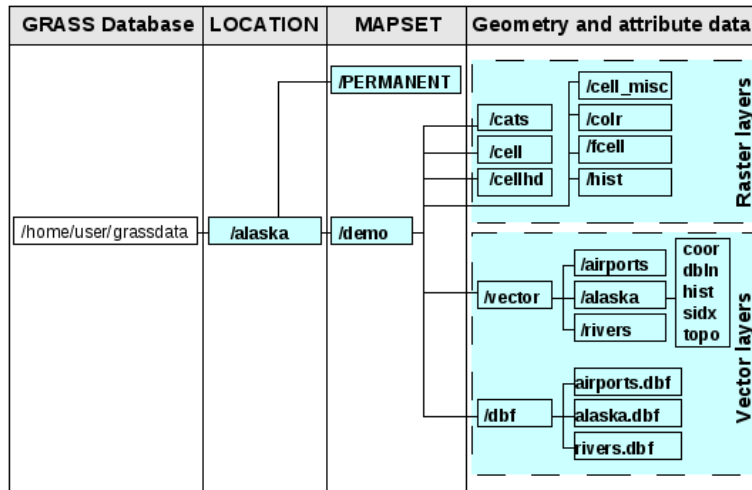




Figure 16.1: Dados GRASS em LOCATION alaska

will be used for all examples and exercises in the following GRASS-related sections. It is useful to download and install the dataset on your computer (see *Amostra de Dados*).

1. Start QGIS and make sure the GRASS plugin is loaded.
2. Visualize the `alaska.shp` shapefile (see section *Loading a Shapefile*) from the QGIS Alaska dataset (see *Amostra de Dados*).
3. In the GRASS toolbar, click on the  **New mapset** icon to bring up the *MAPSET* wizard.
4. Seleccione uma pasta existente do banco de dados GRASS (GISDBASE) :arquivo:'grassdata', ou criar uma para o novo :arquivo:'local' usando um gerenciador de arquivos em seu computador. Em seguida, clique **[Próximo]**.
5. We can use this wizard to create a new *MAPSET* within an existing *LOCATION* (see section *Adicionando um novo MAPSET*) or to create a new *LOCATION* altogether. Select *Create new location* (see *figure_grass_location_2*).
6. Digite um nome para o :arquivo:'local' – que usa 'alaska' - e clique **[Próximo]**.
7. Define the projection by clicking on the radio button *Projection* to enable the projection list.
8. We are using Albers Equal Area Alaska (feet) projection. Since we happen to know that it is represented by the EPSG ID 2964, we enter it in the search box. (Note: If you want to repeat this process for another *LOCATION* and projection and haven't memorized the EPSG ID, click on the  **CRS Status** icon in the lower right-hand corner of the status bar (see section *Trabalhando com Projeções*)).
9. Na *Filtro*, insira 2964 para seleccionar a projeção.
10. Clique **[Próximo]**.
11. To define the default region, we have to enter the *LOCATION* bounds in the north, south, east, and west directions. Here, we simply click on the button **[Set current lqgl extent]**, to apply the extent of the loaded layer `alaska.shp` as the GRASS default region extent.
12. Clique **[Próximo]**.
13. Também precisamos definir um: arquivo: 'CONJUNTO DE MAPAS' dentro do novo: arquivo: *local* (isto é necessário quando criar um novo: arquivo: *LOCAL*). Você pode nomeá-lo o que quiser - foi utilizado 'demonstração'. GRASS cria automaticamente um arquivo: *CONJUNTO DE MAPAS* chamado: arquivo 'PERMANENTE', projetado para armazenar os dados básicos para o projeto, a sua extensão padrão e coordenar as definições do sistema (ver Neteler & Mitasova 2008 em: ref: 'literature_and_web').
14. Confira o resumo para ter certeza que está correto e clique **[Fim]**.

15. O novo: arquivo ‘LOCALIZAÇÃO’: ‘Alaska’, e dois: arquivos: *CONJUNTO DE MAPAS*, demonstração e” permanente ”, são criados. O conjunto de trabalho aberto no momento é ‘demonstração’, como você definiu.
16. Note que algumas das ferramentas na barra de ferramentas GRASS que foram desativadas estão agora habilitadas.

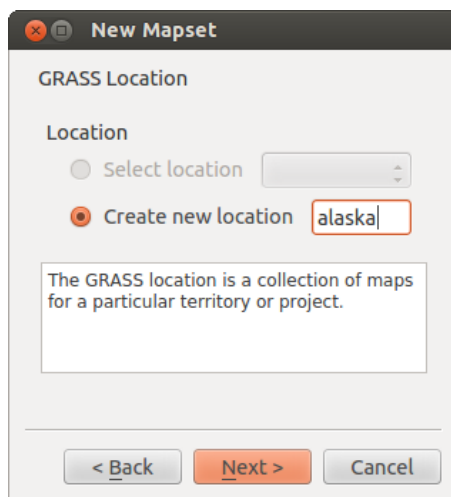



Figure 16.2: Creating a new GRASS LOCATION or a new MAPSET in QGIS

If that seemed like a lot of steps, it’s really not all that bad and a very quick way to create a LOCATION. The LOCATION ‘alaska’ is now ready for data import (see section *Importando dados para uma localização GRASS*). You can also use the already-existing vector and raster data in the sample GRASS LOCATION ‘alaska’, included in the QGIS ‘Alaska’ dataset *Amostra de Dados*, and move on to section *O modelo de dados vetorial do GRASS*.

16.3.2 Adicionando um novo MAPSET



A user has write access only to a GRASS MAPSET he or she created. This means that besides access to your own MAPSET, you can read maps in other users’ MAPSETS (and they can read yours), but you can modify or remove only the maps in your own MAPSET.

Todos: arquivos: ‘CONJUNTO DE MAPAS’ inclui um arquivo ‘WIND’ que armazena as coordenadas dos valores e a resolução selecionada (ver Neteler & Mitasova de 2008, em: ref: ‘literatura web’ e seção: ref: *sec_regiao_grass*).

1. Start QGIS and make sure the GRASS plugin is loaded.
2. In the GRASS toolbar, click on the  New mapset icon to bring up the MAPSET wizard.
3. Selecione a pasta do banco de dados GRASS (GISDBASE): arquivo *grassdata* com o arquivo: ‘local’ ‘Alaska’, onde queremos adicionar mais um: arquivo: *CONJUNTO DE MAPAS* chamado ‘teste’.
4. Clique [Próximo].
5. We can use this wizard to create a new MAPSET within an existing LOCATION or to create a new LOCATION altogether. Click on the radio button *Select location* (see [figure_grass_location_2](#)) and click [Next].
6. Digite o nome: arquivo: *teste* para o novo: arquivo: ‘CONJUNTO DE MAPAS’. Abaixo no assistente, você verá uma lista existente arquivo: *CONJUNTO DE MAPAS* e seus proprietários
7. Clique [Próximo], confira o resumo para se certificar de que está tudo correto e clique [Fim].

16.4 Importando dados para uma localização GRASS

This section gives an example of how to import raster and vector data into the 'alaska' GRASS LOCATION provided by the QGIS 'Alaska' dataset. Therefore, we use the landcover raster map `landcover.img` and the vector GML file `lakes.gml` from the QGIS 'Alaska' dataset (see *Amostra de Dados*).

1. Start QGIS and make sure the GRASS plugin is loaded.
2. In the GRASS toolbar, click the  Open MAPSET icon to bring up the MAPSET wizard.
3. Select as GRASS database the folder `grassdata` in the QGIS Alaska dataset, as LOCATION 'alaska', as MAPSET 'demo' and click [OK].
4. Now click the  Open GRASS tools icon. The GRASS Toolbox (see section *Ferramentas GRASS*) dialog appears.
5. Para importar o mapa raster: arquivo: `landcover.img`, clique no módulo: arquivo: 'r.in.gdal' no: guilabel: *guia módulos em árvore*. Este módulo GRASS permite importar arquivos raster GDAL que suporta GRASS: arquivo: 'local'. O módulo para: arquivo: `aparece r.in.gdal`.
6. Browse to the folder `raster` in the QGIS 'Alaska' dataset and select the file `landcover.img`.
7. Como nome de saída raster, definir: arquivo: `landcover_grass` e clique ** [Rodar] **. Na: guilabel: *guia Saída*, você vê o comando GRASS atualmente em execução 'r.in.gdal -o input=/path/to/landcover.img output=landcover_grass
8. When it says **Successfully finished**, click [View output]. The `landcover_grass` raster layer is now imported into GRASS and will be visualized in the QGIS canvas.
9. Para importar o arquivo vetorial GML: arquivo: `lakes.gml`, clique no módulo: arquivo: 'v.in.ogr' no: guilabel: *módulos em árvores*. Este módulo GRASS permite importar arquivos vetoriais OGR apoiados na GRASS: arquivo: `local`. A caixa de diálogo para o arquivo `aparece v.in.ogr`.
10. Browse to the folder `gml` in the QGIS 'Alaska' dataset and select the file `lakes.gml` as OGR file.
11. Como o nome de saída do vetor, defina: arquivo: `lakes_grass` e clique ** [Ir] **. Você não tem de se preocupar com as outras opções neste exemplo. No: guilabel: *saídas* você vê o comando GRASS atualmente em execução 'v.in.ogr -o dsn = / path / to / lakes.gml output = lagos _grass'.
12. When it says **Successfully finished**, click [View output]. The `lakes_grass` vector layer is now imported into GRASS and will be visualized in the QGIS canvas.

16.5 O modelo de dados vetorial do GRASS

It is important to understand the GRASS vector data model prior to digitizing.

In general, GRASS uses a topological vector model.

This means that areas are not represented as closed polygons, but by one or more boundaries. A boundary between two adjacent areas is digitized only once, and it is shared by both areas. Boundaries must be connected and closed without gaps. An area is identified (and labeled) by the **centroid** of the area.

Além de limites e centróides, um mapa vetor também pode conter pontos e linhas. Todos estes elementos de geometria podem ser misturados em um vetor e será representado em diferentes 'camadas' dentro de um GRASS vetor. Então, no GRASS, uma camada não é um vetor ou raster, mas um nível dentro de uma camada vetorial. Isso é importante para distinguir cuidadosamente. (Embora seja possível misturar elementos de geometria, é incomum e, mesmo no GRASS, utilizado somente em casos especiais, tais como rede de análise vetorial. Normalmente, você deve preferir armazenar diferentes elementos geométricos em diferentes camadas.)

É possível armazenar várias "camadas" em um conjunto de dados vetoriais. Por exemplo, campos, florestas e lagos pode ser armazenado em um vetor. Uma floresta adjacente e um lago podem compartilhar o mesmo limite, mas eles têm tabelas de atributos separados. Também é possível fixar atributos limites. Um exemplo pode ser o

caso em que a fronteira entre um lago e uma floresta é um caminho, para que ele possa ter uma tabela de atributos diferentes.

A “camada” do recurso é definido pela “camada” dentro do GRASS. ‘Camada’ é o número que define, se houver mais do que uma camada interior do conjunto de dados (por exemplo, se a geometria for uma floresta ou lago). Por enquanto, ele pode ser apenas um número. No futuro, o GRASS também apoiará nomes como campos na interface do usuário.

Attributes can be stored inside the GRASS LOCATION as dBase or SQLite3 or in external database tables, for example, PostgreSQL, MySQL, Oracle, etc.


Atributos em tabelas de base de dados estão ligados a elementos geométricos usando um valor ‘categoria’.

‘Categoria’ (chave, ID) é um número inteiro ligado a geometrias primitivas, e que é usada como ligação a uma coluna chave na tabela de base de dados.

Dica: Aprendendo um Modelo Vetor GRASS

A melhor maneira de aprender os modelos de vetores GRASS, e as suas capacidades é baixando um dos muitos tutoriais GRASS onde o modelo de vetor é descrito mais profundamente. Veja <http://grass.osgeo.org/documentation/manuals/> Para mais informações, livros e tutoriais em várias línguas.

16.6 Criando uma nova camada vetorial GRASS


To create a new GRASS vector layer with the GRASS plugin, click the  Create new GRASS vector toolbar icon. Enter a name in the text box, and you can start digitizing point, line or polygon geometries following the procedure described in section *Digitalizando e editando uma camada vetorial GRASS*.

In GRASS, it is possible to organize all sorts of geometry types (point, line and area) in one layer, because GRASS uses a topological vector model, so you don’t need to select the geometry type when creating a new GRASS vector. This is different from shapefile creation with QGIS, because shapefiles use the Simple Feature vector model (see section *Criando novas camadas Vetoriais*).

Dica: Creating an attribute table for a new GRASS vector layer

If you want to assign attributes to your digitized geometry features, make sure to create an attribute table with columns before you start digitizing (see [figure_grass_digitizing_5](#)).

16.7 Digitalizando e editando uma camada vetorial GRASS

The digitizing tools for GRASS vector layers are accessed using the  Edit GRASS vector layer icon on the toolbar. Make sure you have loaded a GRASS vector and it is the selected layer in the legend before clicking on the edit tool. Figure [figure_grass_digitizing_2](#) shows the GRASS edit dialog that is displayed when you click on the edit tool. The tools and settings are discussed in the following sections.

Dica: Digitalizando polígonos no GRASS

If you want to create a polygon in GRASS, you first digitize the boundary of the polygon, setting the mode to ‘No category’. Then you add a centroid (label point) into the closed boundary, setting the mode to ‘Next not used’. The reason for this is that a topological vector model links the attribute information of a polygon always to the centroid and not to the boundary.

Barra de Ferramentas

In [figure_grass_digitizing_1](#), you see the GRASS digitizing toolbar icons provided by the GRASS plugin. Table [table_grass_digitizing_1](#) explains the available functionalities.

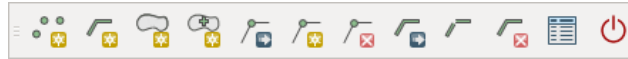


Figure 16.3: GRASS Digitizing Toolbar

Ícone	Ferramenta	Propósito
	Novo Ponto	Digitaliza novo ponto
	Nova Linha	Digitaliza nova linha
	Nova Fronteira	Digitize new boundary (finish by selecting new tool)
	Novo Centróide	Digitaliza novo centróide (etiqueta da área existente)
	Move vertex	Move one vertex of existing line or boundary and identify new position
	Add vertex	Add a new vertex to existing line
	Delete vertex	Delete vertex from existing line (confirm selected vertex by another click)
	Move element	Move selected boundary, line, point or centroid and click on new position
	Split line	Split an existing line into two parts
	Delete element	Delete existing boundary, line, point or centroid (confirm selected element by another click)
	Edit attributes	Edit attributes of selected element (note that one element can represent more features, see above)
	Close	Close session and save current status (rebuilds topology afterwards)

GRASS Digitalização de Tabela 1: GRASS Ferramentas de Digitalização

Category Tab

The *Category* tab allows you to define the way in which the category values will be assigned to a new geometry element.

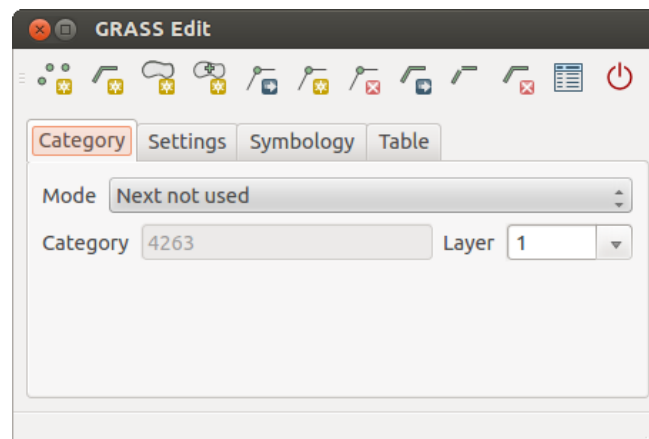


Figure 16.4: GRASS Digitizing Category Tab

- **Mode:** The category value that will be applied to new geometry elements.
 - Next not used - Apply next not yet used category value to geometry element.
 - Manual entry - Manually define the category value for the geometry element in the 'Category' entry field.

- No category - Do not apply a category value to the geometry element. This is used, for instance, for area boundaries, because the category values are connected via the centroid.
- **Category** - The number (ID) that is attached to each digitized geometry element. It is used to connect each geometry element with its attributes.
- **Field (layer)** - Each geometry element can be connected with several attribute tables using different GRASS geometry layers. The default layer number is 1.

Dica: Creating an additional GRASS ‘layer’ with lqgl

If you would like to add more layers to your dataset, just add a new number in the ‘Field (layer)’ entry box and press return. In the Table tab, you can create your new table connected to your new layer.

Settings Tab

The *Settings* tab allows you to set the snapping in screen pixels. The threshold defines at what distance new points or line ends are snapped to existing nodes. This helps to prevent gaps or dangles between boundaries. The default is set to 10 pixels.

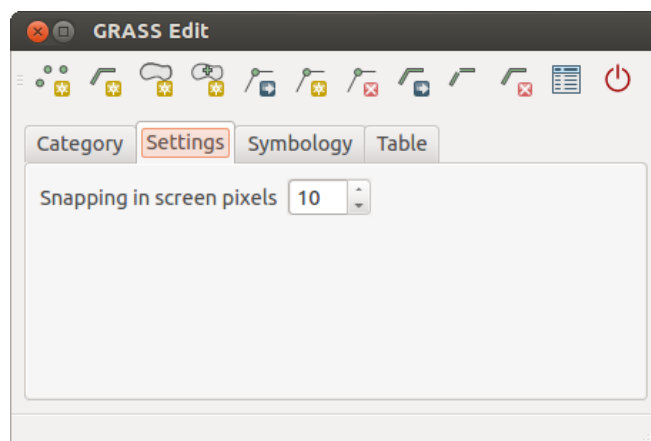


Figure 16.5: GRASS Digitizing Settings Tab

Symbology Tab

The *Symbology* tab allows you to view and set symbology and color settings for various geometry types and their topological status (e.g., closed / opened boundary).

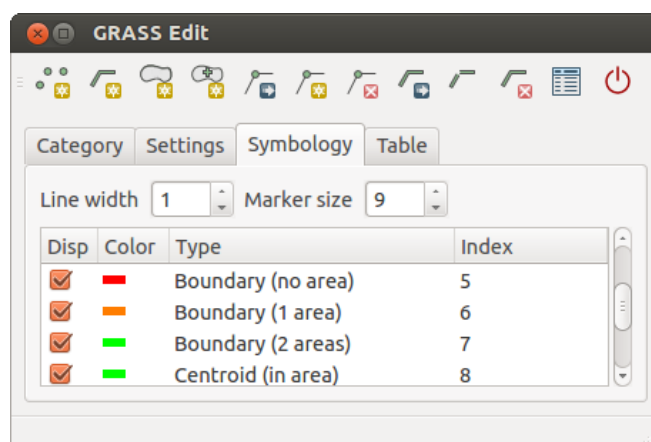


Figure 16.6: GRASS Digitizing Symbology Tab

Table Tab

The *Table* tab provides information about the database table for a given 'layer'. Here, you can add new columns to an existing attribute table, or create a new database table for a new GRASS vector layer (see section *Criando uma nova camada vetorial GRASS*).

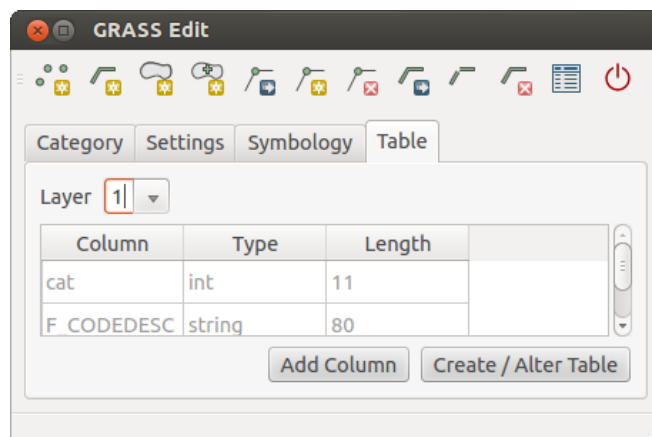



Figure 16.7: GRASS Digitizing Table Tab


Dica: GRASS Edita Permissões

Você deve ser o proprietário do GRASS: arquivo: 'CONJUNTO DE MAPAS' que deseja editar. É impossível editar camadas de dados em: arquivo: 'CONJUNTO DE MAPAS' que não é seu, mesmo que você tenha permissão de gravação.

16.8 A ferramenta região GRASS


A região (definição de uma janela de trabalho espacial) no GRASS é importante para trabalhar com camadas. Análise Vetorial é, por padrão, não se limitando a quaisquer definições de região definida. Mas todos os vetores recém-criados terá a extensão espacial e a resolução da região GRASS atualmente definido, independentemente da sua extensão e da resolução original. A região GRASS atual é armazenado no: arquivo: '\$ LOCAL / \$ mapset / WIND', e define o norte, sul, leste e oeste como limites, o número de colunas e linhas, resolução espacial horizontal e vertical.

It is possible to switch on and off the visualization of the GRASS region in the QGIS canvas using the  Display current GRASS region button.

With the  Edit current GRASS region icon, you can open a dialog to change the current region and the symbology of the GRASS region rectangle in the QGIS canvas. Type in the new region bounds and resolution, and click [OK]. The dialog also allows you to select a new region interactively with your mouse on the QGIS canvas. Therefore, click with the left mouse button in the QGIS canvas, open a rectangle, close it using the left mouse button again and click [OK].

O módulo GRASS: arquivo: *g.região* fornece muito mais parâmetros para definir uma medida para a região e resolução adequados para sua análise. Você pode usar esses parâmetros com as Ferramentas GRASS, descrito na seção: ref: *subseção_grass_ferramentas*.

16.9 Ferramentas GRASS

The  Open GRASS Tools box provides GRASS module functionalities to work with data inside a selected GRASS LOCATION and MAPSET. To use the GRASS Toolbox you need to open a LOCATION and MAPSET that you have write permission for (usually granted, if you created the MAPSET). This is necessary, because new raster or vector layers created during analysis need to be written to the currently selected LOCATION and MAPSET.

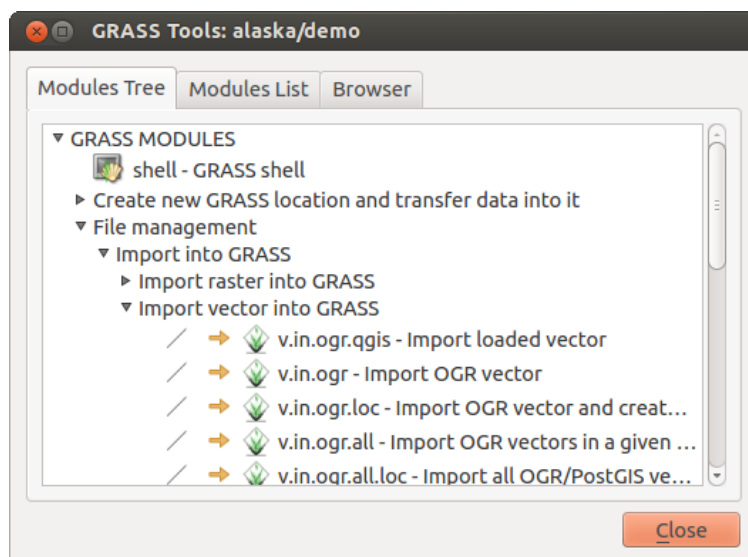


Figure 16.8: Ferramentas do GRASS e Modulo de Árvore 

16.9.1 Trabalhando com módulos GRASS

O comando GRASS dentro do GRASS Ferramentas fornece acesso a quase todos os módulos (mais de 300) grass em uma interface de linha de comando. Para oferecer um ambiente de trabalho mais amigável, cerca de 200 dos módulos GRASS disponíveis e funcionalidades também são fornecidos por gráficos dentro do plugin Ferramentas GRASS.

A complete list of GRASS modules available in the graphical Toolbox in QGIS version 2.8 is available in the GRASS wiki at http://grass.osgeo.org/wiki/GRASS-QGIS_relevant_module_list.

Também é possível personalizar o conteúdo Ferramentas GRASS. Este procedimento é descrito na seção: ref: *sec_customizacao_ferramentas*.

Como mostrado na [figura_grass_ferramentas_1](#), você pode olhar para o módulo GRASS apropriado usando o temática agrupada: `guiabel: Módulos em Árvores` ou pesquisar: `guiabel: 'Lista de Modelos'`.

Clicando em um ícone do módulo gráfico, uma nova aba será adicionada ao diálogo da caixa de ferramentas, oferecendo três novas sub-abas `:guiabel: 'Opções'`, `:guiabel:'Saída'` e `:guiabel:'Manual'`.

Opções

The *Options* tab provides a simplified module dialog where you can usually select a raster or vector layer visualized in the QGIS canvas and enter further module-specific parameters to run the module.

The provided module parameters are often not complete to keep the dialog clear. If you want to use further module parameters and flags, you need to start the GRASS shell and run the module in the command line.

A new feature since QGIS 1.8 is the support for a *Show Advanced Options* button below the simplified module dialog in the *Options* tab. At the moment, it is only added to the module `v.in.ascii` as an example of use, but it will probably be part of more or all modules in the GRASS Toolbox in future versions of QGIS. This allows you to use the complete GRASS module options without the need to switch to the GRASS shell.

Saída

The *Output* tab provides information about the output status of the module. When you click the **[Run]** button, the module switches to the *Output* tab and you see information about the analysis process. If all works well, you will finally see a `Successfully finished` message.

Manual

A: `guiabel: 'Manual'` mostra a página de ajuda em HTML do módulo grass. Você pode usá-lo para verificar outros parâmetros do módulo e sinalizadores ou para obter um conhecimento mais profundo sobre o objetivo do

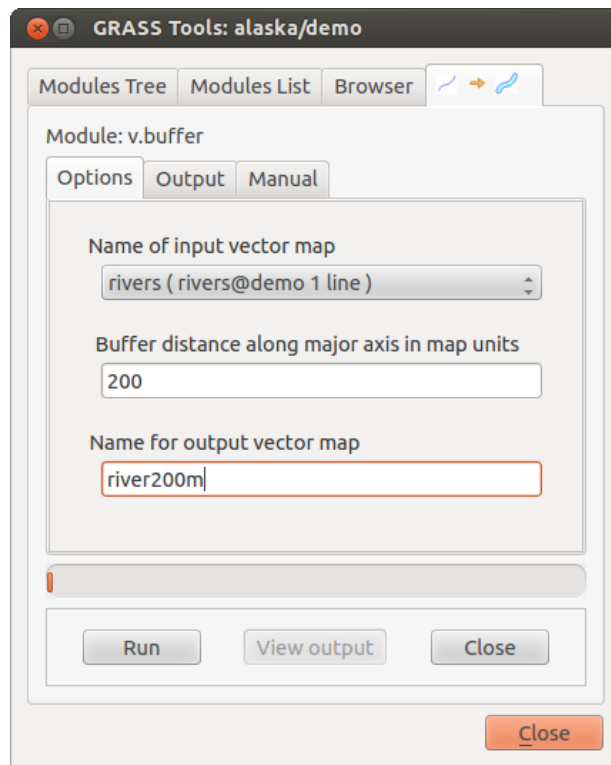


Figure 16.9: Ferramentas GRASS Opções de Módulo 🐧

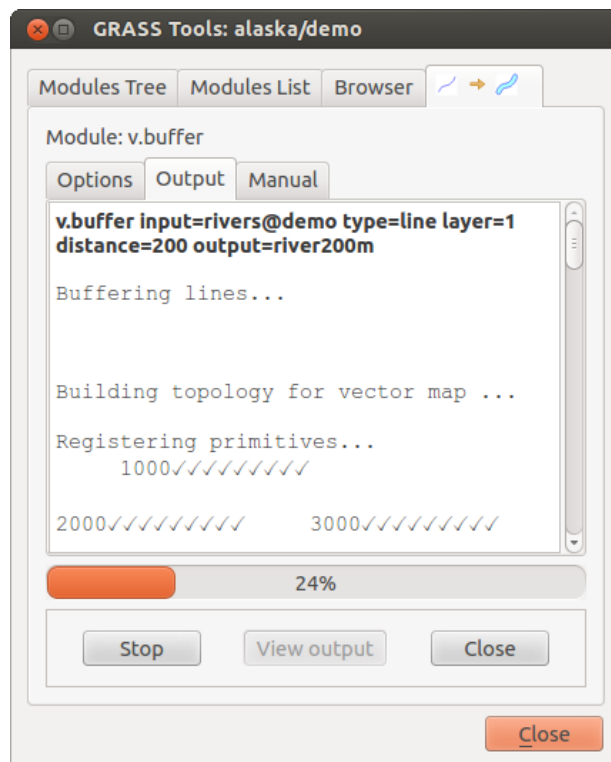


Figure 16.10: Ferramentas GRASS Modulo de Saída 🐧

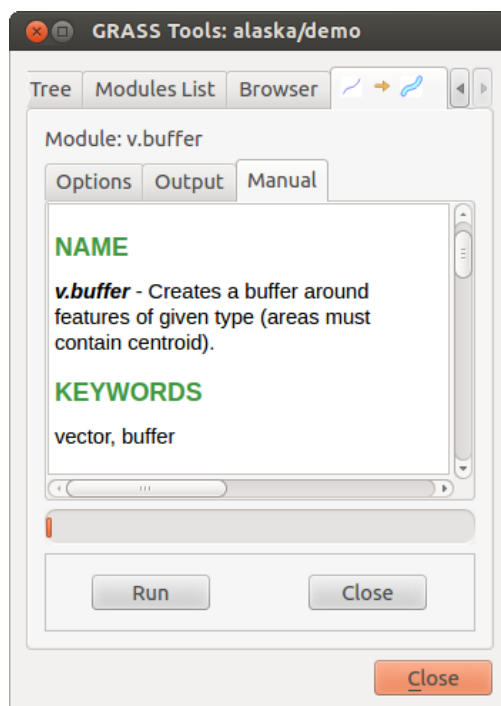


Figure 16.11: Ferramentas GRASS Modulo Manual 

módulo. No final de cada página do manual, você vê outras ligações a: arquivo: ‘Ajuda’, o arquivo: ‘Temática’ e do: arquivo: ‘Completo’. Estas ligações fornecem a mesma informação que o módulo: arquivo: *g.manual*.

Dica: Mostra Resultados Imediatamente




Se você quiser exibir os resultados de cálculo imediatamente em sua tela do mapa, você pode usar o botão “Ver Saída” na parte inferior da aba módulo.

16.9.2 Exemplos de módulos GRASS

Os exemplos seguintes demonstrarão o poder de alguns dos módulos grama.

Criando linhas de contorno

O primeiro exemplo cria um mapa de contorno vetorial de elevação (DEM). Aqui, presume-se que você tem o Alasca: arquivo: ‘local’ configurado como explicado na seção: ref: ‘sec_import_loc_data

- First, open the location by clicking the  Open mapset button and choosing the Alaska location.
- Now load the `gtopo30` elevation raster by clicking  Add GRASS raster layer and selecting the `gtopo30` raster from the demo location.
- Now open the Toolbox with the  Open GRASS tools button.
- Na lista de categorias de ferramentas, clique duas vezes no: menu: ‘Raster -> Gestão de Superfície -> Gerar linhas de contorno do vetor’.
- Now a single click on the tool **r.contour** will open the tool dialog as explained above (see *Trabalhando com módulos GRASS*). The `gtopo30` raster should appear as the *Name of input raster*.
- Type into the *Increment between Contour levels* the value 100. (This will create contour lines at intervals of 100 meters.)

- Digite no `guiabel`: *Nome para a saída do vetor mapa* o nome `ctour_100`.
- Clique [**Rodar**] para iniciar o processo. Aguarde alguns instantes até que a mensagem `Terminado` com sucesso apareça na janela de saída. Então, clique [**Ver saída**] e [**fechar**].

Como se trata de uma grande região, vai demorar um pouco para exibir. Depois de terminar a renderização, você pode abrir a janela de propriedades da camada para alterar a cor da linha para que os contornos apareçam claramente sobre o raster elevação, como em: ref: *vector_properties_dialog*.

Em seguida, amplie uma pequena área montanhosa no centro do Alasca. Aproxima-se, você vai notar que os contornos têm cantos afiados. GRASS oferece a ferramenta **v.generalize** para alterar ligeiramente mapas vetoriais, mantendo sua forma original. A ferramenta usa diversos algoritmos diferentes, com finalidades diferentes. Alguns dos algoritmos (ie, Douglas Peuker e redução da Vertex) simplificam a linha removendo alguns dos vértices. O vetor resultante irá carregar mais rápido. Este processo é útil quando você tem um vetor altamente detalhado, mas você está criando um mapa muito pequena em escala, de modo que o detalhe é desnecessário.

Dica: A ferramenta simplificar

Note that the QGIS fTools plugin has a *Simplify geometries* → tool that works just like the GRASS **v.generalize** Douglas-Peuker algorithm.

No entanto, o objetivo do exemplo é diferente. As linhas de contorno criado pelo “`r.contour`” têm ângulos agudos que devem ser suavizadas. Entre o algoritmo `v.generalize`, há Chaiken que faz exatamente isso (também ranhuras de Hermite). Esteja ciente de que estes algoritmos podem `adicionar vértices` ao vetor, fazendo-a carregar ainda mais lentamente.

- Abra o GRASS Ferramentas e clique duas vezes na categoria: menu: ‘Vetor -> Desenvolver mapa -> Geral’, em seguida, clique no módulo **v.generalize** para abrir a janela de opções.
- Verifique se o vetor ‘`ctour_100`’ aparece como *Nome do vetor de entrada*.
- A partir da lista de algoritmos, escolha Chaiken. Deixe todas as outras opções em padrão, e desça até a última fila para entrar no campo: `guiabel`: ‘Nome de saída do vetor mapa’ ‘`ctour_100_smooth`’, e clique `[Ir]`.
- O processo leva vários minutos. Após o “Finalizado com Sucesso” aparece as janelas de saída, clique `[Saída]` e `[Fechar]`.
- É possível mudar a cor do vetor para apresentar claramente o fundo matricial e para contrastar com as linhas de contorno originais. Você notará que as novas linhas de contorno têm cantos mais suaves do que o original, enquanto permanecer fiel à forma geral de origem.

Dica: Outros usos para `r.contour`

O processo descrito acima pode ser utilizado em outras situações equivalentes. Se você tem um mapa de dados de precipitação, por exemplo, então o mesmo método será utilizado para criar um mapa de vetor de linhas (chuvas constantes).

Criando um efeito de sombreamento 3D

Vários métodos são usados para exibir as camadas de elevação e dar um efeito 3-D para mapas. O uso de curvas de nível, como mostrado acima, é um método popular, muitas vezes escolhido para produzir mapas topográficos. Outra forma de apresentar um efeito 3-D é de sombreamento. O efeito Sombra é criado a partir de um DEM (elevação) que calcula a inclinação e o aspecto de cada célula, em seguida, simula a posição do sol no céu dando um valor de reflexo para cada célula. Assim, você tem pistas virada para o sol; as encostas viradas longe do sol (na sombra) são escurecidas.

- Comece este exemplo carregando o ‘raster de elevação `gtopo30`’. Inicie o GRASS Ferramentas, e sob a categoria Raster, clique duas vezes para abrir: menu: ‘Análise espacial -> Análise do Terreno’.
- Então, clique **r.shaded.relief** para abrir o módulo.
- Change the *azimuth angle* 270 to 315.

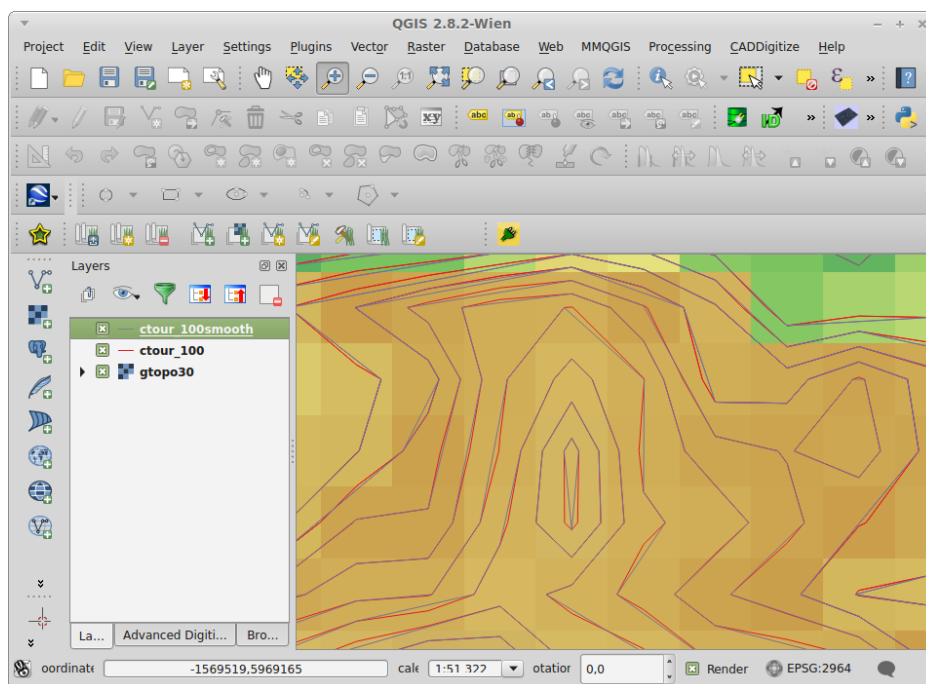


Figure 16.12: Módulo GRASS v.generalize para visualizar um mapa vetorial 🐧

- Digite `gtopo30_shade` para o novo raster sombreado e clique **[rodar]**.
- Quando o processo termina, adicione o raster sombreado ao mapa. Você deve vê-lo exibido em escala de cinza.
- Para visualizar tanto o sombreado da colina e as cores do “`gtopo30`”, mova o mapa sombreado abaixo “`mapa gtopo30`” na tabela de conteúdo, em seguida, abra o menu: ‘Propriedades de’ “`GTOPO30`”, mude para o guilabel: ‘transparência’: e defina seu nível de transparência a cerca de 25%.

Agora você deve ter a elevação `gtopo30` com o seu mapa de cores e configuração de transparência apresentada **acima** o tons de cinza mapa sombreado. Para ver os efeitos visuais do sombreado, desligue o mapa `gtopo30_shade` em seguida, ligue-o novamente.

Usando a linha de comando GRASS

The GRASS plugin in QGIS is designed for users who are new to GRASS and not familiar with all the modules and options. As such, some modules in the Toolbox do not show all the options available, and some modules do not appear at all. The GRASS shell (or console) gives the user access to those additional GRASS modules that do not appear in the Toolbox tree, and also to some additional options to the modules that are in the Toolbox with the simplest default parameters. This example demonstrates the use of an additional option in the **r.shaded.relief** module that was shown above.

O módulo **r.shaded.relief** pode ter um parâmetro “`zmult`”, que multiplica os valores de elevação em relação ao XY unidades de coordenadas de modo a que o efeito de sombreado é ainda a mais usada.

- Coloque o “`raster elevação gtopo30`”, e depois inicie o GRASS Ferramentas e clique no comando `grass`. Na janela de comando, digite: “`mapa r.shaded.relief = sombra GTOPO30 = gtopo30_shade2 azimuth = 315 = zmult 3`” e pressione **[Entrar]**.
- After the process finishes, shift to the *Browse* tab and double-click on the new `gtopo30_shade2` raster to display it in QGIS.
- Como explicado acima, mova o raster com o relevo sombreado abaixo da tabela de conteúdo “`raster gtopo30`” em seguida, verifique a transparência da “`camada gtopo30`” colorida. Você deverá ver que o efeito 3-D se destaca mais fortemente em relação ao primeiro mapa com relevo sombreado.

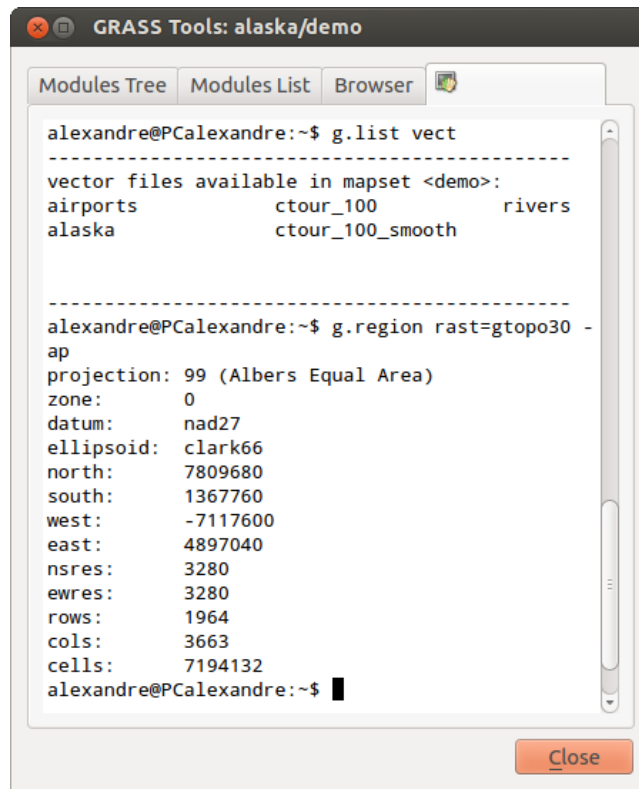


Figure 16.13: A shell GRASS, módulo r.shaded.relief 🐧

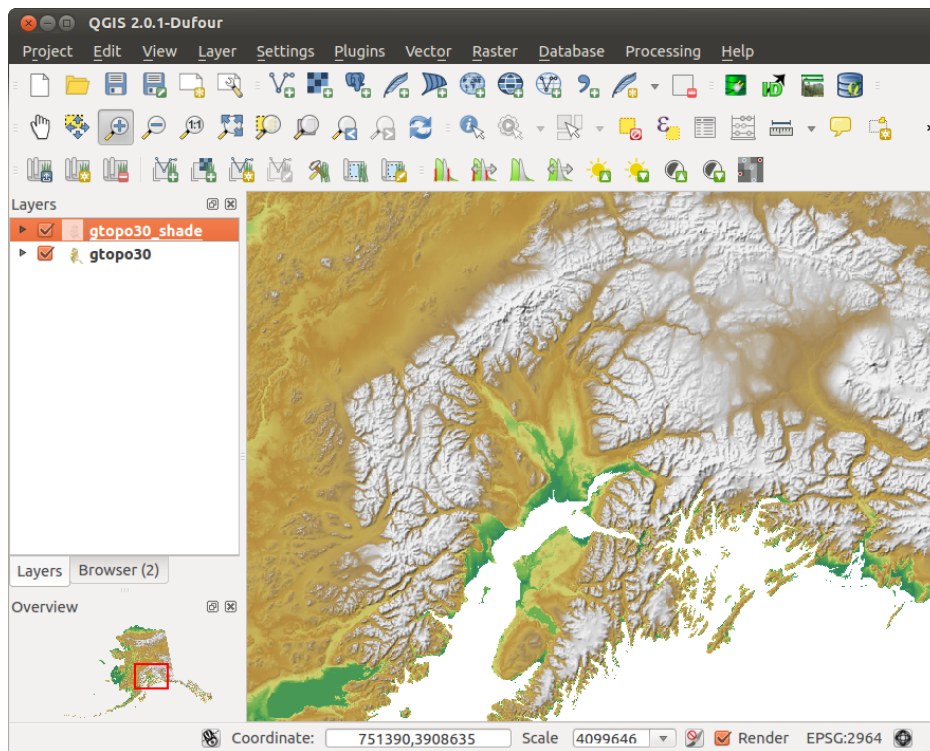



Figure 16.14: Exibindo relevo sombreado criado com o módulo GRASS r.shaded.relief 🐧

Estatísticas Raster em um mapa vetor

O próximo exemplo mostra como um módulo GRASS pode agregar dados raster e adicionar colunas de estatísticas para cada polígono em um mapa vetor.







- Novamente usando os dados do Alasca, consulte a: ref: *sec_import_loc_data* para importar o shapefile árvores do diretório *shapefiles* no GRASS.
- Agora, um passo intermediário é necessária: centroides deve ser adicionado ao mapa importando as árvores para torná-lo num vetor de área de grass completo (incluindo os limites e centróide).
- Na caixa de ferramentas, escolha: menu: ‘Vetor -> Gerenciar recursos, e abra o módulo **v.centroids**’.
- Digite como *mapa vetor de saída* ‘forest_areas’ e rode o módulo.
- Now load the *forest_areas* vector and display the types of forests - deciduous, evergreen, mixed - in different colors: In the layer *Properties* window, *Symbology* tab, choose from *Legend type*  ‘Unique value’ and set the *Classification field* to ‘VEGDESC’. (Refer to the explanation of the symbology tab in *Menu Estilo* of the vector section.)
- Em seguida, reabrir o GRASS Ferramentas no: menu: ‘Vetor -> Atualização do Vetor’ para outros mapas.
- Clique no módulo **v.rast.stats**. Digite “gtopo30” e “forest_areas”.
- Apenas um parâmetro adicional é necessária: Entra no: guilabel: ‘prefixo’ coluna ‘elev’ e clique **[Ir]**. Esta é uma operação computacionalmente pesada, que será executado por um longo tempo (provavelmente até duas horas).
- Finalmente, abra o “*areas_floresta*” na *tabela de atributos*, e verifique que várias novas colunas foram adicionadas, incluindo ‘elev_min’, ‘elev_max’, ‘elev_média’, etc, para cada polígono florestal.



16.9.3 Working with the GRASS LOCATION browser

Another useful feature inside the GRASS Toolbox is the GRASS LOCATION browser. In [figure_grass_module_7](#), you can see the current working LOCATION with its MAPSETS.

In the left browser windows, you can browse through all MAPSETS inside the current LOCATION. The right browser window shows some meta-information for selected raster or vector layers (e.g., resolution, bounding box, data source, connected attribute table for vector data, and a command history).

The toolbar inside the *Browser* tab offers the following tools to manage the selected LOCATION:

-  *Add selected map to canvas*
-  *Copy selected map*
-  *Rename selected map*
-  *Delete selected map*
-  *Set current region to selected map*
-  *Refresh browser window*

The  *Rename selected map* and  *Delete selected map* only work with maps inside your currently selected MAPSET. All other tools also work with raster and vector layers in another MAPSET.

16.9.4 Personalizando a caixa de ferramentas GRASS

Quase todos os módulos de GRASS podem ser adicionados a caixa de ferramentas. Uma interface XML é fornecido para analisar os arquivos mais simples que configuram a aparência e os parâmetros dos módulos dentro da caixa de ferramentas.

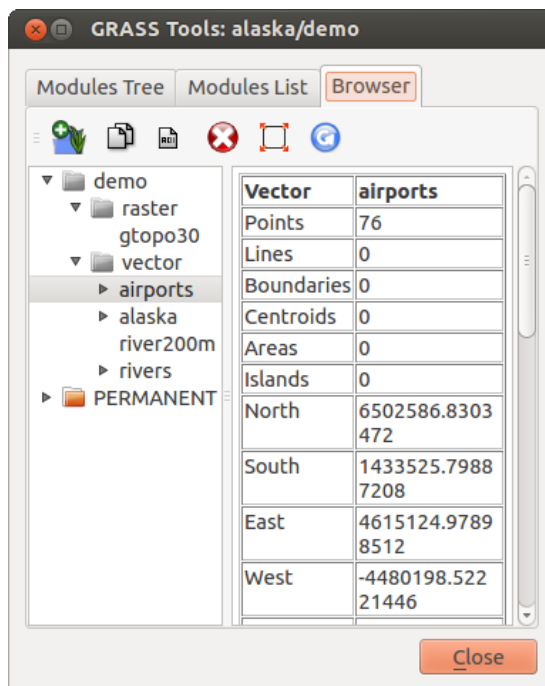


Figure 16.15: GRASS LOCATION browser 

Um exemplo de arquivo XML para gerar o módulo `v.buffer` (`v.buffer.qgm`) se parece com isto:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE qgisgrassmodule SYSTEM "http://mrcc.com/qgisgrassmodule.dtd">

<qgisgrassmodule label="Vector buffer" module="v.buffer">
  <option key="input" typeoption="type" layeroption="layer" />
  <option key="buffer"/>
  <option key="output" />
</qgisgrassmodule>
```

The parser reads this definition and creates a new tab inside the Toolbox when you select the module. A more detailed description for adding new modules, changing a module's group, etc., can be found on the QGIS wiki at http://hub.qgis.org/projects/quantum-gis/wiki/Adding_New_Tools_to_the_GRASS_Toolbox.

QGIS processing framework

17.1 Introdução

This chapter introduces the QGIS processing framework, a geoprocessing environment that can be used to call native and third-party algorithms from QGIS, making your spatial analysis tasks more productive and easy to accomplish.

Nas seções seguintes, vamos analisar como usar os elementos gráficos deste quadro e tirar o máximo proveito de cada um deles.

There are four basic elements in the framework GUI, which are used to run algorithms for different purposes. Choosing one tool or another will depend on the kind of analysis that is to be performed and the particular characteristics of each user and project. All of them (except for the batch processing interface, which is called from the toolbox, as we will see) can be accessed from the *Processing* menu item. (You will see more than four entries. The remaining ones are not used to execute algorithms and will be explained later in this chapter.)

- A caixa de ferramentas. O elemento principal do GUI, é usado para executar um algoritmo único ou rodar um processo batch baseado nesse algoritmo.

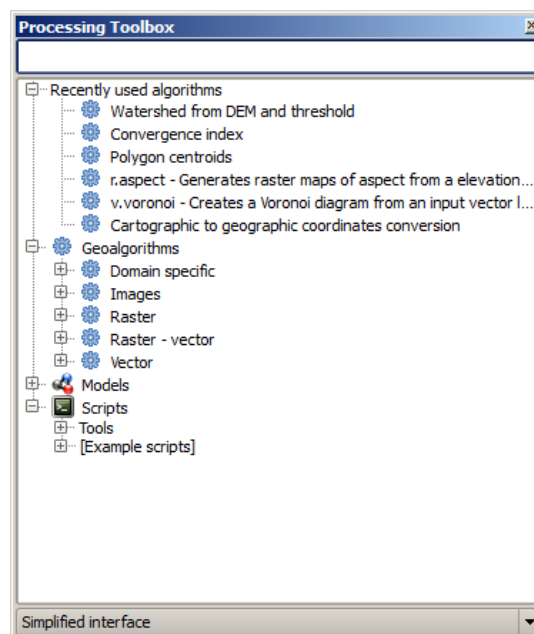



Figure 17.1: Processing Toolbox 

- O modelador gráfico. Vários algoritmos podem ser combinados graficamente usando o modelador para definir um fluxo de trabalho, a criação de um único processo que envolve vários subprocessos.

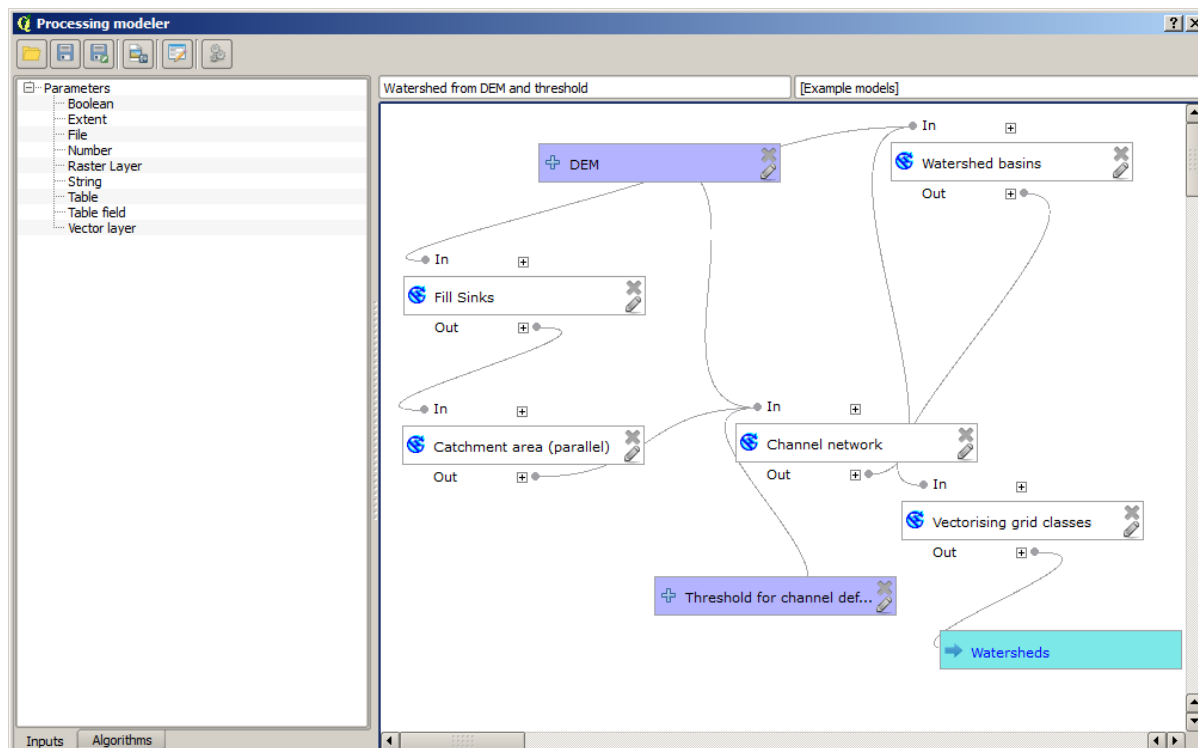


Figure 17.2: Processing Modeler

- O gerenciador do histórico. Todas as ações realizadas usando qualquer um dos elementos acima mencionados são armazenados em um arquivo de histórico e pode ser facilmente reproduzida mais tarde usando o gerenciador do histórico.
- A interface de processamento batch. Esta interface permite que possa executar processos batch e automaticamente a execução de um único algoritmo num múltiplo conjunto de dados.

Nas seções seguintes, vamos analisar cada um desses elementos em detalhe.

17.2 A caixa de ferramentas

A *Caixa de ferramenta* é o elemento principal da GUI de processamento, e o que você mais usará provável em seu trabalho diário. Ele mostra a lista de todos os algoritmos disponíveis agrupados em diferentes blocos, e é o ponto de acesso para executá-los, seja como um processamento único ou em lote que envolve várias execuções do mesmo algoritmo em diferentes conjuntos de entradas.

The toolbox contains all the available algorithms, divided into predefined groups. All these groups are found under a single tree entry named *Geoalgorithms*.

Additionally, two more entries are found, namely *Models* and *Scripts*. These include user-created algorithms, and they allow you to define your own workflows and processing tasks. We will devote a full section to them a bit later.

Na parte superior da caixa de ferramentas, você vai encontrar uma caixa de texto. Para reduzir o número de algoritmos mostrados na caixa de ferramentas e tornar mais fácil de encontrar o que você precisa, você pode digitar qualquer palavra ou frase na caixa de texto. Observe que, enquanto você digita, o número de algoritmos na caixa de ferramentas é reduzido para apenas aqueles que contêm o texto que introduziu o nome.

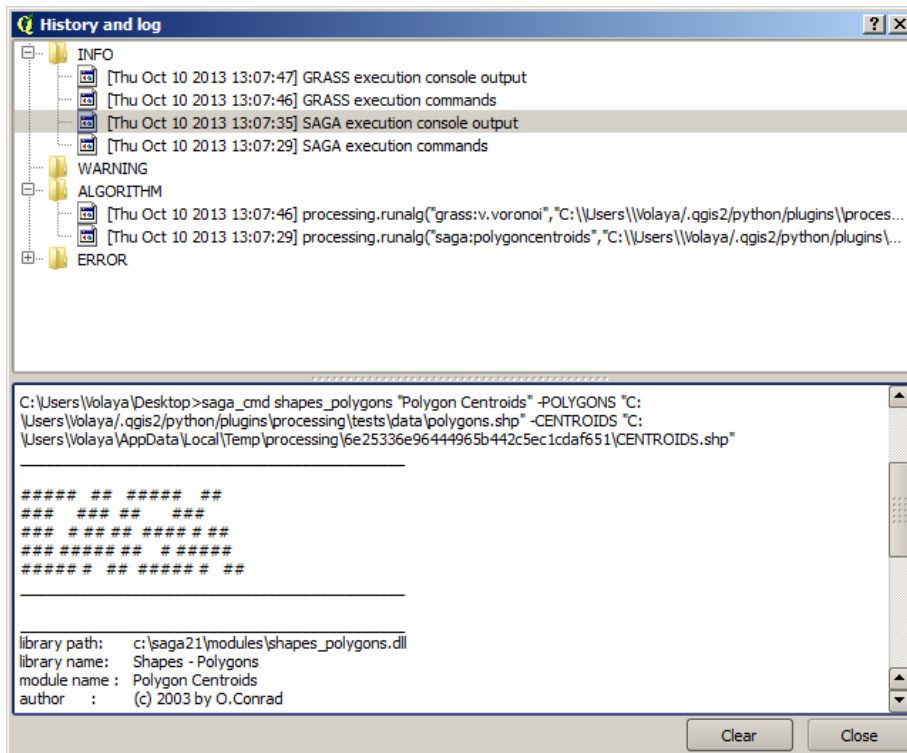


Figure 17.3: Processing History

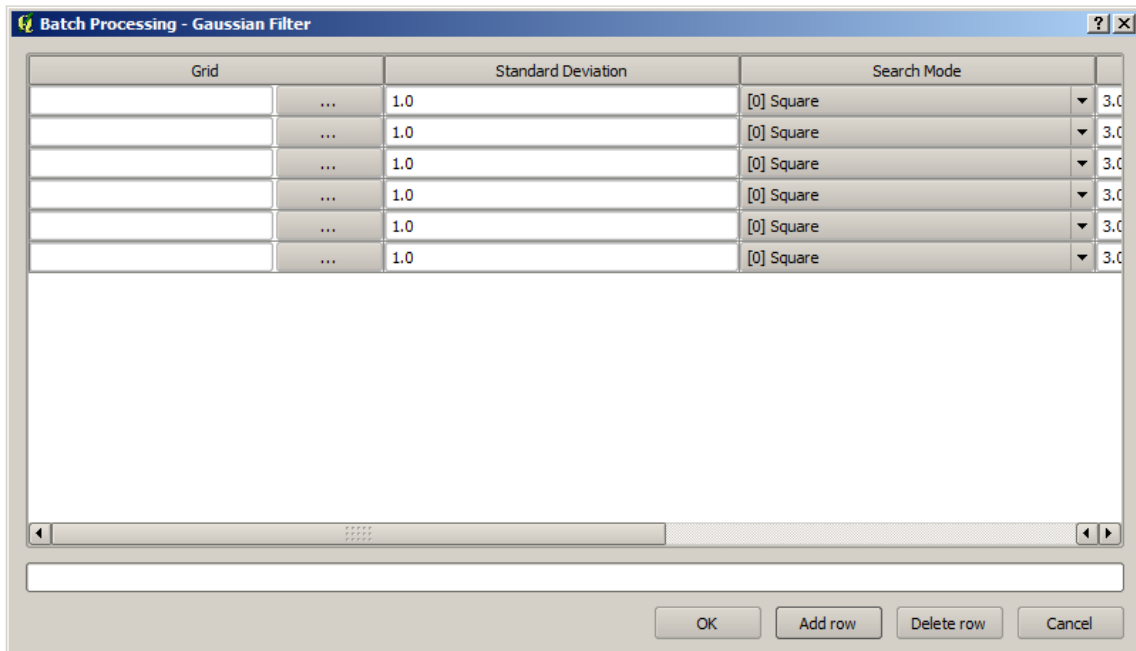


Figure 17.4: Batch Processing interface

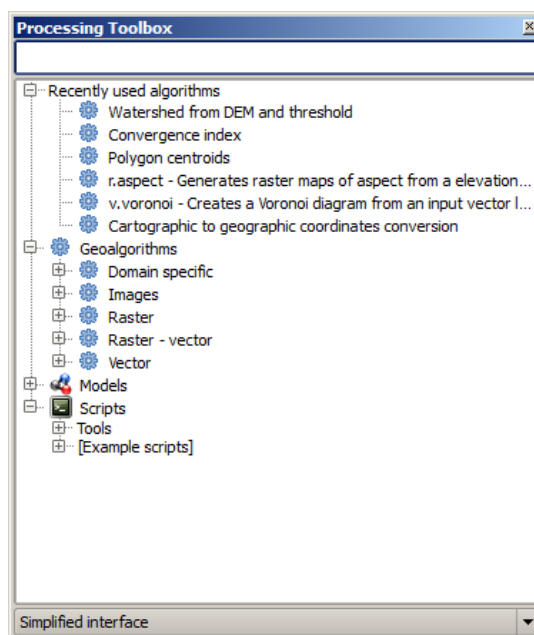


Figure 17.5: Processing Toolbox 

In the lower part, you will find a box that allows you to switch between the simplified algorithm list (the one explained above) and the advanced list. If you change to the advanced mode, the toolbox will look like this:

In the advanced view, each group represents a so-called ‘algorithm provider’, which is a set of algorithms coming from the same source, for instance, from a third-party application with geoprocessing capabilities. Some of these groups represent algorithms from third-party applications like SAGA, GRASS or R, while others contain algorithms directly coded as part of the processing plugin, not relying on any additional software.

This view is recommended to those users who have a certain knowledge of the applications that are backing the algorithms, since they will be shown with their original names and groups.

Also, some additional algorithms are available only in the advanced view, such as LiDAR tools and scripts based on the R statistical computing software, among others. Independent QGIS plugins that add new algorithms to the toolbox will only be shown in the advanced view.

In particular, the simplified view contains algorithms from the following providers:

- GRASS
- SAGA
- OTB
- Native QGIS algorithms

In the case of running QGIS under Windows, these algorithms are fully-functional in a fresh installation of QGIS, and they can be run without requiring any additional installation. Also, running them requires no prior knowledge of the external applications they use, making them more accessible for first-time users.

If you want to use an algorithm not provided by any of the above providers, switch to the advanced mode by selecting the corresponding option at the bottom of the toolbox.

Para executar um algoritmo, de duplo clique no seu nome na caixa de ferramentas.

17.2.1 O diálogo do algoritmo

Once you double-click on the name of the algorithm that you want to execute, a dialog similar to that in the figure below is shown (in this case, the dialog corresponds to the SAGA ‘Convergence index’ algorithm).

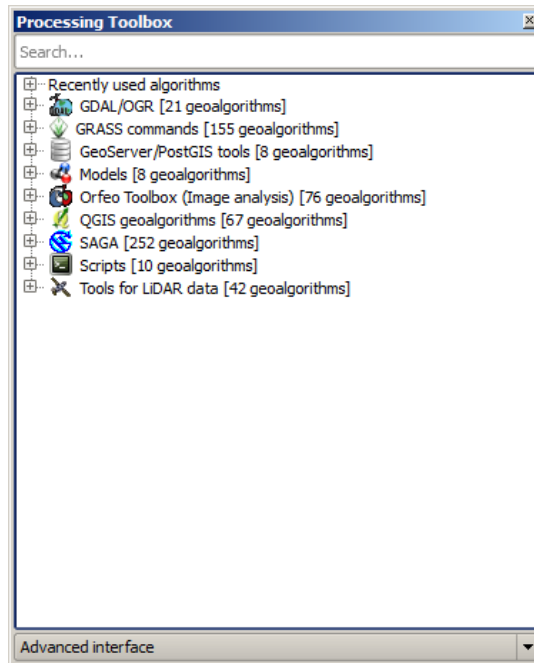


Figure 17.6: Processing Toolbox (advanced mode) 

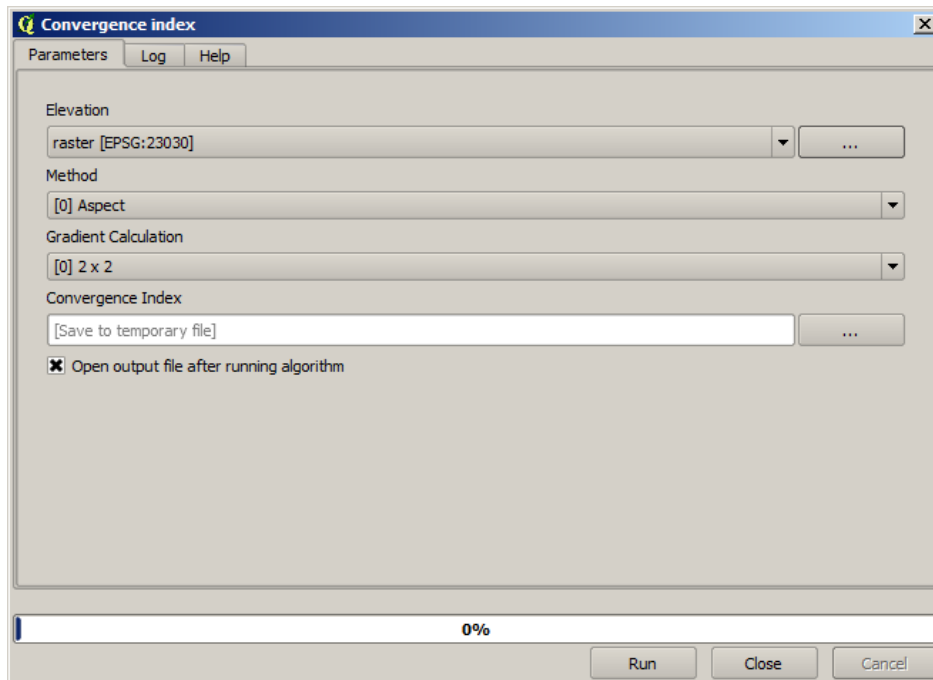


Figure 17.7: Parameters Dialog 

This dialog is used to set the input values that the algorithm needs to be executed. It shows a table where input values and configuration parameters are to be set. It of course has a different content, depending on the requirements of the algorithm to be executed, and is created automatically based on those requirements. On the left side, the name of the parameter is shown. On the right side, the value of the parameter can be set.

Embora o número e tipo de parâmetros dependerem das características do algoritmo, a estrutura é semelhante para todos eles. Os parâmetros encontrados na tabela podem ser de um dos seguintes tipos.

- A raster layer, to select from a list of all such layers available (currently opened) in QGIS. The selector contains as well a button on its right-hand side, to let you select filenames that represent layers currently not loaded in QGIS.
- A vector layer, to select from a list of all vector layers available in QGIS. Layers not loaded in QGIS can be selected as well, as in the case of raster layers, but only if the algorithm does not require a table field selected from the attributes table of the layer. In that case, only opened layers can be selected, since they need to be open so as to retrieve the list of field names available.

Irá ver um botão por cada selecionador de camada vetorial, como é exibido na figura em baixo.

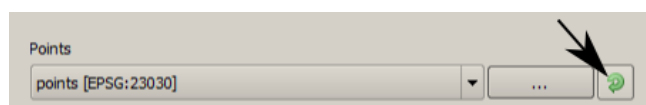


Figure 17.8: Vector iterator button 

Se o algoritmo contém vários deles, você será capaz de alternar apenas um deles. Se o botão que corresponde a um vetor de entrada é alternado, o algoritmo será executado de forma iterativa em cada uma de suas características, em vez de apenas uma vez para toda a camada, produzindo o maior número de saídas em vezes do algoritmo ser executado. Isto permite a automatização do processo quando todas as características de uma camada ter que ser tratada separadamente.

- A table, to select from a list of all available in QGIS. Non-spatial tables are loaded into QGIS like vector layers, and in fact they are treated as such by the program. Currently, the list of available tables that you will see when executing an algorithm that needs one of them is restricted to tables coming from files in dBase (.dbf) or Comma-Separated Values (.csv) formats.
- Uma opção, para escolher de uma lista de seleção de uma lista de opções possíveis.
- A numerical value, to be introduced in a text box. You will find a button by its side. Clicking on it, you will see a dialog that allows you to enter a mathematical expression, so you can use it as a handy calculator. Some useful variables related to data loaded into QGIS can be added to your expression, so you can select a value derived from any of these variables, such as the cell size of a layer or the northernmost coordinate of another one.
- Um intervalo, com valores min e máx para serem introduzidos em duas caixas de texto.
- Uma cadeia de texto, para ser introduzida na caixa de texto.
- Um campo, para escolher a partir de uma tabela de atributos de uma camada vetorial ou uma tabela única de outro parâmetro.
- Um sistema de coordenadas de referência. Você pode digitar o código EPSG diretamente na caixa de texto, ou selecione-o na janela de seleção de SRC que aparece quando você clica com o botão do lado direito.
- Uma medida, a ser celebrada por quatro números que representam os seus limites x_{min} , x_{max} , y_{min} , y_{max} . Clicando no botão no lado direito do seletor de valor, um menu pop-up será exibido, dando-lhe duas opções: para selecionar o valor de uma camada ou a extensão da tela atual, ou defini-la arrastando diretamente na mapa de lona.

Se selecione a primeira opção, irá ver uma janela igual a próxima.

Se selecionar o segundo, os parâmetros da janela irão esconder-se, para que possa clicar e arrastar para o enquadramento. Uma vez definido o retângulo selecionado, o diálogo irá reaparecer, contendo os valores na caixa de texto da extensão.

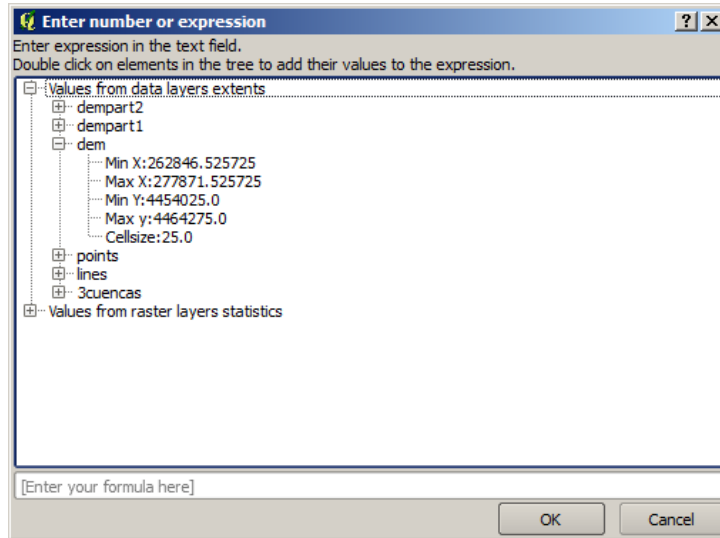


Figure 17.9: Number Selector

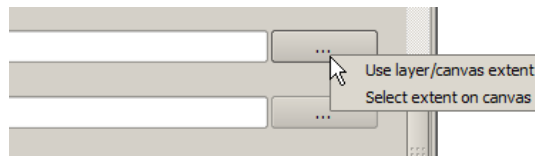


Figure 17.10: Extent selector

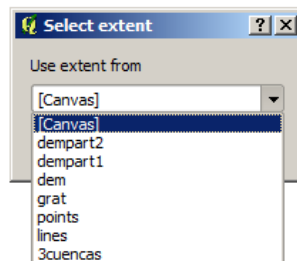


Figure 17.11: Extent List

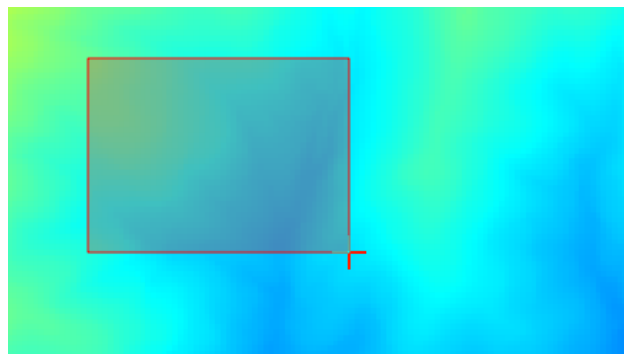


Figure 17.12: Extent Drag

- A list of elements (whether raster layers, vector layers or tables), to select from the list of such layers available in QGIS. To make the selection, click on the small button on the left side of the corresponding row to see a dialog like the following one.

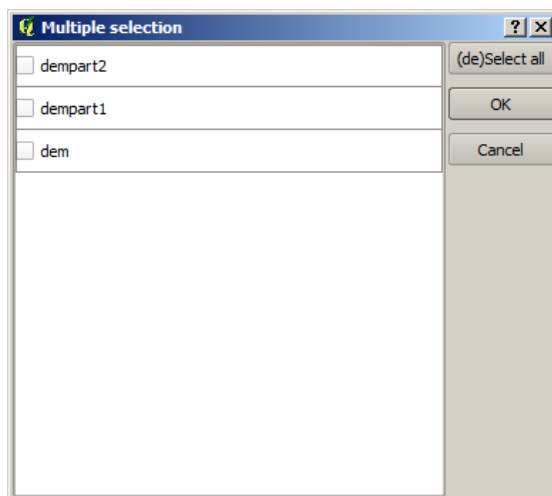



Figure 17.13: Multiple Selection 

- Uma pequena tabela para ser editada pelo utilizador. Estes são usados para definir os parâmetros como tabelas lookup ou kernels de convolução, entre outros.

Clique no botão do lado direito para ver a tabela e editar os seus valores.

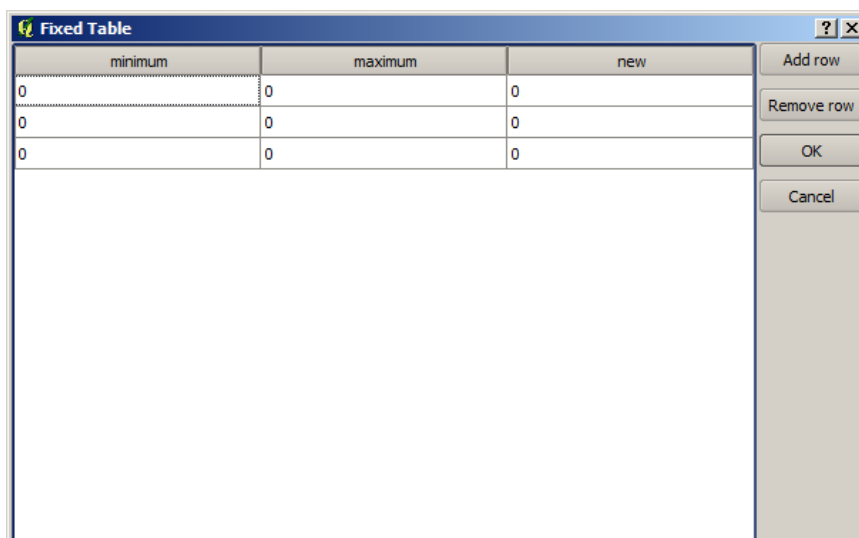


Figure 17.14: Fixed Table 

Dependendo do algoritmo, o número de linhas pode ser modificado ou não, utilizando os botões do lado direito da janela.

You will find a **[Help]** tab in the the parameters dialog. If a help file is available, it will be shown, giving you more information about the algorithm and detailed descriptions of what each parameter does. Unfortunately, most algorithms lack good documentation, but if you feel like contributing to the project, this would be a good place to start.

Uma nota nas projeções

Algorithms run from the processing framework — this is also true of most of the external applications whose algorithms are exposed through it. Do not perform any reprojection on input layers and assume that all of them are already in a common coordinate system and ready to be analyzed. Whenever you use more than one layer as input to an algorithm, whether vector or raster, it is up to you to make sure that they are all in the same coordinate system.

Note that, due to QGIS's on-the-fly reprojecting capabilities, although two layers might seem to overlap and match, that might not be true if their original coordinates are used without reprojecting them onto a common coordinate system. That reprojection should be done manually, and then the resulting files should be used as input to the algorithm. Also, note that the reprojection process can be performed with the algorithms that are available in the processing framework itself.

By default, the parameters dialog will show a description of the CRS of each layer along with its name, making it easy to select layers that share the same CRS to be used as input layers. If you do not want to see this additional information, you can disable this functionality in the processing configuration dialog, unchecking the *Show CRS* option.

Se você tentar executar um algoritmo utilizando como entrada duas ou mais camadas com sem correspondência de SRC, um diálogo de aviso será exibido.

Pode continuar a executar o algoritmo, mas tenha atenção que na maioria dos casos irá produzir resultados errados, tais como, camadas vazias devido à falta de sobreposição das camadas usadas como arquivos de entrada.

17.2.2 Objetos de dados gerados por algoritmos

Objetos de dados gerado por um algoritmo podem ser dos seguintes tipos:

- Uma camada raster
- Uma camada vetorial
- Uma tabela
- Um arquivo HTML (usado para arquivo de saída de texto e gráficos)

These are all saved to disk, and the parameters table will contain a text box corresponding to each one of these outputs, where you can type the output channel to use for saving it. An output channel contains the information needed to save the resulting object somewhere. In the most usual case, you will save it to a file, but the architecture allows for any other way of storing it. For instance, a vector layer can be stored in a database or even uploaded to a remote server using a WFS-T service. Although solutions like these are not yet implemented, the processing framework is prepared to handle them, and we expect to add new kinds of output channels in a near future.

To select an output channel, just click on the button on the right side of the text box. That will open a save file dialog, where you can select the desired file path. Supported file extensions are shown in the file format selector of the dialog, depending on the kind of output and the algorithm.

The format of the output is defined by the filename extension. The supported formats depend on what is supported by the algorithm itself. To select a format, just select the corresponding file extension (or add it, if you are directly typing the file path instead). If the extension of the file path you entered does not match any of the supported formats, a default extension (usually `.dbf`` for tables, `.tif`` for raster layers and `.shp`` for vector layers) will be appended to the file path, and the file format corresponding to that extension will be used to save the layer or table.

If you do not enter any filename, the result will be saved as a temporary file in the corresponding default file format, and it will be deleted once you exit QGIS (take care with that, in case you save your project and it contains temporary layers).

You can set a default folder for output data objects. Go to the configuration dialog (you can open it from the *Processing* menu), and in the *General* group, you will find a parameter named *Output folder*. This output folder is used as the default path in case you type just a filename with no path (i.e., `myfile.shp`) when executing an algorithm.

Ao executar um algoritmo que usa uma camada de vetor no modo interativo, o caminho do arquivo digitado é utilizado como o caminho de base para todos os arquivos gerados, que são nomeados com o nome de base e acrescentando-se um número que representa o índice da iteração. A extensão do arquivo (e formato) é usado para todos esses arquivos gerados.

Apart from raster layers and tables, algorithms also generate graphics and text as HTML files. These results are shown at the end of the algorithm execution in a new dialog. This dialog will keep the results produced by any algorithm during the current session, and can be shown at any time by selecting *Processing* → *Results viewer* from the QGIS main menu.

Some external applications might have files (with no particular extension restrictions) as output, but they do not belong to any of the categories above. Those output files will not be processed by QGIS (opened or included into the current QGIS project), since most of the time they correspond to file formats or elements not supported by QGIS. This is, for instance, the case with LAS files used for LiDAR data. The files get created, but you won't see anything new in your QGIS working session.

Para todos os outros tipos de saída, você encontrará uma caixa de verificação que você pode usar para dizer o algoritmo para saber se carregará o arquivo, uma vez que é gerado pelo algoritmo ou não. Por padrão, todos os arquivos são abertos.

Optional outputs are not supported. That is, all outputs are created. However, you can uncheck the corresponding checkbox if you are not interested in a given output, which essentially makes it behave like an optional output (in other words, the layer is created anyway, but if you leave the text box empty, it will be saved to a temporary file and deleted once you exit QGIS).

17.2.3 Configurando a infraestrutura do processamento

Como foi mencionado, o menu de configuração dá acesso a um novo diálogo onde pode configurar a forma como o algoritmo trabalha. Os parâmetros de configuração são estruturados em blocos separados que podem ser seleccionados no lado esquerdo do diálogo.

Along with the aforementioned *Output folder* entry, the *General* block contains parameters for setting the default rendering style for output layers (that is, layers generated by using algorithms from any of the framework GUI components). Just create the style you want using QGIS, save it to a file, and then enter the path to that file in the settings so the algorithms can use it. Whenever a layer is loaded by SEXTANTE and added to the QGIS canvas, it will be rendered with that style.

Os estilos de renderização podem ser configurados individualmente para cada algoritmo e cada um para os seus arquivos de saída. Apenas clique com o direito do mouse no nome do algoritmo na caixa de ferramentas e selecione *Editar estilos de renderização*. Irá ver um diálogo como o que é exibido a seguir.

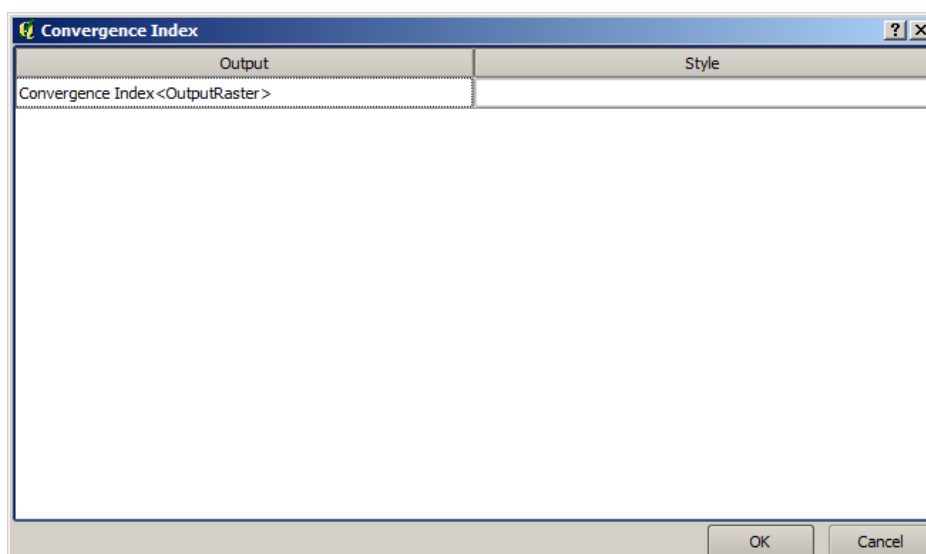


Figure 17.15: Rendering Styles 

Selecione o arquivo de estilo (.qml) que quer para cada arquivo de saída e pressione [OK].

Os outros parâmetros de configuração no grupo *Geral* estão em baixo referidos:

- *Use nome da camada como nome do arquivo.* O nome de cada camada resultante criada por um algoritmo é definido pelo próprio algoritmo. Em alguns casos, um nome fixo pode ser utilizado, o que significa que o mesmo nome de saída vai ser usado, não importa qual a camada de entrada é usada. Em outros casos, o nome pode depender do nome da camada de entrada ou de alguns dos parâmetros usados para executar o algoritmo. Se esta opção for assinalada, o nome será retirado o nome do arquivo de saída em seu lugar. Observe que, se a saída é salvo em um arquivo temporário, o nome deste arquivo temporário é geralmente uma longo e sem sentido que se destina a evitar a conflito com outros nomes de arquivos já existentes.
- *Use somente recursos selecionados.* Se essa opção for selecionada, sempre que uma camada de vetor é usada como entrada para um algoritmo, apenas suas feições selecionadas serão usadas. Se a camada não tiver feições selecionadas, todas as feições serão utilizadas.
- *arquivo de pré-execução do script e arquivo de script pós-execução.* Estes parâmetros se referem aos scripts escritos usando a funcionalidade de script de processamento e são explicados na seção cobertura scripting e do terminal.

Além de o bloco *Geral* na caixa de diálogo de configurações, você também vai encontrar um bloco para provedores de algoritmo. Cada entrada neste bloco contém um ítem *Ativar* que você pode usar para fazer algoritmos aparecer ou não na caixa de ferramentas. Além disso, alguns provedores de algoritmo têm seus próprios itens de configuração, que explicaremos mais tarde, quando cobrindo determinados provedores de algoritmo.

17.3 O modelador gráfico

The *graphical modeler* allows you to create complex models using a simple and easy-to-use interface. When working with a GIS, most analysis operations are not isolated, but rather part of a chain of operations instead. Using the graphical modeler, that chain of processes can be wrapped into a single process, so it is as easy and convenient to execute as a single process later on a different set of inputs. No matter how many steps and different algorithms it involves, a model is executed as a single algorithm, thus saving time and effort, especially for larger models.

O modelador pode ser aberto a partir do menu processamento.

O modelador tem uma área de trabalho onde a estrutura do modelo e o seu fluxo de trabalho são representados como está exibido. Na parte esquerda da janela, um painel com dois separadores podem ser usados para adicionar novos elementos ao modelo.

A criação de um modelo envolve dois passos:

1. *Definição dos dados de entrada necessários.* Estes dados de entrada serão adicionados na janela de parâmetros, para que o utilizador possa configurar os seus valores quando executa o modelo. O modelo por si é um algoritmo, portanto os parâmetros da janela é gerado automaticamente como acontece em todos os algoritmos disponíveis na infraestrutura de processamento.
2. *Definição do fluxo de trabalho.* Usando os dados de entrada do modelo, o fluxo de trabalho é definido adicionando algoritmos e selecionando como vão usar esses arquivos de entrada ou de saída gerados por outros algoritmos que já existem no modelo

17.3.1 Definição das entradas

O primeiro passo para criar um modelo é definir as entradas que necessita. Os seguintes elementos são encontrados no separador *Entradas* no lado esquerdo da janela do modelador:

- Camada raster
- Camada vetorial
- Cadeia de texto

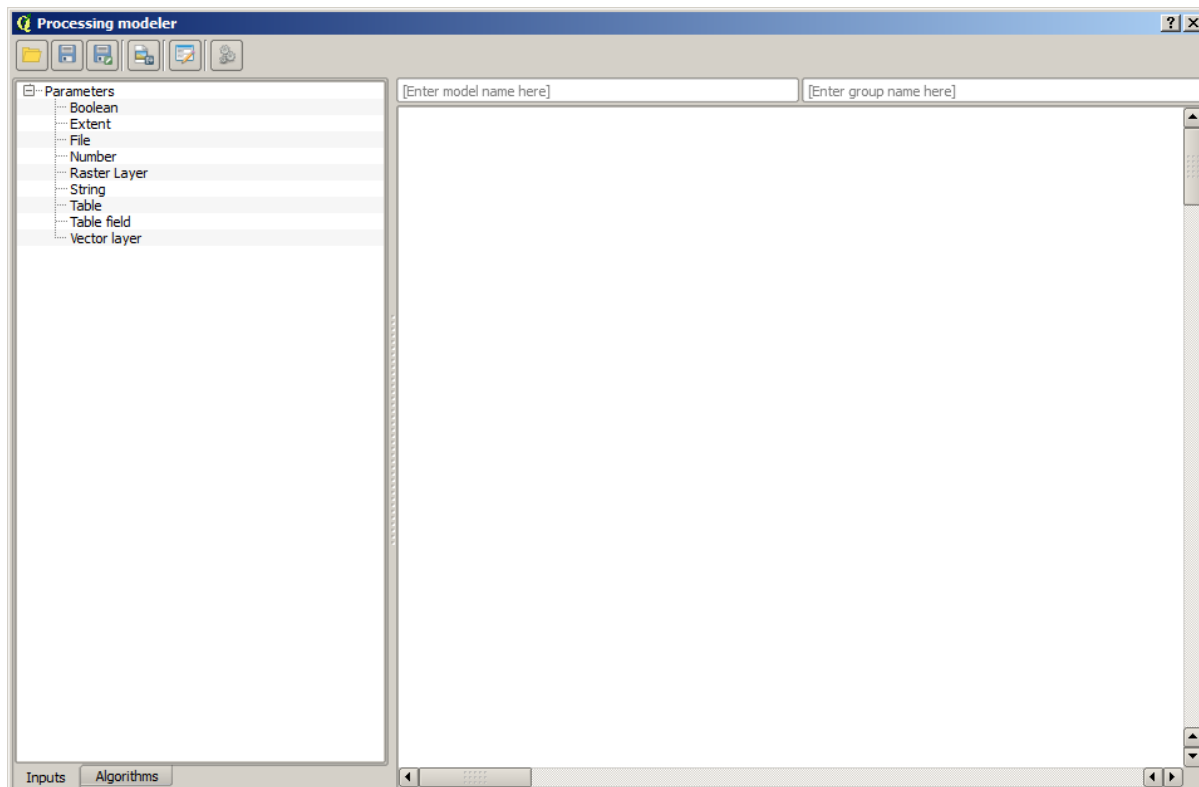



Figure 17.16: Modeler 

- Campo da tabela
- Tabela
- Extensão
- Número
- Booleano
- Arquivo

Faça duplo clique em qualquer um, e será exibido um diálogo para definir as suas características. Dependendo do parâmetro, o diálogo irá conter apenas um elemento básico (a descrição, que será o que o usuário irá ver quando executar o modelo) ou outros. Por exemplo, quando quer adicionar um valor numérico, como aparece na próxima figura, além da descrição do parâmetro tem um conjunto de valor por defeito e um intervalo de valores válidos.

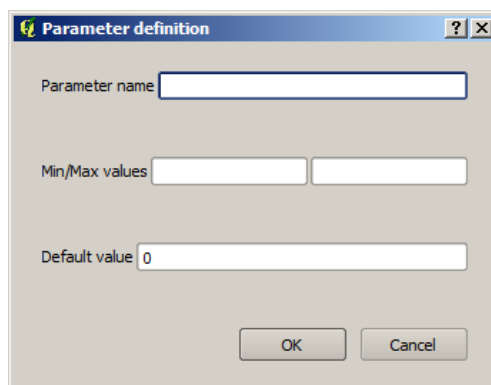


Figure 17.17: Model Parameters 

Para cada entrada adicionada, um novo elemento é adicionado ao enquadramento do modelador.



Figure 17.18: Model Parameters 

Pode também adicionar arquivos de entrada arrastando o tipo de entrada a partir de uma lista e largar no enquadramento do modelador, na posição onde quer que fique.

17.3.2 Definição do fluxo de trabalho

Uma vez as entradas definidas, é tempo de definir os algoritmos que vamos aplicar. Os algoritmos podem ser encontrados no separador *Algoritmos*, agrupados na mesma forma que estão na caixa de ferramentas.

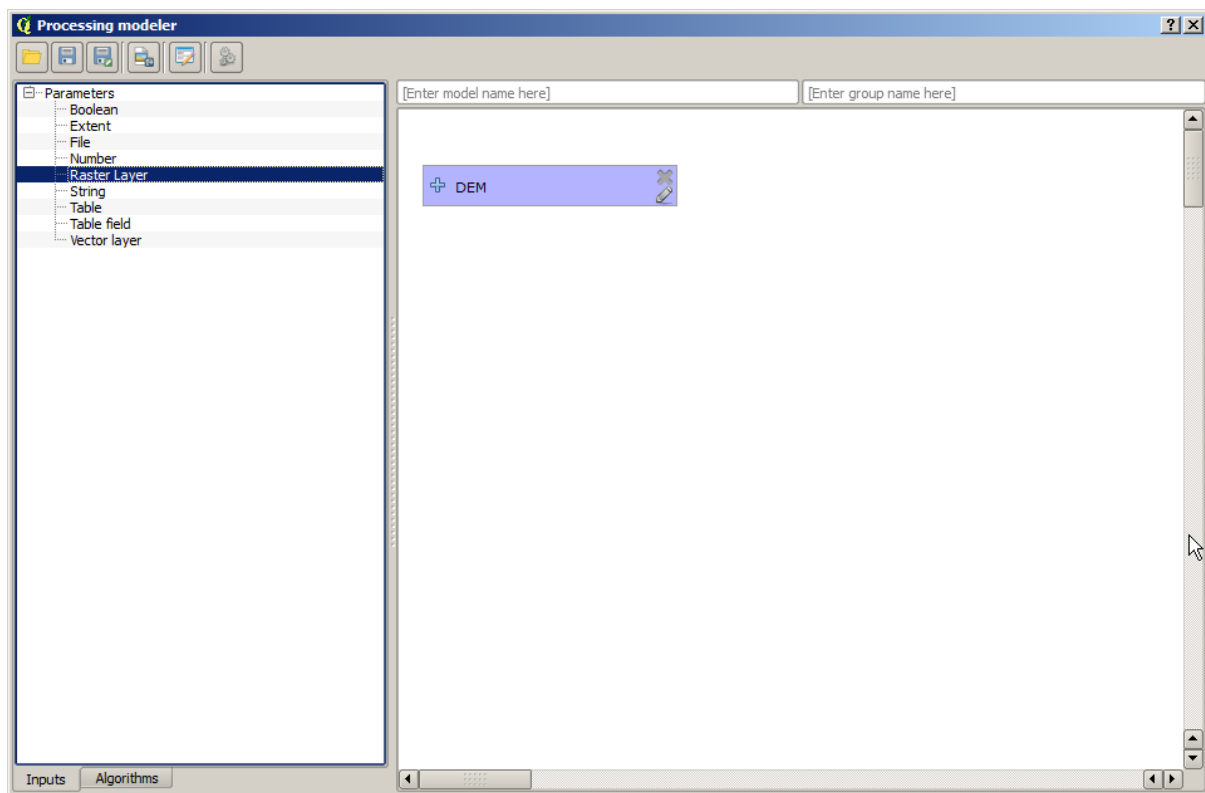


Figure 17.19: Model Parameters 

The appearance of the toolbox has two modes here as well: simplified and advanced. However, there is no element to switch between views in the modeler, so you have to do it in the toolbox. The mode that is selected in the toolbox is the one that will be used for the list of algorithms in the modeler.

To add an algorithm to a model, double-click on its name or drag and drop it, just like it was done when adding inputs. An execution dialog will appear, with a content similar to the one found in the execution panel that is shown when executing the algorithm from the toolbox. The one shown next corresponds to the SAGA ‘Convergence index’ algorithm, the same example we saw in the section dedicated to the toolbox.

Como pode ver, existem algumas diferenças. Em vez da caixa de saída do arquivo ser usada para configurar o caminho do arquivo para as camadas e tabelas de saída, é usado apenas uma caixa de texto simples. Se a camada gerada pelo algoritmo é apenas um resultado temporário, este será usado como o arquivo de entrada de outro algoritmo e não será mantido como resultado final, mas não edite essa caixa de texto. Introduzindo alguma coisa

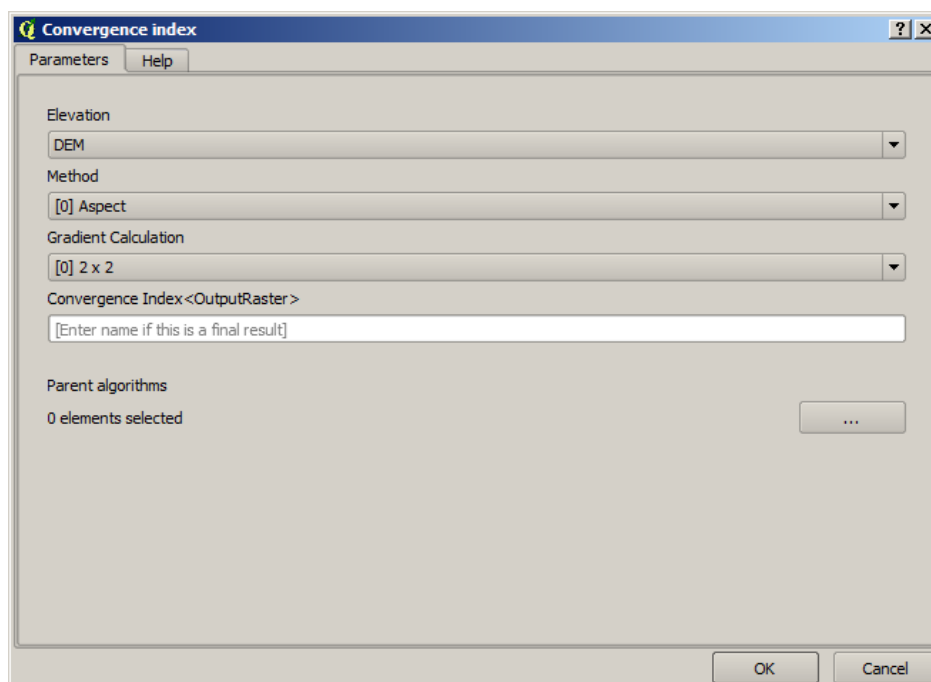


Figure 17.20: Model Parameters 

nela, significa que o resultado é final, e o texto que forneceu será a descrição para o arquivo de saída, que será aquele que o usuário irá ver quando executar o modelo.

A seleção do valor para cada parâmetro é também um pouco diferente, uma vez que existem diferenças importantes entre o contexto do modelador e a caixa de ferramentas. Vamos ver como é introduzido os valores para cada tipo de parâmetro.

- Layers (raster and vector) and tables. These are selected from a list, but in this case, the possible values are not the layers or tables currently loaded in QGIS, but the list of model inputs of the corresponding type, or other layers or tables generated by algorithms already added to the model.
- Valores numéricos. Valores literais podem ser introduzidos diretamente na caixa de texto. Mas esta caixa de texto é também uma lista que pode ser usada para selecionar qualquer valor numérico de entrada do modelo. Nesse caso, o parâmetro irá tomar o valor introduzido pelo utilizador quando executado o modelo.
- Cadeia de texto. Como no caso dos valores numéricos, as cadeias de texto podem ser introduzidas, ou uma cadeia de texto de entrada pode ser selecionada.
- Campo da Tabela. Os campos de uma tabela origem ou camada não podem ser conhecidas na altura do seu desenho, uma vez que dependem da seleção do usuário cada vez que o modelo é executado. Para definir o valor para este parâmetro, introduza o nome do campo diretamente na caixa de texto, ou usa a lista para selecionar a entrada do campo de tabela que já está adicionada no modelo. A validade de um campo selecionado irá ser verificado no seu processo de execução.

Em todos os casos, irá encontrar um parâmetro adicional denominado de *Algoritmos Parentes* que não está disponível quando é chamado o algoritmo a partir da caixa de ferramentas. Este parâmetro permite que possa definir a ordem de como os algoritmos são executados, definindo explicitamente um algoritmo como parente do atual, que irá força-lo a executá-lo antes.

When you use the output of a previous algorithm as the input of your algorithm, that implicitly sets the previous algorithm as parent of the current one (and places the corresponding arrow in the modeler canvas). However, in some cases an algorithm might depend on another one even if it does not use any output object from it (for instance, an algorithm that executes an SQL sentence on a PostGIS database and another one that imports a layer into that same database). In that case, just select the previous algorithm in the *Parent algorithms* parameter and the two steps will be executed in the correct order.

Uma vez todos os parâmetros estiver relacionados a valores válidos, clique no botão [OK] e o algoritmo irá ser

adicionado ao enquadramento. Será ligado a todos os outros elementos do enquadramento, sejam eles algoritmos ou arquivos de entrada, o que irá fornecer objetos que foram usados como arquivos de entrada para esse algoritmo.

Os elementos podem ser arrastados para diferentes posições dentro do enquadramento, para alterar a forma como é exibida a estrutura do módulo e tornar mais claro e intuitivo. As ligações entre os elementos são atualizadas automaticamente. Pode ampliar ou afastar usando a roda do mouse.

You can run your algorithm anytime by clicking on the **[Run]** button. However, in order to use the algorithm from the toolbox, it has to be saved and the modeler dialog closed, to allow the toolbox to refresh its contents.

17.3.3 Salvando e carregando os modelos

Use o botão **[Salvar]** para salvar o modelo atual e o **[Abrir]** para abrir qualquer modelo anteriormente salvo. Os modelos são salvos com a extensão `.model`. Se o modelo for previamente salvo da janela do modelador, não lhe irá ser solicitado por um nome de arquivo, uma vez que já existe um arquivo associado ao modelo, e será usado.

Antes de salvar o modelo, necessita de introduzir o nome e o grupo do modelo, usando as caixas de texto para parte superior da janela.

Os modelos salvos na pasta `modelos` (a pasta padrão quando é pedido o nome do arquivo para salvar o modelo) irá aparecer na caixa de ferramentas na ligação correspondente. Quando a caixa de ferramentas é chamada, ele procura na pasta `modelos` por arquivos com a extensão `.model` e carrega os modelos salvos. Uma vez que o modelo é um próprio algoritmo, este pode ser adicionado na caixa de ferramentas como qualquer outro algoritmo.

The models folder can be set from the processing configuration dialog, under the *Modeler* group.

Os modelos carregados a partir da pasta `modelos` aparecem na caixa de ferramentas, mas também na árvore de algoritmos do separador *Algoritmos* da janela do modelador. Isto significa que pode incorporar o modelo como parte de um modelo maior, tal como adiciona qualquer outro algoritmo.

In some cases, a model might not be loaded because not all the algorithms included in its workflow are available. If you have used a given algorithm as part of your model, it should be available (that is, it should appear in the toolbox) in order to load that model. Deactivating an algorithm provider in the processing configuration window renders all the algorithms in that provider unusable by the modeler, which might cause problems when loading models. Keep that in mind when you have trouble loading or executing models.

17.3.4 Editando um modelo

Pode editar o modelo que criou, redefinindo o fluxo de trabalho e as relações entre os algoritmos e os dados de entrada que definiu no modelo.

Se clicar com o direito do mouse num algoritmo na área que representa o modelo, irá ver o menu contexto como é mostrado a seguir:

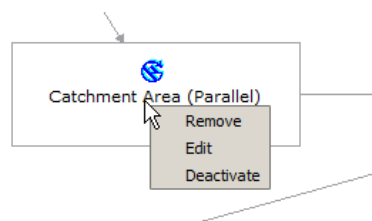


Figure 17.21: Modeler Right Click 

Selecionando a opção *Remove* irá fazer com que o algoritmo seja removido. Um algoritmo só pode ser removido apenas se existir outros algoritmos dependentes dele. Isto é, se não estiver sendo usado num arquivo de saída de um algoritmo usado como arquivo de entrada diferente. Se tentar remover um algoritmo que tenha outros que dependam dele, uma mensagem de aviso igual à que vê aqui em baixo:

Selecting the *Edit* option or simply double-clicking on the algorithm icon will show the parameters dialog of the algorithm, so you can change the inputs and parameter values. Not all input elements available in the model will

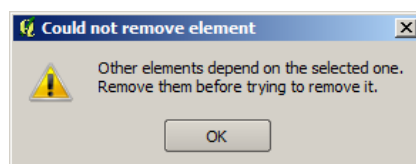


Figure 17.22: Cannot Delete Algorithm

appear in this case as available inputs. Layers or values generated at a more advanced step in the workflow defined by the model will not be available if they cause circular dependencies.

Selecione novos valores e de seguida clique no botão [OK] como comum. As ligações entre os elementos do modelo irão alterar de acordo com o enquadramento do modelador.

17.3.5 Editando os arquivos de ajuda do modelo e a meta-informação

Pode documentar os seus modelos a partir do próprio modelador. Basta apenas clicar no botão [Editar ajuda do modelo] e o diálogo como aquele que irá aparecer.

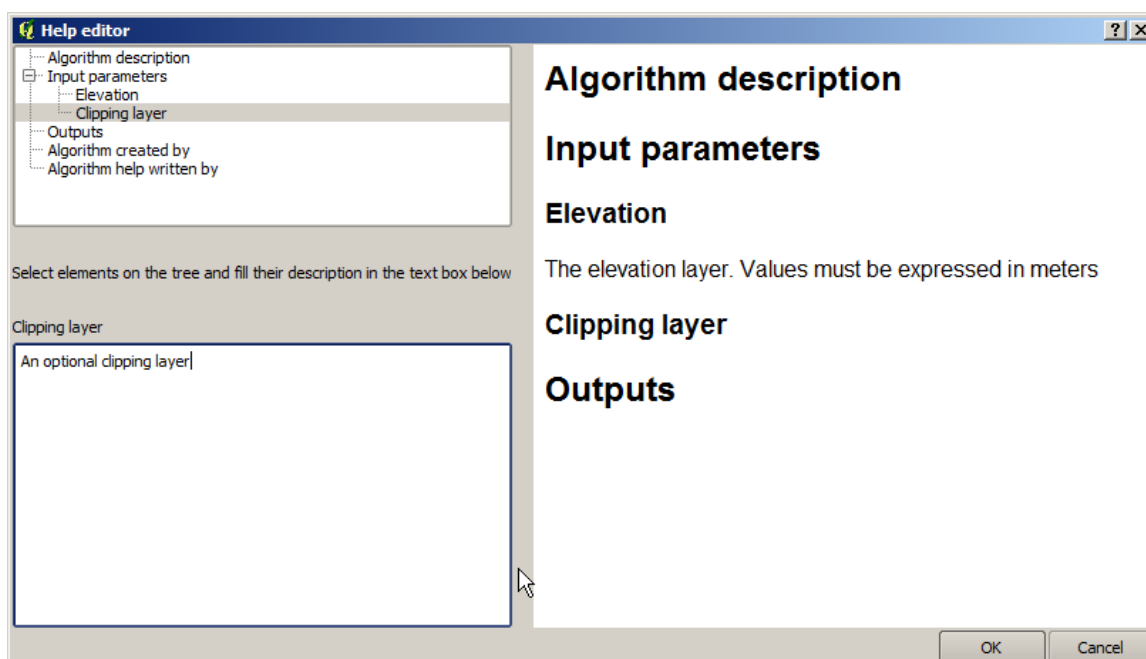


Figure 17.23: Help Edition

No lado direito irá ver uma página simples HTML, criada usando a descrição dos parâmetros de entrada e de saída do algoritmo, juntamente com itens adicionais como uma descrição geral do modelo ou o seu autor. A primeira vez que abre o editor da ajuda, todas as ajudas estão vazias, mas pode editá-los usando os elementos do lado esquerdo do diálogo. Selecione um elemento na parte superior e escreva a descrição na caixa de texto em baixo.

Model help is saved in a file in the same folder as the model itself. You do not have to worry about saving it, since it is done automatically.

17.3.6 Sobre os algoritmos disponíveis

Poderá notar que alguns algoritmos podem ser executados a partir da caixa de ferramentas mas não aparecem na lista de algoritmos disponíveis quando está a desenhar o modelo. Para ser incluído no modelo, o algoritmo deve ter uma semântica correta, assim como ligações apropriadas a outros fluxos de trabalho. Se um algoritmo não tiver

uma boa semântica bem definida (por exemplo, se o número de camadas de saída não são conhecidas), portanto não é possível usá-lo dentro do modelo, e não aparece na lista na janela do diálogo do modelador.

Adicionalmente, irá ver algoritmos no modelador que não se encontram na caixa de ferramentas. Esses algoritmos são para ser usados exclusivamente como parte do modelo, e eles não têm interesse em outro contexto diferente. O algoritmo 'Calculadora' é um exemplo disso. É apenas uma simples calculadora aritmética que pode usar para modificar valores numéricos (introduzidos pelo utilizador ou gerados por outro tipo de algoritmo). Estas ferramentas são realmente úteis dentro do modelo, mas fora do contexto, não fazem sentido.

17.4 A interface de processamento em lote

17.4.1 Introdução

Todos os algoritmos (incluindo modelos) podem ser executados como um processo descontínuo. Isto é, eles podem ser executados não utilizando apenas um único conjunto de entradas, mas alguns delas, a execução do algoritmo tantas vezes quanto necessário. Isto é útil quando se processa grandes quantidades de dados, uma vez que não será necessário iniciar o algoritmo várias vezes na caixa de ferramentas.

Para executar um algoritmo como um processamento em lote, clique com o direito do mouse na caixa de ferramentas e selecione a opção *Executar como processamento em lote* no balão de opções que irá aparecer.

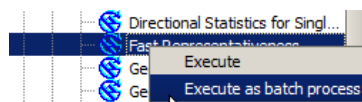


Figure 17.24: Batch Processing Right Click

17.4.2 Os parâmetros da tabela

A execução de um processamento em lote é semelhante à execução única de um algoritmo. Os valores do parâmetro têm de ser definidos, mas neste caso nós necessitamos um conjunto de parâmetros, uma para cada vez que o algoritmo é executado. Os valores são introduzidos usando uma tabela como é mostrada a seguir.

Cada linha desta tabela representa uma única execução do algoritmo, e cada célula contém o valor de um dos parâmetros. É semelhante aos parâmetros do diálogo que vê quando executa o algoritmo a partir da caixa de ferramentas, mas com uma diferente disposição.


Por defeito, a tabela contém apenas duas linhas. Pode adicionar ou remover linhas usando os botões na parte inferior da janela.

Uma vez que o tamanho da tabela for configurado, terá de ser preenchido com os valores desejados.

17.4.3 Preenchendo os parâmetros da tabela

Para a maioria dos parâmetros, a configuração do valor é trivial. Basta digitar o valor ou selecioná-lo na lista de opções disponíveis, dependendo do tipo de parâmetro.

The main differences are found for parameters representing layers or tables, and for output file paths. Regarding input layers and tables, when an algorithm is executed as part of a batch process, those input data objects are taken directly from files, and not from the set of them already opened in QGIS. For this reason, any algorithm can be executed as a batch process, even if no data objects at all are opened and the algorithm cannot be run from the toolbox.

Filenames for input data objects are introduced directly typing or, more conveniently, clicking on the  button on the right hand of the cell, which shows a typical file chooser dialog. Multiple files can be selected at once. If

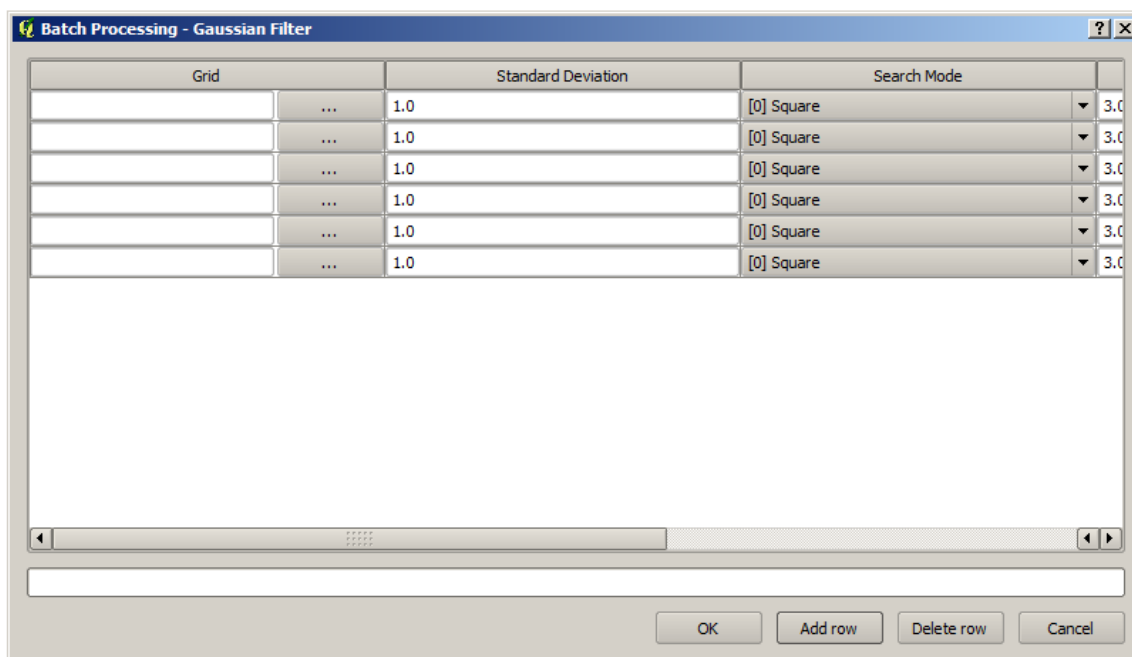


Figure 17.25: Batch Processing

the input parameter represents a single data object and several files are selected, each one of them will be put in a separate row, adding new ones if needed. If the parameter represents a multiple input, all the selected files will be added to a single cell, separated by semicolons (;).

Output data objects are always saved to a file and, unlike when executing an algorithm from the toolbox, saving to a temporary file is not permitted. You can type the name directly or use the file chooser dialog that appears when clicking on the accompanying button.

Um vez selecionado o arquivo, um novo diálogo será exibido para permitir que faça o auto-preenchimento das outras células na mesma coluna (o mesmo parâmetro).

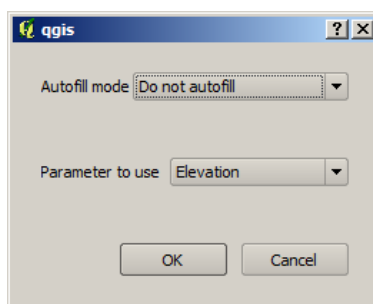
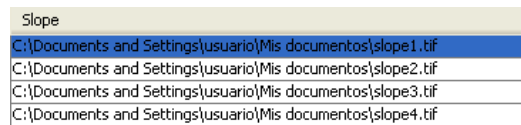


Figure 17.26: Salvar Processamento em Lote

Se o valor padrão ('Não efetuar auto-preenchimento') é selecionado, irá apenas por o nome do arquivo selecionado na célula selecionada da tabela de parâmetros. Se alguma das outras opções estiver selecionada, todas as células abaixo da selecionada irão automaticamente ser preenchidas baseando-se no critério definido. Desta forma, é mais fácil preencher a tabela, e o processamento em lote pode ser definido com menor esforço.

O preenchimento automático pode ser feito simplesmente adicionando números relativos ao caminho do arquivo selecionado, ou acrescentando o valor de outro campo na mesma linha. Isto é particularmente útil para nomear objetos de dados de saída de acordo com os de entrada.

Figure 17.27: Batch Processing File Path 

17.4.4 Executando o processo em lote

Após a introdução de todos os valores necessários pode executar o processamento em lote, apenas clicando em [OK]. O progresso global da tarefa de processamento será exibido na barra de progresso na parte inferior do diálogo.

17.5 Usando os algoritmos do processamento a partir do Terminal Python.

O terminal permite que usuários avançados aumente sua produtividade e execute operações complexas que não podem ser utilizados através dos outros elementos GUI da caixa de processamento. Modelos envolvendo vários algoritmos podem ser definidos usando a interface de linha de comando e operações adicionais como loops e sentenças condicionais podem ser adicionados para criar fluxos de trabalho mais flexíveis e poderosos.

There is not a processing console in QGIS, but all processing commands are available instead from the QGIS built-in Python console. That means that you can incorporate those commands into your console work and connect processing algorithms to all the other features (including methods from the QGIS API) available from there.

O código que pode executar a partir do Terminal Python, mesmo quando não chama nenhum método específico do processamento, pode ser convertido num novo algoritmo que pode mais tarde chamar da caixa de ferramentas, o modelador gráfico ou qualquer outro componente, como faz para outro algoritmo. De fato, alguns algoritmos que encontra na caixa de ferramentas são scripts simples.

In this section, we will see how to use processing algorithms from the QGIS Python console, and also how to write algorithms using Python.

17.5.1 Chamando os algoritmos a partir do Terminal Python

A primeira coisa que tem de fazer é importar as funções do processamento com a seguinte linha:

```
>>> import processing
```

Agora, basicamente é uma (interessante) coisa que pode fazer a partir do terminal: executar um algoritmo. Isso é feito usando o método `runalg()`, que toma o nome do algoritmo a ser executado como o seu primeiro parâmetro, então o número da variável de um parâmetro adicional depende dos requisitos do algoritmo. Portanto a primeira coisa que necessita saber é o nome do algoritmo a executar. Não será o nome que vê na caixa de ferramentas, mas um único nome da linha de comando. Para encontrar o nome correto do seu algoritmo, pode usar o método `alplist()`. Introduza a seguinte linha no seu terminal:

```
>>> processing.alplist()
```

Irá ver algo como isto.

```
Accumulated Cost (Anisotropic)----->saga:accumulatedcost (anisotropic)
Accumulated Cost (Isotropic)----->saga:accumulatedcost (isotropic)
Add Coordinates to points----->saga:addcoordinatestopoints
Add Grid Values to Points----->saga:addgridvaluestopoints
Add Grid Values to Shapes----->saga:addgridvaluestoshapes
Add Polygon Attributes to Points----->saga:addpolygonattributestopoints
```

```
Aggregate----->saga:aggregate
Aggregate Point Observations----->saga:aggregatepointobservations
Aggregation Index----->saga:aggregationindex
Analytical Hierarchy Process----->saga:analyticalhierarchyprocess
Analytical Hillshading----->saga:analyticalhillshading
Average With Mask 1----->saga:averagewithmask1
Average With Mask 2----->saga:averagewithmask2
Average With Threshold 1----->saga:averagewiththreshold1
Average With Threshold 2----->saga:averagewiththreshold2
Average With Threshold 3----->saga:averagewiththreshold3
B-Spline Approximation----->saga:b-splineapproximation
...
```

Esta é a lista de todos os algoritmos disponíveis, ordenados alfabeticamente, juntamente com os seus nomes da linha de comandos correspondentes.

É possível usar uma cadeia de texto como parâmetro para este método. Em vez de retornar a lista completa de algoritmo, ele só irá exibir aqueles que incluem esta cadeia. Se, por exemplo, está procurando um algoritmo para calcular a inclinação de um MDE, digite `alglst("slope")` para obter o seguinte resultado:

```
DTM Filter (slope-based)----->saga:dtmfilter(slope-based)
Downslope Distance Gradient----->saga:downslopedistancegradient
Relative Heights and Slope Positions----->saga:relativeheightsandlopepositions
Slope Length----->saga:sloplength
Slope, Aspect, Curvature----->saga:slopeaspectcurvature
Upslope Area----->saga:upslopearea
Vegetation Index[slope based]----->saga:vegetationindex[slopebased]
```

Este resultado pode mudar dependendo dos algoritmos que estão disponíveis.

Assim é mais fácil encontrar o algoritmo que procura e o seu nome da linha de comandos, neste caso `saga:slopeaspectcurvature`.

Uma vez conhecido o nome da linha de comandos do algoritmo, a próxima coisa a fazer é determinar a sintaxe correta para executá-lo. Isto significa saber quais os parâmetros necessários e a ordem que devem passar quando chamado pelo método `runalg()`. Existe um método para descrever um algoritmo em detalhe, o qual pode ser usado para obter uma lista de parâmetros que requer uns algoritmos e os arquivos de saída que irão gerar. Para fazer isso, pode usar o método `alghelp(name_of_the_algorithm)`. Use o nome do algoritmo na linha de comando, não o nome descritivo completo.

Chamado o método `saga:slopeaspectcurvature` como parâmetro, você terá a seguinte descrição.

```
>>> processing.alghelp("saga:slopeaspectcurvature")
ALGORITHM: Slope, Aspect, Curvature
  ELEVATION <ParameterRaster>
  METHOD <ParameterSelection>
  SLOPE <OutputRaster>
  ASPECT <OutputRaster>
  CURV <OutputRaster>
  HCURV <OutputRaster>
  VCURV <OutputRaster>
```

Agora tem tudo o que necessita para correr qualquer algoritmo. Como já tínhamos mencionado, existe apenas um comando para executar algoritmos: `runalg()`. A sua sintaxe é como está descrito a seguir:

```
>>> processing.runalg(name_of_the_algorithm, param1, param2, ..., paramN,
  Output1, Output2, ..., OutputN)
```

A lista de parâmetros e arquivos de saída para adicionar dependem do algoritmo que quer correr, e é exatamente a lista que o método `alghelp()` lhe dá, na mesma ordem que é exibido.

Dependendo do tipo de parâmetro, os valores são introduzidos diferentemente. A próxima explicação é uma rápida revisão de como introduzir valores para cada tipo de parâmetro de entrada:

- Raster Layer, Vector Layer or Table. Simply use a string with the name that identifies the data object to use (the name it has in the QGIS Table of Contents) or a filename (if the corresponding layer is not opened, it will be opened but not added to the map canvas). If you have an instance of a QGIS object representing the layer, you can also pass it as parameter. If the input is optional and you do not want to use any data object, use `None`.
- Seleção. Se algum algoritmo tiver um parâmetro de seleção, o valor desse parâmetro deve ser introduzido usando um valor inteiro. Para saber as opções disponíveis, pode usar o comando `algorithms()`, como é exibido no seguinte exemplo:

```
>>> processing.algorithms("saga:slopeaspectcurvature")
METHOD (Method)
0 - [0] Maximum Slope (Travis et al. 1975)
1 - [1] Maximum Triangle Slope (Tarboton 1997)
2 - [2] Least Squares Fitted Plane (Horn 1981, Costa-Cabral & Burgess 1996)
3 - [3] Fit 2.Degree Polynom (Bauer, Rohdenburg, Bork 1985)
4 - [4] Fit 2.Degree Polynom (Heerdegen & Beran 1982)
5 - [5] Fit 2.Degree Polynom (Zevenbergen & Thorne 1987)
6 - [6] Fit 3.Degree Polynom (Haralick 1983)
```

Neste caso, o algoritmo tem um dos referidos parâmetros com 7 opções e sua ordenação é iniciada em zero.

- Múltiplas entradas. O valor é uma cadeia de texto com descritores de entrada separados por ponto e vírgula (;). Como no caso das camadas ou tabelas únicas, cada descritor de entrada pode ser o nome do objeto ou o caminho do arquivo.
- Campo da Tabela de XXX. Use uma cadeia de texto com o nome do campo a usar. O parâmetro é caso sensitivo.
- Tabela Fixa. Digite a lista de todos os valores da tabela separadas por vírgulas (,) e feche entre aspas ("). Os valores começam na linha superior e vai da esquerda para a direita. Pode também usar uma matriz 2D de valores que representam a tabela.
- SRC. Introduza o número do código EPSG do SRC desejado.
- Extensão. Deve usar uma cadeia de texto com `xmin`, `xmax`, `ymin` e `ymax` valores separados por vírgulas (,).

Os parâmetros booleanos, de arquivo, cadeia de texto e numéricos não necessitam de explicações adicionais.

Os parâmetros de entrada, como textos, booleanos, ou valores numéricos têm valores padrão. Para usá-los, especificar `None` na entrada do parâmetro correspondente.

Para objetos de saída de dados, digite o caminho de arquivo a ser utilizado para salvá-lo, como é feito a partir da caixa de ferramentas. Caso queira salvar o resultado em um arquivo temporário, use `None`. A extensão do arquivo determina o formato do arquivo. Se você digitar uma extensão de arquivo não suportada pelo algoritmo, será utilizado o formato de arquivo padrão para esse tipo de saída e a sua extensão correspondente anexado ao conjunto de arquivos de dados.

Unlike when an algorithm is executed from the toolbox, outputs are not added to the map canvas if you execute that same algorithm from the Python console. If you want to add an output to the map canvas, you have to do it yourself after running the algorithm. To do so, you can use QGIS API commands, or, even easier, use one of the handy methods provided for such tasks.

O método `runalg` retorna um dicionário com os nomes de saída (os que são exibidos na descrição do algoritmo) como chaves ou caminhos de arquivo dessas saídas como valores. Pode carregar essas camadas passando o seu caminho de arquivo correspondente pelo método `load()`.

17.5.2 Funções adicionais para a manipulação dos dados

Apart from the functions used to call algorithms, importing the `processing` package will also import some additional functions that make it easier to work with data, particularly vector data. They are just convenience functions that wrap some functionality from the QGIS API, usually with a less complex syntax. These functions should be used when developing new algorithms, as they make it easier to operate with input data.

Below is a list of some of these commands. More information can be found in the classes under the `processing/tools` package, and also in the example scripts provided with QGIS.

- `getObject(obj)`: Returns a QGIS object (a layer or table) from the passed object, which can be a filename or the name of the object in the QGIS Table of Contents.
- `values(layer, fields)`: Retorna os valores da tabela de atributos de uma camada vetorial para os campos validados. Os campos podem ser validados como nomes de campos ou índices de campo iniciados em zero. Retorna um dicionário de listas com campos de identificadores validados como chaves. Considera a seleção existente.
- `features(layer)`: Retorna um iterador sobre as feições de uma camada vetorial, considerando a seleção existente.
- `UniqueValues(layer, field)`: Retorna uma lista de valores exclusivos para um determinado atributo. Os atributos podem ser passado como um nome de campo ou um índice de campo baseado em zero. Ele considera a seleção existente.

17.5.3 Criando scripts e correndo-os a partir da caixa de ferramentas

Pode criar os seus próprios algoritmos através da escrita do código Python correspondente e adicionar algumas linhas extras para fornecer informação adicional necessária para definir as semânticas do algoritmo. Pode encontrar um *Criar novo script* menu sob o `:guilabel: Tools` no grupo *Script* bloco de algoritmos da caixa de ferramentas. Faça duplo clique nele e irá abrir um diálogo de edição do script. É onde deverá digitar o código. Guarde o script na pasta `scripts` (a pasta padrão quando abre o diálogo de guardar ficheiro), com a extensão `.py`, irá automaticamente criar o algoritmo correspondente.

O nome do algoritmo (aquele que irá ver na caixa de ferramentas) é criado a partir do nome do arquivo, removendo a extensão e substituindo os hífens inferiores com espaços em branco.

Vamos ter o seguinte código, que calcula o Índice Topográfico de Umidade (ITW) diretamente do MDE.

```
##dem=raster
##twi=output
ret_slope = processing.runalg("saga:slopeaspectcurvature", dem, 0, None,
                             None, None, None, None)
ret_area = processing.runalg("saga:catchmentarea(mass-fluxmethod)", dem,
                             0, False, False, False, False, None, None, None, None, None)
processing.runalg("saga:topographicwetnessindex(twi)", ret_slope['SLOPE'],
                 ret_area['AREA'], None, 1, 0, twi)
```

Como pode ver, o cálculo envolve 3 algoritmos, todos eles provêm do SAGA. O último deles calcula o ITW, mas necessita da camada de dados do declive e outra de acumulação de escoamento. Nós não temos estas camadas, mas uma vez que temos o MDE, podemos calculá-los chamando os algoritmos SAGA correspondentes.

A parte do código onde este processamento tem lugar não é difícil de perceber se leu-o as seções anteriores deste capítulo. Contudo, as primeiras linhas, necessitam de uma explicação adicional. Eles fornecem a informação que é necessária para tornar o código num algoritmo que possa ser corrido a partir qualquer componente do GUI, como por exemplo a caixa de ferramentas ou o modelador gráfico.

Estas linhas começam com o símbolo de duplo comentário Python (`##`) e tem a seguinte estrutura:

```
[parameter_name]=[parameter_type] [optional_values]
```

Aqui está uma lista de todos os tipos de parâmetros que são suportados nos scripts de processamento, sua sintaxe e alguns exemplos.

- `raster`. Uma camada raster.
- `vector`. Uma camada vetorial.
- `table`. Uma tabela.
- `number`. Um valor numérico. Um valor padrão deve ser fornecido. Por exemplo, `depth=number 2.4`

- `string`. Um campo de texto. Como no caso de valores numéricos, um valor por padrão deve ser adicionado. Por exemplo, `name=string Victor`
- `boolean`. Um valor booleano. Adicione `True` ou `False` depois de definir o valor padrão. Por exemplo, `verbose=boolean True`
- `múltiplos raster`. Um conjunto de camadas rasters de entrada.
- `vetores múltiplos`. Um conjunto de camadas vetoriais de entrada.
- `campo`. Um campo da tabela de atributos de uma camada vetorial. O nome da camada tem de ser adicionada depois da etiqueta `campo`. Por exemplo, se declarou um arquivo de entrada vetorial com `mylayer=vector`, poderá usar `myfield=field mylayer` para adicionar o campo a partir dessa camada como parâmetro.
- `folder`. Uma pasta.
- `file`. Nome do arquivo

O nome do parâmetro é o nome que será exibido ao utilizado quando executa o algoritmo, e também o nome da variável a usar no código do script. O valor introduzido pelo usuário para esse parâmetro será atribuído à variável com esse nome.

Quando é exibido o nome do parâmetro ao usuário, o nome irá ser editado para melhorar a aparência, substituindo o hífen inferior com espaços. Portanto, por exemplo, se quer que o usuário veja o parâmetro chamado `Um valor numérico`, pode usar o nome da variável `A_numerical_value`.

Layers and table values are strings containing the file path of the corresponding object. To turn them into a QGIS object, you can use the `processing.getObjectFromUri()` function. Multiple inputs also have a string value, which contains the file paths to all selected object, separated by semicolons (;).

Os arquivos de saída são definidos numa maneira semelhante, usando as seguintes etiquetas:

- `raster de saída`
- `vetor de saída`
- `tabela de saída`
- `html de saída`
- `arquivo de saída`
- `número de saída`
- `cadeia de texto de saída`

O valor atribuído às variáveis de saída sempre são conjuntos de caracteres que representam o caminho dos arquivos. Corresponderá a um caminho de arquivos temporários, caso o usuário não inserir um nome de arquivo de saída.

When you declare an output, the algorithm will try to add it to QGIS once it is finished. That is why, although the `runalg()` method does not load the layers it produces, the final TWI layer will be loaded (using the case of our previous example), since it is saved to the file entered by the user, which is the value of the corresponding output.

Não use a o método `load()` nos algoritmos, mas apenas quando se trabalha com a linha do terminal. Se a camada é criada como saída de um algoritmo, deve ser declarado como tal. Caso contrário, você não será capaz de usar adequadamente o algoritmo no modelador, desde sua sintaxe (como definido pelas tags, explicado acima) não coincidirá com o que o algoritmo realmente produz.

Saídas ocultas (números e textos) não têm um valor. Em vez disso, o usuário tem que atribuir um valor a eles. Para isso, basta definir o valor de uma variável com um nome para declarar a saída. Por exemplo, se você usou esta declaração,

```
##average=output number
```

a linha seguinte irá configurar o valor de saída para 5:

```
average = 5
```

Em adição às etiquetas para os parâmetros e arquivos de saída, pode também definir o grupo onde o algoritmo será exibido, usando a etiqueta `group`.

Se o algoritmo leva um longo tempo para processar, é uma boa ideia informar ao usuário. Você tem uma chamada global `progress` disponível, com dois métodos: `setText(text)` e `setPercentage(percent)` para modificar o texto de progresso e a barra de progresso.

Vários exemplos são apresentados. Por favor, verifique-os para ver exemplos reais de como criar algoritmos usando as classes do quadro de processamento. Pode clicar com o botão direito do mouse em qualquer script do algoritmo e selecionar *Editar script* para editar o seu código ou apenas para vê-lo.

17.5.4 Documentando os seus scripts

Como no caso dos modelos, você pode criar documentação adicional para o seu script, para explicar o que fazem e como são usados. No diálogo de edição do script irá encontrar um botão [**Editar ajuda do script**]. Clique nele e irá levá-lo para o diálogo de edição da ajuda. Verifique o capítulo sobre o modelador gráfico para saber mais sobre este diálogo e como usá-lo.

Os arquivos de ajuda são salvos na mesma pasta como o próprio script, adicionando a extensão `.help` ao nome do ficheiro. Note que, você pode editar a ajuda do seu script antes de guardá-lo pela primeira vez. Se fechar mais tarde o diálogo de ajuda do script sem salvar o script (ex.: descartá-lo) o conteúdo da ajuda que escreveu será perdido. Se o seu script já estiver salvo e associado ao nome do arquivo, o conteúdo de ajuda será salvo automaticamente.

17.5.5 Pré- e pós-execução de encaixe da script

Os scripts podem também ser usados para definir um encaixe de pré- e pós-execução que correm antes e depois do algoritmo correr. Isto pode ser usado para automatizar tarefas que serão executados quando qualquer algoritmo é executado.

A sintaxe é idêntica à sintaxe explicada em cima, mas uma variável global `alg` está disponível, representando o algoritmo que foi (ou está prestes a ser) executado.

No grupo *General* do diálogo de configuração do processamento irá encontrar duas entradas denominados de *Pré-execução do arquivo script* e *Post-execution script file* onde os nomes do arquivo dos scripts a serem executados em cada caso podem ser inseridos.

17.6 Gerenciador do histórico

17.6.1 O histórico do processamento

Cada vez que executa um algoritmo, a informação do processo é armazenado no gerenciador do histórico. Juntamente com os parâmetros usados, a data e o tempo de execução são também salvos.

This way, it is easy to track and control all the work that has been developed using the processing framework, and easily reproduce it.

O gerenciador do histórico é um conjunto de entradas de registro agrupados de acordo com sua data de execução, tornando-o mais fácil de encontrar informações sobre um algoritmo executado a qualquer momento particular.

A informação do processo é mantida como uma expressão de linha de comandos, mesmo se o algoritmo seja lançado a partir da barra de ferramentas. Isto permite ser útil para aqueles que querem aprender como se usa a interface da linha de comandos, uma vez que podem chamar o algoritmo usando a barra de ferramentas e verificar o gerenciador do histórico para ver como o mesmo algoritmo pode ser chamado a partir da linha de comandos.

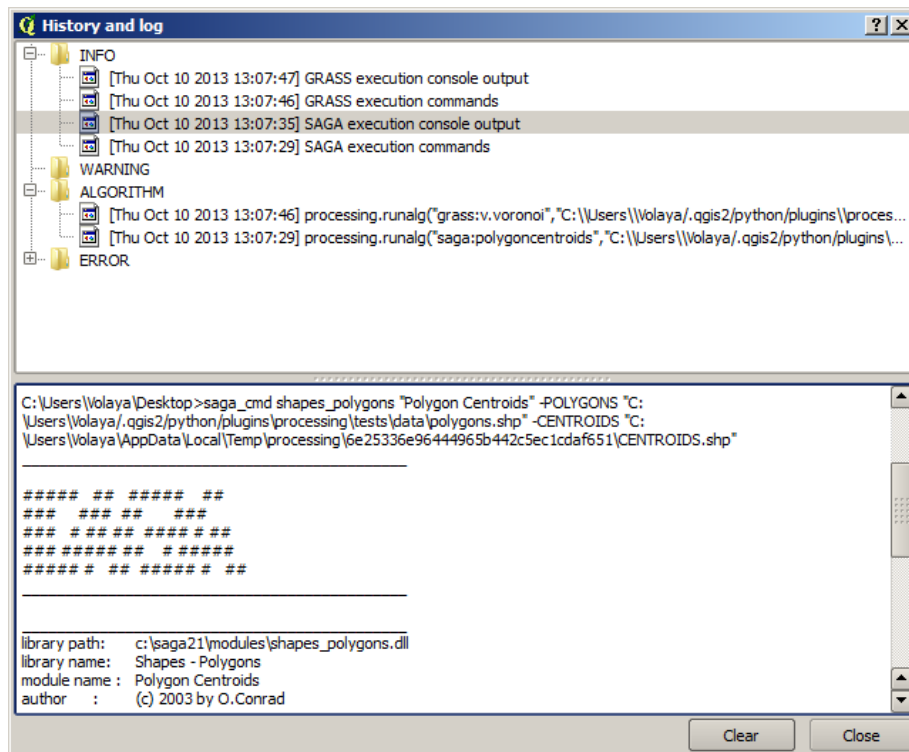



Figure 17.28: Histórico 

Além de navegar nas entradas no registro, você também pode re-executar os processos, basta um duplo clique sobre a entrada correspondente.

Along with recording algorithm executions, the processing framework communicates with the user by means of the other groups of the registry, namely *Errors*, *Warnings* and *Information*. In case something is not working properly, having a look at the *Errors* might help you to see what is happening. If you get in contact with a developer to report a bug or error, the information in that group will be very useful for her or him to find out what is going wrong.

Third-party algorithms are usually executed by calling their command-line interfaces, which communicate with the user via the console. Although that console is not shown, a full dump of it is stored in the *Information* group each time you run one of those algorithms. If, for instance, you are having problems executing a SAGA algorithm, look for an entry named 'SAGA execution console output' to check all the messages generated by SAGA and try to find out where the problem is.

Some algorithms, even if they can produce a result with the given input data, might add comments or additional information to the *Warning* block if they detect potential problems with the data, in order to warn you. Make sure you check those messages if you are having unexpected results.

17.7 Escrevendo novos algoritmos de processamento com scripts python

Você pode criar seus próprios algoritmos escrevendo com o código Python correspondente e adicionando algumas linhas extras para fornecer informações adicionais necessárias para definir a semântica do algoritmo. Você pode encontrar um menu *Criar um novo script* no grupo *Ferramentas* no bloco algoritmo *Script* da caixa de ferramentas. Dê um duplo clique sobre ele para abrir o diálogo edição script. É onde você deve digitar seu código. Salvando o script na pasta: 'scripts' (o padrão quando você abrir o diálogo de salvar o arquivo), com: file: 'extensão .py', criará automaticamente o algoritmo correspondente.

The name of the algorithm (the one you will see in the toolbox) is created from the filename, removing its extension and replacing low hyphens with blank spaces.

Vamos ter o seguinte código, que calcula o índice de vertente topográfica (TWI) diretamente de um MDE

```
##dem=raster
##twi=output raster
ret_slope = processing.runalg("saga:slopeaspectcurvature", dem, 0, None,
                             None, None, None, None)
ret_area = processing.runalg("saga:catchmentarea", dem,
                             0, False, False, False, False, None, None, None, None, None)
processing.runalg("saga:topographicwetnessindextwi", ret_slope['SLOPE'],
                 ret_area['AREA'], None, 1, 0, twi)
```

As you can see, it involves 3 algorithms, all of them coming from SAGA. The last one of them calculates the TWI, but it needs a slope layer and a flow accumulation layer. We do not have these ones, but since we have the DEM, we can calculate them calling the corresponding SAGA algorithms.

A parte do código onde esta transformação substitui não é difícil de entender se você já leu o capítulo anterior. As primeiras linhas, no entanto, precisam de alguma explicação adicional. Eles fornecem a informação que é necessário para transformar o seu código em um algoritmo que pode ser executado a partir de qualquer um dos componentes da GUI, como a caixa de ferramentas ou o modelador gráfico.

Estas linhas de começo com um comentário símbolo duplo Python (##) e tem a seguinte estrutura

```
[parameter_name]=[parameter_type] [optional_values]
```

Here is a list of all the parameter types that are supported in processign scripts, their syntax and some examples.

- `raster`. Uma camada raster
- `vetor`. Uma camada vetor
- `tabela`. Uma tabela
- `número`. Um valor numérico. Um valor padrão deve ser fornecido. Por exemplo, `profundidade=número 2.4`
- `string`. Uma cadeia de texto. Como no caso de valores numéricos, um valor padrão deve ser adicionado. Por exemplo, `nome=texto Vitor`
- `longstring`. Igual um texto, mas uma caixa de texto maior será mostrado, por isso, é mais adequado para textos longos, como para um script esperam um trecho de código pequeno.
- `“booleano“`. Um valor booleano. Adicionar `Verdadeiro` ou `“Falso“` depois dele, para definir o valor padrão. Por exemplo, `verbose=booleano Verdadeiro`.
- `raster multiplo`. Um conjunto de camadas raster de entrada.
- `vetor multiplo`. Um conjunto de camadas vetor de entrada.
- `Campo`. Um campo na tabela de atributos de uma camada de vetor. O nome da camada tem que ser adicionado após a tag `Campo`. Por exemplo, se você declarou um vetor de entrada com `minhacamada=vetor`, você poderia usar o `minhacamada=campo minhacamada` para adicionar um campo a partir dessa camada como parâmetro.
- `pasta`. Um pasta
- `arquivo`. Um arquivo
- `src`. Um Sistema de Referência de Coordenada

O nome do parâmetro é o nome que será mostrado para o usuário durante a execução do algoritmo, e também o nome da variável a ser usado no código de script. O valor digitado pelo usuário para esse parâmetro será atribuído a uma variável com esse nome.

When showing the name of the parameter to the user, the name will be edited it to improve its appearance, replacing low hyphens with spaces. So, for instance, if you want the user to see a parameter named `A numerical value`, you can use the variable name `A_numerical_value`.

Layers and tables values are strings containing the filepath of the corresponding object. To turn them into a QGIS object, you can use the `processing.getObjectFromUri()` function. Multiple inputs also have a string value, which contains the filepaths to all selected objects, separated by semicolons (;).

Saídas são definidas de forma semelhante, usando as seguintes etiquetas:

- raster de saída
- vetor de saída
- tabela de saída
- html de saída
- arquivo de saída
- número de saída
- texto de saída
- extensão de saída

O valor atribuído às variáveis de saída é sempre um texto com um caminho de arquivo. Ele vai corresponder a um caminho de arquivo temporário, caso o usuário não informe qualquer arquivo de saída.

Além das marcas para os parâmetros e saídas, você também pode definir o grupo em que o algoritmo será mostrado, usando a etiqueta `group`.

A última marca que você pode usar em seu cabeçalho roteiro é `##nomodeler`. Use isso quando você não quer que seu algoritmo seja mostrado na janela de modelador. Isto deve ser utilizado para algoritmos que não têm uma sintaxe clara (por exemplo, se o número de camadas a serem criadas não é conhecido antecipadamente, a tempo de desenho), o que os torna inadequados para a modelagem gráfica

17.8 Entregando os dados produzidos pelo algoritmo

When you declare an output representing a layer (raster, vector or table), the algorithm will try to add it to QGIS once it is finished. That is the reason why, although the `runalg()` method does not load the layers it produces, the final *TWI* layer will be loaded, since it is saved to the file entered by the user, which is the value of the corresponding output.

Não use o método `load()` em seus algoritmos de script, mas apenas quando se trabalha com a linha de console. Se uma camada é criada como saída de um algoritmo, que deve ser declarada como tal. Caso contrário, você não será capaz de usar corretamente o algoritmo no modelador, desde a sua sintaxe (como definido pelas etiquetas explicadas acima) não coincidir com o que o algoritmo realmente cria.

Saídas ocultas (números e textos) não tem um valor. Em vez disso, é você quem tem que atribuir um valor a elas. Para isso, basta definir o valor de uma variável com o nome usado para declarar que a saída. Por exemplo, se você usou esta declaração,

```
##average=output number
```

a seguinte linha foi definido o valor de saída para 5:

```
average = 5
```

17.9 Comunicação com o usuário

Se o algoritmo leva um longo tempo para processar, é uma boa idéia informar ao usuário. Você tem um chamado progresso global disponível, com dois métodos disponíveis: `setText(texto)` e `setPercentage(porcentagem)` para modificar o progresso do texto e a barra de progresso.

Se você tiver que fornecer algumas informações para o usuário, não relacionada com a evolução do algoritmo, você pode usar o método `SetInfo(texto)`, também o progresso do objeto.

Se o seu script tiver algum problema, a maneira correta de propagação é para levantar uma exceção do tipo `GeoAlgorithmExecutionException()`. Você pode passar uma mensagem como argumento para o construtor da exceção. Processing vai cuidar de manuseá-lo e se comunicar com o usuário, dependendo de onde o algoritmo estiver sendo executado a partir da (caixa de ferramentas, modelador, console do Python ...)

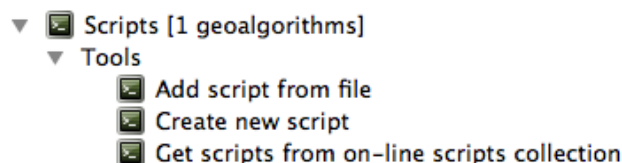
17.10 Documentando seus scripts

As in the case of models, you can create additional documentation for your script, to explain what they do and how to use them. In the script editing dialog you will find a **[Edit script help]** button. Click on it and it will take you to the help editing dialog. Check the chapter about the graphical modeler to know more about this dialog and how to use it.

Help files are saved in the same folder as the script itself, adding the `.help` extension to the filename. Notice that you can edit your script's help before saving it for the first time. If you later close the script editing dialog without saving the script (i.e. you discard it), the help content you wrote will be lost. If your script was already saved and is associated to a filename, saving is done automatically.

17.11 Exemplos de scripts

Vários exemplos estão disponíveis na coleção on-line de scripts, que podem ser acessados selecionando o script *Adquirir script da coleção on-line* a ferramenta sob o *Scripts/ferramentas* entrada na caixa de ferramentas.



Por favor, verifique-os para ver exemplos reais de como criar algoritmos usando as classes de estrutura de processamento. Você pode clicar o botão direito do mouse em qualquer algoritmo de roteiro e escolha: *guilabel: Editar script* para editar o seu código ou apenas para vê-lo.

17.12 Melhores práticas para algoritmos de script escrito

Here's a quick summary of ideas to consider when creating your script algorithms and, especially, if you want to share with other QGIS users. Following these simple rules will ensure consistency across the different Processing elements such as the toolbox, the modeler or the batch processing interface.

- Não coloque resultados das camadas. Vamos trabalhar o Processamento com seus resultados e carregar suas camadas se necessárias.
- Always declare the outputs your algorithm creates. Avoid things such as declaring one output and then using the destination filename set for that output to create a collection of them. That will break the correct semantics of the algorithm and make it impossible to use it safely in the modeler. If you have to write an algorithm like that, make sure you add the `##nomodeler` tag.
- Não mostrar caixas de mensagens ou usar qualquer elemento GUI do script. Se você quer se comunicar com o usuário, use o método `SetInfo()` ou lançar uma `GeoAlgorithmExecutionException`
- As a rule of thumb, do not forget that your algorithm might be executed in a context other than the Processing toolbox.

17.13 Pré e pós-execução de ganchos de script

Os scripts também pode serem usados para definir ganchos pré e pós-execução que são executados antes e depois que algoritmo seja executado. Esta pode ser usada para automatizar as tarefas que devem ser executadas sempre que um algoritmo é executado.

A sintaxe é idêntica à sintaxe explicada acima, mas uma variável global adicional chamado `alg` está disponível, que representa o algoritmo que acaba de ser (ou está prestes a ser) executado.

No grupo *Geral* da janela de configuração de processamento, você vai encontrar duas entradas com o nome *Arquivo de script de pré-execução* e *Arquivo de script de pós-execução* onde o nome do arquivo dos scripts a serem executado em cada caso, podem ser inseridos.

17.14 Configurando as aplicações externas

The processing framework can be extended using additional applications. Currently, SAGA, GRASS, OTB (Orfeo Toolbox) and R are supported, along with some other command-line applications that provide spatial data analysis functionalities. Algorithms relying on an external application are managed by their own algorithm provider.

Este capítulo irá mostrar como configurar a infraestrutura do processamento para incluir estas aplicações adicionais, e irá explicar algumas características particulares baseado nos algoritmos. Uma vez feita a correta configuração do sistema, terá possibilidade de executar algoritmos externos a partir de qualquer componente como a caixa de ferramentas ou o modelador gráfico, assim como faz para outro geoolgoritmo.

By default, all algorithms that rely on an external application not shipped with QGIS are not enabled. You can enable them in the configuration dialog. Make sure that the corresponding application is already installed in your system. Enabling an algorithm provider without installing the application it needs will cause the algorithms to appear in the toolbox, but an error will be thrown when you try to execute them.

This is because the algorithm descriptions (needed to create the parameters dialog and provide the information needed about the algorithm) are not included with each application, but with QGIS instead. That is, they are part of QGIS, so you have them in your installation even if you have not installed any other software. Running the algorithm, however, needs the application binaries to be installed in your system.

17.14.1 Uma nota para usuários Windows

If you are not an advanced user and you are running QGIS on Windows, you might not be interested in reading the rest of this chapter. Make sure you install QGIS in your system using the standalone installer. That will automatically install SAGA, GRASS and OTB in your system and configure them so they can be run from QGIS. All the algorithms in the simplified view of the toolbox will be ready to be run without needing any further configuration. If installing through OSGeo4W application, make sure you select for installation SAGA and OTB as well.

Se desejar saber mais sobre como os fornecedores trabalham, ou deseja usar alguns algoritmos que não estão incluídos na caixa de ferramentas simplificada (como por exemplo os scripts R), continue a leitura.

17.14.2 Uma nota para os formatos dos arquivos

When using an external software, opening a file in QGIS does not mean that it can be opened and processed as well in that other software. In most cases, other software can read what you have opened in QGIS, but in some cases, that might not be true. When using databases or uncommon file formats, whether for raster or vector layers, problems might arise. If that happens, try to use well-known file formats that you are sure are understood by both programs, and check the console output (in the history and log dialog) to know more about what is going wrong.

Usando as camadas raster GRASS, por exemplo, um dos casos em que pode ter problema e não seja possível completar o seu trabalho é se chamar um algoritmo externo usando uma camada como arquivo de entrada. Por esta razão, essas camadas não irão aparecer como disponíveis para os algoritmos.

You should, however, find no problems at all with vector layers, since QGIS automatically converts from the original file format to one accepted by the external application before passing the layer to it. This adds extra processing time, which might be significant if the layer has a large size, so do not be surprised if it takes more time to process a layer from a DB connection than it does to process one of a similar size stored in a shapefile.

Providers not using external applications can process any layer that you can open in QGIS, since they open it for analysis through QGIS.

Regarding output formats, all formats supported by QGIS as output can be used, both for raster and vector layers. Some providers do not support certain formats, but all can export to common raster layer formats that can later be transformed by QGIS automatically. As in the case of input layers, if this conversion is needed, that might increase the processing time.

If the extension of the filename specified when calling an algorithm does not match the extension of any of the formats supported by QGIS, then a suffix will be added to set a default format. In the case of raster layers, the `.tif` extension is used, while `.shp` is used for vector layers.

17.14.3 Uma nota para as seleções da camada vetorial

External applications may also be made aware of the selections that exist in vector layers within QGIS. However, that requires rewriting all input vector layers, just as if they were originally in a format not supported by the external application. Only when no selection exists, or the *Use only selected features* option is not enabled in the processing general configuration, can a layer be directly passed to an external application.

Noutros casos, exportando apenas os elementos seleccionados é necessário, o que em alguns casos os tempos de execução serão mais longos.

SAGA

SAGA algorithms can be run from QGIS if you have SAGA installed in your system and you configure the processing framework properly so it can find SAGA executables. In particular, the SAGA command-line executable is needed to run SAGA algorithms.

If you are running Windows, both the stand-alone installer and the OSGeo4W installer include SAGA along with QGIS, and the path is automatically configured, so there is no need to do anything else.

If you have installed SAGA yourself (remember, you need version 2.1), the path to the SAGA executable must be configured. To do this, open the configuration dialog. In the *SAGA* block, you will find a setting named *SAGA Folder*. Enter the path to the folder where SAGA is installed. Close the configuration dialog, and now you are ready to run SAGA algorithms from QGIS.

If you are running Linux, SAGA binaries are not included with SEXTANTE, so you have to download and install the software yourself. Please check the SAGA website for more information. SAGA 2.1 is needed.

In this case, there is no need to configure the path to the SAGA executable, and you will not see those folders. Instead, you must make sure that SAGA is properly installed and its folder is added to the *PATH* environment variable. Just open a console and type `saga_cmd` to check that the system can find where the SAGA binaries are located.

17.14.4 Sobre as limitações do sistema de grid do SAGA

Most SAGA algorithms that require several input raster layers require them to have the same grid system. That is, they must cover the same geographic area and have the same cell size, so their corresponding grids match. When calling SAGA algorithms from QGIS, you can use any layer, regardless of its cell size and extent. When multiple raster layers are used as input for a SAGA algorithm, QGIS resamples them to a common grid system and then passes them to SAGA (unless the SAGA algorithm can operate with layers from different grid systems).

A definição do sistema de projeção comum é controlado pelo usuário, você vai encontrar vários parâmetros no grupo SAGA da janela de configuração para defini-lo. Existem duas maneiras de definir o sistema de projeção:

- Configure-o manualmente. Você define a extensão configurando os valores dos seguintes parâmetros:
 - *Reamostragem do X min*
 - *Reamostragem do X máx*
 - *Reamostragem do Y min*
 - *Reamostragem do Y máx*
 - *Reamostragem do tamanho da célula*

Notice that QGIS will resample input layers to that extent, even if they do not overlap with it.

- Configurando automaticamente a partir das camadas de entrada. Para selecionar esta opção, verifique a opção: `guilabel:Use min covering grid system for resampling`. Todas as outras configurações irão ser ignoradas e a extensão mínima que cobre todas as camadas de entrada serão usadas. O tamanho de célula da camada de destino é o máximo de tamanho de célula de todas as camadas de entrada.

Para algoritmos que não usam camadas raster múltiplas, ou para aquelas que não necessitam de um único sistema de grid de entrada, não será feito uma reamostragem antes de chamar o SAGA, e esses parâmetros não serão usados.

17.14.5 Limitações para camadas multi-banda

Unlike QGIS, SAGA has no support for multi-band layers. If you want to use a multiband layer (such as an RGB or multispectral image), you first have to split it into single-banded images. To do so, you can use the ‘SAGA/Grid - Tools/Split RGB image’ algorithm (which creates three images from an RGB image) or the ‘SAGA/Grid - Tools/Extract band’ algorithm (to extract a single band).

17.14.6 Limitações na resolução espacial

O SAGA pressupõe que as camadas raster têm o mesmo tamanho de célula no eixo X e Y. Se estiver trabalhando com uma camada com diferentes valores para o tamanho de célula horizontal e vertical, deverá obter resultados inesperados. Nesse caso, um aviso será adicionado ao registro do processamento, indicando que a camada de entrada não se adapta de forma a ser processado pelo SAGA.

17.14.7 Registrando

When QGIS calls SAGA, it does so using its command-line interface, thus passing a set of commands to perform all the required operations. SAGA shows its progress by writing information to the console, which includes the percentage of processing already done, along with additional content. This output is filtered and used to update the progress bar while the algorithm is running.

Both the commands sent by QGIS and the additional information printed by SAGA can be logged along with other processing log messages, and you might find them useful to track in detail what is going on when QGIS runs a SAGA algorithm. You will find two settings, namely *Log console output* and *Log execution commands*, to activate that logging mechanism.

A maioria dos outros fornecedores que usam uma aplicação externa e chamam a partir da linha de comandos têm opções semelhantes, portanto irá encontrar noutros sítios da lista de configurações do processamento.

R. Creating R scripts

R integration in QGIS is different from that of SAGA in that there is not a predefined set of algorithms you can run (except for a few examples). Instead, you should write your scripts and call R commands, much like you would do from R, and in a very similar manner to what we saw in the section dedicated to processing scripts. This section

shows you the syntax to use to call those R commands from QGIS and how to use QGIS objects (layers, tables) in them.

The first thing you have to do, as we saw in the case of SAGA, is to tell QGIS where your R binaries are located. You can do this using the *R folder* entry in the processing configuration dialog. Once you have set that parameter, you can start creating and executing your own R scripts.

Uma vez mais, isto é diferente no Linux, e só tem de ter certeza que a pasta do R está incluída na variável de ambiente PATH. Se conseguir iniciar o R, apenas introduza R na consola, e estará pronto a começar.

To add a new algorithm that calls an R function (or a more complex R script that you have developed and you would like to have available from QGIS), you have to create a script file that tells the processing framework how to perform that operation and the corresponding R commands to do so.

Os arquivos de script R têm a extensão `.rsx` e é fácil criá-los se tiver o conhecimento básico da sintaxe do R e do código R. Eles devem ficar armazenados na pasta `scripts R`. Pode definir esta pasta no grupo de configurações *R* (disponível a partir do diálogo de configurações do processamento), como faz com a pasta para scripts normais do processamento.

Let's have a look at a very simple script file, which calls the R method `spsample` to create a random grid within the boundary of the polygons in a given polygon layer. This method belongs to the `maptools` package. Since almost all the algorithms that you might like to incorporate into QGIS will use or generate spatial data, knowledge of spatial packages like `maptools` and, especially, `sp`, is mandatory.

```
##polyg=vector
##numpoints=number 10
##output=output vector
##sp=group
pts=spsample(polyg,numpoints,type="random")
output=SpatialPointsDataFrame(pts, as.data.frame(pts))
```

The first lines, which start with a double Python comment sign (`##`), tell QGIS the inputs of the algorithm described in the file and the outputs that it will generate. They work with exactly the same syntax as the SEXTANTE scripts that we have already seen, so they will not be described here again.

When you declare an input parameter, QGIS uses that information for two things: creating the user interface to ask the user for the value of that parameter and creating a corresponding R variable that can later be used as input for R commands.

In the above example, we are declaring an input of type `vector` named `polyg`. When executing the algorithm, QGIS will open in R the layer selected by the user and store it in a variable also named `polyg`. So, the name of a parameter is also the name of the variable that we can use in R for accessing the value of that parameter (thus, you should avoid using reserved R words as parameter names).

Spatial elements such as vector and raster layers are read using the `readOGR()` and `brick()` commands (you do not have to worry about adding those commands to your description file – QGIS will do it), and they are stored as `Spatial*DataFrame` objects. Table fields are stored as strings containing the name of the selected field.

Tabelas são abertas usando o comando `read.csv()`. Se uma tabela inserida pelo usuário não está no formato CSV, será convertida antes de importá-la para R.

Adicionalmente, os arquivos raster pode ser lidos usando o comando `readGDAL()` em vez de `brick()`, usando o `##usereadgdal`.

If you are an advanced user and do not want QGIS to create the object representing the layer, you can use the `##passfilename` tag to indicate that you prefer a string with the filename instead. In this case, it is up to you to open the file before performing any operation on the data it contains.

Com a informação em cima, podemos agora perceber a primeira linha do nosso primeiro script exemplo (a primeira linha que não começa com o comentário Python).

```
pts=spsample(polyg,numpoints,type="random")
```

A variável `polyg` já contém o objecto `SpatialPolygonsDataFrame`, portanto pode ser usado para chamar o método `spsample`, tal como o `numpoints`, que indica o número de pontos a ser adicionados ao grid de amostra criada.

Desde que declarado uma saída do tipo vetor chamado `out`, temos que criar uma variável chamada `out` e armazenar um `Spatial*DataFrame` objeto nele (neste caso, um `SpatialPointsDataFrame`). Você pode usar qualquer nome para as variáveis intermediárias. Apenas certifique-se de que a variável que armazena o resultado final tem o mesmo nome que você usou para declará-la, e que contém um valor adequado.

In this case, the result obtained from the `spsample` method has to be converted explicitly into a `SpatialPointsDataFrame` object, since it is itself an object of class `ppp`, which is not a suitable class to be returned to QGIS.

Se o seu algoritmo gera camadas raster, a maneira como eles são salvos vai depender se você tem usado ou não usou a opção `“ #dontuserasterpackag` . O que você tem usado, as camadas são salvas usando o método `“ writeGDAL ()` “. Se não, o `“ writeRaster ()` “ método do pacote de `“ raster` será usado.

Se usou a opção `#passfilename`, os arquivos de saída são gerados usando o pacote `raster` (com `writeRaster()`), mesmo que não seja usado nos arquivos de entrada.

Se o seu algoritmo não gera qualquer camada, mas sim um resultado de texto no console em vez disso, você tem que indicar que deseja que o console seja exibido uma vez que a execução seja concluída. Para isso, basta começar as linhas de comando que produzem os resultados que você deseja imprimir com a `>` (‘greater’) sign. A saída de todas as outras linhas não serão mostradas. Por exemplo, aqui está o arquivo de descrição de um algoritmo que realiza um teste de normalidade em um determinado campo (coluna) dos atributos de uma camada vetorial:

```
##layer=vector
##field=field layer
##nortest=group
library(nortest)
>lillie.test(layer[[field]])
```

The output of the last line is printed, but the output of the first is not (and neither are the outputs from other command lines added automatically by QGIS).

Se o seu algoritmo criar qualquer tipo de gráficos (usando o método `“plot()`), adicione a seguinte linha:

```
##showplots
```

This will cause QGIS to redirect all R graphical outputs to a temporary file, which will be opened once R execution has finished.

Tanto os gráficos como os resultados do console serão exibidos no gestor de resultados do processamento.

For more information, please check the script files provided with SEXTANTE. Most of them are rather simple and will greatly help you understand how to create your own scripts.

Nota: `rgdal` and `maptools` libraries are loaded by default, so you do not have to add the corresponding `library()` commands (you just have to make sure that those two packages are installed in your R distribution). However, other additional libraries that you might need have to be explicitly loaded. Just add the necessary commands at the beginning of your script. You also have to make sure that the corresponding packages are installed in the R distribution used by QGIS. The processing framework will not take care of any package installation. If you run a script that requires a package that is not installed, the execution will fail, and Processing will try to detect which packages are missing. You must install those missing libraries manually before you can run the algorithm.

GRASS

Configuring GRASS is not much different from configuring SAGA. First, the path to the GRASS folder has to be defined, but only if you are running Windows. Additionally, a shell interpreter (usually `msys.exe`, which can be found in most GRASS for Windows distributions) has to be defined and its path set up as well.

By default, the processing framework tries to configure its GRASS connector to use the GRASS distribution that ships along with QGIS. This should work without problems in most systems, but if you experience problems, you might have to configure the GRASS connector manually. Also, if you want to use a different GRASS installation,

you can change that setting and point to the folder where the other version is installed. GRASS 6.4 is needed for algorithms to work correctly.

Se está a trabalhar em Linux, só necessita de ter a certeza que o GRASS está corretamente instalado, e pode ser executado sem problema a partir do console.

GRASS algorithms use a region for calculations. This region can be defined manually using values similar to the ones found in the SAGA configuration, or automatically, taking the minimum extent that covers all the input layers used to execute the algorithm each time. If the latter approach is the behaviour you prefer, just check the *Use min covering region* option in the GRASS configuration parameters.

The last parameter that has to be configured is related to the mapset. A mapset is needed to run GRASS, and the processing framework creates a temporary one for each execution. You have to specify if the data you are working with uses geographical (lat/lon) coordinates or projected ones.

GDAL

No additional configuration is needed to run GDAL algorithms. Since they are already incorporated into QGIS, the algorithms can infer their configuration from it.



Orfeo Toolbox

Orfeo Toolbox (OTB) algorithms can be run from QGIS if you have OTB installed in your system and you have configured QGIS properly, so it can find all necessary files (command-line tools and libraries).

As in the case of SAGA, OTB binaries are included in the stand-alone installer for Windows, but they are not included if you are running Linux, so you have to download and install the software yourself. Please check the OTB website for more information.

Once OTB is installed, start QGIS, open the processing configuration dialog and configure the OTB algorithm provider. In the *Orfeo Toolbox (image analysis)* block, you will find all settings related to OTB. First, ensure that algorithms are enabled.

Em seguida, configure o caminho para a pasta onde estão as ferramentas da linha de comandos OTB e as bibliotecas estão instaladas:

-  normalmente *OTB applications folder* encaminha para `/usr/lib/otb/applications` e *OTB command line tools folder* é `/usr/bin`
-  If you use the OSGeo4W installer, then install `otb-bin` package and enter `C:\OSGeo4W\apps\orfeotoolbox\applications` as *OTB applications folder* and `C:\OSGeo4W\bin` as *OTB command line tools folder*. These values should be configured by default, but if you have a different OTB installation, configure them to the corresponding values in your system.

TauDEM

To use this provider, you need to install TauDEM command line tools.

17.14.8 Windows

Please visit the [TauDEM homepage](#) for installation instructions and precompiled binaries for 32-bit and 64-bit systems. **IMPORTANT:** You need TauDEM 5.0.6 executables. Version 5.2 is currently not supported.

17.14.9 Linux

There are no packages for most Linux distributions, so you should compile TauDEM by yourself. As TauDEM uses MPICH2, first install it using your favorite package manager. Alternatively, TauDEM works fine with Open MPI, so you can use it instead of MPICH2.

Download TauDEM 5.0.6 [source code](#) and extract the files in some folder.

Abra o arquivo `linearpart.h` e depois a linha

```
#include "mpi.h"
```

adicione uma nova linha com

```
#include <stdint.h>
```

e irá obter

```
#include "mpi.h"
#include <stdint.h>
```

Salve as alterações e feche o arquivo. Agora abra o arquivo `tiffIO.h`, encontre a linha `#include "stdint.h"` e substitua as entre aspas ("") com `<>`, para que possa obter

```
#include <stdint.h>
```

Save the changes and close the file. Create a build directory and cd into it

```
mkdir build
cd build
```

Configure your build with the command

```
CXX=mpicxx cmake -DCMAKE_INSTALL_PREFIX=/usr/local ..
```

and then compile

```
make
```

Finally, to install TauDEM into `/usr/local/bin`, run

```
sudo make install
```

.

17.15 O QGIS Comando

A transformação inclui uma ferramenta prática que permite a execução de algoritmos sem ter que usar a caixa de ferramentas, mas apenas digitando o nome do algoritmo que você deseja executar.

Esta ferramenta é conhecida como o *comando QGIS*, e é apenas uma caixa de texto simples para autocompletar onde você digita o comando que você deseja executar.

The Commander is started from the *Analysis* menu or, more practically, by pressing `Shift + Ctrl + M` (you can change that default keyboard shortcut in the QGIS configuration if you prefer a different one). Apart from executing Processing algorithms, the Commander gives you access to most of the functionality in QGIS, which means that it gives you a practical and efficient way of running QGIS tasks and allows you to control QGIS with reduced usage of buttons and menus.

Moreover, the Commander is configurable, so you can add your custom commands and have them just a few keystrokes away, making it a powerful tool to help you become more productive in your daily work with QGIS.

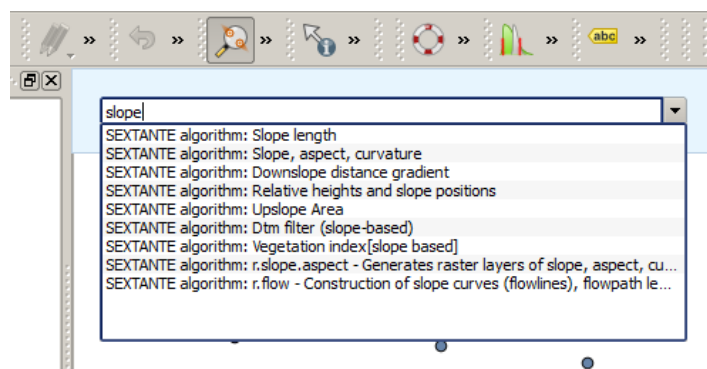


Figure 17.29: The QGIS Commander

17.15.1 Comandos disponíveis

Os comandos disponíveis no Comando entram nas seguintes categorias:

- Algoritmos de processamento. Estes são mostrados como “ algoritmo de processamento: <name of the algorithm> “.
- Menu items. These are shown as Menu item: <menu entry text>. All menus items available from the QGIS interface are available, even if they are included in a submenu.
- Funções Python. Você pode criar funções Python curtas que serão depois incluídas na lista de comandos disponíveis. Elas são mostradas como Função: <nome da função>.

Para executar qualquer um dos acima, basta começar a digitar e, em seguida, selecione o elemento correspondente da lista de comandos disponíveis que aparece depois de filtrar toda a lista de comandos com o texto que você digitou.

In the case of calling a Python function, you can select the entry in the list, which is prefixed by Function: (for instance, Function: removeall), or just directly type the function name (``removeall in the previous example). There is no need to add brackets after the function name.

17.15.2 Criando funções personalizadas

Custom functions are added by entering the corresponding Python code in the `commands.py` file that is found in the `.qgis/sextante/commander` directory in your user folder. It is just a simple Python file where you can add the functions that you need.

The file is created with a few example functions the first time you open the Commander. If you haven't launched the Commander yet, you can create the file yourself. To edit the `commands` file, use your favorite text editor. You can also use a built-in editor by calling the `edit` command from the Commander. It will open the editor with the `commands` file, and you can edit it directly and then save your changes.

Por exemplo, pode adicionar a seguinte função, que remove todas as camadas:

```
from qgis.gui import *

def removeall():
    mapreg = QgsMapLayerRegistry.instance()
    mapreg.removeAllMapLayers()
```

Depois de adicionar a função, ele estará disponível no Comando, e você pode chamá-lo digitando `removeall`. Não há necessidade de fazer nada além de escrever a própria função.

As funções podem receber parâmetros. Adicionar `*args` para a sua definição de função para receber argumentos. Ao chamar a função do Comando, os parâmetros têm de ser passados separados por espaços.

Aqui está um exemplo de uma função que carrega uma camada e que tome como parâmetro o nome do arquivo da camada para carregar.

```
import processing
```

```
def load(*args):  
    processing.load(args[0])
```

If you want to load the layer in `/home/myuser/points.shp`, type `load /home/myuser/points.shp` in the Commander text box.

Compositor de Impressão

With the Print Composer you can create nice maps and atlases that can be printed or saved as PDF-file, an image or an SVG-file. This is a powerfull way to share geographical information produced with QGIS that can be included in reports or published.

The Print Composer provides growing layout and printing capabilities. It allows you to add elements such as the QGIS map canvas, text labels, images, legends, scale bars, basic shapes, arrows, attribute tables and HTML frames. You can size, group, align, position and rotate each element and adjust the properties to create your layout. The layout can be printed or exported to image formats, PostScript, PDF or to SVG (export to SVG is not working properly with some recent Qt4 versions; you should try and check individually on your system). You can save the layout as a template and load it again in another session. Finally, generating several maps based on a template can be done through the atlas generator. See a list of tools in [table_composer_1](#):





















































Ícone	Finalidade	Ícone	Finalidade
	Salvar Projeto		Novo Compositor
	Duplicar Compositor		Gerenciar Compositores
	Carregar a partir do modelo		Salvar como modelo
	Print or export as PostScript		Exportar como imagem
	Exportar como SVG		Exportar como PDF
	Reverter à última alteração		Restaurar a última alteração
	Zoom Total		Zoom to 100%
	Aproximar		Afastar
	Refresh View		Zoom to specific region
	Pan		Mover conteúdo do item
	Selecionar/ Mover item		Adicionar imagem
	Adicionar novo mapa do QGIS no enquadramento do mapa		Adicionar nova legenda
	Adicionar nova etiqueta		Adicionar forma básica
	Add scale bar to print composition		Adicionar tabela de atributos
	Adicionar seta		Desagrupar itens
	Add an HTML frame		Unlock All items
	Agrupar itens		Abaixar itens selecionados
	Lock Selected Items		Enviar para trás
	Elevar itens selecionados		Alinhar à direita
	Trazer para a frente		Alinhar à esquerda
	Alinhar à esquerda		Alinhar ao centro
	Alinhar ao centro		Alinhar ao topo
	Alinhar ao topo		Preview Atlas
	Preview Atlas		Previous Feature
	Previous Feature		Next Feature
	Last feature		Print Atlas
	Last feature		Atlas Settings
	Export Atlas as Image		


Tabela 1 do Compositor: Ferramentas do Compositor de Impressão

Todas as ferramentas do Compositor de Impressão estão disponíveis nos menus e como ícones na barra de ferramentas. A barra de ferramentas pode ser desligada ou ligada usando o botão direito do mouse sobre a barra de ferramentas.

18.1 Primeiros passos

18.1.1 Abrir um novo Modelo de de Compositor de Impressão

Before you start to work with the Print Composer, you need to load some raster and vector layers in the QGIS map canvas and adapt their properties to suit your own convenience. After everything is rendered and symbolized

to your liking, click the  `New Print Composer` icon in the toolbar or choose `File → New Print Composer`. You will be prompted to choose a title for the new Composer.

18.1.2 Overview of the Print Composer

Opening the Print Composer provides you with a blank canvas that represents the paper surface when using the print option. Initially you find buttons on the left beside the canvas to add map composer items; the current QGIS map canvas, text labels, images, legends, scale bars, basic shapes, arrows, attribute tables and HTML frames. In this toolbar you also find toolbar buttons to navigate, zoom in on an area and pan the view on the composer and toolbar buttons to select a map composer item and to move the contents of the map item.

Figure_composer_overview shows the initial view of the Print Composer before any elements are added.

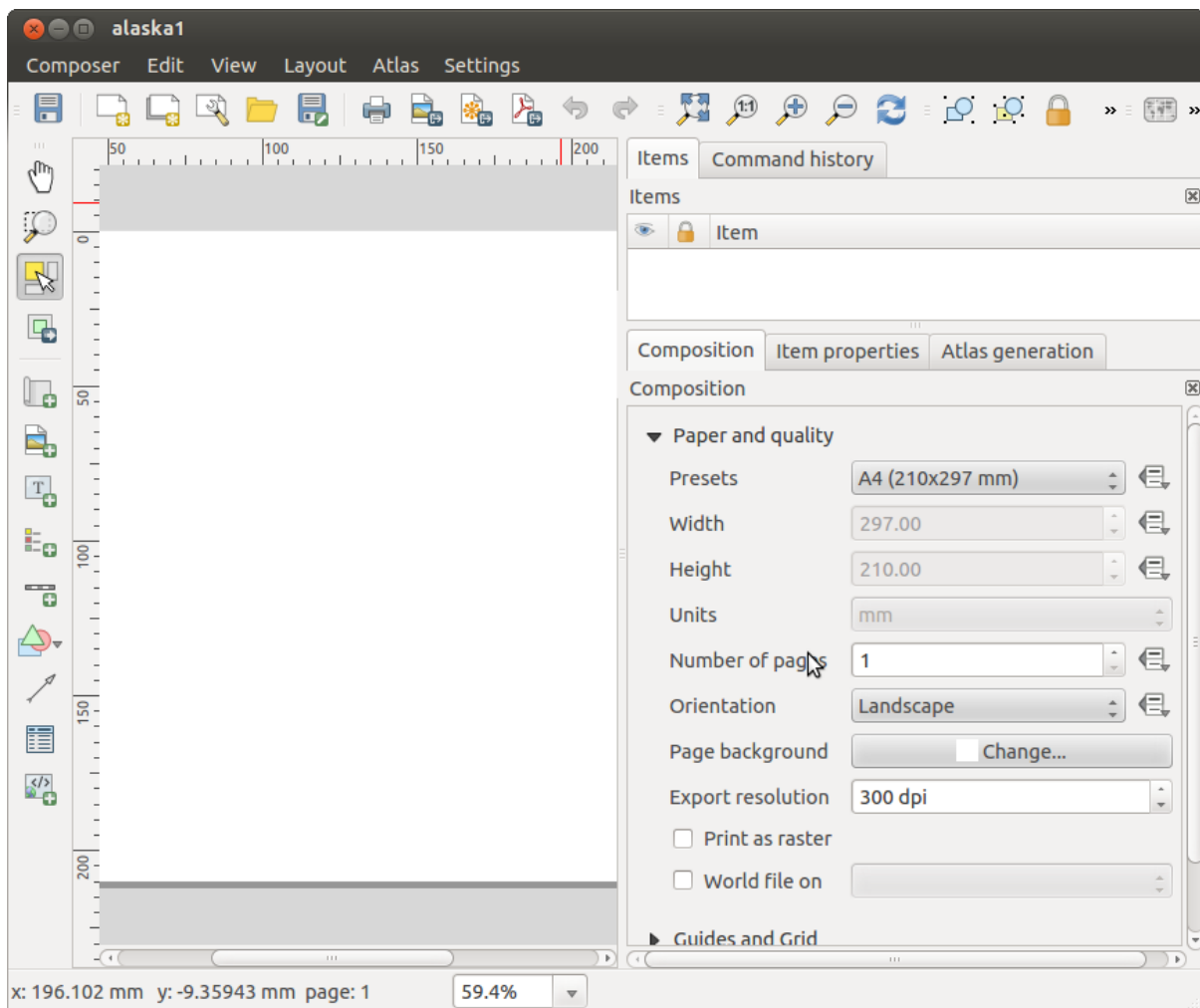




Figure 18.1: Compositor de Impressão 

On the right beside the canvas you find two panels. The upper panel holds the tabs *Items* and *Command History* and the lower panel holds the tabs *Composition*, *Item properties* and *Atlas generation*.

- The *Items* tab provides a list of all map composer items added to the canvas.
- The *Command history* tab displays a history of all changes applied to the Print Composer layout. With a mouse click, it is possible to undo and redo layout steps back and forth to a certain status.
- The *Composition* tab allows you to set paper size, orientation, the page background, number of pages and print quality for the output file in dpi. Furthermore, you can also activate the *Print as raster* checkbox.

This means all items will be converted to raster before printing or saving as PostScript or PDF. In this tab, you can also customize settings for grid and smart guides.








- The *Item Properties* tab displays the properties for the selected item. Click the  Select/Move item icon to select an item (e.g., legend, scale bar or label) on the canvas. Then click the *Item Properties* tab and customize the settings for the selected item.
- The *Atlas generation* tab allows you to enable the generation of an atlas for the current Composer and gives access to its parameters.
- Finally, you can save your print composition with the  Save Project button.

In the bottom part of the Print Composer window, you can find a status bar with mouse position, current page number and a combo box to set the zoom level.

You can add multiple elements to the Composer. It is also possible to have more than one map view or legend or scale bar in the Print Composer canvas, on one or several pages. Each element has its own properties and, in the case of the map, its own extent. If you want to remove any elements from the Composer canvas you can do that with the Delete or the Backspace key.

Ferramentas de Navegação





To navigate in the canvas layout, the Print Composer provides some general tools:


-  Aproximar
-  Afastar
-  Zoom full
-  Zoom to 100%
-  Refresh view (if you find the view in an inconsistent state)
-  Pan composer
-  Zoom (zoom to a specific region of the Composer)

You can change the zoom level also using the mouse wheel or the combo box in the status bar. If you need to switch to pan mode while working in the Composer area, you can hold the Spacebar or the mouse wheel. With Ctrl+Spacebar, you can temporarily switch to zoom mode, and with Ctrl+Shift+Spacebar, to zoom out mode.

18.1.3 Sample Session

To demonstrate how to create a map please follow the next instructions.

1. On the left site, select the  Add new map toolbar button and draw a rectangle on the canvas holding down the left mouse button. Inside the drawn rectangle the QGIS map view to the canvas.
2. Select the  Add new scalebar toolbar button and place the map item with the left mouse button on the Print Composer canvas. A scalebar will be added to the canvas.
3. Select the  Add new legend toolbar button and draw a rectangle on the canvas holding down the left mouse button. Inside the drawn rectangle the legend will be drawn.
4. Select the  Select/Move item icon to select the map on the canvas and move it a bit.

5. While the map item is still selected you can also change the size of the map item. Click while holding down the left mouse button, in a white little rectangle in one of the corners of the map item and drag it to a new location to change it's size.
6. Click the *Item Properties* tab on the left lower panel and find the setting for the orientation. Change the value of the setting *Map orientation* to '15.00° '. You should see the orientation of the map item change.
7. Finally, you can save your print composition with the  Save Project button.

18.1.4 Print Composer Options

From *Settings* → *Composer Options* you can set some options that will be used as default during your work.

- *Compositions defaults* let you specify the default font to use.
- With *Grid appearance*, you can set the grid style and its color. There are three types of grid: **Dots**, **Solid lines** and **Crosses**.
- *Grid and guide defaults* defines spacing, offset and tolerance of the grid.

18.1.5 Separador de Composição — Configuração geral da composição

No separador *Composição*, pode definir as configurações globais à sua composição.

- You can choose one of the *Presets* for your paper sheet, or enter your custom *width* and *height*.
- Composition can now be divided into several pages. For instance, a first page can show a map canvas, and a second page can show the attribute table associated with a layer, while a third one shows an HTML frame linking to your organization website. Set the *Number of pages* to the desired value. You can choose the page *Orientation* and its *Exported resolution*. When checked, *print as raster* means all elements will be rasterized before printing or saving as PostScript or PDF.
- *Grid and guides* lets you customize grid settings like *spacings*, *offsets* and *tolerance* to your need. The tolerance is the maximum distance below which an item is snapped to smart guides.

Snap to grid and/or to smart guides can be enabled from the *View* menu. In this menu, you can also hide or show the grid and smart guides.

18.1.6 Composer items common options

Composer items have a set of common properties you will find on the bottom of the *Item Properties* tab: Position and size, Rotation, Frame, Background, Item ID and Rendering (See [figure_composer_common_1](#)).

- A janela *Posição e tamanho* permite que defina o tamanho e posição da moldura que contém o item. Pode também escolher que *Ponto de referência* será configurado nas coordenadas **X** e **Y** previamente definidas.
- The *Rotation* sets the rotation of the element (in degrees).
- The *Frame* shows or hides the frame around the label. Use the *Frame color* and *Thickness* menus to adjust those properties.
- Use the *Background color* menu for setting a background color. With the dialog you can pick a color (see [Color Picker](#)).
- Use the *Item ID* to create a relationship to other Print Composer items. This is used with QGIS server and any potential web client. You can set an ID on an item (e.g., a map and a label), and then the web client can send data to set a property (e.g., label text) for that specific item. The `GetProjectSettings` command will list what items and which IDs are available in a layout.
- *Rendering* mode can be selected in the option field. See [Rendering_Mode](#).

Nota:

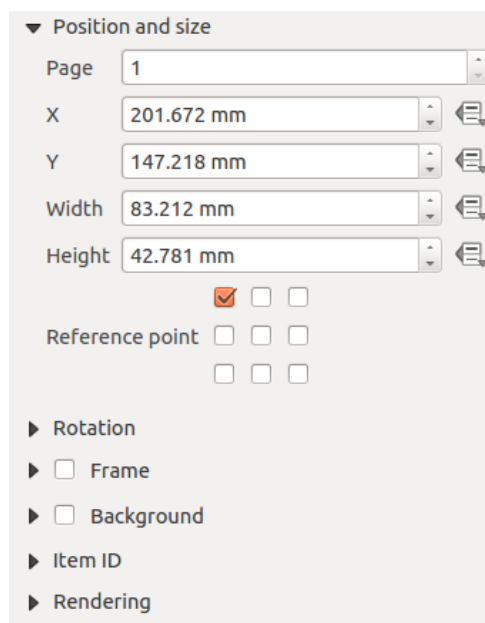





Figure 18.2: Janela comum das propriedades do item 

- If you checked  *Use live-updating color chooser dialogs* in the QGIS general options, the color button will update as soon as you choose a new color from **Color Dialog** windows. If not, you need to close the **Color Dialog**.
- The  *Data defined override* icon next to a field means that you can associate the field with data in the map item or use expressions. These are particularly helpful with atlas generation (See [atlas_data_defined_overrides](#)).

18.2 Modo de Renderização

QGIS now allows advanced rendering for Composer items just like vector and raster layers.

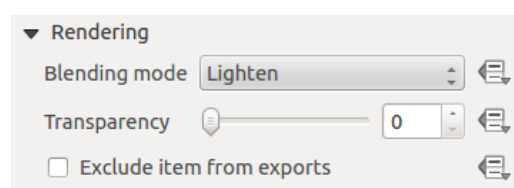






Figure 18.3: Modo de Renderização 

- *Transparency* : You can make the underlying item in the Composer visible with this tool. Use the slider to adapt the visibility of your item to your needs. You can also make a precise definition of the percentage of visibility in the menu beside the slider.
-  *Exclude item from exports*: You can decide to make an item not visible in all exports. After activating this checkbox, the item will not be included in PDF's, prints etc..
- *Blending mode*: You can achieve special rendering effects with these tools that you previously only may know from graphics programs. The pixels of your overlaying and underlying items are mixed through the settings described below.
 - Normal: This is the standard blend mode, which uses the alpha channel of the top pixel to blend with the pixel beneath it; the colors aren't mixed.

- Lighten: This selects the maximum of each component from the foreground and background pixels. Be aware that the results tend to be jagged and harsh.
- Screen: Light pixels from the source are painted over the destination, while dark pixels are not. This mode is most useful for mixing the texture of one layer with another layer (e.g., you can use a hillshade to texture another layer).
- Dodge: Dodge will brighten and saturate underlying pixels based on the lightness of the top pixel. So, brighter top pixels cause the saturation and brightness of the underlying pixels to increase. This works best if the top pixels aren't too bright; otherwise the effect is too extreme.
- Addition: This blend mode simply adds pixel values of one layer with pixel values of the other. In case of values above 1 (as in the case of RGB), white is displayed. This mode is suitable for highlighting features.
- Darken: This creates a resultant pixel that retains the smallest components of the foreground and background pixels. Like lighten, the results tend to be jagged and harsh.
- Multiply: Here, the numbers for each pixel of the top layer are multiplied with the numbers for the corresponding pixel of the bottom layer. The results are darker pictures.
- Burn: Darker colors in the top layer cause the underlying layers to darken. Burn can be used to tweak and colorise underlying layers.
- Overlay: This mode combines the multiply and screen blending modes. In the resulting picture, light parts become lighter and dark parts become darker.
- Soft light: This is very similar to overlay, but instead of using multiply/screen it uses color burn/dodge. This mode is supposed to emulate shining a soft light onto an image.
- Muita luz: Este modo é muito semelhante ao modo de sobreposição. É suposto simular a projeção de uma luz muito intensa numa imagem.
- Difference: Difference subtracts the top pixel from the bottom pixel, or the other way around, to always get a positive value. Blending with black produces no change, as the difference with all colors is zero.
- Subtract: This blend mode simply subtracts pixel values of one layer with pixel values of the other. In case of negative values, black is displayed.


18.3 Itens do Compositor




18.3.1 The Map item

Click on the  Add new map toolbar button in the Print Composer toolbar to add the QGIS map canvas. Now, drag a rectangle onto the Composer canvas with the left mouse button to add the map. To display the current map, you can choose between three different modes in the map *Item Properties* tab:

- **Retângulo** é a configuração padrão. Apenas exibe uma caixa vazia com a mensagem 'O mapa será impresso aqui'.
- **Cache** renders the map in the current screen resolution. If you zoom the Composer window in or out, the map is not rendered again but the image will be scaled.
- **Render** means that if you zoom the Composer window in or out, the map will be rendered again, but for space reasons, only up to a maximum resolution.

Cache is the default preview mode for newly added Print Composer maps.

You can resize the map element by clicking on the  Select/Move item button, selecting the element, and dragging one of the blue handles in the corner of the map. With the map selected, you can now adapt more properties in the map *Item Properties* tab.

To move layers within the map element, select the map element, click the  Move item content icon and move the layers within the map item frame with the left mouse button. After you have found the right place for an item, you can lock the item position within the Print Composer canvas. Select the map item and use the toolbar  Lock Selected Items or the *Items* tab to Lock the item. A locked item can only be selected using the *Items* tab. Once selected you can use the *Items* tab to unlock individual items. The  Unlock All Items icon will unlock all locked composer items.

Propriedades principais

The *Main properties* dialog of the map *Item Properties* tab provides the following functionalities (see [figure_composer_map_1](#)):

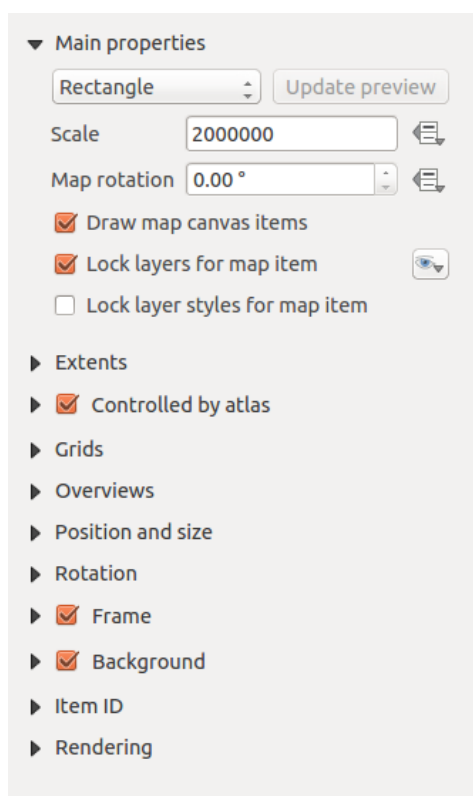






Figure 18.4: Separador das propriedades da Mapa 

- The **Preview** area allows you to define the preview modes ‘Rectangle’, ‘Cache’ and ‘Render’, as described above. If you change the view on the QGIS map canvas by changing vector or raster properties, you can update the Print Composer view by selecting the map element in the Print Composer and clicking the **[Update preview]** button.
- O campo *Escala* define a escala manual.
- The field *Map rotation* allows you to rotate the map element content clockwise in degrees. The rotation of the map view can be imitated here. Note that a correct coordinate frame can only be added with the default value 0 and that once you defined a *Map rotation* it currently cannot be changed.
- *Draw map canvas items* lets you show annotations that may be placed on the map canvas in the main QGIS window.
- You can choose to lock the layers shown on a map item. Check *Lock layers for map item*. After this is checked, any layer that would be displayed or hidden in the main QGIS window will not appear or be

hidden in the map item of the Composer. But style and labels of a locked layer are still refreshed according to the main QGIS interface. You can prevent this by using *Lock layer styles for map item*.

- The  button allows you to add quickly all the presets views you have prepared in QGIS. Clicking on the  button you will see the list of all the preset views: just select the preset you want to display. The map canvas will automatically lock the preset layers by enabling the *Lock layers for map item*: if you want to unselect the preset, just uncheck the and press on the  button. See *Map Legend* to find out how to create presets views.

Extensões

The *Extents* dialog of the map item tab provides the following functionalities (see [figure_composer_map_2](#)):

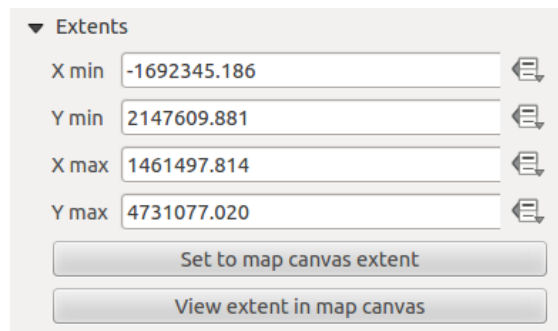


Figure 18.5: Janela de Extensões do Mapa

- The **Map extents** area allows you to specify the map extent using X and Y min/max values and by clicking the **[Set to map canvas extent]** button. This button sets the map extent of the composer map item to the extent of the current map view in the main QGIS application. The button **[View extent in map canvas]** does exactly the opposite, it updates the extent of the map view in the QGIS application to the extent of the composer map item.

If you change the view on the QGIS map canvas by changing vector or raster properties, you can update the Print Composer view by selecting the map element in the Print Composer and clicking the **[Update preview]** button in the map *Item Properties* tab (see [figure_composer_map_1](#)).

Grids

The *Grids* dialog of the map *Item Properties* tab provides the possibility to add several grids to a map item.

- With the plus and minus button you can add or remove a selected grid.
- With the up and down button you can move a grid in the list and set the drawing priority.

When you double click on the added grid you can give it another name.

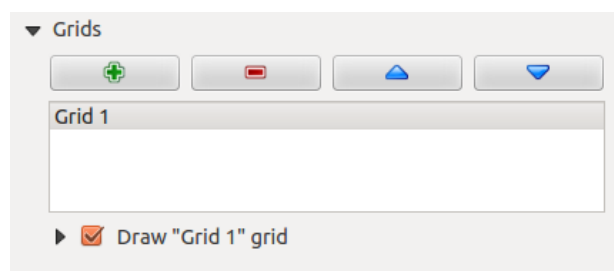



Figure 18.6: Map Grids Dialog 

After you have added a grid, you can activate the checkbox  *Show grid* to overlay a grid onto the map element. Expand this option to provide a lot of configuration options, see [Figure_composer_map_4](#).

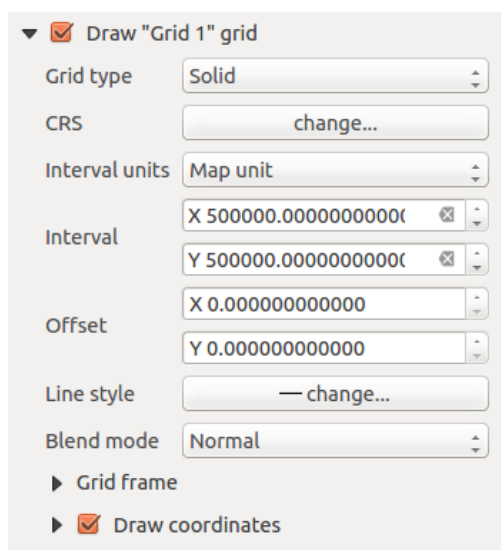


Figure 18.7: Draw Grid Dialog 

As grid type, you can specify to use a ‘Solid’, ‘Cross’, ‘Markers’ or ‘Frame and annotations only’. ‘Frame and annotations only’ is especially useful when working with rotated maps or reprojected grids. In the divisions section of the Grid Frame Dialog mentioned below you then have a corresponding setting. Symbology of the grid can be chosen. See section [Rendering_Mode](#). Furthermore, you can define an interval in the X and Y directions, an X and Y offset, and the width used for the cross or line grid type.

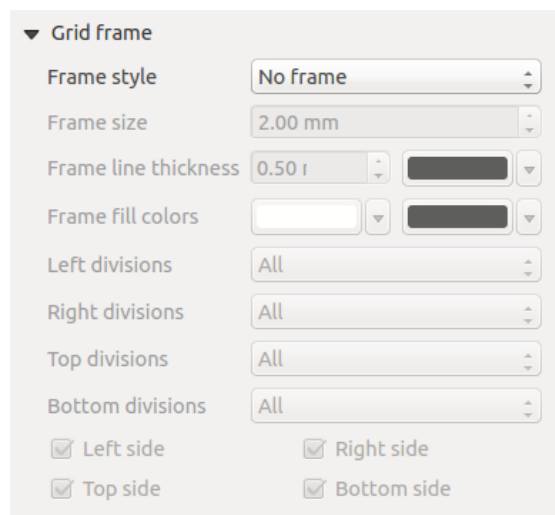



Figure 18.8: Grid Frame Dialog 

- There are different options to style the frame that holds the map. Following options are available: No Frame, Zebra, Interior ticks, Exterior ticks, Interior and Exterior ticks and Lineborder.
- With ‘LatitudeY/ only’ and ‘Longitude/X only’ setting in the divisions section you have the possibility to prevent a mix of latitude/y and longitude/x coordinates showing on a side when working with rotated maps or reprojected grids.
- Advanced rendering mode is also available for grids (see section [Rendering_mode](#)).
- The  *Draw coordinates* checkbox allows you to add coordinates to the map frame. You can choose

the annotation numeric format, the options range from decimal to degrees, minute and seconds, with or without suffix, and aligned or not. You can choose which annotation to show. The options are: show all, latitude only, longitude only, or disable(none). This is useful when the map is rotated. The annotation can be drawn inside or outside the map frame. The annotation direction can be defined as horizontal, vertical ascending or vertical descending. In case of map rotation you can Finally, you can define the annotation font, the annotation font color, the annotation distance from the map frame and the precision of the drawn coordinates.

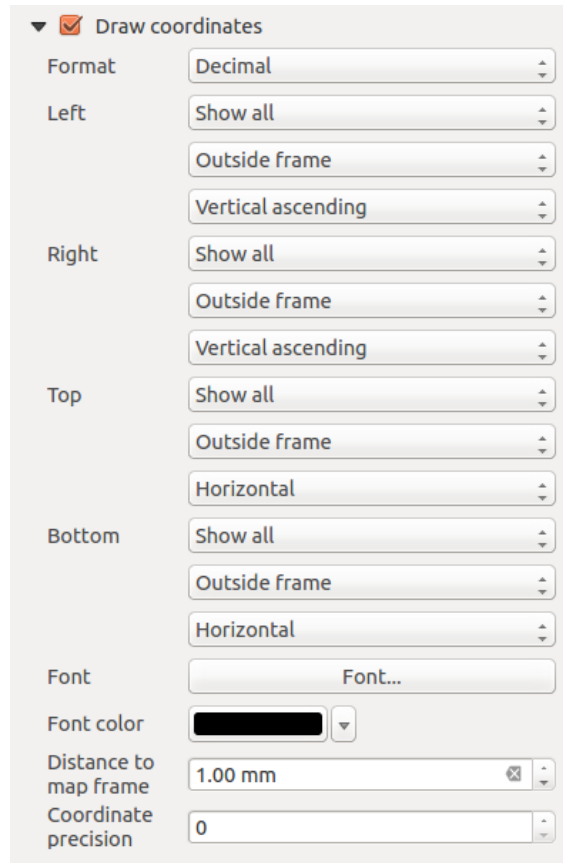



Figure 18.9: Grid Draw Coordinates dialog 

Overviews


The *Overviews* dialog of the map *Item Properties* tab provides the following functionalities:

You can choose to create an overview map, which shows the extents of the other map(s) that are available in the composer. First you need to create the map(s) you want to include in the overview map. Next you create the map you want to use as the overview map, just like a normal map.

- With the plus and minus button you can add or remove an overview.
- With the up and down button you can move an overview in the list and set the drawing priority.

Open *Overviews* and press the green plus icon-button to add an overview. Initially this overview is named 'Overview 1' (see [Figure_composer_map_7](#)). You can change the name when you double-click on the overview item in the list named 'Overview 1' and change it to another name.

When you select the overview item in the list you can customize it.

- The  *Draw* "<name_overview>" overview needs to be activated to draw the extent of selected map frame.

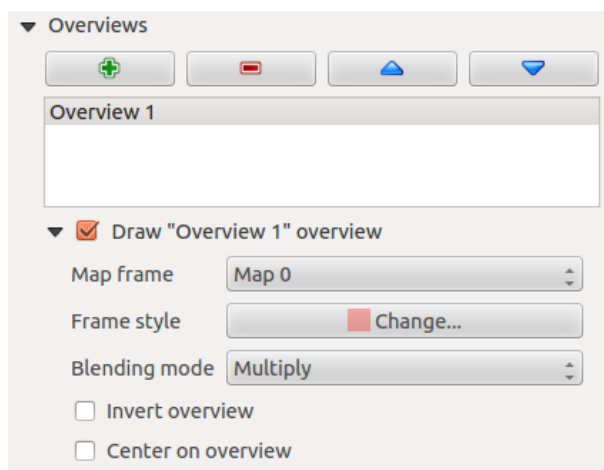



Figure 18.10: Map Overviews Dialog 

- The *Map frame* combo list can be used to select the map item whose extents will be drawn on the present map item.
- The *Frame Style* allows you to change the style of the overview frame.
- The *Blending mode* allows you to set different transparency blend modes. See [Rendering_Mode](#).
- The *Invert overview* creates a mask around the extents when activated: the referenced map extents are shown clearly, whereas everything else is blended with the frame color.
- The *Center on overview* puts the extent of the overview frame in the center of the overview map. You can only activate one overview item to center, when you have added several overviews.

18.3.2 The Label item

To add a label, click the  *Add label* icon, place the element with the left mouse button on the Print Composer canvas and position and customize its appearance in the label *Item Properties* tab.

The *Item Properties* tab of a label item provides the following functionality for the label item (see [Figure_composer_label](#)):

Propriedades principais

- The main properties dialog is where the text (HTML or not) or the expression needed to fill the label is added to the Composer canvas.
- Labels can be interpreted as HTML code: check *Render as HTML*. You can now insert a URL, a clickable image that links to a web page or something more complex.
- You can also insert an expression. Click on **[Insert an expression]** to open a new dialog. Build an expression by clicking the functions available in the left side of the panel. Two special categories can be useful, particularly associated with the atlas functionality: geometry functions and records functions. At the bottom, a preview of the expression is shown.

Appearance

- Define *Font* by clicking on the **[Font...]** button or a *Font color* selecting a color using the color selection tool.

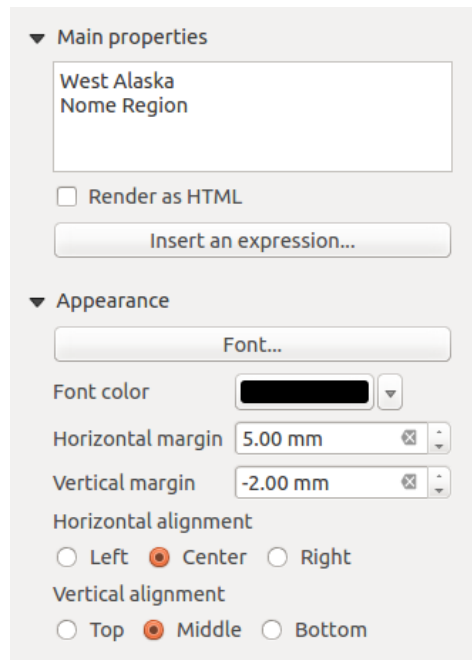




Figure 18.11: Separador das propriedades da Etiqueta 



- You can specify different horizontal and vertical margins in mm. This is the margin from the edge of the composer item. The label can be positioned outside the bounds of the label e.g. to align label items with other items. In this case you have to use negative values for the margin.
- Using the *Alignment* is another way to position your label. Note that when e.g. using the *Horizontal alignment* in *Center Position* the *Horizontal margin* feature is disabled.

18.3.3 The Image item

To add an image, click the  **Add image** icon, place the element with the left mouse button on the Print Composer canvas and position and customize its appearance in the image *Item Properties* tab.

The picture *Item Properties* tab provides the following functionalities (see [figure_composer_image_1](#)):

You first have to select the image you want to display. There are several ways to set the *image source* in the **Main properties** area.

1. Use the browse button  of *image source* to select a file on your computer using the browse dialog. The browser will start in the SVG-libraries provided with QGIS. Besides *SVG*, you can also select other image formats like *.png* or *.jpg*.
2. You can enter the source directly in the *image source* text field. You can even provide a remote URL-address to an image.
3. From the **Search directories** area you can also select an image from *loading previews ...* to set the image source.
4. Use the data defined button  to set the image source from a record or using a regular expression.

With the *Resize mode* option, you can set how the image is displayed when the frame is changed, or choose to resize the frame of the image item so it matches the original size of the image.

You can select one of the following modes:

- **Zoom**: Enlarges the image to the frame while maintaining aspect ratio of picture.
- **Stretch**: Stretches image to fit inside the frame, ignores aspect ratio.

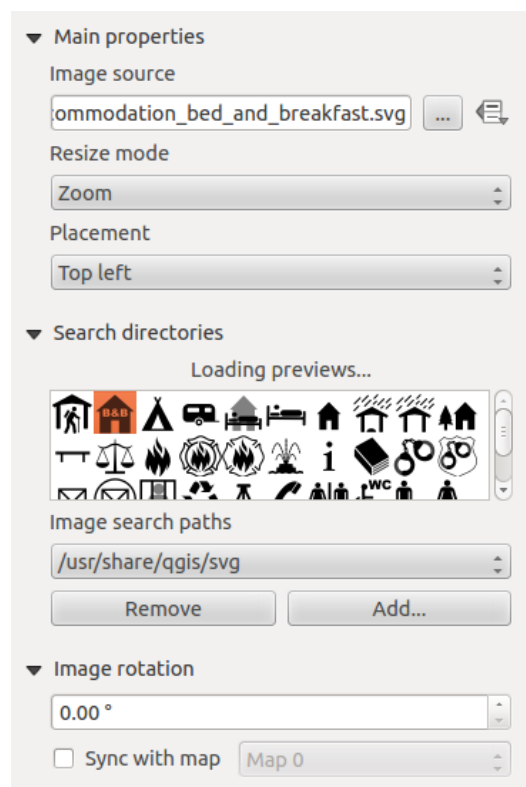




Figure 18.12: Separador Propriedades do Item da Imagem 

- **Clip:** Use this mode for raster images only, it sets the size of the image to original image size without scaling and the frame is used to clip the image, so only the part of the image inside the frame is visible.
- **Zoom and resize frame:** Enlarges image to fit frame, then resizes frame to fit resultant image.
- **Resize frame to image size:** Sets size of frame to match original size of image without scaling.

Selected resize mode can disable the item options 'Placement' and 'Image rotation'. The *Image rotation* is active for the resize mode 'Zoom' and 'Clip'.


With *Placement* you can select the position of the image inside it's frame. The **Search directories** area allows you to add and remove directories with images in SVG format to the picture database. A preview of the pictures found in the selected directories is shown in a pane and can be used to select and set the image source.

Images can be rotated with the *Image rotation* field. Activating the *Sync with map* checkbox synchronizes the rotation of a picture in the QGIS map canvas (i.e., a rotated north arrow) with the appropriate Print Composer image.

It is also possible to select a north arrow directly. If you first select a north arrow image from **Search directories** and then use the browse button  of the field *Image source*, you can now select one of the north arrow from the list as displayed in [figure_composer_image_2](#).

Nota: Many of the north arrows do not have an 'N' added in the north arrow, this is done on purpose for languages that do not use an 'N' for North, so they can use another letter.

18.3.4 The Legend item

To add a map legend, click the  Add new legend icon, place the element with the left mouse button on the Print Composer canvas and position and customize the appearance in the legend *Item Properties* tab.

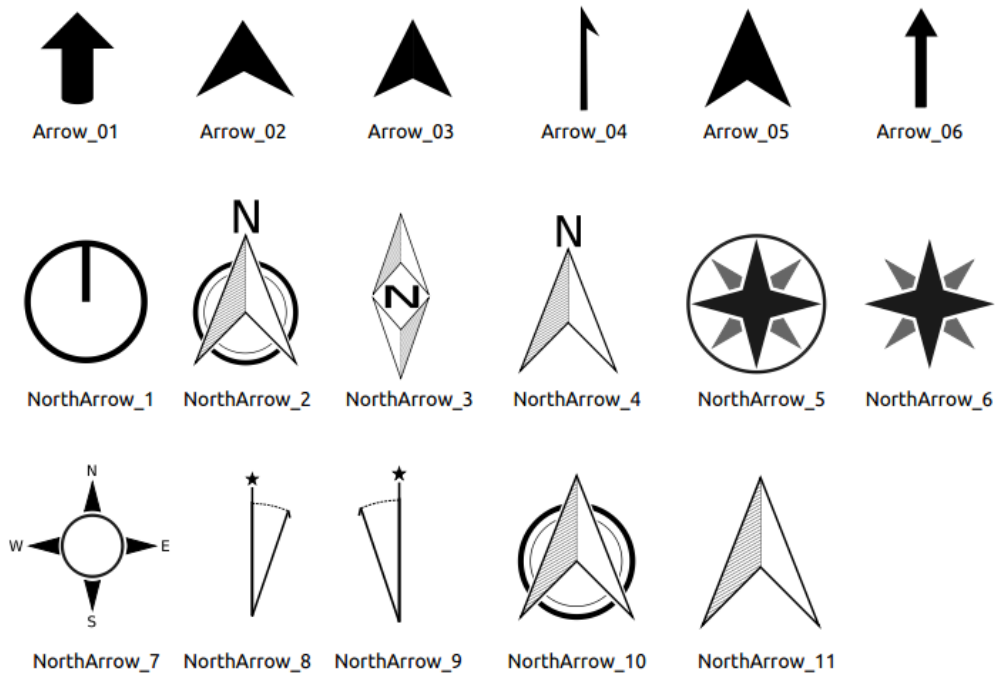


Figure 18.13: North arrows available for selection in provided SVG library

The *Item properties* of a legend item tab provides the following functionalities (see [figure_composer_legend_1](#)):

Propriedades principais

The *Main properties* dialog of the legend *Item Properties* tab provides the following functionalities (see [figure_composer_legend_2](#)):

In Main properties you can:

- Change the title of the legend.
- Set the title alignment to Left, Center or Right.
- You can choose which *Map* item the current legend will refer to in the select list.
- You can wrap the text of the legend title on a given character.

Itens Legenda

The *Legend items* dialog of the legend *Item Properties* tab provides the following functionalities (see [figure_composer_legend_3](#)):

- The legend will be updated automatically if *Auto-update* is checked. When *Auto-update* is unchecked this will give you more control over the legend items. The icons below the legend items list will be activated.
- The legend items window lists all legend items and allows you to change item order, group layers, remove and restore items in the list, edit layer names and add a filter.
 - The item order can be changed using the **[Up]** and **[Down]** buttons or with ‘drag-and-drop’ functionality. The order can not be changed for WMS legend graphics.
 - Use the **[Add group]** button to add a legend group.
 - Use the **[plus]** and **[minus]** button to add or remove layers.

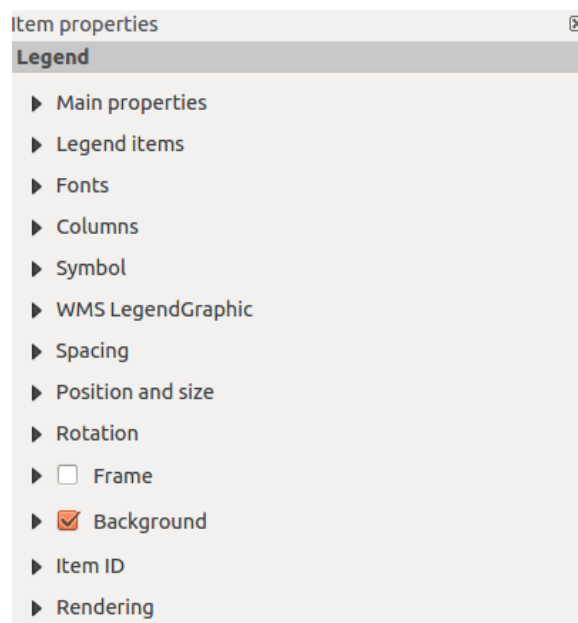


Figure 18.14: Propriedades do Separador da Legenda 🐧

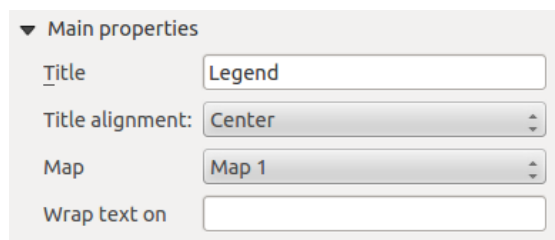


Figure 18.15: Janela das Propriedades principais da Legenda 🐧

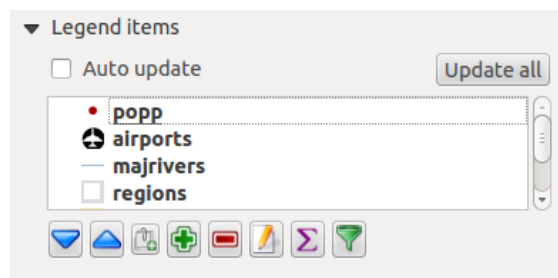


Figure 18.16: Legenda da Janela dos itens da Legenda 🐧

- The **[Edit]** button is used to edit the layer-, groupname or title, first you need to select the legend item.
- The **[Sigma]** button adds a feature count for each vector layer.
- Use the **[filter]** button to filter the legend by map content, only the legend items visible in the map will be listed in the legend.

After changing the symbology in the QGIS main window, you can click on **[Update All]** to adapt the changes in the legend element of the Print Composer.

Fonts, Columns, Symbol

The *Fonts*, *Columns* and *Symbol* dialogs of the legend *Item Properties* tab provide the following functionalities (see figure_composer_legend_4):

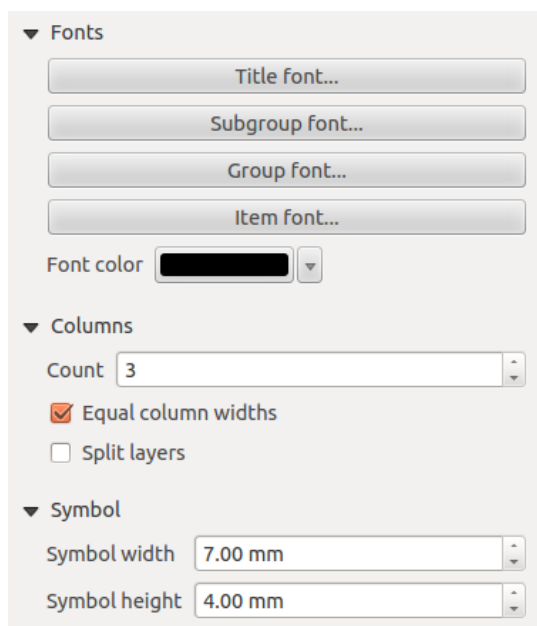



Figure 18.17: Legenda da Janela Fontes, Colunas, Símbolos e Espaçamento 

- Pode mudar a fonte do título, grupo, subgrupo, e item (camada) no item legenda. Clique no botão da categoria para abrir a janela de **Selecionar fonte**.
- You provide the labels with a **Color** using the advanced color picker, however the selected color will be given to all font items in the legend..
- Legend items can be arranged over several columns. Set the number of columns in the *Count* field.
 - *Equal column widths* sets how legend columns should be adjusted.
 - The *Split layers* option allows a categorized or a graduated layer legend to be divided between columns.
- You can change the width and height of the legend symbol in this dialog.

WMS LegendGraphic and Spacing

The *WMS LegendGraphic* and *Spacing* dialogs of the legend *Item Properties* tab provide the following functionalities (see figure_composer_legend_5):

When you have added a WMS layer and you insert a legend composer item, a request will be send to the WMS server to provide a WMS legend. This Legend will only be shown if the WMS server provides the GetLegendGraphic capability. The WMS legend content will be provided as a raster image.

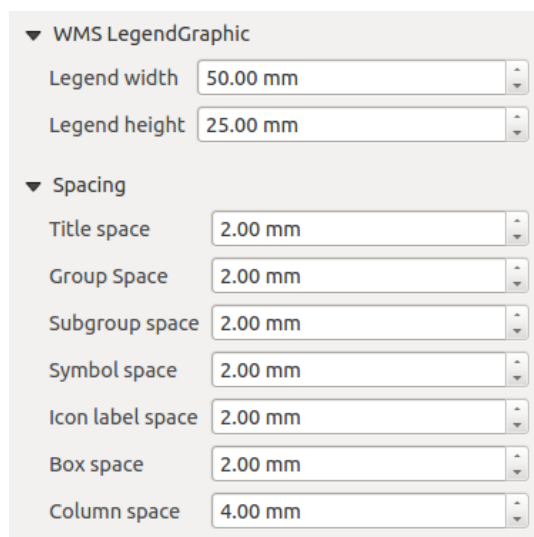



Figure 18.18: WMS LegendGraphic Dialogs 

WMS LegendGraphic is used to be able to adjust the *Legend width* and the *Legend height* of the WMS legend raster image.

Spacing around title, group, subgroup, symbol, icon label, box space or column space can be customized through this dialog.

18.3.5 The Scale Bar item

To add a scale bar, click the  Add new scalebar icon, place the element with the left mouse button on the Print Composer canvas and position and customize the appearance in the scale bar *Item Properties* tab.

The *Item properties* of a scale bar item tab provides the following functionalities (see [figure_composer_scalebar_1](#)):

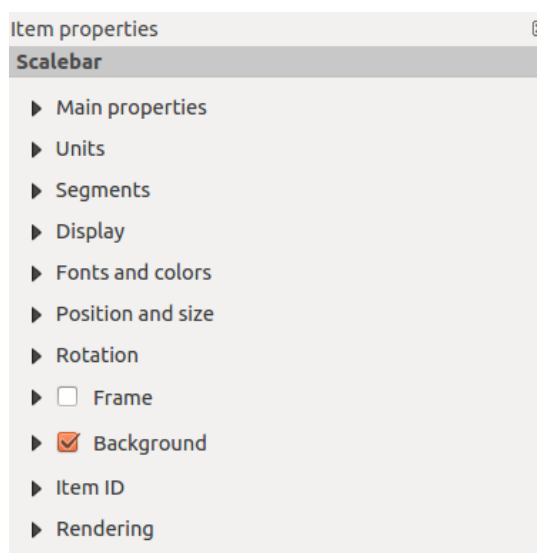


Figure 18.19: Scale Bar Item properties Tab 

Propriedades principais

The *Main properties* dialog of the scale bar *Item Properties* tab provides the following functionalities (see [figure_composer_scalebar_2](#)):

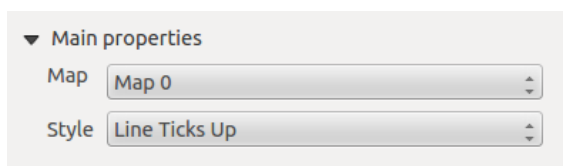


Figure 18.20: Scale Bar Main properties Dialog 

- First, choose the map the scale bar will be attached to.
- Then, choose the style of the scale bar. Six styles are available:
 - **Single box** and **Double box** styles, which contain one or two lines of boxes alternating colors.
 - **Middle, Up** or **Down** line ticks.
 - **Numeric**, where the scale ratio is printed (i.e., 1:50000).

Unidades e Segmentos

The *Units* and *Segments* dialogs of the scale bar *Item Properties* tab provide the following functionalities (see [figure_composer_scalebar_3](#)):

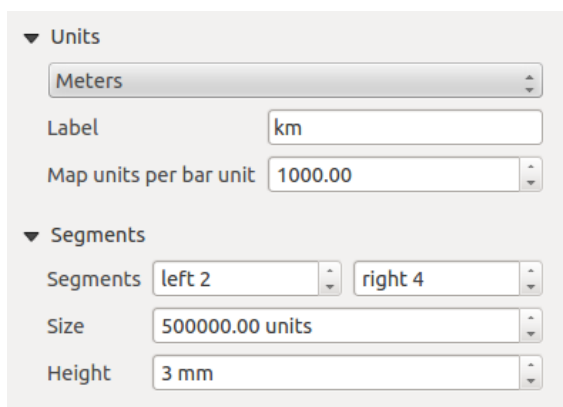



Figure 18.21: Scale Bar Units and Segments Dialogs 

In these two dialogs, you can set how the scale bar will be represented.

- Select the map units used. There are four possible choices: **Map Units** is the automated unit selection; **Meters**, **Feet** or **Nautical Miles** force unit conversions.
- The *Label* field defines the text used to describe the units of the scale bar.
- The *Map units per bar unit* allows you to fix the ratio between a map unit and its representation in the scale bar.
- You can define how many *Segments* will be drawn on the left and on the right side of the scale bar, and how long each segment will be (*Size* field). *Height* can also be defined.

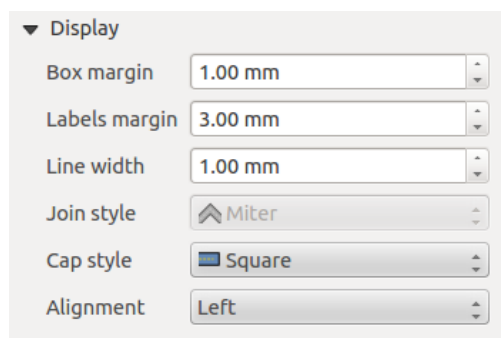


Figure 18.22: Scale Bar Display 

Display

The *Display* dialog of the scale bar *Item Properties* tab provide the following functionalities (see [figure_composer_scalebar_4](#)):

You can define how the scale bar will be displayed in its frame.

- *Box margin* : space between text and frame borders
- *Labels margin* : space between text and scale bar drawing
- *Line width* : line width of the scale bar drawing
- *Join style* : Corners at the end of scalebar in style Bevel, Rounded or Square (only available for Scale bar style Single Box & Double Box)
- *Cap style* : End of all lines in style Square, Round or Flat (only available for Scale bar style Line Ticks Up, Down and Middle)
- *Alignment* : Puts text on the left, middle or right side of the frame (works only for Scale bar style Numeric)

Fonts and colors

The *Fonts and colors* dialog of the scale bar *Item Properties* tab provide the following functionalities (see [figure_composer_scalebar_5](#)):

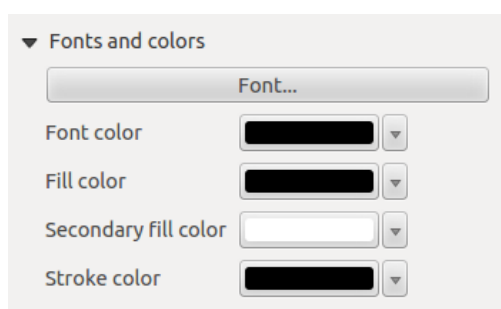


Figure 18.23: Scale Bar Fonts and colors Dialogs 



You can define the fonts and colors used for the scale bar.

- Use the **[Font]** button to set the font
- *Font color*: set the font color
- *Fill color*: set the first fill color
- *Secondary fill color*: set the second fill color

- *Stroke color*: set the color of the lines of the Scale Bar

Fill colors are only used for scale box styles Single Box and Double Box. To select a color you can use the list option using the dropdown arrow to open a simple color selection option or the more advanced color selection option, that is started when you click in the colored box in the dialog.

18.3.6 The Basic Shape Items

To add a basic shape (ellipse, rectangle, triangle), click the  Add basic shape icon or the  Add Arrow icon, place the element holding down the left mouse. Customize the appearance in the *Item Properties* tab.

When you also hold down the `Shift` key while placing the basic shape you can create a perfect square, circle or triangle.

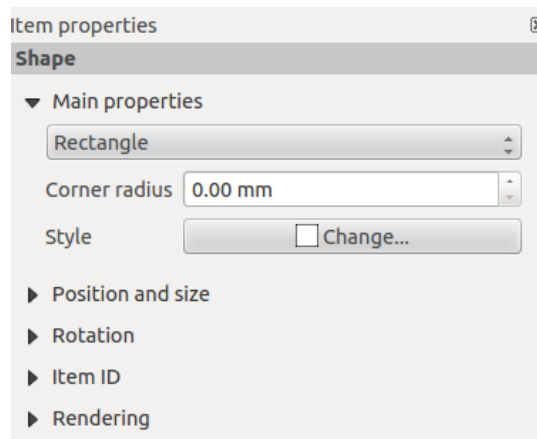



Figure 18.24: Separador de propriedades da Forma 


The *Shape* item properties tab allows you to select if you want to draw an ellipse, rectangle or triangle inside the given frame.

You can set the style of the shape using the advanced symbol style dialog with which you can define its outline and fill color, fill pattern, use markers etcetera.

For the rectangle shape, you can set the value of the corner radius to round of the corners.

Nota: Unlike other items, you can not style the frame or the background color of the frame.

18.3.7 The Arrow item

To add an arrow, click the  Add Arrow icon, place the element holding down the left mouse button and drag a line to draw the arrow on the Print Composer canvas and position and customize the appearance in the scale bar *Item Properties* tab.

When you also hold down the `Shift` key while placing the arrow, it is placed in an angle of exactly 45° .

The arrow item can be used to add a line or a simple arrow that can be used, for example, to show the relation between other print composer items. To create a north arrow, the image item should be considered first. QGIS has a set of North arrows in SVG format. Furthermore you can connect an image item with a map so it can rotate automatically with the map (see [the_image_item](#)).

Item Properties

The *Arrow* item properties tab allows you to configure an arrow item.

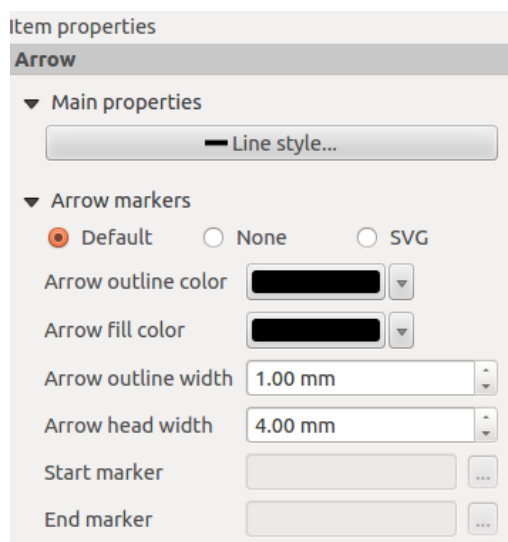



Figure 18.25: Separador das propriedades da Seta 

The [**Line style ...**] button can be used to set the line style using the line style symbol editor.

In *Arrows markers* you can select one of three radio buttons.

- *Default* : To draw a regular arrow, gives you options to style the arrow head
- *None* : To draw a line without arrow head
- *SVG Marker* : To draw a line with an *SVG Start marker* and/or *End marker*

For *Default* Arrow marker you can use following options to style the arrow head.


- *Arrow outline color* : Set the outline color of the arrow head
- *Arrow fill color* : Set the fill color of the arrow head
- *Arrow outline width* : Set the outline width of the arrow head
- *Arrow head width*: Set the size of the arrow head

For *SVG Marker* you can use following options.

- *Start marker* : Choose an SVG image to draw at the beginning of the line
- *End marker* : Choose an SVG image to draw at the end of the line
- *Arrow head width*: Sets the size of Start and/or End marker

SVG images are automatically rotated with the line. The color of the SVG image can not be changed.

18.3.8 The Attribute Table item

It is possible to add parts of a vector attribute table to the Print Composer canvas: Click the  Add attribute table icon, place the element with the left mouse button on the Print Composer canvas, and position and customize the appearance in the *Item Properties* tab.

The *Item properties* of an attribute table item tab provides the following functionalities (see [figure_composer_table_1](#)):

Propriedades principais

The *Main properties* dialogs of the attribute table *Item Properties* tab provide the following functionalities (see [figure_composer_table_2](#)):

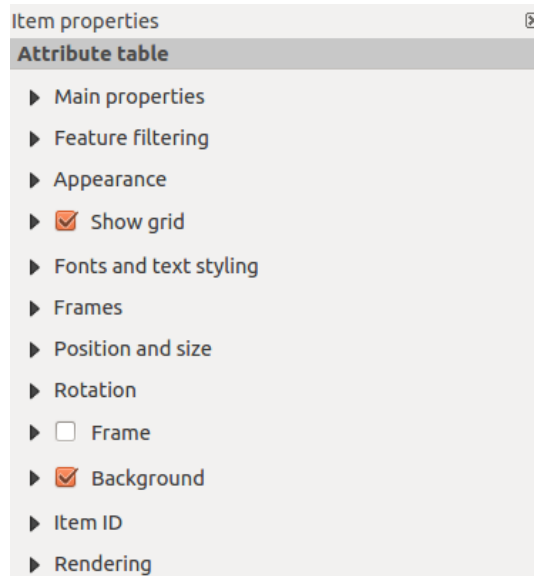



Figure 18.26: Attribute table Item properties Tab 

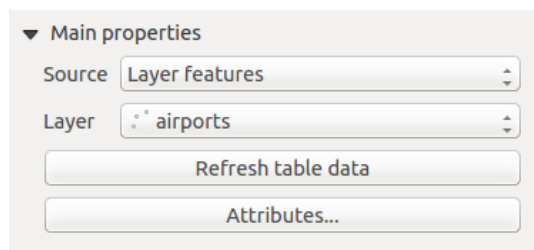



Figure 18.27: Attribute table Main properties Dialog 

- For *Source* you can normally select only 'Layer features'.
- With *Layer* you can choose from the vector layers loaded in the project.
- The button **[Refresh table data]** can be used to refresh the table when the actual contents of the table has changed.
- In case you activated the *Generate an atlas* option in the *Atlas generation* tab, there are two additional *Source* possible: 'Current atlas feature' (see [figure_composer_table_2b](#)) and 'Relation children' (see [figure_composer_table_2c](#)). Choosing the 'Current atlas feature' you won't see any option to choose the layer, and the table item will only show a row with the attributes from the current feature of the atlas coverage layer. Choosing 'Relation children', an option with the relation name will show up. The 'Relation children' option can only be used if you have defined a relation using your atlas coverage layer as parent, and it will show the children rows of the atlas coverage layer's current feature (for further information about the atlas generation see [atlasgeneration](#)).

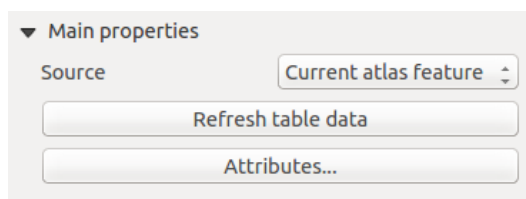



Figure 18.28: Attribute table Main properties for 'Current atlas feature' 

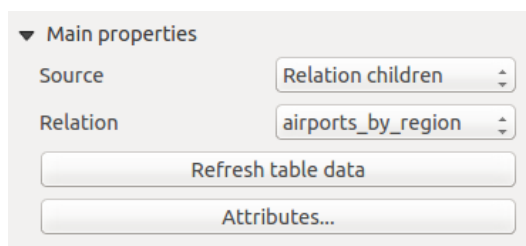




Figure 18.29: Attribute table Main properties for 'Relation children' 

- The button **[Attributes...]** starts the *Select attributes* menu, see [figure_composer_table_3](#), that can be used to change the visible contents of the table. After making changes use the **[OK]** button to apply changes to the table.

In the *Columns* section you can:

- Remove an attribute, just select an attribute row by clicking anywhere in a row and press the minus button to remove the selected attribute.
- Add a new attribute use the plus button. At the end a new empty row appears and you can select empty cell of the column *Attribute*. You can select a field attribute from the list or you can select to build a new attribute using a regular expression ( button). Of course you can modify every already existing attribute by means of a regular expression.
- Use the up and down arrows to change the order of the attributes in the table.
- Select a cel in the Headings column to change the Heading, just type in a new name.
- Select a cel in the Alignment column and you can choose between Left, Center or Right alignment.
- Select a cel in the Width column and you can change it from Automatic to a width in mm, just type a number. When you want to change it back to Automatic, use the cross.
- The **[Reset]** button can always be used to restore it to the original attribute settings.

In the *Sorting* section you can:

- Add an attribute to sort the table with. Select an attribute and set the sorting order to 'Ascending' or 'Descending' and press the plus button. A new line is added to the sort order list.
- select a row in the list and use the up and down button to change the sort priority on attribute level.
- use the minus button to remove an attribute from the sort order list.

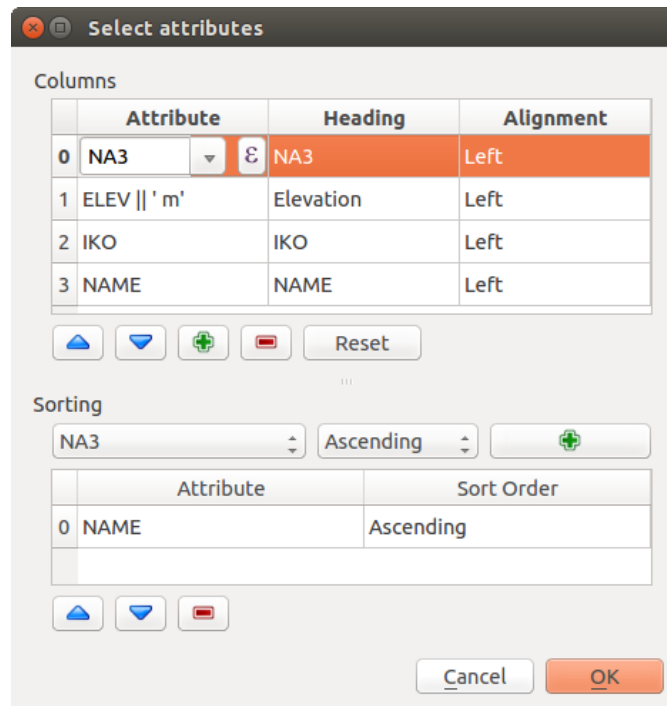


Figure 18.30: Janela Seção de atributos da tabela de atributos 🐧

Feature filtering

The *Feature filtering* dialogs of the attribute table *Item Properties* tab provide the following functionalities (see figure_composer_table_4):

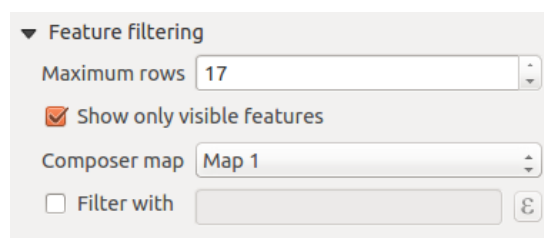



Figure 18.31: Attribute table Feature filtering Dialog 🐧

You can:

- Define the *Maximum rows* to be displayed.
- Activate *Remove duplicate rows from table* to show unique records only.
- Activate *Show only visible features within a map* and select the corresponding *Composer map* to display the attributes of features only visible on selected map.
- Activate *Show only features intersecting Atlas feature* is only available when *Generate an atlas* is activated. When activated it will show a table with only the features shown on the map of that particular page of the atlas.

- Activate *Filter with* and provide a filter by typing in the input line or insert a regular expression using the given  expression button. A few examples of filtering statements you can use when you have loaded the airports layer from the Sample dataset:

- ELEV > 500
- NAME = ' ANIAK'
- NAME NOT LIKE ' AN%
- regexp_match(attribute(\$currentfeature, 'USE') , '[i]')

The last regular expression will include only the airports that have a letter 'i' in the attribute field 'USE'.

Appearance

The *Appearance* dialogs of the attribute table *Item Properties* tab provide the following functionalities (see [figure_composer_table_5](#)):

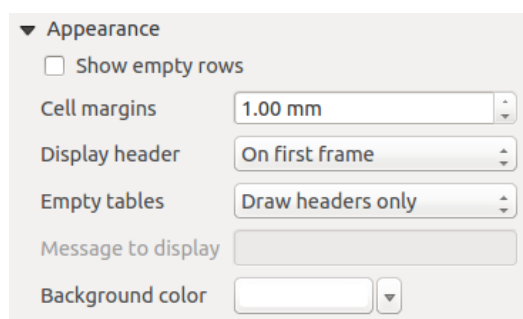



Figure 18.32: Attribute table appearance Dialog 

- Click *Show empty rows* to make empty entries in the attribute table visible.
- With *Cell margins* you can define the margin around text in each cell of the table.
- With *Display header* you can select from a list one of 'On first frame', 'On all frames' default option, or 'No header'.
- The option *Empty table* controls what will be displayed when the result selection is empty.
 - **Draw headers only**, will only draw the header except if you have chosen 'No header' for *Display header*.
 - **Hide entire table**, will only draw the background of the table. You can activate *Don't draw background if frame is empty* in *Frames* to completely hide the table.
 - **Draw empty cells**, will fill the attribute table with empty cells, this option can also be used to provide additional empty cells when you have a result to show!
 - **Show set message**, will draw the header and adds a cell spanning all columns and display a message like 'No result' that can be provided in the option *Message to display*
- The option *Message to display* is only activated when you have selected **Show set message** for *Empty table*. The message provided will be shown in the table in the first row, when the result is an empty table.
- With *Background color* you can set the background color of the table.

Show grid

The *Show grid* dialog of the attribute table *Item Properties* tab provide the following functionalities (see [figure_composer_table_6](#)):

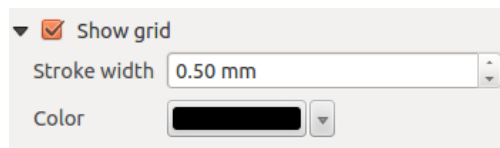



Figure 18.33: Attribute table Show grid Dialog 

- Activate *Show grid* when you want to display the grid, the outlines of the table cells.
- With *Stroke width* you can set the thickness of the lines used in the grid.
- The *Color* of the grid can be set using the color selection dialog.

Fonts and text styling

The *Fonts and text styling* dialog of the attribute table *Item Properties* tab provide the following functionalities (see [figure_composer_table_7](#)):

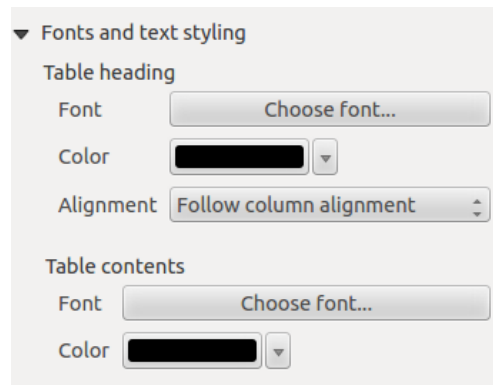


Figure 18.34: Attribute table Fonts and text styling Dialog 

- You can define *Font* and *Color* for *Table heading* and *Table contents*.
- For *Table heading* you can additionally set the *Alignment* and choose from *Follow column alignment*, *Left*, *Center* or *Right*. The column alignment is set using the *Select Attributes* dialog (see [Figure_composer_table_3](#)).

Frames

The *Frames* dialog of the attribute table *Item Properties* tab provide the following functionalities (see [figure_composer_table_8](#)):

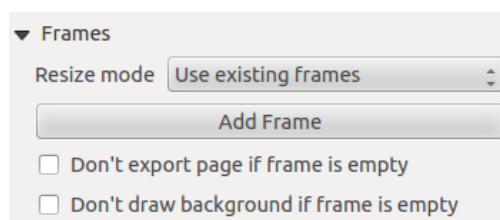




Figure 18.35: Attribute table Frames Dialog 

- With *Resize mode* you can select how to render the attribute table contents:
 - *Use existing frames* displays the result in the first frame and added frames only.
 - *Extent to next page* will create as many frames (and corresponding pages) as necessary to display the full selection of attribute table. Each frame can be moved around on the layout. If you resize a frame, the resulting table will be divided up between the other frames. The last frame will be trimmed to fit the table.
 - *Repeat until finished* will also create as many frames as the *Extent to next page* option, except all frames will have the same size.
- Use the **[Add Frame]** button to add another frame with the same size as selected frame. The result of the table that will not fit in the first frame will continue in the next frame when you use the *Resize mode Use existing frames*.
- Activate *Don't export page if frame is empty* prevents the page to be exported when the table frame has no contents. This means all other composer items, maps, scalebars, legends etc. will not be visible in the result.
- Activate *Don't draw background if frame is empty* prevents the background to be drawn when the table frame has no contents.

18.3.9 The HTML frame item

It is possible to add a frame that displays the contents of a website or even create and style your own HTML page and display it!

Click the  **Add HTML frame** icon, place the element by dragging a rectangle holding down the left mouse button on the Print Composer canvas and position and customize the appearance in the *Item Properties* tab (see [figure_composer_html_1](#)).

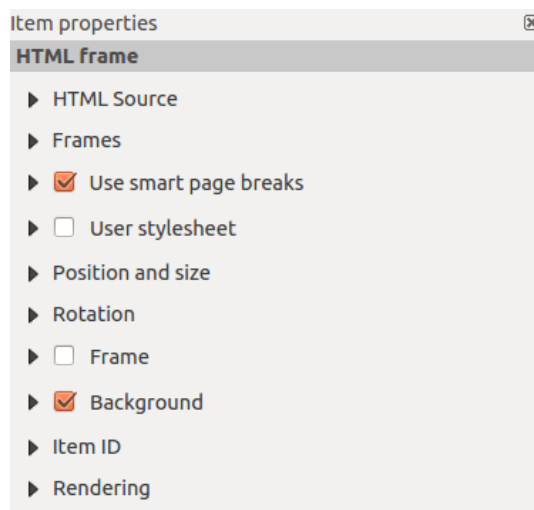



Figure 18.36: HTML frame, the item properties Tab 

HTML Source

As an HTML source, you can either set a URL and activate the URL radiobutton or enter the HTML source directly in the textbox provided and activate the Source radiobutton.

The *HTML Source* dialog of the HTML frame *Item Properties* tab provides the following functionalities (see [figure_composer_html_2](#)):

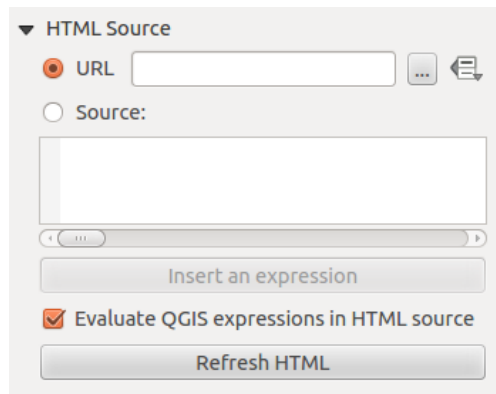



Figure 18.37: HTML frame, the HTML Source properties 🐧

- In *URL* you can enter the URL of a webpage you copied from your internet browser or select an HTML file using the browse button . There is also the option to use the Data defined override button, to provide an URL from the contents of an attribute field of a table or using a regular expression.
- In *Source* you can enter text in the textbox with some HTML tags or provide a full HTML page.
- The **[insert an expression]** button can be used to insert an expression like [%Year(\$now)%] in the Source textbox to display the current year. This button is only activated when radiobutton *Source* is selected. After inserting the expression click somewhere in the textbox before refreshing the HTML frame, otherwise you will lose the expression.
- Activate *Evaluate QGIS expressions in HTML code* to see the result of the expression you have included, otherwise you will see the expression instead.
- Use the **[Refresh HTML]** button to refresh the HTML frame(s) to see the result of changes.

Frames

The *Frames* dialog of the HTML frame *Item Properties* tab provides the following functionalities (see [figure_composer_html_3](#)):

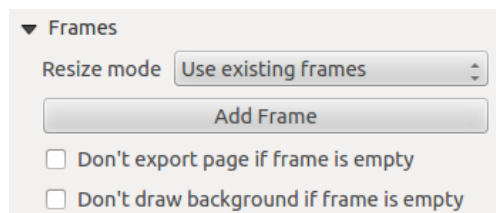


Figure 18.38: HTML frame, the Frames properties 🐧

- With *Resize mode* you can select how to render the HTML contents:
 - *Use existing frames* displays the result in the first frame and added frames only.
 - *Extent to next page* will create as many frames (and corresponding pages) as necessary to render the height of the web page. Each frame can be moved around on the layout. If you resize a frame, the webpage will be divided up between the other frames. The last frame will be trimmed to fit the web page.
 - *Repeat on every page* will repeat the upper left of the web page on every page in frames of the same size.
 - *Repeat until finished* will also create as many frames as the *Extend to next page* option, except all frames will have the same size.

- Use the **[Add Frame]** button to add another frame with the same size as selected frame. If the HTML page that will not fit in the first frame it will continue in the next frame when you use *Resize mode* or *Use existing frames*.
- Activate *Don't export page if frame is empty* prevents the map layout from being exported when the frame has no HTML contents. This means all other composer items, maps, scalebars, legends etc. will not be visible in the result.
- Activate *Don't draw background if frame is empty* prevents the HTML frame being drawn if the frame is empty.

Use smart page breaks and User style sheet

The *Use smart page breaks* dialog and *Use style sheet* dialog of the HTML frame *Item Properties* tab provides the following functionalities (see [figure_composer_html_4](#)):

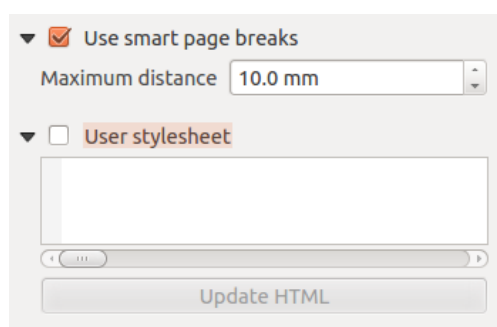



Figure 18.39: HTML frame, Use smart page breaks and User stylesheet properties 


- Activate *Use smart page breaks* to prevent the html frame contents from breaking mid-way a line of text so it continues nice and smooth in the next frame.
- Set the *Maximum distance* allowed when calculating where to place page breaks in the html. This distance is the maximum amount of empty space allowed at the bottom of a frame after calculating the optimum break location. Setting a larger value will result in better choice of page break location, but more wasted space at the bottom of frames. This is only used when *Use smart page breaks* is activated.
- Activate *User stylesheet* to apply HTML styles that often is provided in cascading style sheets. An example of style code is provide below to set the color of `<h1>` header tag to green and set the font and fontsize of text included in paragraph tags `<p>`.

```
h1 {color: #00ff00;
}
p {font-family: "Times New Roman", Times, serif;
font-size: 20px;
}
```

- Use the **[Update HTML]** button to see the result of the stylesheet settings.

18.4 Manage items


18.4.1 Size and position

Each item inside the Composer can be moved/resized to create a perfect layout. For both operations the first step is to activate the  *Select/Move item* tool and to click on the item; you can then move it using the mouse while holding the left button. If you need to constrain the movements to the horizontal or the vertical axis, just hold the *Shift*

while moving the mouse. If you need a better precision, you can move a selected item using the `Arrow` keys on the keyboard; if the movement is too slow, you can speed up it by holding `Shift`.

A selected item will show squares on its boundaries; moving one of them with the mouse, will resize the item in the corresponding direction. While resizing, holding `Shift` will maintain the aspect ratio. Holding `Alt` will resize from the item center.

The correct position for an item can be obtained using snapping to grid or smart guides. Guides are set by clicking and dragging in the rulers. Guides are moved by clicking in the ruler, level with the guide and dragging to a new place. To delete a guide move it off the canvas. If you need to disable the snap on the fly just hold `Ctrl` while moving the mouse.

You can choose multiple items with the  `Select/Move item` button. Just hold the `Shift` button and click on all the items you need. You can then resize/move this group just like a single item.


Once you have found the correct position for an item, you can lock it by using the items on the toolbar or ticking the box next to the item in the *Items* tab. Locked items are **not** selectable on the canvas.


Locked items can be unlocked by selecting the item in the *Items* tab and unchecking the tickbox or you can use the icons on the toolbar.

To unselect an item, just click on it holding the `Shift` button.

Inside the *Edit* menu, you can find actions to select all the items, to clear all selections or to invert the current selection.

18.4.2 Alignment

Raising or lowering functionalities for elements are inside the  `Raise selected items` pull-down menu. Choose an element on the Print Composer canvas and select the matching functionality to raise or lower the selected element compared to the other elements (see [table_composer_1](#)). This order is shown in the *Items* tab. You can also raise or lower objects in the *Items* tab by clicking and dragging an object's label in this list.

There are several alignment functionalities available within the  `Align selected items` pull-down menu (see [table_composer_1](#)). To use an alignment functionality, you first select some elements and then click on the matching alignment icon. All selected elements will then be aligned within to their common bounding box. When moving items on the Composer canvas, alignment helper lines appear when borders, centers or corners are aligned.



18.4.3 Copy/Cut and Paste items

The print composer includes actions to use the common Copy/Cut/Paste functionality for the items in the layout. As usual first you need to select the items using one of the options seen above; at this point the actions can be found in the *Edit* menu. When using the Paste action, the elements will be pasted according to the current mouse position.

Nota: HTML items can not be copied in this way. As a workaround, use the **[Add Frame]** button in the *Item Properties* tab.

18.5 Ferramentas de Reverter e Restaurar

During the layout process, it is possible to revert and restore changes. This can be done with the revert and restore tools:

-  Revert last change
-  Restore last change

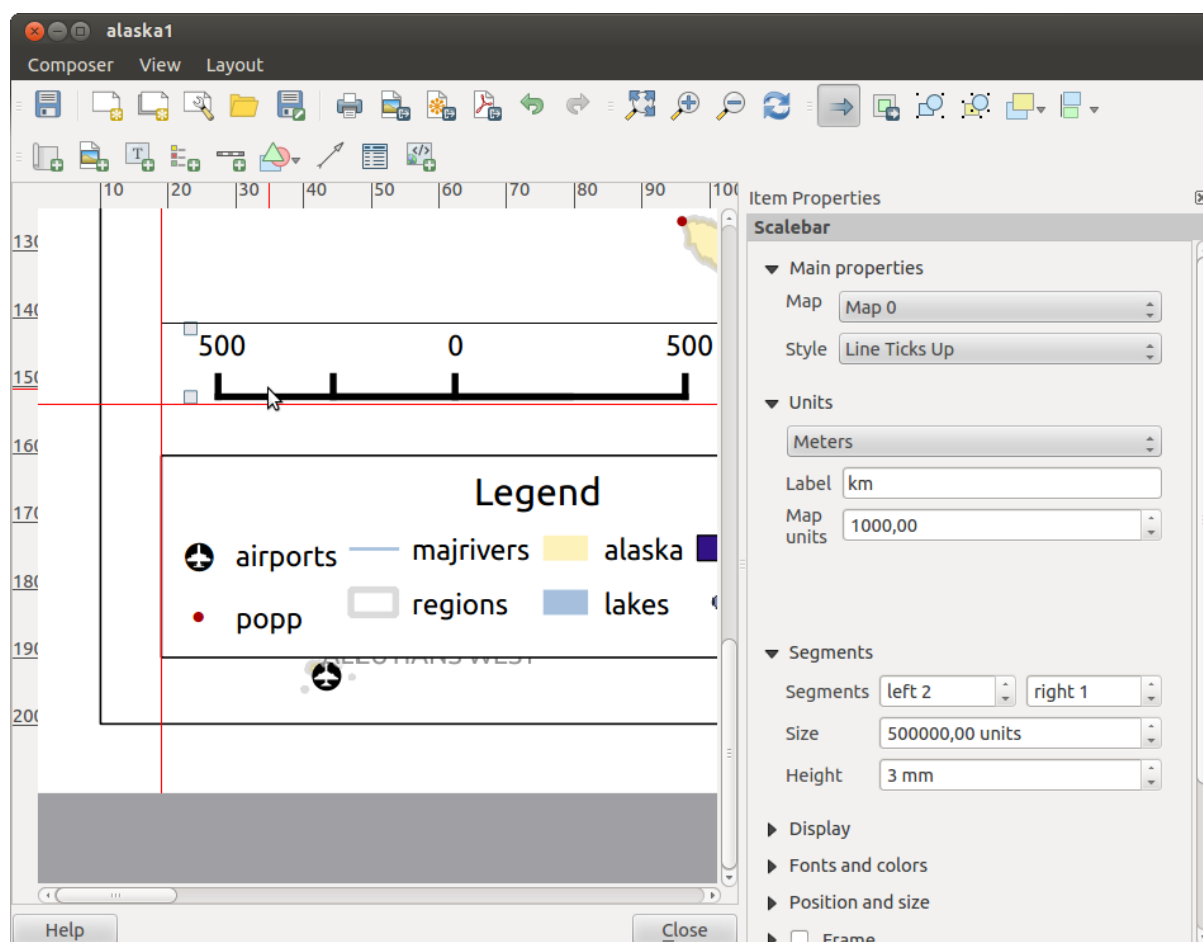


Figure 18.40: Linhas Guia de alinhamento no Compositor de Impressão 

This can also be done by mouse click within the *Command history* tab (see [figure_composer_29](#)).

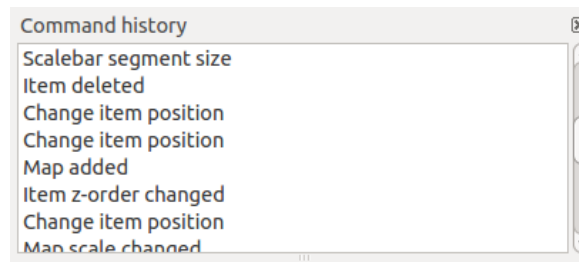


Figure 18.41: Histórico de comandos no Compositor de Impressão 

18.6 Geração de Atlas

The Print Composer includes generation functions that allow you to create map books in an automated way. The concept is to use a coverage layer, which contains geometries and fields. For each geometry in the coverage layer, a new output will be generated where the content of some canvas maps will be moved to highlight the current geometry. Fields associated with this geometry can be used within text labels.

Every page will be generated with each feature. To enable the generation of an atlas and access generation parameters, refer to the *Atlas generation* tab. This tab contains the following widgets (see [Figure_composer_atlas](#)):

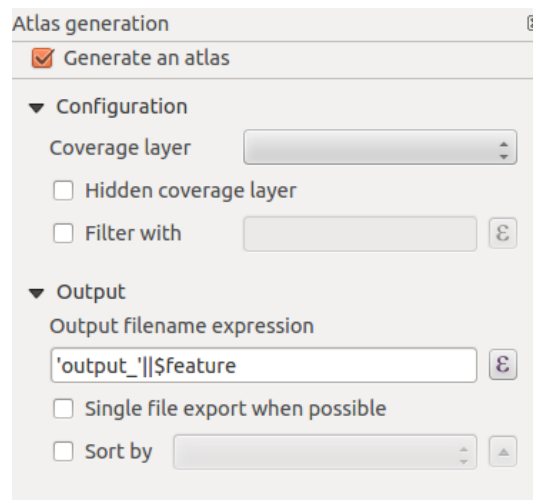




Figure 18.42: Separador de Geração de Atlas 

- *Generate an atlas*, which enables or disables the atlas generation.
- A *Coverage layer*  combo box that allows you to choose the (vector) layer containing the geometries on which to iterate over.
- An optional *Hidden coverage layer* that, if checked, will hide the coverage layer (but not the other ones) during the generation.
- An optional *Filter with* text area that allows you to specify an expression for filtering features from the coverage layer. If the expression is not empty, only features that evaluate to `True` will be selected. The button on the right allows you to display the expression builder.
- A caixa de texto *Expressão do nome do arquivo de saída* que é usada para criar o nome do arquivo para cada geometria se necessária. É baseado em expressões. Este campo é significativo apenas para a renderização de múltiplos arquivos.

- A *Single file export when possible* that allows you to force the generation of a single file if this is possible with the chosen output format (PDF, for instance). If this field is checked, the value of the *Output filename expression* field is meaningless.
- An optional *Sort by* that, if checked, allows you to sort features of the coverage layer. The associated combo box allows you to choose which column will be used as the sorting key. Sort order (either ascending or descending) is set by a two-state button that displays an up or a down arrow.

You can use multiple map items with the atlas generation; each map will be rendered according to the coverage features. To enable atlas generation for a specific map item, you need to check *Controlled by Atlas* under the item properties of the map item. Once checked, you can set:

- A radiobutton *Margin around feature* that allows you to select the amount of space added around each geometry within the allocated map. Its value is meaningful only when using the auto-scaling mode.
- A *Predefined scale* (best fit). It will use the best fitting option from the list of predefined scales in your project properties settings (see *Project -> Project Properties -> General -> Project Scales* to configure these predefined scales).
- A *Fixed scale* that allows you to toggle between auto-scale and fixed-scale mode. In fixed-scale mode, the map will only be translated for each geometry to be centered. In auto-scale mode, the map's extents are computed in such a way that each geometry will appear in its entirety.

18.6.1 Labels


In order to adapt labels to the feature the atlas plugin iterates over, you can include expressions. For example, for a city layer with fields CITY_NAME and ZIPCODE, you could insert this:

```
The area of [% upper(CITY_NAME) || ', ' || ZIPCODE || ' is ' format_number($area/1000000,2) %] km2
```

The information [% upper(CITY_NAME) || ', ' || ZIPCODE || ' is ' format_number(\$area/1000000,2) %] is an expression used inside the label. That would result in the generated atlas as:


The area of PARIS,75001 is 1.94 km2

18.6.2 Data Defined Override Buttons


There are several places where you can use a  Data Defined Override button to override the selected setting. These options are particularly usefull with Atlas Generation.

For the following examples the *Regions* layer of the QGIS sample dataset is used and selected for Atlas Generation. We also assume the paper format *A4 (210X297)* is selected in the *Composition* tab for field *Presets*.


With a *Data Defined Override* button you can dynamically set the paper orientation. When the height (north-south) of the extents of a region is greater than it's width (east-west), you rather want to use *portrait* instead of *landscape* orientation to optimize the use of paper.

In the *Composition* you can set the field *Orientation* and select *Landscape* or *Portrait*. We want to set the orientation dynamically using an expression depending on the region geometry. press the  button of field *Orientation*, select *Edit ...* so the *Expression string builder* dialog opens. Give following expression:


```
CASE WHEN bounds_width($atlasgeometry) > bounds_height($atlasgeometry) THEN 'Landscape' ELSE 'Portrait'
```

Now the paper orients itself automatically for each Region you need to reposition the location of the composer item as well. For the map item you can use the  button of field *Width* to set it dynamically using following expression:

```
(CASE WHEN bounds_width($atlasgeometry) > bounds_height($atlasgeometry) THEN 297 ELSE 210 END) - 10
```


Use the  button of field *Heigth* to provide following expression:

```
(CASE WHEN bounds_width($atlasgeometry) > bounds_height($atlasgeometry) THEN 210 ELSE 297 END) - 1
```

When you want to give a title above map in the center of the page, insert a label item above the map. First use the item properties of the label item to set the horizontal alignment to  *Center*. Next activate from *Reference point* the upper middle checkbox. You can provide following expression for field *X* :

```
(CASE WHEN bounds_width($atlasgeometry) > bounds_height($atlasgeometry) THEN 297 ELSE 210 END) / 2
```

For all other composer items you can set the position in a similar way so they are correctly positioned when page is automatically rotated in portrait or landscape.


Information provided is derived from the excellent blog (in english and portugese) on the Data Defined Override options [Multiple_format_map_series_using_QGIS_2.6](#) .

This is just one example of how you can use Data Defined Overrides.


18.6.3 Preview

Once the atlas settings have been configured and map items selected, you can create a preview of all the pages by clicking on *Atlas* → *Preview Atlas* and using the arrows, in the same menu, to navigate through all the features.

18.6.4 Criação

The atlas generation can be done in different ways. For example, with *Atlas* → *Print Atlas*, you can directly print it. You can also create a PDF using *Atlas* → *Export Atlas as PDF*: The user will be asked for a directory for saving all the generated PDF files (except if the  *Single file export when possible* has been selected). If you need to print just a page of the atlas, simply start the preview function, select the page you need and click on *Composer* → *Print* (or create a PDF).

18.7 Hide and show panels


To maximise the space available to interact with a composition you can use *View* →  *Hide panels* or press F10.

:: note:


It's also possible to switch to a full screen mode to have more space to interact by pressing `:kbd:'F11'` or using `:guilabel:'View --> |checkbox| :guilabel:'Toggle full screen'`.

18.8 Criando um arquivo de Saída

[Figure_composer_output](#) shows the Print Composer with an example print layout, including each type of map item described in the sections above.

Before printing a layout you have the possibility to view your composition without bounding boxes. This can be enabled by deactivating *View* →  *Show bounding boxes* or pressing the shortcut `Ctrl+Shift+B`.

The Print Composer allows you to create several output formats, and it is possible to define the resolution (print quality) and paper size:

- The  *Print* icon allows you to print the layout to a connected printer or a PostScript file, depending on installed printer drivers.

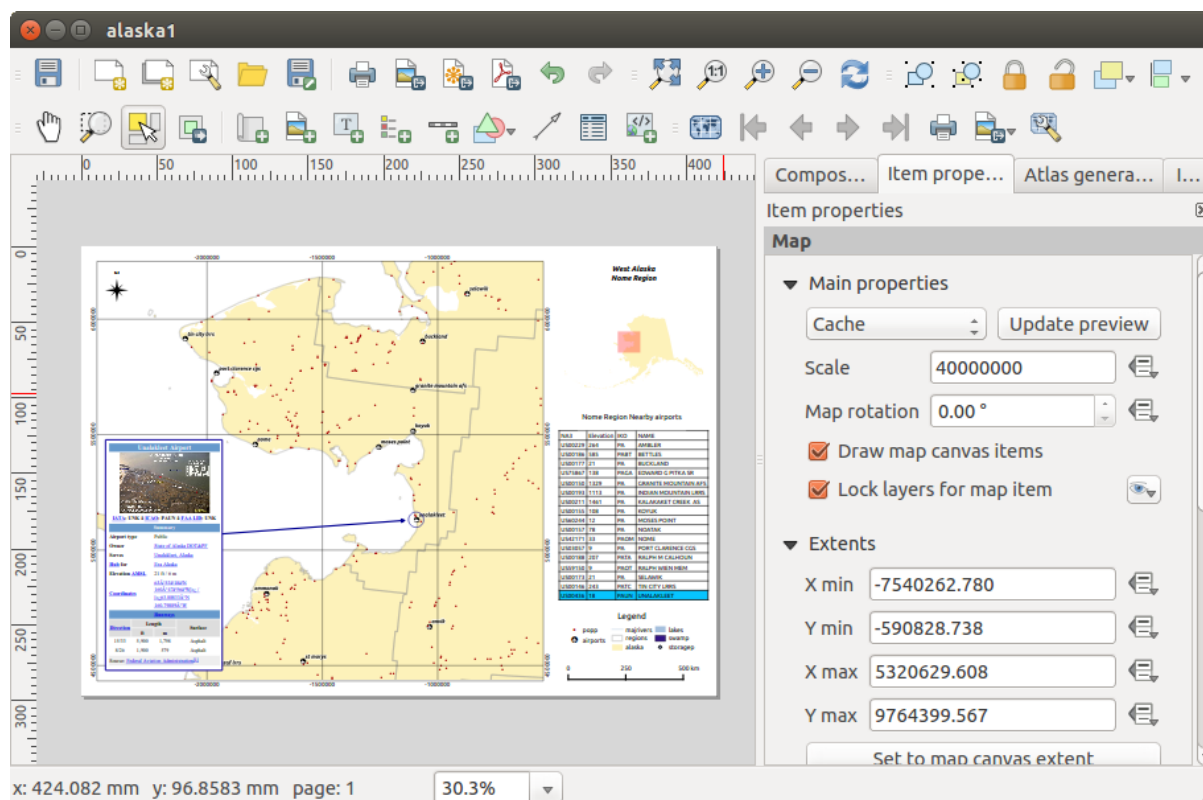





Figure 18.43: Print Composer with map view, legend, image, scale bar, coordinates, text and HTML frame added



- The  **Export as image** icon exports the Composer canvas in several image formats, such as PNG, BPM, TIF, JPG,...
- The  **Export as PDF** saves the defined Print Composer canvas directly as a PDF.
- The  **Export as SVG** icon saves the Print Composer canvas as an SVG (Scalable Vector Graphic).


If you need to export your layout as a **georeferenced image** (i.e., to load back inside QGIS), you need to enable this feature under the Composition tab. Check **World file on** and choose the map item to use. With this option, the 'Export as image' action will also create a world file.

Nota:

- Currently, the SVG output is very basic. This is not a QGIS problem, but a problem with the underlying Qt library. This will hopefully be sorted out in future versions.
- Exporting big rasters can sometimes fail, even if there seems to be enough memory. This is also a problem with the underlying Qt management of rasters.

18.9 Gerir o Compositor

With the  **Save as template** and  **Add items from template** icons, you can save the current state of a Print Composer session as a .qpt template and load the template again in another session.

The  **Composer Manager** button in the QGIS toolbar and in *Composer* → *Composer Manager* allows you to add a new Composer template, create a new composition based on a previously saved template or to manage already

existing templates.

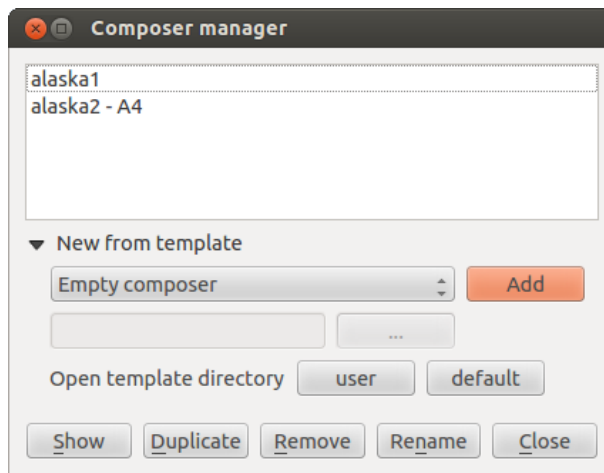





Figure 18.44: O gerenciador do Compositor de Impressão 

By default, the Composer manager searches for user templates in `~/.qgis2/composer_template`.

The  New Composer and  Duplicate Composer buttons in the QGIS toolbar and in *Composer* → *New Composer* and *Composer* → *Duplicate Composer* allow you to open a new Composer dialog, or to duplicate an existing composition from a previously created one.

Finally, you can save your print composition with the  Save Project button. This is the same feature as in the QGIS main window. All changes will be saved in a QGIS project file.

Complementos

19.1 QGIS Plugins

QGIS has been designed with a plugin architecture. This allows many new features and functions to be easily added to the application. Many of the features in QGIS are actually implemented as plugins.

Voce pode gerenciar seus complementos na aba complementos podendo ser aberta em *Complementos > Gerenciador e instalar complementos....*

When a plugin needs to be updated, and if plugins settings have been set up accordingly, QGIS main interface could display a blue link in the status bar to tell you that there are some updates for plugins waiting to be applied.

19.1.1 Diálogo de Complementos

The menus in the Plugins dialog allow the user to install, uninstall and upgrade plugins in different ways. Each plugin have some metadatas displayed in the right panel:

- information if the plugin is experimental
- descrição
- rating vote(s) (you can vote for your preferred plugin!)
- etiquetas
- some useful links as the home page, tracker and code repository
- autor(es)
- versão disponível

Voce pode usar o filtro para pesquisar um complemento específico.



All

Here, all the available plugins are listed, including both core and external plugins. Use [**Upgrade all**] to look for new versions of the plugins. Furthermore, you can use [**Install plugin**], if a plugin is listed but not installed, and [**Uninstall plugin**] as well as [**Reinstall plugin**], if a plugin is installed. If a plugin is installed, it can be de/activated using the checkbox.



Installed

Neste menu, você pode encontrar somente os complementos instalados. Os complementos externos podem ser desinstalados e reinstalados utilizando os botões [**Desinstalar complemento**] e [**Reinstalar complemento**]. Você também pode [**Atualizar todos**].

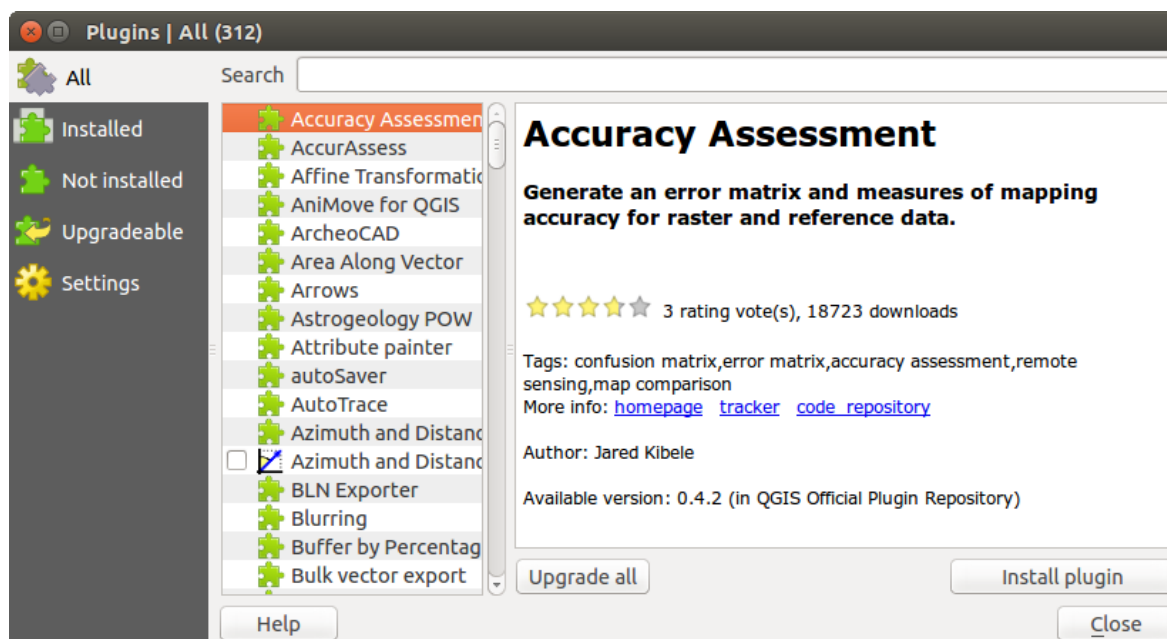


Figure 19.1: The  All menu 

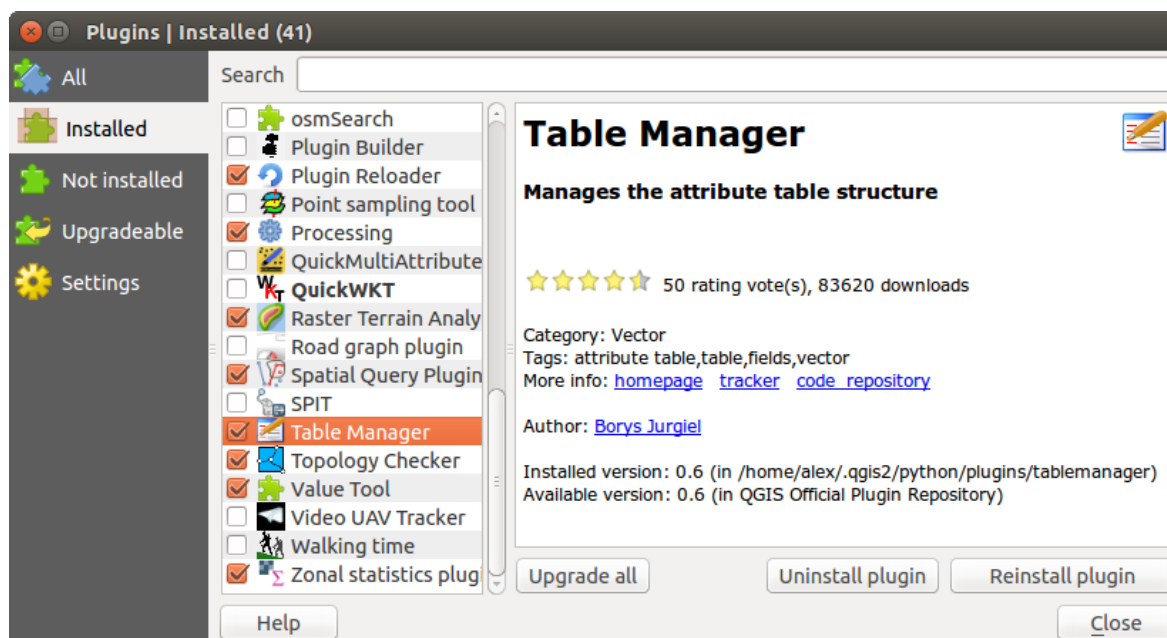




Figure 19.2: The  Installed menu 


 *Não instalados*

This menu lists all plugins available that are not installed. You can use the **[Install plugin]** button to implement a plugin into QGIS.



Figure 19.3: The  *Not installed* menu 

 *Upgradeable*


If you activated *Show also experimental plugins* in the  *Settings* menu, you can use this menu to look for more recent plugin versions. This can be done with the **[Upgrade plugin]** or **[Upgrade all]** buttons.

 *Settings*

Neste menu, você pode definir as seguintes opções:

- *Check for updates on startup*. Whenever a new plugin or a plugin update is available, QGIS will inform you ‘every time QGIS starts’, ‘once a day’, ‘every 3 days’, ‘every week’, ‘every 2 weeks’ or ‘every month’.
- *Show also experimental plugins*. QGIS will show you plugins in early stages of development, which are generally unsuitable for production use.
- *Também mostrar complementos obsoletos*. Estes complementos são obsoletos e geralmente inadequados para uso em produção.

Para adicionar repositórios externos, clique em **[Adicionar...]** na seção de *Repositórios de complementos*. Se você não quer um ou mais repositórios adicionados, eles podem ser desabilitados através do botão **[Editar...]** ou **remover completamente com o botão **[Excluir]****.

The *Search* function is available in nearly every menu (except  *Settings*). Here, you can look for specific plugins.

Dica: Core and external plugins

QGIS plugins are implemented either as **Core Plugins** or **External Plugins**. **Core Plugins** are maintained by the QGIS Development Team and are automatically part of every QGIS distribution. They are written in one of two languages: C++ or Python. **External Plugins** are currently all written in Python. They are stored in external repositories and are maintained by the individual authors.

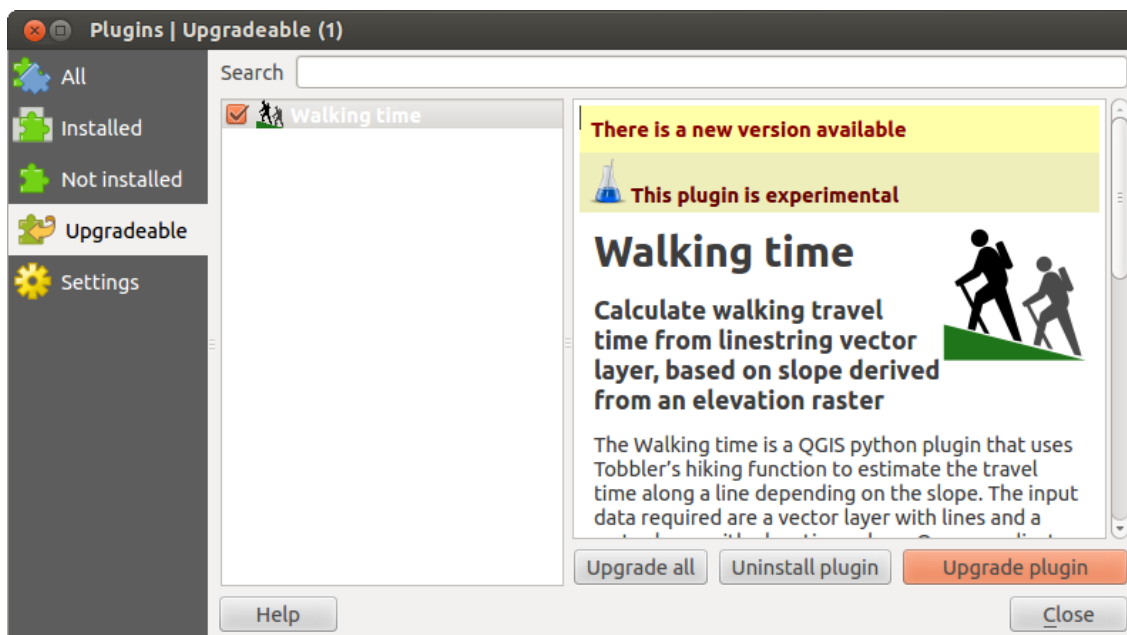


Figure 19.4: The  Upgradeable menu 

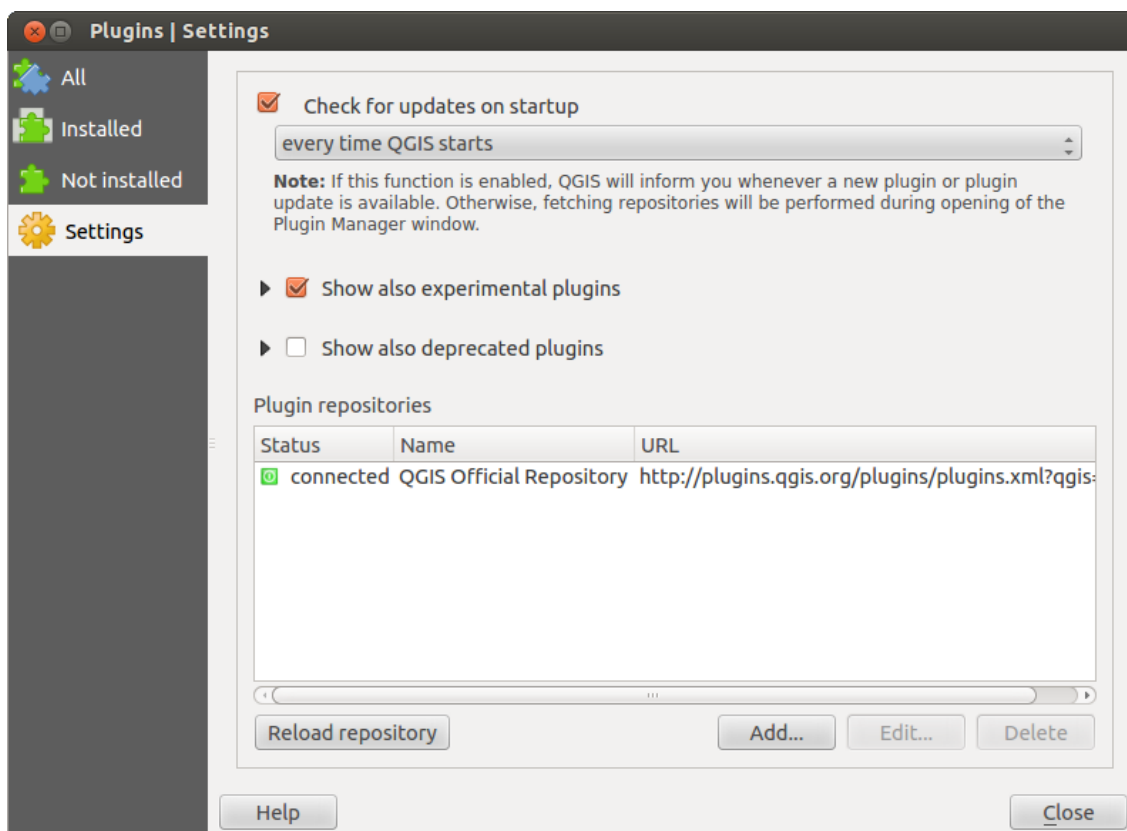


Figure 19.5: The  Settings menu 

Detailed documentation about the usage, minimum QGIS version, home page, authors, and other important information are provided for the 'Official' QGIS Repository at <http://plugins.qgis.org/plugins/>. For other external repositories, documentation might be available with the external plugins themselves. In general, it is not included in this manual.

19.2 Using QGIS Core Plugins

Ícone	Complemento	Descrição	Referência do Manual
	Accuracy Assessment	Generate an error matrix	<i>accuracy</i>
	CadTools	Perform CAD-like functions in QGIS	<i>cadtools</i>
	Captura de Coordenadas	Capture coordenadas com o mouse em diferentes SRC	<i>Complemento de Captura de Coordenadas</i>
	Gerenciador BD	Manage your databases within QGIS	<i>Complemento Gerenciador BD</i>
	Conversor DXF2Shape	Converte do DXF para o formato de arquivo SHP	<i>Complemento dxf2shp</i>
	eVis	Ferramenta de Visualização de Eventos	<i>Complemento eVis</i>
	fTools	Um conjunto de ferramentas vetoriais	<i>Complemento fTools</i>
	Ferramentas GPS	Ferramentas para carregamento e importação de dados GPS	<i>Complemento GPS</i>
	GRASS	Funcionalidade GRASS	<i>Integração com SIG GRASS</i>
	Ferramentas GDAL	Funcionalidade matricial GDAL	<i>Complemento Ferramentas GDAL</i>
	Georeferenciador GDAL	Georeferenciar rasters com GDAL	<i>georeferenciar</i>
	Mapa de Densidade	Criar rasters heatmap para entrar pontos vetoriais	<i>Complemento Mapa de Densidade</i>
	Complemento de Interpolação	Interpolação baseada nos vértices da camada vetorial	<i>Complemento de Interpolação</i>
	Edição Offline	Edição Offline e sincronização com a base de dados	<i>Complemento Edição Offline</i>
	Oracle Spatial GeoRaster	Acesso ao Oracle Spatial GeoRasters	<i>Complemento GeoRaster Espacial Oracle</i>
	Gerenciador de complementos	Gerenciar complementos core e externos	<i>Diálogo de Complementos</i>
	Análise do Terreno Matricial	Computar características geomorfológicas a partir de MDE	<i>Complemento Análise do Terreno</i>
	Complemento caminho mais curto	Análise do Caminho mais curto	<i>Complemento Menor Distância</i>
	SQL Anywhere plugin	Access SQL anywhere DB	<i>sqlanywhere</i>
	Interrogação Espacial	Interrogação espacial nos vetoriais	<i>Complemento de Consulta Espacial</i>
	SPIT	Shapefile to PostgreSQL/PostGIS Import Tool	<i>Complemento SPIT</i>
	Estatísticas Zonal	Calcular estatísticas matriciais a partir de polígonos vetoriais	<i>Complemento Estatística Zonal</i>
	MetaSearch	Interage com os serviços de catálogo de metadados (CSW)	<i>Catálogo do Cliente MetaBusca</i>

19.3 Complemento de Captura de Coordenadas

O complemento de captura de coordenadas é fácil de usar e oferece a possibilidade de visualizar as coordenadas na tela de mapa para dois sistemas de referência de coordenadas selecionados (SRC).

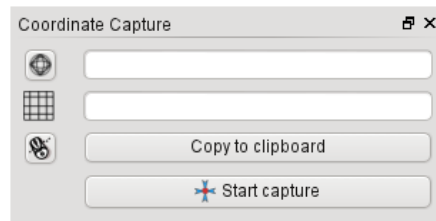









Figure 19.6: Coordinate Capture Plugin 

1. Start QGIS, select  *Project Properties* from the *Settings* (KDE, Windows) or *File* (Gnome, OSX) menu and click on the *Projection* tab. As an alternative, you can also click on the  CRS status icon in the lower right-hand corner of the status bar.
2. Clique na caixa de verificação  *Ativar projeção "on the fly"* e selecione o sistema de coordenadas projetado à sua escolha (veja também *Trabalhando com Projeções*).
3. Ative o complemento captura de coordenadas no Gerenciador de Complementos (veja: ref: *managing_plugins*) e garanta-se que o diálogo seja visível, vá para *Exibir* → *Painéis* e assegure-se que a **lcaixal** :guilabel: *Captura de Coordenadas* esteja habilitada. A caixa de diálogo de captura de coordenar aparece como mostrado na Figura [figure_coordinate_capture_1](#). Alternativamente, você também pode ir para :menuselection: *Vetor* → *Captura de Coordenadas* e ver se a **lcaixal** *Captura de Coordenadas* esteja habilitada.
4. Clique no ícone  Clique para selecionar o SRC para a exibição de coordenadas e selecione um SRC diferente a partir do que selecionou acima.
5. Para iniciar a capturar coordenadas, clique em **[Iniciar captura]**. Pode clicar agora em qualquer sítio do enquadramento do mapa e o módulo irá mostrar as coordenadas em ambos os SRC selecionados.
6. Para habilitar coordenar de rastreamento do mouse, clique no  :sup: ícone *rastreamento do mouse*.
7. Pode também copiar as coordenadas selecionadas para a área de transferência.

19.4 Complemento Gerenciador BD

The DB Manager Plugin is officially part of the QGIS core and is intended to replace the SPIT Plugin and, additionally, to integrate all other database formats supported by QGIS in one user interface. The  DB Manager Plugin provides several features. You can drag layers from the QGIS Browser into the DB Manager, and it will import your layer into your spatial database. You can drag and drop tables between spatial databases and they will get imported. .. [_figure_db_manager](#):

O menu *Base de Dados* permite ligar a uma base de dados existente, para começar a janela de SQL e sair do complemento Gerenciador BD. Quando estiver ligado a uma base de dados existente os menus *Esquema* e *Tabela* apareceram adicionalmente.

O menu *Esquema* inclui ferramentas para criar e apagar esquemas (vazias) e, se estiver topologia disponível (ex.: PostgreSQL 2), para iniciar o *TopoViewer*.

The *Table* menu allows you to create and edit tables and to delete tables and views. It is also possible to empty tables and to move tables from one schema to another. As further functionality, you can perform a VACUUM

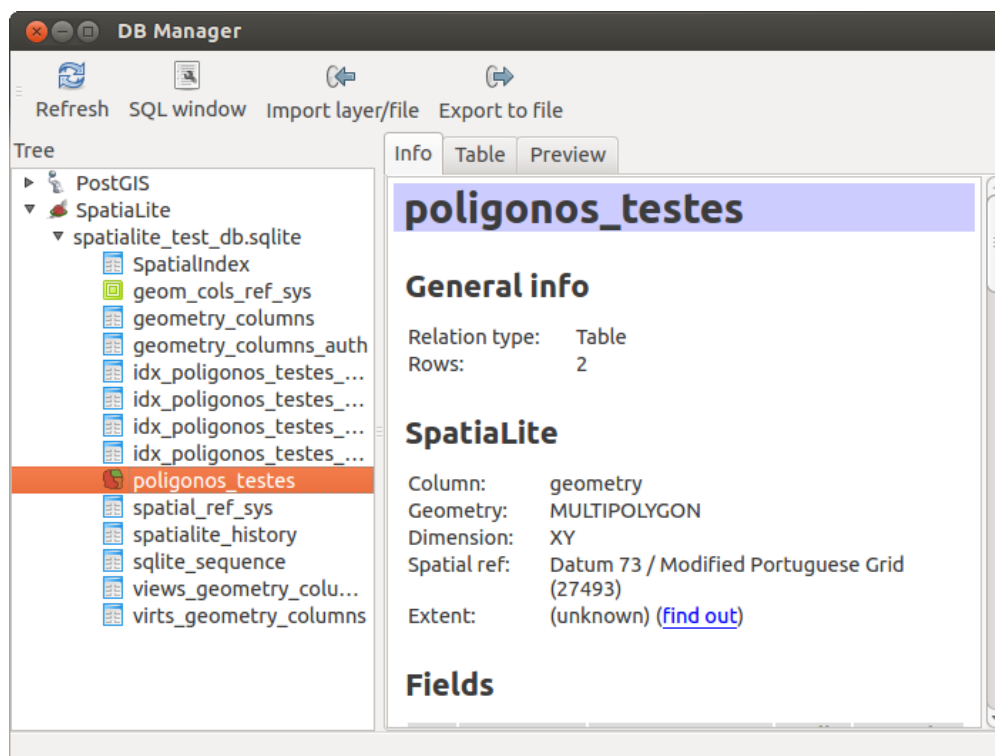


Figure 19.7: DB Manager dialog 

and then an ANALYZE for each selected table. Plain VACUUM simply reclaims space and makes it available for reuse. ANALYZE updates statistics to determine the most efficient way to execute a query. Finally, you can import layers/files, if they are loaded in QGIS or exist in the file system. And you can export database tables to shape with the Export File feature.

The *Tree* window lists all existing databases supported by QGIS. With a double-click, you can connect to the database. With the right mouse button, you can rename and delete existing schemas and tables. Tables can also be added to the QGIS canvas with the context menu.

Se estiver ligado à base de dados, a janela **principal** do Gerenciador BD oferece três separadores. O separador *Informação* fornecem informação sobre a tabela e a sua geometria assim como os campos existentes, restrições e índices. Permite também correr a Análise de Vácuo e criar um índice espacial na tabela selecionada, se não estiver atualmente feita. O separador *Tabela* mostra todos os atributos e o separador *Pré-visualização* renderiza as geometrias como pré-visualização.

19.4.1 Trabalhando com a Janela SQL

You can also use the DB Manager to execute SQL queries against your spatial database and then view the spatial output for queries by adding the results to QGIS as a query layer. It is possible to highlight a portion of the SQL and only that portion will be executed when you press F5 or click the *Execute (F5)* button.

19.5 Complemento dxf2shp

O complemento conversor dxf2shape pode ser usado para converter dados vetoriais DXF para o formato shapefile. Ele requer os seguintes parâmetros a serem especificados antes de executar:

- **Entrada de arquivo DXF:** Digite o caminho para o arquivo DXF que será convertido.
- **Saída de arquivo Shp:** Digite o nome do arquivo shapefile que será criado.

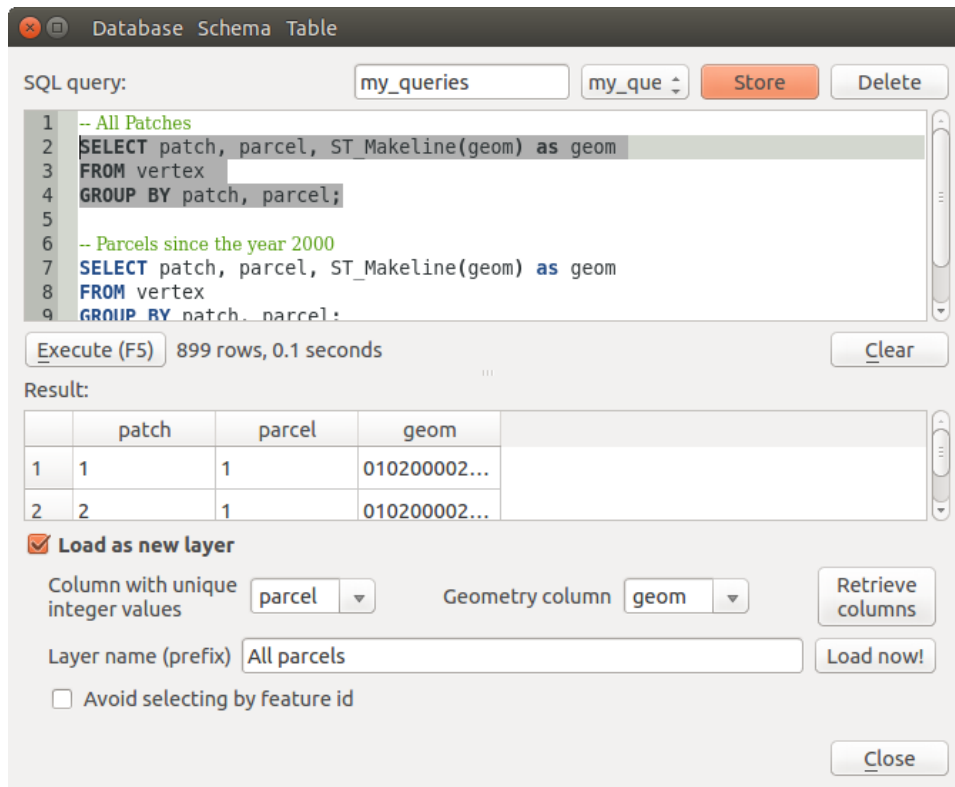


Figure 19.8: Executing SQL queries in the DB Manager SQL window 🐧

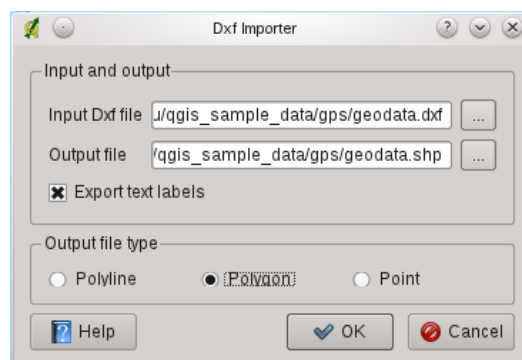



Figure 19.9: Complemento Conversor Dxf2Shape

- **Tipo de arquivo de saída:** Especifique o tipo de geometria do shapefile de saída. Os tipos suportados atualmente são linha, polígono, e ponto.
- **Exportar rótulos de texto:** Se esta opção for ativada, uma camada adicional shapefile tipo ponto será criada, e a tabela DBF associada, irá conter informações sobre os campos “Texto” encontrados no arquivo DXF, e as próprias frases do texto.

19.5.1 Usando o Complemento

1. Start QGIS, load the Dxf2Shape plugin in the Plugin Manager (see *Diálogo de Complementos*) and click on the  icon, which appears in the QGIS toolbar menu. The Dxf2Shape plugin dialog appears, as shown in *Figure_dxf2shape_1*.
2. Digite o arquivo de entrada, um nome para o shapefile de saída e o tipo do shapefile.
3. Marque a caixa *Export text labels* se você deseja criar uma camada extra do tipo pontos com os rótulos.
4. Clique [OK].

19.6 Complemento eVis

(Esta seção é derivada do Horning, N., K. Koy, P. Ersts. 2009. eVis (v1.1.0) Guia do usuário. Museu Americano de História Natural, Centro para Biodiversidade e Conservação. Disponível em <http://biodiversityinformatics.amnh.org/>, e liberada sob a licença GNU FDL.)

The Biodiversity Informatics Facility at the American Museum of Natural History’s (AMNH) Center for Biodiversity and Conservation (CBC) has developed the Event Visualization Tool (eVis), another software tool to add to the suite of conservation monitoring and decision support tools for guiding protected area and landscape planning. This plugin enables users to easily link geocoded (i.e., referenced with latitude and longitude or X and Y coordinates) photographs, and other supporting documents, to vector data in QGIS.

eVis is now automatically installed and enabled in new versions of QGIS, and as with all plugins, it can be disabled and enabled using the Plugin Manager (see *Diálogo de Complementos*).

O Complemento eVis é composto de três módulos: a “ferramenta de Conexão de Banco de Dados”, “ferramenta de Identificação de Evento”, e o “Navegador de Evento”. Estes trabalham em conjunto para permitir a visualização de fotografias geocodificadas e outros documentos que estão ligados aos recursos armazenados em arquivos vetoriais, banco de dados ou planilhas

19.6.1 Navegador de Evento

The Event Browser module provides the functionality to display geocoded photographs that are linked to vector features displayed in the QGIS map window. Point data, for example, can be from a vector file that can be input using QGIS or it can be from the result of a database query. The vector feature must have attribute information associated with it to describe the location and name of the file containing the photograph and, optionally, the compass direction the camera was pointed when the image was acquired. Your vector layer must be loaded into QGIS before running the Event Browser.

Iniciando o módulo Navegador de Evento

Para iniciar o módulo Navegador de Eventos, clique em *Banco de Dados* → *eVis* → *eVis Navegador de Evento*. Isto abrirá o *Navegador genérico de Evento* janela.

A janela *Navegador de Evento* tem três guias exibidas no topo da janela. A aba *Exibir* é usado para ver a fotografia e é associado aos dados atribuídos. A aba *Opções* fornece um número de ajustes que pode ser ajustado para

controlar o comportamento do plug-in eVis. Por fim a aba *Configurar Aplicações Externas* é usado para permitir que o eVis exiba imagens de outros documentos.

Entendendo a Janela de Exibição

Para ver a janela *Exibir*, clique na aba *Exibir* na janela *Navegado de Evento*. A janela *Exibir* é usado para ver fotografias georreferenciadas e suas informações atribuídas associadas.

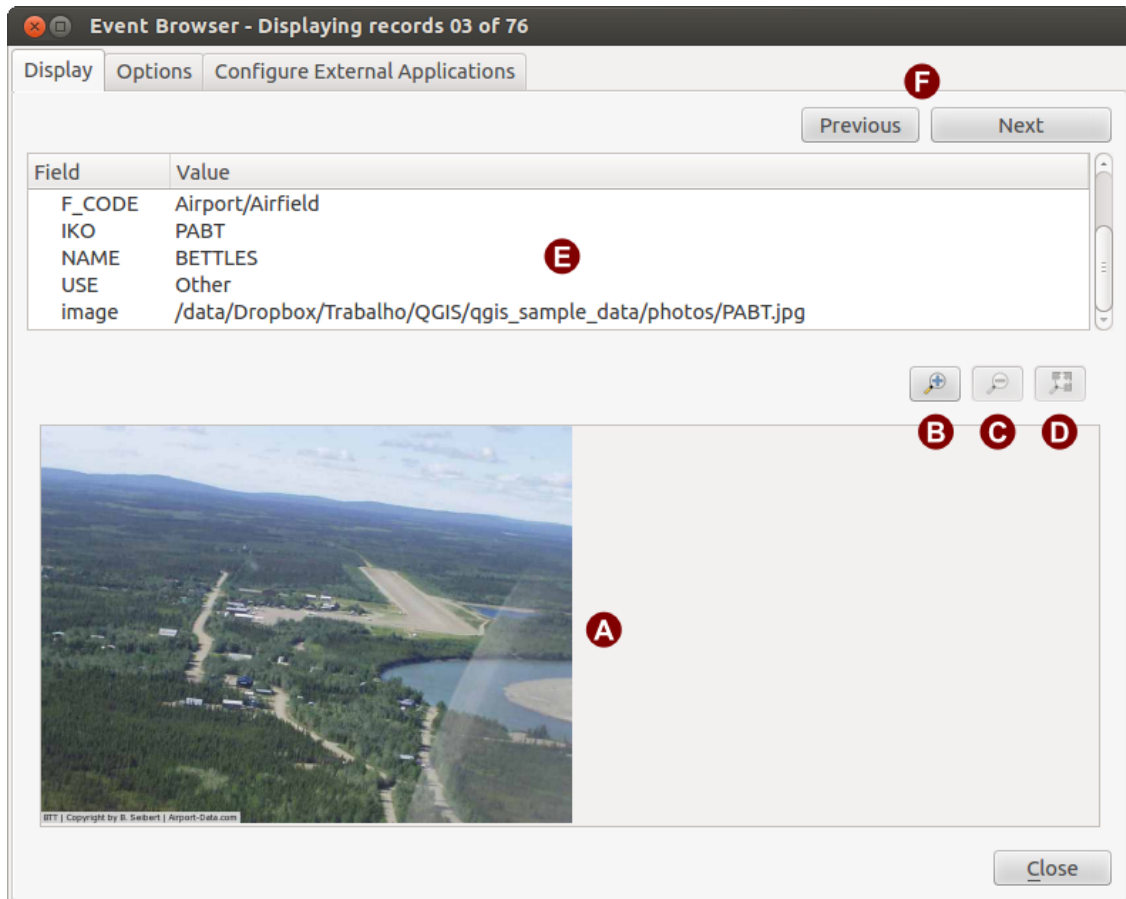


Figure 19.10: A janela de exibição do “eVis”

1. **Display window:** A window where the photograph will appear.
2. **Botão mais Zoom:** Dê Zoom para ver mais detalhes. Se a imagem inteira não pode ser exibida na janela de exibição, barras de rolagem aparecerão no lado esquerdo e inferior da janela para permitir que você se movimente pela imagem
3. **Botão menos Zoom:** Diminua o Zoom para ver mais área
4. **Botão Zoom para extensão total:** Mostra toda a extensão da fotografia.
5. **Janela de informações de atributo:** Toda as informações de atributo para o ponto associado com a fotografia que está sendo visualizada é apresentada aqui. Se o tipo do arquivo que está sendo referenciado no registro exibido não é uma imagem mas é um tipo de arquivo definido na aba *Configurar Aplicações Externas*, então quando você clica duas vezes sobre o campo de valor contendo o caminho para o arquivo, o aplicativo para abrir o arquivo será iniciado para ver ou ouvir o conteúdo do arquivo. Se as extensões do arquivo são reconhecidas, os dados do atributo serão exibidos em verde.
6. **Navigation buttons:** Use the Previous and Next buttons to load the previous or next feature when more than one feature is selected.

Entendendo a janela Opções

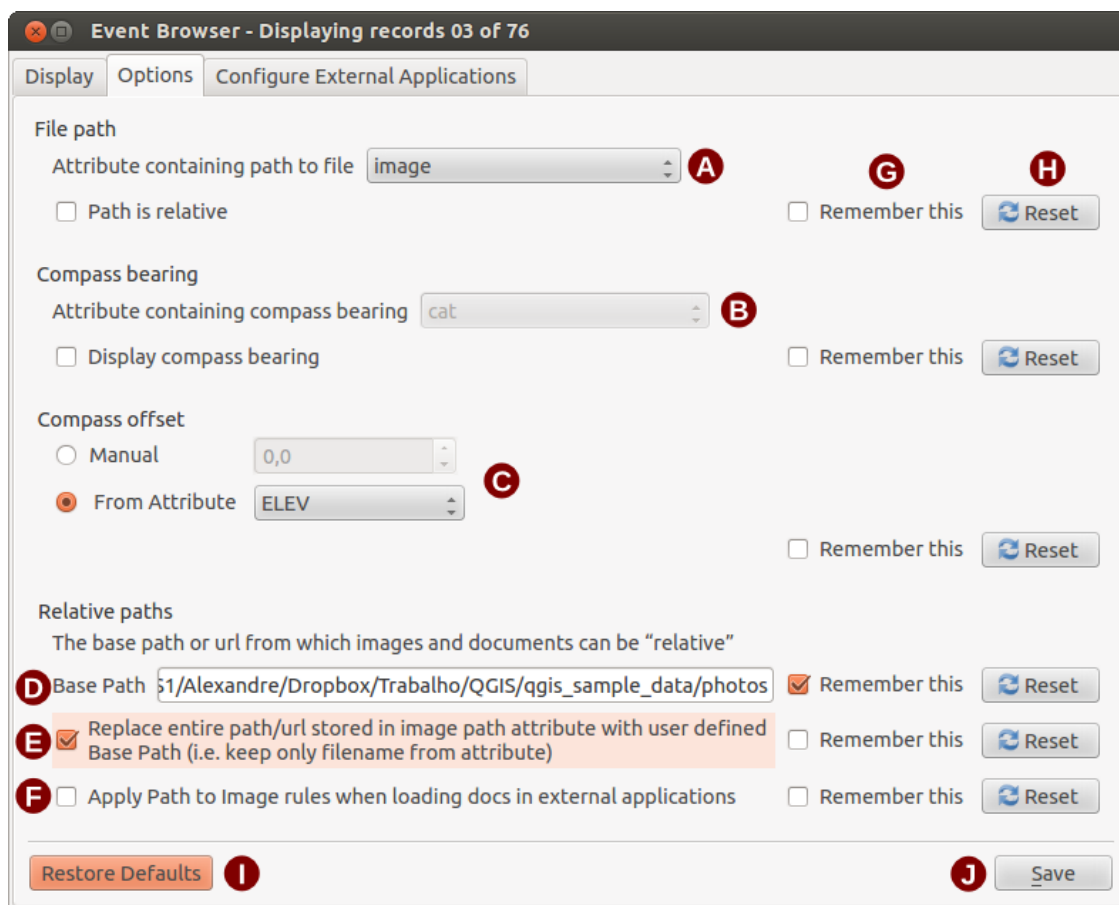


Figure 19.11: A janela de Opções do “eVis”

1. **Caminho de arquivo:** Uma lista suspensa para especificar o campo de atributo que contém o caminho do diretório ou URL para as fotografias ou outros documentos que estão sendo exibidos. Se a localização é um caminho relativo, então a caixa de seleção deve ser clicada. O caminho de base para um caminho relativo pode ser inserido na caixa de texto abaixo *Caminho Base* . Informação sobre diferentes opiniões para especificar a localização são anotadas na seção abaixo *Especificando o local e o nome de uma fotografia* .
2. **Bússola:** Uma lista suspensa para especificar o campo de atributo que contém a bússola associada com a fotografia que está sendo exibida. Se a informação da bússola estiver disponível, é necessário clicar na caixa de seleção abaixo do título do menu suspenso
3. **Compass offset:** Compass offsets can be used to compensate for declination (to adjust bearings collected using magnetic bearings to true north bearings). Click the *Manual* radio button to enter the offset in the text box or click the *From Attribute* radio button to select the attribute field containing the offsets. For both of these options, east declinations should be entered using positive values, and west declinations should use negative values.
4. **Caminho Diretório base:** O caminho de base para que o caminho relativo definido no [Figure_eVis_2](#) (A) será anexado.
5. **Substituir caminho:** Se esta caixa de seleção está selecionada, apenas o nome do arquivo a partir de A será anexado ao caminho de base.
6. **Aplicar regra a todos os documentos:** Se marcado, as mesmas regras de caminho que são definidas para as fotografias serão usadas para os documentos não-imagem, como filmes, documentos de texto e arquivos de som. Se não marcado as regras de caminho só se aplica a fotografias e os outros documentos irão ignorar o parâmetro do caminho base.

7. **Salve as configurações:** Se esta opção estiver marcada, os valores dos parâmetros associados serão salvos para a próxima sessão, quando a janela é fechada ou quando o botão **[Salvar]** abaixo é pressionado.
8. **Redefinir valores:** Redefine os valores nesta linha para a configuração padrão.
9. **Restaurar padrões** Isto redefinirá todos os campos para suas configurações originais. Tem o mesmo efeito que clicar no botão **[Redefinir]**
10. **Salvar:** Isto salvará as configurações sem fechar o painel *Opções*

Entendendo a janela Configurar Aplicações Externas

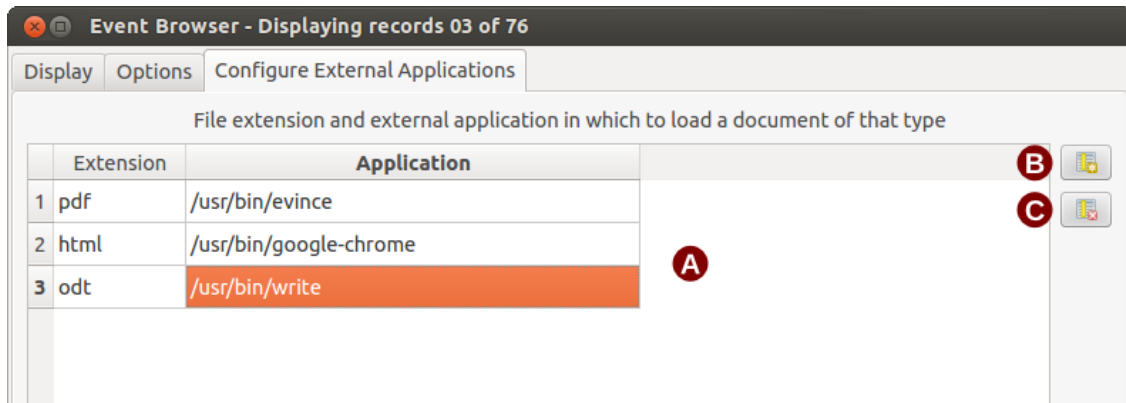


Figure 19.12: A janela de Aplicações Externas do “eVis”

1. ****Arquivo tabela de referência**:** Uma tabela contendo os tipos de arquivos que podem ser abertos usando eVis. Cada tipo de arquivo tem uma extensão de arquivo e o caminho para um aplicativo poder abri-lo. Isso fornece a capacidade de abrir uma ampla gama de arquivos como filmes, gravações sonoras, e documentos de texto em vez de apenas imagens.
2. **Adicionar novo tipo de arquivo:** Adiciona um novo tipo de arquivo com uma extensão única e o caminho para o aplicativo poder abri-lo.
3. **** Excluir linha atual **:** Exclui o tipo de arquivo em destaque na tabela e definido por uma extensão de arquivo e um caminho para um aplicativo associado.

19.6.2 Especificando o local e o nome de uma fotografia

O local e o nome da fotografia podem ser armazenados usando um caminho absoluto ou relativo, ou um URL se a fotografia está disponível em um servidor web. Exemplos das diferentes abordagens estão listadas na Tabela eVis_examples “_”.

X	Y	FILE	BEARING
780596	1784017	C:\Workshop\eVis_Data\groundphotos\DSC_0168.JPG	275
780596	1784017	/groundphotos/DSC_0169.JPG	80
780819	1784015	http://biodiversityinformatics.amnh.org/\ evis_testdata/DSC_0170.JPG	10
780596	1784017	pdf:http://www.testsite.com/attachments.php?\ attachment_id-12	76

19.6.3 Especificando o local e o nome de outros documentos suportados

Documentos comprovativos tais como documentos de texto, videos e clipes de som podem ser exibidos ou executados pelo eVis. Para fazer isso, é necessário adicionar uma entrada na tabela de referência do arquivo que pode ser acessada do :guilabel‘Configurar Aplicação Externa‘ janela no :guilabel‘Navegador de Evento Genérico‘ que corresponde a extensão da aplicação que pode ser utilizado para abrir o arquivo. É preciso também ter o caminho

da URL ou do arquivo que contém a tabela de atributos para a camada vetorial. Uma regra adicional pode ser utilizada para URLs que não contém uma extensão de arquivo para o documento. O formato é `extension:URL`. A URL é precedida pela extensão do arquivo e dois pontos; isto é particularmente útil para acessar documentos de wikis e outros sites da web que usem banco de dados para administrar páginas da web (veja Tabela [evis_examples](#)).

19.6.4 Usando o Navegador de Evento

Quando a janela *Navegador de Evento* abre, uma fotografia aparecerá na janela de exibição se o documento referenciado no arquivo vetor tabela de atributos é uma imagem e se a informação do local do arquivo na janela :guilabel'Opções' está configurado corretamente. Se a fotografia é esperada e não aparece, será necessário ajustar os parâmetros na janela :guilabel'Opções'.

Se um documento de apoio (ou uma imagem que não tem uma extensão de arquivo reconhecida pelo eVis) está referenciada na tabela de atributos, o campo contendo a extensão do arquivo estará destacado em verde na janela de informação de atributo se esta extensão do arquivo é definido na tabela de referência do arquivo localizado na janela *Configurar Aplicativos Externos*. Para abrir o documento, dois cliques na linha destacada em verde na janela de atributo da informação. Se um documento de apoio é referenciado na janela de informação de atributo e o arquivo não está destacado em verde, então será necessário adicionar uma entrada para a extensão de arquivo do arquivo na janela *Configurar Aplicativos Externos*. Se o caminho do arquivo está destacado em verde mas não abre quando é clicado duas vezes, será necessário ajustar os parâmetros na janela *Opções* então o arquivo pode ser localizado pelo eVis

Se nenhuma bússola é fornecida pela janela *Opções*, um asterisco vermelho será exibido no topo do vetor característico que está associado com a fotografia exibida. Se uma bússola é fornecida, então uma seta aparecerá apontando na direção indicada pelo valor da bússola exibida no campo na janela *Navegador de Evento*. A seta será centrada sobre o ponto que é associada com a fotografia ou outro documento.

Para fechar o *Event Browser* window, clique no botão **[Fechar]** no *Exibir* janela.

19.6.5 Ferramenta ID de Evento

The 'Event ID' module allows you to display a photograph by clicking on a feature displayed in the QGIS map window. The vector feature must have attribute information associated with it to describe the location and name of the file containing the photograph and, optionally, the compass direction the camera was pointed when the image was acquired. This layer must be loaded into QGIS before running the 'Event ID' tool.

Iniciando o módulo Identificação de Evento

To launch the 'Event ID' module, either click on the  Event ID icon or click on *Database* → *eVis* → *Event ID Tool*. This will cause the cursor to change to an arrow with an 'i' on top of it signifying that the ID tool is active.


To view the photographs linked to vector features in the active vector layer displayed in the QGIS map window, move the Event ID cursor over the feature and then click the mouse. After clicking on the feature, the *Event Browser* window is opened and the photographs on or near the clicked locality are available for display in the browser. If more than one photograph is available, you can cycle through the different features using the **[Previous]** and **[Next]** buttons. The other controls are described in the [ref:evis_browser](#) section of this guide.

19.6.6 Conexão com o Banco de Dados


O módulo 'Conexão de Banco de Dados' fornece ferramentas para conectar e consultar o banco de dados ou outro recurso ODBC, como uma planilha

eVis pode realizar conexões diretas com os seguintes tipos de bancos de dados: PostgreSQL, MySQL e SQLite; ele também pode ler a partir de conexões ODBC (por ex., MS Access). Ao ler a partir de um banco de dados ODBC (como uma planilha do Excel), é necessário configurar o driver ODBC para o sistema operacional que você está usando.

Inicia o módulo Conexão com a Base de Dados

To launch the ‘Database Connection’ module, either click on the appropriate icon  or click on *Database* → *eVis* → *Database Connection*. This will launch the *Database Connection* window. The window has three tabs: *Predefined Queries*, *Database Connection*, and *SQL Query*. The *Output Console* window at the bottom of the window displays the status of actions initiated by the different sections of this module.

Conectar a um banco de dados

Click on the *Database Connection* tab to open the database connection interface. Next, use the *Database Type*  combo box to select the type of database that you want to connect to. If a password or username is required, that information can be entered in the *Username* and *Password* textboxes.

Digite o local hospedado do banco de dados na caixa de texto :guilabel: ‘Local do Banco de Dados’. Esta opção não estará disponível se você tiver selecionado ‘MS Access’ como o tipo de banco de dados. Se o banco de dados reside em seu desktop, você deve digitar “localhost”.

Entre o nome do banco de dados na caixa de texto *Nome Banco de Dados* . Se você selecionou ODBC como tipo de banco de dados, você precisa introduzir o nome da fonte de dados.

Quando todos os parâmetros são preenchidos, clique no botão **** [Connect] ****. Se a conexão for bem sucedida, uma mensagem será gravada na janela :guilabel: *Console de saída* informando que a conexão foi estabelecida. Se uma conexão não foi estabelecida, você precisará checar os parâmetros que foram inseridos anteriormente.

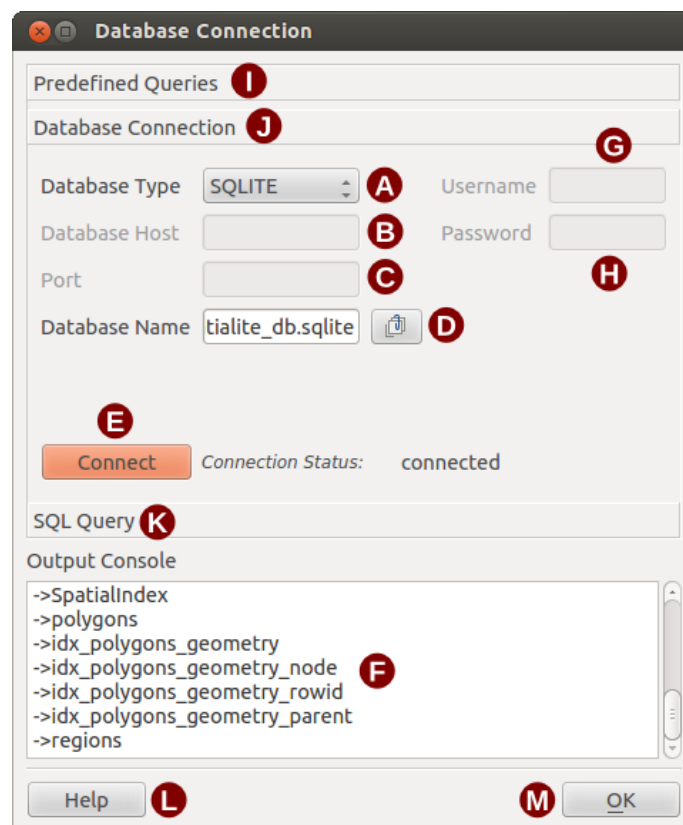


Figure 19.13: A janela de conexão do banco de dados do “eVis”

1. **Tipo de Base de dados:** Uma lista suspensa para especificar o tipo de base de dados que será usado.
2. **Banco de dados hospedeiro:** O nome do banco de dados hospedeiro.
3. **Porta:** O numero da porta se uma base de dados MySQL ou PostgreSQL for selecionada.

4. **Nome do banco de dados:** O nome do banco de dados.
5. **Conectar** Um botão para conectar-se a banco de dados usando os parâmetros definidos acima.
6. **Console de Saída** A janela do console onde as mensagens relacionadas ao processamento são exibidos.
7. **Nome de Usuário:** Nome de usuário para uso quando uma base de dados é protegida por senha.
8. **Senha:** Senha para uso quando um banco de dados é protegida por senha.
9. **Consultas pré-definidas:** Guia para abrir a janela “Consultas pré-definidas”.
10. ****Conexão com o banco de dados**:** Guia para abrir a janela “Conexão com o Banco de dados”.
11. **Consulta SQL:** Guia para abrir a janela “Consulta SQL”.
12. **Ajuda:** Mostra a ajuda online.
13. **OK:** Fecha a janela principal do “Conexão com o Banco de Dados”.

Execução de consultas SQL

SQL queries are used to extract information from a database or ODBC resource. In eVis, the output from these queries is a vector layer added to the QGIS map window. Click on the *SQL Query* tab to display the SQL query interface. SQL commands can be entered in this text window. A helpful tutorial on SQL commands is available at <http://www.w3schools.com/sql>. For example, to extract all of the data from a worksheet in an Excel file, `select * from [sheet1$] where sheet1` is the name of the worksheet.

Clique no botão **[Executar Consulta]** para executar o comando. Se a consulta for bem sucedida, a janela *Seleção de Arquivo de Banco de Dados* será exibida. Se a consulta não for bem sucedida, uma mensagem de erro aparecerá na janela *Console de Saída*.

No *Seleção de arquivo do banco de dados* janela, insira o nome da camada que será criada a partir dos resultados da consulta na caixa de texto `:guilabel: 'Nome da Nova Camada` .

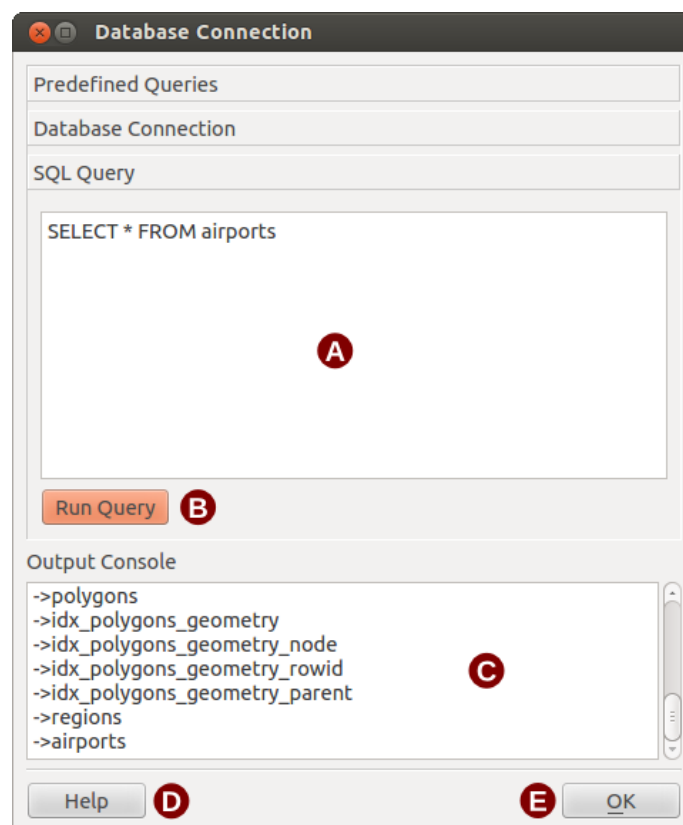




Figure 19.14: A tabela de consulta SQL do eVis

1. **Janela de Texto de Consulta SQL:** Uma tela para escrever consultas SQL.
2. **Executar consulta:** Botão que executa a consulta no *SQL Janela de Consulta*.
3. **Janela Console:** A janela console onde as mensagens relacionadas ao processamento são exibidas.
4. **Ajuda:** Mostra a ajuda online.
5. **OK:** Fecha o principal *Conexão banco de dados* janela.

Use the *X Coordinate*  and *Y Coordinate*  combo boxes to select the fields from the database that stores the X (or longitude) and Y (or latitude) coordinates. Clicking on the [OK] button causes the vector layer created from the SQL query to be displayed in the QGIS map window.



To save this vector file for future use, you can use the QGIS ‘Save as...’ command that is accessed by right-clicking on the layer name in the QGIS map legend and then selecting ‘Save as...’

Dica: Criando uma camada vetorial a partir de uma planilha do Microsoft Excel

When creating a vector layer from a Microsoft Excel Worksheet, you might see that unwanted zeros (“0”) have been inserted in the attribute table rows beneath valid data. This can be caused by deleting the values for these cells in Excel using the `Backspace` key. To correct this problem, you need to open the Excel file (you’ll need to close QGIS if you are connected to the file, to allow you to edit the file) and then use *Edit* → *Delete* to remove the blank rows from the file. To avoid this problem, you can simply delete several rows in the Excel Worksheet using *Edit* → *Delete* before saving the file.

Executando consultas pré-definidas

Com consultas predefinidas você pode selecionar consultas previamente escritas e armazenadas no formato XML em um arquivo. Isto é particularmente útil se você não estiver familiarizado com os comandos SQL. Clique na guia `:guilabel:‘Consultas Predefinidas’` para exibir a interface de consulta pré definida.

To load a set of predefined queries, click on the  `Open File` icon. This opens the *Open File* window, which is used to locate the file containing the SQL queries. When the queries are loaded, their titles as defined in the XML file will appear in the drop-down menu located just below the  `Open File` icon. The full description of the query is displayed in the text window under the drop-down menu.

Selecione a consulta que você deseja executar no menu suspenso e, então clique em aba *Consulta SQL* para ver se a consulta foi carregada na janela Consulta. Se for a primeira vez que você estiver executando uma consulta predefinida ou estiver migrando bancos de dados, você precisa ter certeza de estar conectado ao banco de dados.

Clique no botão **[Executar Consulta]** na aba *SQL Consulta* para executar o comando. Se a consulta é bem sucedida, a janela *Seleção do Banco de Dados do Arquivo* será exibida. Se a consulta não for bem sucedida, uma mensagem de erro aparecerá na janela *Console de Saída*

1. **Abrir Arquivo:** Inicia o navegador de arquivos “Abrir Arquivo” para procurar pelo arquivo XML mantendo as consultas pré-definidas.
2. **Consultas Pré-definidas:** Uma lista suspensa com todas as consultas definidas pelo arquivo XML de consultas pré-definidas
3. **Consulta descrição:** Uma breve descrição da consulta. Esta descrição é do arquivo consultas prédefinida XML.
4. **Janela Console:** A janela console onde as mensagens relacionadas ao processamento são exibidas.
5. **Ajuda:** Mostra a ajuda online.
6. **OK:** Fecha a janela principal do “Conexão com o Banco de Dados”.

Formato XML para consultas predefinidas eVis

As marcas XML lidas por eVis

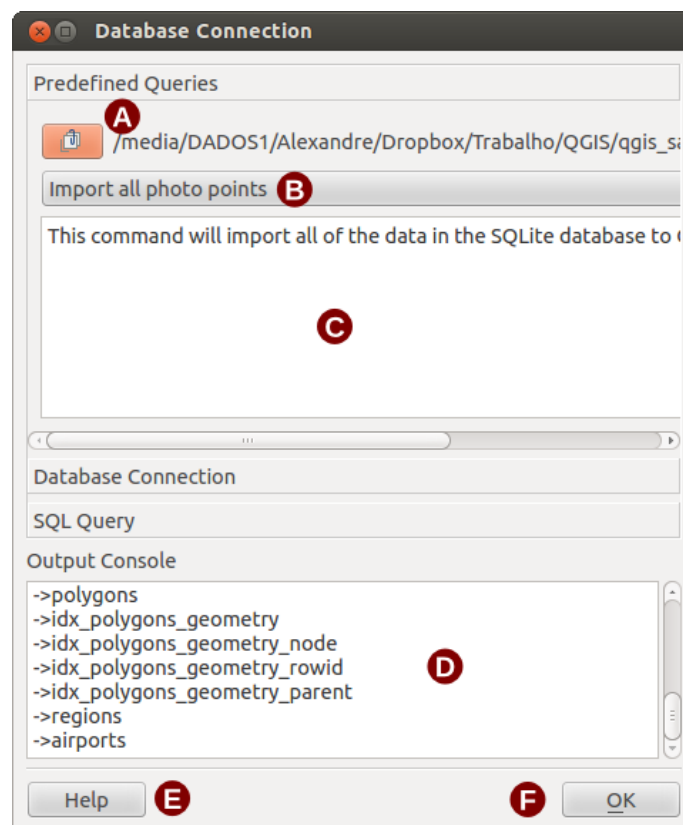


Figure 19.15: A guia de Consultas Pré-definidas do “eVis”

Marcas	Descrição
Consulta	Define o início e o fim de uma instrução de consulta.
Descrição Breve	Uma pequena descrição da consulta que aparece no menu suspenso do eVis
Descrição	Uma descrição mais detalhada da consulta exibida na janela de texto Consulta Predefinida.
Tipo de Base de Dados	O tipo de banco de dados, definido no menu suspenso Tipo de Banco de Dados na guia Conexão Banco de Dados
Porta da Base de Dados	O porto tal como definido na caixa de texto Porto na aba Conexão Banco de Dados
Nome da Base de Dados	O nome do banco de dados como definido na caixa de texto Nome Banco de Dados na aba Conexão Banco de Dados
Nome de Usuário da Base de Dados	O nome de usuário do banco de dados como definido na caixa de texto na aba Conexão de Banco de Dados
Senha de Base de Dados	A senha do banco de dados como definida na caixa de texto Senha na aba Conexão Banco de dados
Instrução SQL	O comando SQL.
autoconexão	Uma bandeira (“verdadeira” ou “falsa”) para especificar as classificações acima deverá ser usada para conectar automaticamente o banco de dados sem executar a conexão de rotina na aba banco de Dados

Um exemplo de arquivo XML completo com três consultas é exibido abaixo:

```
<?xml version="1.0"?>
<doc>
  <query>
    <shortdescription>Import all photograph points</shortdescription>
    <description>This command will import all of the data in the SQLite database to QGIS
      </description>
    <databasetype>SQLITE</databasetype>
    <databasehost />
  </query>
  <query>
    <shortdescription>Import all photo points</shortdescription>
    <description>This command will import all of the data in the SQLite database to QGIS
      </description>
    <databasetype>SQLITE</databasetype>
    <databasehost />
  </query>
  <query>
    <shortdescription>Import all photo points</shortdescription>
    <description>This command will import all of the data in the SQLite database to QGIS
      </description>
    <databasetype>SQLITE</databasetype>
    <databasehost />
  </query>
</doc>
```

```

<databaseport />
<databaseusername>C:\textbackslash Workshop\textbackslash
eVis\_Data\textbackslash PhotoPoints.db</databaseusername>
<databaseusername />
<databasepassword />
<sqlstatement>SELECT Attributes.*, Points.x, Points.y FROM Attributes LEFT JOIN
    Points ON Points.rec_id=Attributes.point_ID</sqlstatement>
<autoconnect>>false</autoconnect>
</query>
<query>
<shortdescription>Import photograph points "looking across Valley"</shortdescription>
<description>This command will import only points that have photographs "looking across
    a valley" to QGIS</description>
<databaseusername>SQLITE</databaseusername>
<databasehost />
<databaseport />
<databaseusername>C:\Workshop\eVis_Data\PhotoPoints.db</databaseusername>
<databaseusername />
<databasepassword />
<sqlstatement>SELECT Attributes.*, Points.x, Points.y FROM Attributes LEFT JOIN
    Points ON Points.rec_id=Attributes.point_ID where COMMENTS='Looking across
    valley'</sqlstatement>
<autoconnect>>false</autoconnect>
</query>
<query>
<shortdescription>Import photograph points that mention "limestone"</shortdescription>
<description>This command will import only points that have photographs that mention
    "limestone" to QGIS</description>
<databaseusername>SQLITE</databaseusername>
<databasehost />
<databaseport />
<databaseusername>C:\Workshop\eVis_Data\PhotoPoints.db</databaseusername>
<databaseusername />
<databasepassword />
<sqlstatement>SELECT Attributes.*, Points.x, Points.y FROM Attributes LEFT JOIN
    Points ON Points.rec_id=Attributes.point_ID where COMMENTS like '%limestone%'
</sqlstatement>
<autoconnect>>false</autoconnect>
</query>
</doc>

```

19.7 Complemento fTools

O objetivo do módulo python fTools é fornecer um recurso único para várias tarefas SIG comuns aos dados vetoriais, sem a necessidade de software adicional, bibliotecas, ou trabalho complexo. Fornece um conjunto em crescimento de formas de gestão de dados espaciais e funções de análise que são rápidas e funcionais.

fTools is now automatically installed and enabled in new versions of QGIS, and as with all plugins, it can be disabled and enabled using the Plugin Manager (see *Diálogo de Complementos*). When enabled, the fTools plugin adds a *Vector* menu to QGIS, providing functions ranging from Analysis and Research Tools to Geometry and Geoprocessing Tools, as well as several useful Data Management Tools.

19.7.1 Ferramentas de análise

Ícone	Ferramenta	Finalidade
	Matriz de Distância	Medir distâncias entre dois pontos de uma camada, os resultados saem como a) matriz de distâncias quadrada, b) matriz de distância linear, ou c) Síntese de distâncias. Pode limitar distâncias com as características mais próximas de k.
	Soma de comprimento de linhas	Calcular a soma total dos comprimentos das linhas para cada polígono de uma camada vetorial do tipo polígono.
	Pontos no polígono	Conta o número de pontos que existem em cada polígono de uma camada de entrada do tipo vetorial poligonal.
	Lista valores únicos	Origina uma lista de valores únicos num campo de uma camada vetorial.
	Estatísticas básicas	Calcular estatísticas básicas (média, std dev, N, soma, CV) em um campo de entrada.
	Análise de Vizinhança	Calcula as estatísticas de vizinho mais próximo avaliando o nível de agrupamento numa camada de pontos vetorial
	Coordenada(s) média(s)	Calcular o centro médio ponderado normal ou inteiro de uma camada vetorial, ou de várias feições com base em um campo exclusivo de identificação.
	Interseções de linhas	Localizar cruzamentos entre as linhas, e as feições de uma outra shapefile. Útil para localizar cruzamentos ou fluxo, ignora cruzamentos de linha com comprimento > 0.

Table Ftools 1: Ferramentas de análise fTools

19.7.2 Ferramentas de pesquisa

Ícone	Ferramenta	Finalidade
	Seleção aleatória	Seleciona aleatoriamente n números de elementos, ou n percentagem de elementos.
	Seleção aleatória dentro de subconjuntos	Selecionar aleatoriamente feições dentro de subconjuntos com base em um campo exclusivo de identificação.
	Pontos aleatórios	Gerar pseudo-pontos aleatórios sobre uma camada de entrada.
	Pontos regulares	Gerar uma grade regular de pontos ao longo de uma região determinada e exportá-los como um shapefile de pontos.
	Grade vetorial	Gera uma grelha de linhas ou polígonos baseada num espaçamento específico dado pelo utilizador.
	Selecionar pela localização	Selecionar feições com base na sua localização em relação a uma outra camada, para formar uma nova seleção, adicionar ou subtrair da seleção atual.
	Polígono a partir da extensão da camada	Criar uma camada com um único polígono retangular a partir da extensão de uma camada de entrada raster ou vetorial.

Tabela fTools 2: Ferramentas de Pesquisa fTools

19.7.3 Ferramentas de geoprocessamento





Ícone	Ferramenta	Finalidade
	Forma(s) convexa(s) Borda(s)	Criar o mínimo de forma(s) convexas em uma camada de entrada, ou com base em um campo de ID. Criar borda(s) em torno de feições com base em distâncias, ou em um campo de distância.
lbordal		
linter-seccção	Interseção	Intersectar sobreposição de camadas de forma que a saída contém áreas onde ambas as camadas se cruzam.
lunião	União	Sobreposição de camadas de forma que a saída contém a interseção e não-interseção de áreas.
	Diferença simétrica Cortar	Sobreposição de camadas de forma que a saída contém tanto as áreas que não se intersectam da entrada e das camadas de diferença. Sobreposição de camadas de forma que a saída contém áreas que se cruzam a camada de corte.
lcor-tar		
	Diferença	Sobreposição de camadas de forma que a saída contém áreas que não cruzam a camada de corte.
	Dissolver	Mesclar feições com base no campo de entrada. Todas as feições com valores idênticos de entrada são combinadas para formar uma única feição.
leliminar	Elimine polígonos prateados	Merges selected features with the neighbouring polygon with the largest area or largest common boundary.

Tabela fTools 3: Ferramentas de Geoprocessamento fTools

19.7.4 Ferramentas de Geometria













Ícone	Ferramenta	Finalidade
	Verificar validade da geometria	Check polygons for intersections, closed holes, and fix node ordering. You can choose the engine used by the in the options dialog, digitizing tab Change the Validate geometries value. There is two engines: QGIS and GEOS which have pretty different behaviour. Another tools exists which shows different result as well: Topology Checker plugin and 'must not have invalid geometries' rule.
	Exportar/Adicionar geometrias de colunas	Adicionar Informações de geometrias vetoriais em camadas do tipo ponto (xCoord, yCoord), linha (comprimento), ou polígono (área, perímetro).
	Centróides de polígonos	Calcular os centróides reais para cada polígono em uma camada de entrada do tipo polígono.
	Triangulação de Delaunay	Calcula e produz uma saída baseada na triangulação de Delaunay (como polígonos) de uma camada de pontos vetorial.
	Polígonos de Voronoi	Calcula polígonos de Voronoi de uma camada de pontos vetoriais.
	Simplificar geometrias	Generalizar linhas ou polígonos com o algoritmo de Douglas-Peucker.
	Densificação de geometria	Adensa linhas ou polígonos através de adição de vértices.
	Densificar geometrias	Converter feições de várias partes para feições de partes individuais . Cria polígonos e linhas simples.
	Multipartes para partes simples	Mesclar várias feições para uma única feição multipartes baseada em um campo exclusivo de identificação.
	Polígonos para linhas	Converte polígonos para linhas, polígonos multipartes para várias linhas de partes únicas.
	Linhas para polígonos	Converte linhas para polígonos, linhas multipartes para polígonos de partes simples.
	Extração de nós	Extrair nós de camadas do tipo linhas e polígonos, de forma a resultar camadas de pontos.

Tabela fTools 4: ferramentas de Geometrias fTools

Nota: A ferramenta *Simplificar geometrias* pode ser usada para remover nós duplicados em geometrias de linhas e polígonos, faça este truque definindo o parâmetro *Tolerância de generalização* para 0.

19.7.5 Ferramentas de gerenciamento de dados

Ícone	Ferramenta	Finalidade
	Definir a projeção atual	Especificar o SRC para o arquivo shape cujo SRC não foi definido.
	Unir atributos por localização	Unir atributos adicionais a camada vetorial com base na relação espacial. Os atributos de uma camada vetorial são anexados à tabela de atributos de uma outra camada e exportados como um shapefile.
	Dividir camada vetorial	Dividir uma camada de entrada em várias outras camadas distintas com base em um campo de entrada.
	Juntar em um shapefile Criar índices espaciais	Mesclar vários shapefiles dentro de uma pasta para um novo shapefile com base no tipo de camada (ponto, linha, área). Cria um índice espacial para os formatos OGR suportados.

Tabela fTools 5: ferramentas de gerenciamento de dados fTools

19.8 Complemento Ferramentas GDAL

19.8.1 O que são as Ferramentas GDAL?

O complemento Ferramentas GDAL oferece uma coleção GUI de ferramentas da Biblioteca de Abstração de Dados Geoespaciais, <http://gdal.osgeo.org>. Estas são ferramentas de gerenciamento raster para consultar, reprojetar, torcer e unir um conjunto variado de formatos raster. Inclui também ferramentas para criar camadas de contornos (vetor), ou relevos sombreados a partir de MDT matriciais, e para fazer um vrt (Virtual Raster Tile em formato XML) a partir de uma coleção de um ou mais arquivos raster. Estas ferramentas estão disponíveis quando o complemento está instalado e ativado.

Biblioteca GDAL

The GDAL library consists of a set of command line programs, each with a large list of options. Users comfortable with running commands from a terminal may prefer the command line, with access to the full set of options. The GDALTools plugin offers an easy interface to the tools, exposing only the most popular options.

19.8.2 Lista das ferramentas GDAL

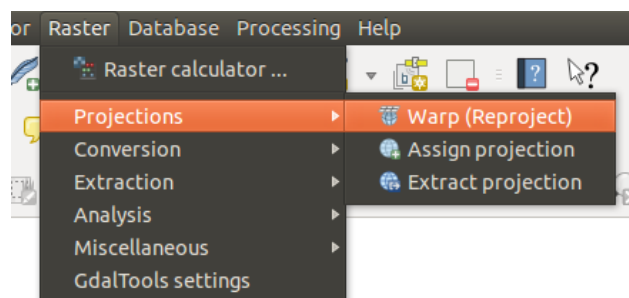










Figure 19.16: Lista do menu *Ferramentas GDAL*



Projeções

 <p><i>Warp (Reproject)</i></p>	<p>Este utilitário serve para os mosaicos de imagem, reprojeção e torções. O programa pode reprojetar para qualquer projeção suportada, e pode também ser aplicado a PC armazenados na imagem se a imagem tiver dados em “bruto” com controlo da informação. Para mais informação pode ler no sítio na internet do GDAL http://www.gdal.org/gdalwarp.html.</p>
 <p><i>Assign projection</i></p>	<p>Esta ferramenta permite definir uma projeção para os rasters que estão georeferenciados mas não têm a informação da projeção. Com isto também ajuda na possibilidade de alterar a definição de uma projeção atual. Tanto o modo arquivo único como o modo batch são suportados. Para mais informações, visite a página do utilitário no sítio na internet do GDAL, http://www.gdal.org/gdalwarp.html.</p>
 <p><i>Extract projection</i></p>	<p>Este utilitário ajuda-o a extrair a informação da projeção de um arquivo de entrada. Se quiser extrair a projeção do diretório pode usar o modo Batch. Irá criar os arquivos <code>.prj</code> e <code>.wld</code>.</p>







Conversão

 <p><i>Rasterize</i></p>	<p>Este programa torna geometrias vetoriais (pontos, linhas e polígonos) em banda(s) de uma imagem raster. Os vetores são lidos a partir de formatos OGR suportados. Repare que os dados do vetor devem ser do mesmo sistema de coordenadas que os dados rasters; a projeção “on-the-fly” não é fornecida. Para mais informação veja http://www.gdal.org/gdal_rasterize.html.</p>
 <p><i>Polygonize</i></p>	<p>Este utilitário cria polígonos vetoriais para todas as regiões de pixels ligadas num matricial que partilha um valor comum de pixel. Cada polígono é criado com um atributo que indica o valor do pixel desse polígono. O utilitário irá criar um vetor de saída se não existir, por defeito em formato ESRI shapefile. Veja também http://www.gdal.org/gdal_polygonize.html.</p>
 <p><i>Translate</i></p>	<p>Este utilitário pode ser usado para converter matriciais em diferente formatos, potencialmente executa algumas operações como subconfigurações, amostragem, reescalamento de pixels no processo. Para mais informações pode ler em http://www.gdal.org/gdal_translate.html</p>
 <p><i>RGB to PCT</i></p>	<p>Este utilitário irá computar uma tabela pseudo-cor otimizada para uma dada imagem RBG usando um algoritmo da mediana cortado num histograma RGB de resolução reduzida. De seguida converte a imagem numa imagem de pseudo-cor usando tabelas de cor. Esta conversão utiliza o pontilhado de Floyd-Steinberg (erro de difusão) para maximizar a qualidade visual da imagem de saída. Este utilitário é também descrito em http://www.gdal.org/rgb2pct.html</p>
 <p><i>PCT to RGB</i></p>	<p>Este utilitário irá converter uma banda de pseudo-cor num arquivo de entrada para um arquivo RGB de saída do formato desejado. Para mais informação veja http://www.gdal.org/pct2rgb.html</p>






Extração

 <p><i>Con- tour</i></p>	<p>Este programa gera um arquivo de contornos vetoriais a partir de um modelo digital do terreno (MDT) matricial. Pode encontrar mais informação em http://www.gdal.org/gdal_contour.html .</p>
 <p><i>Clip- per</i></p>	<p>Este utilitário permite o corte (extração de um subconjunto) usando um enquadramento selecionado ou baseado no limite de um vetor. Mais informação pode ser encontrado em http://www.gdal.org/gdal_translate.html.</p>

Análise

 <i>Sieve</i>	<p>Este utilitário remove polígonos rasters mais pequenos que o tamanho de limiar (em pixels) fornecido e substitui-os com o valor do pixel mais alto do vizinho mais próximo. O resultado pode ser escrito na banda raster existente, ou copiado para um novo arquivo. Para mais informação veja http://www.gdal.org/gdal_sieve.html .</p>
 <i>Near Black</i>	<p>Este utilitário irá digitalizar a imagem e tentar definir todos os pixels que existem perto do preto (ou perto do branco) à volta do limite para exatamente preto (ou branco). Isto é usado usualmente para “corrigir” perdas em fotos áreas comprimidas para que esses pixels de cor possam ser tratadas como transparentes nas operações de mosaico. Veja também http://www.gdal.org/nearblack.html.</p>
 <i>Fill nodata</i>	<p>Este utilitário preenche as regiões raster selecionadas (usualmente conhecidas com áreas sem valor) por interpolação de de pixels validados à volta das bordas da área. Pode encontrar mais informação em http://www.gdal.org/gdal_fillnodata.html .</p>
 <i>Proximity</i>	<p>Este utilitário gera um mapa de proximidade raster indicando a distância desde o centro de cada pixel para o centro do pixel mais próximo identificado como pixel alvo. Os pixels alvo são os que estão presentes no raster inicial em que cada valor do pixel é definido como valores pixels alvo. Para mais informação veja http://www.gdal.org/gdal_proximity.html .</p>
 <i>Grid (Interpolation)</i>	<p>Este utilitário cria um grade regular (raster) a partir da leitura de dados dispersos de um fonte de dados OGR. Os dados de entrada serão interpolados para preencher os nós da grade com valores, pode escolher vários métodos de interpolação. O utilitário também é descrito no sítio na internet do GDAL http://www.gdal.org/gdal_grid.html .</p>
 <i>DEM (Terrain models)</i>	<p>Ferramentas para analisar e visualizar MDT. Podem ser criados, relevos sombreados, declives, exposições, relevo colorido, índice de rugosidade do terreno, índice de posição topográfica e mapas de irregularidades a partir de elevação raster GDAL suportadas. Para mais informação poderá ler em http://www.gdal.org/gdaldem.html</p>

Diversos

 <i>Build Virtual Raster (Catalog)</i>	<p>Este programa constrói um VRT (Conjunto de Dados Virtual) que é um mosaico da lista dos conjuntos de dados do GDAL. Veja também http://www.gdal.org/gdalbuildvrt.html .</p>
 <i>Merge</i>	<p>Este utilitário irá criar mosaicos de imagem a partir de um conjunto. Todas as imagens devem ter o mesmo sistema de coordenadas e ter o mesmo número de bandas correspondentes, mas podem ser sobrepostas, e em diferentes resoluções. Nas áreas de sobreposição, a última imagem será copiada sobre as mais recentes. O utilitário é também descrito em http://www.gdal.org/gdal_merge.html .</p>
 <i>Information</i>	<p>Este utilitário cria uma lista com várias informações sobre o conjunto de dados raster GDAL suportado. Pode encontrar mais informação em http://www.gdal.org/gdalinfo.html .</p>
 <i>Build Overviews</i>	<p>O utilitário gdaladdo pode ser usado para construir ou reconstruir imagem de visualização para a maioria dos formatos suportados com um dos algoritmos de redução de escala. Para mais informação veja http://www.gdal.org/gdaladdo.html .</p>
 <i>Tile Index</i>	<p>Este utilitário constrói um shapefile com o registo de cada arquivo raster de entrada, um atributo contendo um nome do arquivo, e a geometria do polígono do limite do raster. Veja também http://www.gdal.org/gdaltindex.html .</p>

configurações das Ferramentas GDAL

Use este diálogo para incorporar suas variáveis GDAL.

19.9 Complemento Georreferenciador

O complemento Georreferenciador é uma ferramenta para gerar world files para rasters. Ele possibilita que você possa referenciar rasters para sistemas de coordenadas projetadas ou geográficas através da criação de um novo GeoTiff ou adicionando um world file à imagem existente. A georreferenciação do raster passa por uma abordagem simples de localização de pontos no raster para que possa com precisão determinar as suas coordenadas.

Recursos




















Ícone	Propósito	Ícone	Propósito
	Abrir Raster		Iniciar georreferenciamento
	Gerar scrip GDAL		Carregar pontos GCP
	Salvar pontos GCP como		Configurações de transformação
	Adicionar ponto		Excluir ponto
	Mover ponto GCP		Movimentar
	Aproximar		Afastar
	Ver a camada		Última visualização
	Próxima visualização		Link Georeferencer to QGIS
	Link QGIS to Georeferencer		Esticar totalmente o histograma
	Esticar localmente o histograma		

Tabela Georreferenciador 1: Ferramentas do georreferenciador.

19.9.1 Procedimento comum

Dois procedimentos alternativos podem ser usados, para adicionar as coordenadas X e Y (DMS (dd mm ss.ss), DD (dd.dd)) ou coordenadas projetadas (mmmm.mm) que correspondem aos pontos selecionados na imagem:

- O raster as vezes apresenta cruces, marcas fiduciais, com coordenadas “escritas” na imagem. Neste caso, você pode introduzir as coordenadas manualmente.
- Using already georeferenced layers. This can be either vector or raster data that contain the same objects/features that you have on the image that you want to georeference and with the projection that you want for your image. In this case, you can enter the coordinates by clicking on the reference dataset loaded in the QGIS map canvas.

O procedimento habitual para o georreferenciamento de uma imagem consiste em selecionar múltiplos pontos no raster, especificar suas coordenadas e escolher o tipo de transformação mais apropriado para o arquivo. Baseado nos dados e parâmetros de entrada, o complemento irá computar os parâmetros do arquivo world ou então criar um novo GeoTIFF. Quanto mais pontos de controle (coordenadas) forem informados, melhor será o resultado do processo.

The first step is to start QGIS, load the Georeferencer Plugin (see *Diálogo de Complementos*) and click on *Raster* → *Georeferencer* , which appears in the QGIS menu bar. The Georeferencer Plugin dialog appears as shown in [figure_georeferencer_1](#).

Para este exemplo, estamos a usar uma carta militar do Sul de Dakota do SDGS. Pode ser visualizada mais tarde juntamente com a informação proveniente da localização do GRASS `spearfish60`. Você pode baixar uma carta militar aqui: http://grass.osgeo.org/sampledata/spearfish_toposheet.tar.gz.

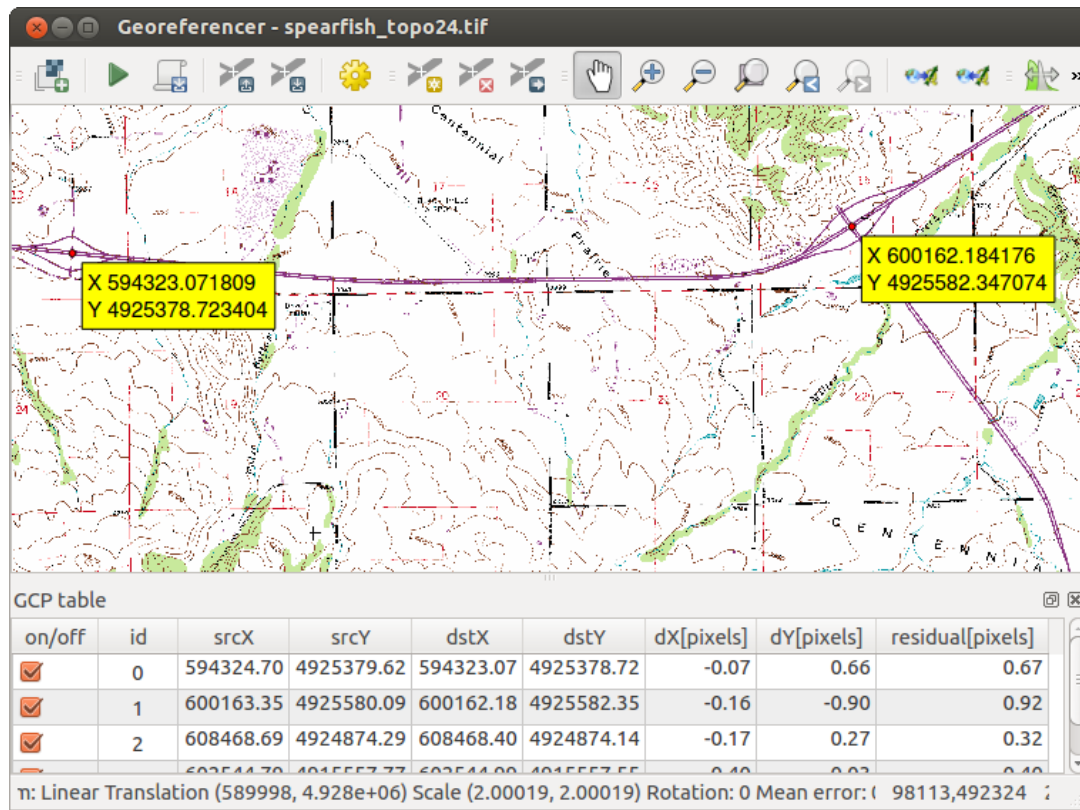








Figure 19.17: Janela do Módulo Georeferenciador 

Entrando com pontos de controle GCPs (Ground Control Points)

1. To start georeferencing an unreferenced raster, we must load it using the  button. The raster will show up in the main working area of the dialog. Once the raster is loaded, we can start to enter reference points.
2. Using the  **Add Point** button, add points to the main working area and enter their coordinates (see Figure [figure_georeferencer_2](#)). For this procedure you have three options:
 - Clique em determinado ponto da imagem raster e entre com suas coordenadas X e Y manualmente.
 - Click on a point in the raster image and choose the  **From map canvas** button to add the X and Y coordinates with the help of a georeferenced map already loaded in the QGIS map canvas.
 - With the  button, you can move the GCPs in both windows, if they are at the wrong place.
3. Continue inserindo os pontos de controle. São necessários no mínimo 4 pontos, espalhados pelas 4 pontas da imagem, e quanto mais pontos, coordenadas, forem adicionados, melhor será o resultado obtido. Existem ferramentas adicionais na caixa de diálogo do complemento para usar o zoom e pan na tela a fim de que seja possível localizar um conjunto de possíveis GCPs.

The points that are added to the map will be stored in a separate text file (`[filename].points`) usually together with the raster image. This allows us to reopen the Georeferencer plugin at a later date and add new points or delete existing ones to optimize the result. The points file contains values of the form: `mapX, mapY, pixelX, pixelY`. You can use the  **Load GCP points** and  **Save GCP points as** buttons to manage the files.

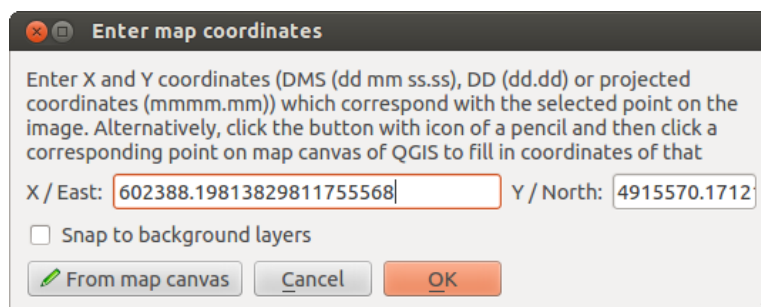



Figure 19.18: Adicionar pontos à imagem raster 

Definindo as configurações de transformação

Depois que os pontos GCP estão devidamente adicionados à imagem raster, é necessário definir as configurações de transformação para o processo de georeferenciamento.

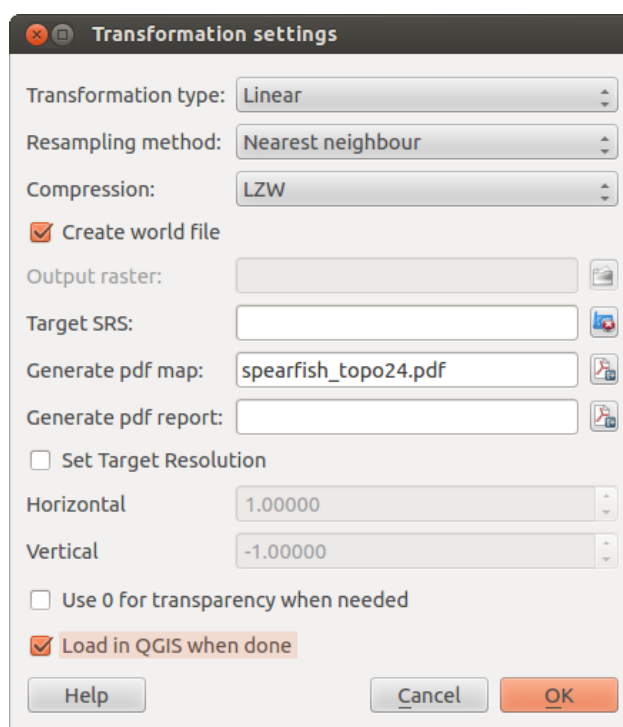



Figure 19.19: Definindo as configurações de transformação do georeferenciador 

Algoritmos de transformação disponíveis

Dependendo da quantidade de pontos de controle capturados, será possível a utilização de diferentes algoritmos de transformação. A escolha de um desses algoritmos também depende do tipo e da qualidade dos dados de entrada inseridos e a quantidade de distorção geométrica que se está disposto a introduzir no resultado final.

Atualmente, os seguintes *Tipos de transformação* estão disponíveis:

- O algoritmo **Linear** é usado para criar o world-file, e é diferente dos outros algoritmos, e não transforma verdadeiramente o raster. Este algoritmo provavelmente não será suficiente se estiver trabalhando com material digitalizado.
- A transformação de **Helmert** executa um simples escalonamento e transformações de rotação.

- The **Polynomial** algorithms 1-3 are among the most widely used algorithms introduced to match source and destination ground control points. The most widely used polynomial algorithm is the second-order polynomial transformation, which allows some curvature. First-order polynomial transformation (affine) preserves collinearity and allows scaling, translation and rotation only.
- O algoritmo **Suavizador em Lâminas Finas** (TPS) é o método mais moderno de georreferenciamento, que permite introduzir deformações locais nos dados. Este algoritmo é útil quando originais de baixa qualidade estão a ser georreferenciados.
- A transformação **Projectiva** é uma rotação linear e de translação de coordenadas.

Definindo o método de reamostragem

O tipo de amostragem que escolhe irá depender dos seus dados de entrada e do objetivo do exercício. Se não quiser mudar as estatísticas da imagem, deverá escolher ‘Vizinho mais próximo’, uma vez que que a ‘Amostragem cúbica’ irá fornecer um resultado mais suavizado.

No QGIS, é possível escolher entre 5 diferentes métodos de reamostragem:

1. Vizinho mais próximo
2. Linear
3. Cúbico
4. Cúbico suavizado
5. Lanczos

Definindo as configurações de transformação


Existem várias opções que devem ser definidas para o arquivo raster (georreferenciado) de saída.

- A caixa de verificação *Criar world file* está apenas disponível se decidir usar o tipo de transformação linear, pois significa que a sua imagem raster atualmente não será transformada. Nesse caso, o campo *Raster de Saída* não está ativo, porque apenas será criado um novo world-file.
- Para outro tipo de transformação você necessita definir um *Raster de Saída*. Por padrão um novo arquivo ([filename]_modified) será criado na mesma pasta junto da imagem raster original.
- Como próximo passo, necessitamos definir *SRC* (Sistema de Referência Espacial) para o raster georreferenciado (veja seção *Trabalhando com Projeções*).
- Também é possível **gerar um mapa em pdf** e também um **Relatório pdf**. O relatório inclui informações sobre os parâmetros de transformação utilizados, além de uma imagem dos resíduos e uma lista com todos os GCPs e seus erros RMS.
- Além disso, é possível ativar a caixa de diálogo *Acertar a definição de saída* e definir a resolução dos pixels do raster de saída. Como padrão, as resoluções horizontal e vertical são iguais a 1.
- A caixa *Use 0 para transparência quando necessário* pode ser ativada, caso os pixels com valor 0 devam ser visualizados como transparentes.
- Finally, *Load in QGIS when done* loads the output raster automatically into the QGIS map canvas when the transformation is done.


Mostrando e adaptando as propriedades do raster

Clicando no menu *Propriedades do raster dialog* in the *Settings* abrirá a caixa de diálogo com as propriedades do raster que será georreferenciado.

Configurando o georreferenciador

- You can define whether you want to show GCP coordinates and/or IDs.
- Podem ser definidas como unidades residuais pixels e unidades do mapa.
- Para o relatório PDF podem ser definidas as margens direita e esquerda e também o tamanho do papel para o mapa PDF.
- Por último, também pode-se ativar a caixa  *Mostrar a janela do Georreferenciador ancorada*


Iniciando a transformação

After all GCPs have been collected and all transformation settings are defined, just press the  Start georeferencing button to create the new georeferenced raster.

19.10 Complemento Mapa de Densidade


The *Heatmap* plugin uses Kernel Density Estimation to create a density (heatmap) raster of an input point vector layer. The density is calculated based on the number of points in a location, with larger numbers of clustered points resulting in larger values. Heatmaps allow easy identification of “hotspots” and clustering of points.

19.10.1 Ativar o complemento Mapa de Densidade


Primeiro esse complemento nativo precisa ser ativado usando o Gerenciador de Complementos (veja: ref: *managing_plugins*). Após a ativação, o ícone heatmap  pode ser encontrado na barra de ferramentas Raster, no menu *Raster* → *Mapa de calor*.


Selecione o menu *Exibir* → *Barra de Ferramentas* → *Raster* para exibir a Barra de Ferramentas Raster se não estiver visível.

19.10.2 Usando o complemento Mapa de Densidade

Ao clicar no botão da ferramenta  *Mapas de Densidade* abre a janela do complemento Mapas de Densidade (veja *figure_heatmap_2*).

A janela tem as seguintes opções:

- **Camada de entrada de pontos:** Apresenta todas as camadas de pontos vetoriais no projeto atual e é usado para selecionar a camada que vai ser analisada.
- **Output raster:** Allows you to use the  button to select the folder and filename for the output raster the Heatmap plugin generates. A file extension is not required.
- **Output format:** Selects the output format. Although all formats supported by GDAL can be chosen, in most cases GeoTIFF is the best format to choose.
- **Raio:** usado para especificar o raio de pesquisa (ou largura do kernel) do mapa de densidade em metros ou em unidades de mapa. O raio especifica a distância em torno de um ponto no qual se fará sentir a influência do ponto. Os valores altos resultam em maior suavização, mas valores pequenos podem mostrar detalhes finos e a variação da densidade de pontos.

Quando a caixa de verificação  *Avançada* é ativada, opções adicionais serão disponibilizadas:

- **Linhas e Colunas:** usada para mudar as dimensões do raster de saída. Esses valores estão também ligados aos valores **Tamanho de célula X** e **Tamanho de célula Y**. Aumentando o número de linhas ou colunas irá diminuir o tamanho de célula e aumenta o tamanho do arquivo de saída. Os valores nas Linhas e Colunas também estão ligados, portanto duplicando o número de linhas irá automaticamente duplicar o número de colunas e o tamanho da célula irá passar para metade. A área geográfica do raster de saída irá ser o mesmo!
- **Tamanho da célula X e Tamanho da célula Y:** controle o tamanho geográfico de cada pixel para o raster de saída. Alterando estes valores irá também mudar o número de Linhas e Colunas do raster de saída.
- **Kernel shape:** The kernel shape controls the rate at which the influence of a point decreases as the distance from the point increases. Different kernels decay at different rates, so a triweight kernel gives features greater weight for distances closer to the point than the Epanechnikov kernel does. Consequently, triweight results in “sharper” hotspots, and Epanechnikov results in “smoother” hotspots. A number of standard kernel functions are available in QGIS, which are described and illustrated on [Wikipedia](#).
- **Taxa de decaimento:** pode ser usado com kerneis triangulares para maior controle de como a densidade a partir dos elementos decrescem com a distância a partir do elemento.
 - O valor de 0 (=mínimo) indica que a densidade irá ser concentrada no centro do raio dado e será extinto no borda.
 - O valor de 0.5 inca que esses pixeis da borda do raio serão atribuídos metade da densidade dos pixeis que estão no raio do centro de pesquisa.
 - O valor de 1 refere que a densidade espalha-se por todo o raio do circulo de pesquisa. (Isto é equivalente ao kernel ‘Uniforme’).
 - Um valor maior que 1 indica que a densidade é mais alta para a borda do raio de pesquisa, e em seguida, no centro.

A camada de pontos de entrada pode ter também campos de atributos que podem afetar como influencia o mapa de densidade:



- **Usar o raio a partir do campo:** define o raio de pesquisa para cada elemento da camada de entrada.
- **Usar o peso a partir do campo:** permite a introdução de elementos para ser pesado por um campo de atributo. Isto pode ser usado para aumentar a influência de certos elementos existente no resultado de mapa de densidade.

Quando o nome do arquivo raster de saída é especificado, o botão [OK] pode ser usado para criar o mapa de densidade.

19.10.3 Tutorial: Criando um Mapa de Densidade

For the following example, we will use the `airports` vector point layer from the QGIS sample dataset (see *Amostra de Dados*). Another excellent QGIS tutorial on making heatmaps can be found at <http://qgis.spatialthoughts.com>.

Na *Figure_Heatmap_1* estão demonstrados os aeroportos do Alaska.

1. Selecione o botão da ferramenta **hetmap!** *Mapa de Densidade* para abrir a janela do complemento Mapas de Densidades (veja *Figure_heatmap_2*).
2. In the *Input point layer*  field, select `airports` from the list of point layers loaded in the current project.
3. Specify an output filename by clicking the  button next to the *Output raster* field. Enter the filename `heatmap_airports` (no file extension is necessary).
4. Deixe o *Formato de Saída* o formato GeoTIFF como padrão.
5. Altere o *Raio* para 1000000 metros.
6. Clique em [OK] e carregue o mapa de temperatura dos aeroportos (veja *Figure_Heatmap_3*).

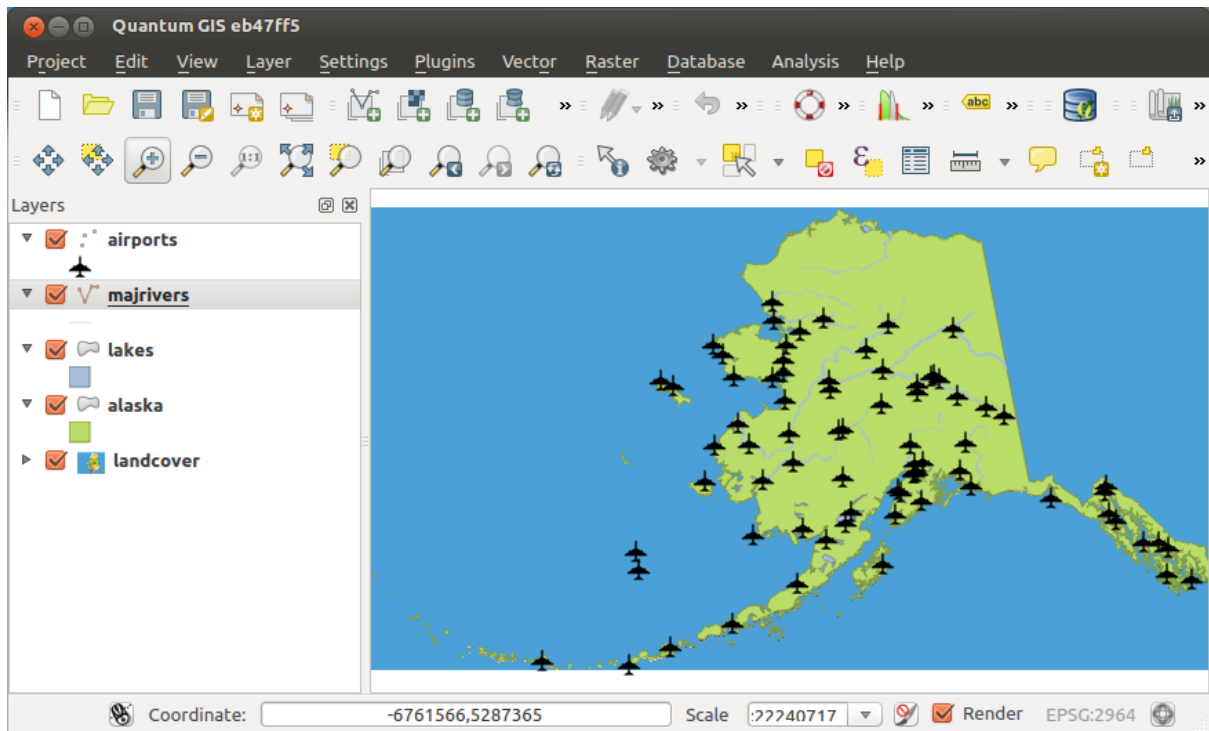


Figure 19.20: Airports of Alaska 

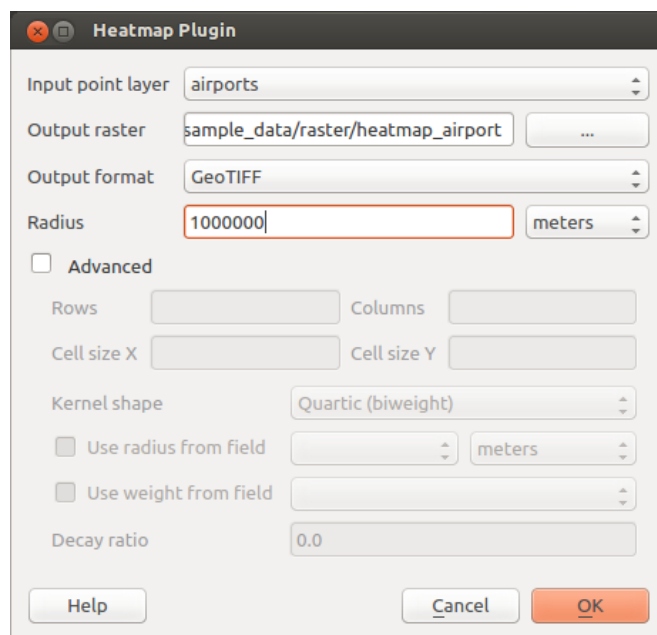


Figure 19.21: The Heatmap Dialog 

QGIS will generate the heatmap and add the results to your map window. By default, the heatmap is shaded in greyscale, with lighter areas showing higher concentrations of airports. The heatmap can now be styled in QGIS to improve its appearance.

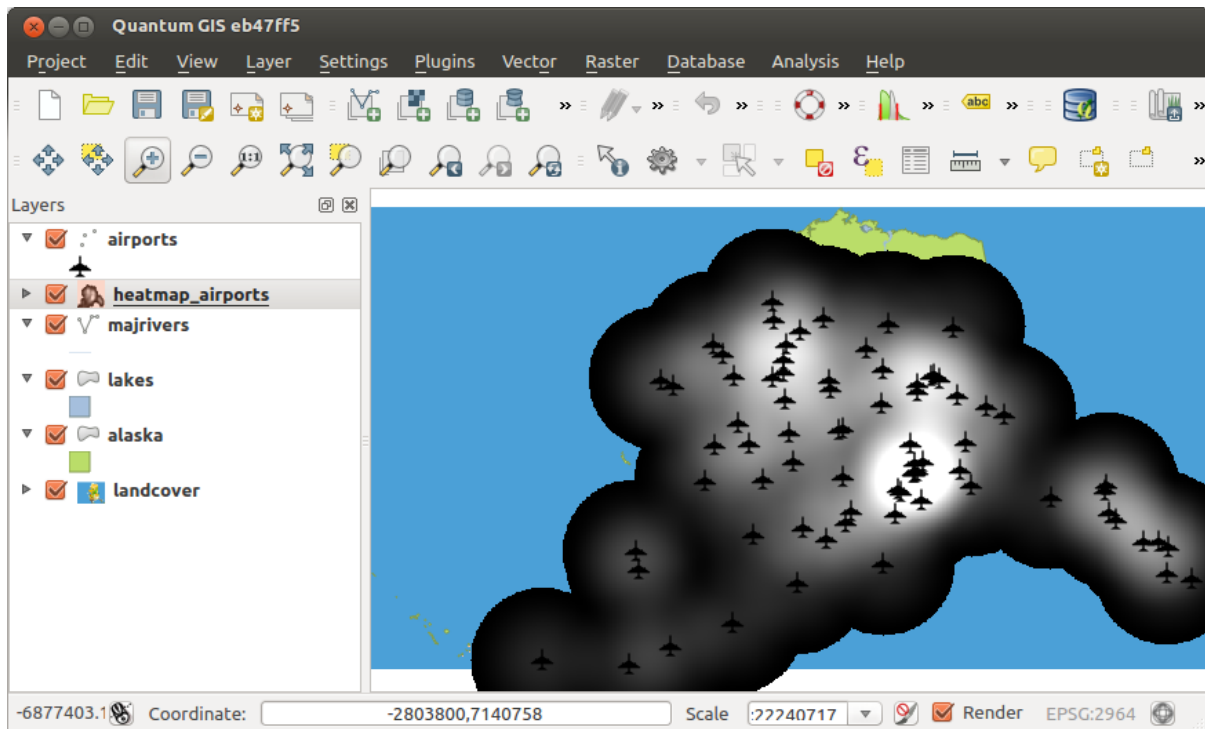


Figure 19.22: The heatmap after loading looks like a grey surface 🐧

1. Abra a janela de propriedades da camada do heatmap_airports (selecione a camada heatmap_airports, abra o menu de contexto com o botão direito do rato e selecione *Propriedades*).
2. Selecione o separador *Estilo*.
3. Change the *Render type* to 'Singleband pseudocolor'.
4. Select a suitable *Color map* , for instance YlOrRed.
5. Clique no botão [**Carregar**] para recolher os valores mínimos e máximos para cada raster, e depois clique no botão [**Classificar**].
6. Pressione [**OK**] para atualizar a camada.

O resultado final é demonstrado na Figure_Heatmap_4.

19.11 Complemento de Interpolação

The Interpolation plugin can be used to generate a TIN or IDW interpolation of a point vector layer. It is very simple to handle and provides an intuitive graphical user interface for creating interpolated raster layers (see Figure_interpolation_1). The plugin requires the following parameters to be specified before running:

- **Input Vector layers:** Specify the input point vector layer(s) from a list of loaded point layers. If several layers are specified, then data from all layers is used for interpolation. Note: It is possible to insert lines or polygons as constraints for the triangulation, by specifying either "points", "structure lines" or "break lines" in the *Type* combo box.

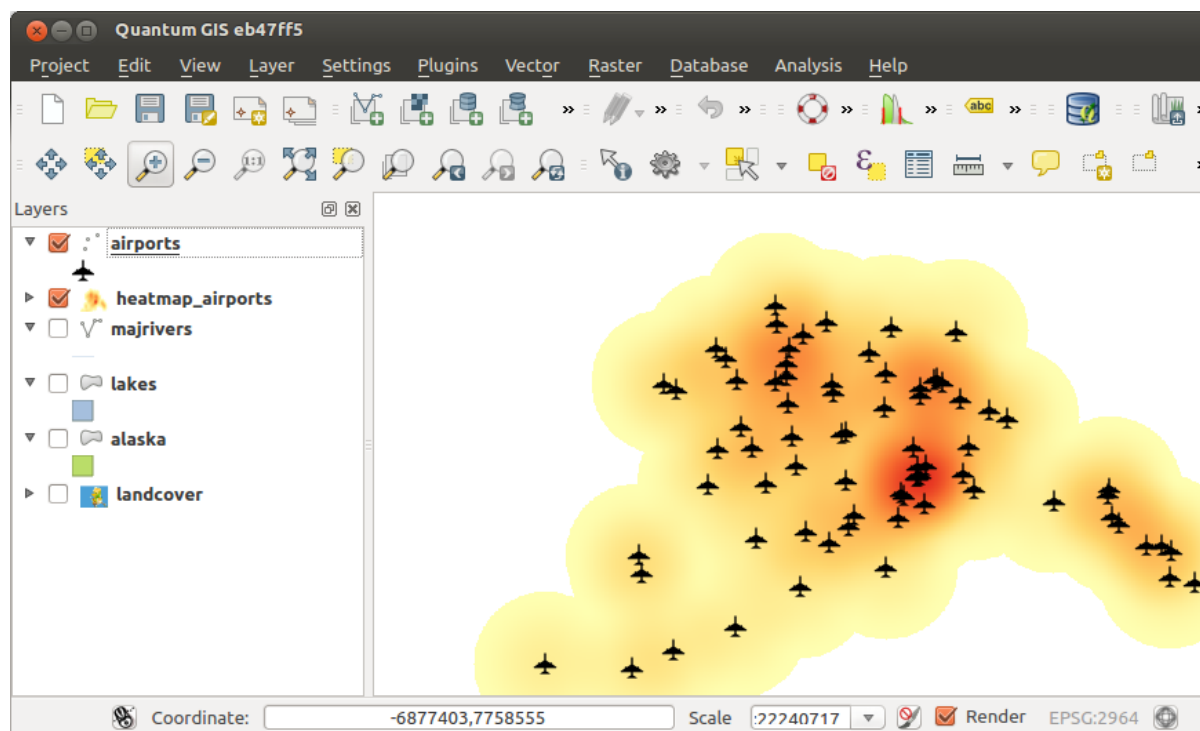



Figure 19.23: Styled heatmap of airports of Alaska 🐧

- **Atributo de interpolação:** Selecione a coluna do atributo que será usado para interpolação ou habilite a caixa de seleção *Use Z-Coordenada*
- **Interpolation Method:** Select the interpolation method. This can be either ‘Triangulated Irregular Network (TIN)’ or ‘Inverse Distance Weighted (IDW)’. With the TIN method you can create a surface formed by triangles of nearest neighbour points. To do this, circumcircles around selected sample points are created and their intersections are connected to a network of non overlapping and as compact as possible triangles. The resulting surfaces are not smooth. When using the IDW method the sample points are weighted during interpolation such that the influence of one point relative to another declines with distance from the unknown point you want to create. The IDW interpolation method also has some disadvantages: the quality of the interpolation result can decrease, if the distribution of sample data points is uneven. Furthermore, maximum and minimum values in the interpolated surface can only occur at sample data points. This often results in small peaks and pits around the sample data points.
- **Número de colunas/linhas:** Especifique o número de linhas e colunas para o arquivo raster de saída.
- **Arquivo de Saída:** Define o nome do arquivo raster de saída.
- :guilabel: ‘Adicionar resultado ao projeto’ para carregar o resultado na tela do mapa.

Note that using lines as constraints for the interpolation the triangulation (TIN method) you can either use ‘structure lines’ or ‘break lines’. When using ‘break lines’ you produce sharp breaks in the surface while using ‘structure lines’ you produce continuous breaks. The triangulation is modified by both methods such that no edge crosses a breakline or structure line.

19.11.1 Usando o complemento

1. Start QGIS and load a point vector layer (e.g., `elevp.csv`).
2. Load the Interpolation plugin in the Plugin Manager (see *Diálogo de Complementos*) and click on the *Raster* → *Interpolation* →  *Interpolation*, which appears in the QGIS menu bar. The Interpolation plugin dialog appears as shown in [Figure_interpolation_1](#).

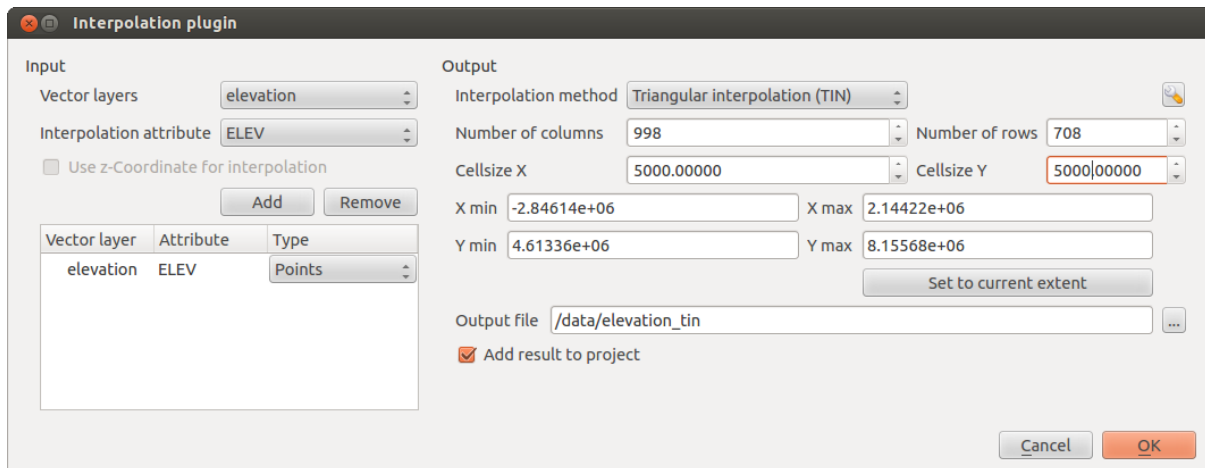

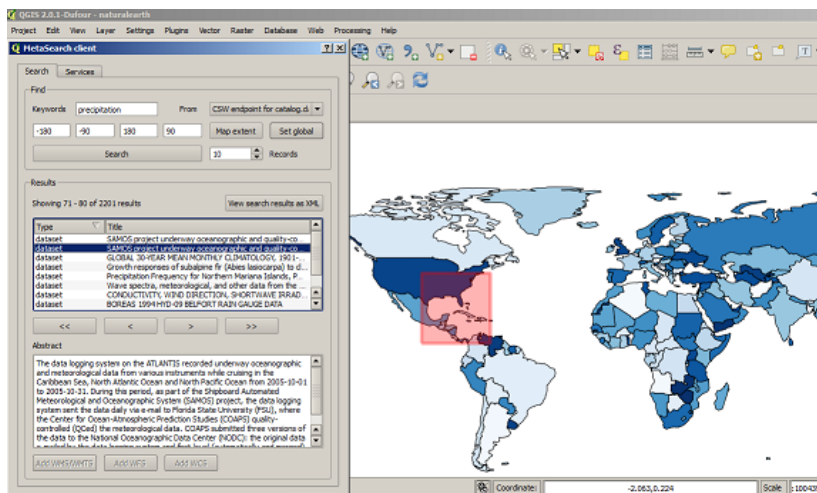


Figure 19.24: Interpolation Plugin 

3. Select an input layer (e.g., *elevp* ) and column (e.g., *ELEV*) for interpolation.
4. Seleccione um método de interpolação (ex.: ‘Triangulated Irregular Network (TIN)’), e especifique um tamanho de célula de 5000 e um bom nome de arquivo raster de saída (ex.: *elevation_tin*).
5. Clique [OK].

19.12 Catálogo do Cliente MetaBusca



19.12.1 Introdução

MetaBusca é um complemento QGIS para interação com serviços de catálogos de metadados, suportando Serviços de Catálogo OGC para Web padrão (CSW).

MetaBusca provem um fácil e intuitivo acesso e interface usuária-amiga para pesquisar catálogos de metadados através do QGIS.

19.12.2 Instalação

MetaSearch is included by default with QGIS 2.0 and higher. All dependencies are included within MetaSearch.

Instale o MetaBusca através do Gerenciador e Instalador de Complementos do QGIS, ou manualmente pelo <http://plugins.qgis.org/plugins/MetaSearch>.

19.12.3 Trabalhando com Catálogos Metadado no QGIS

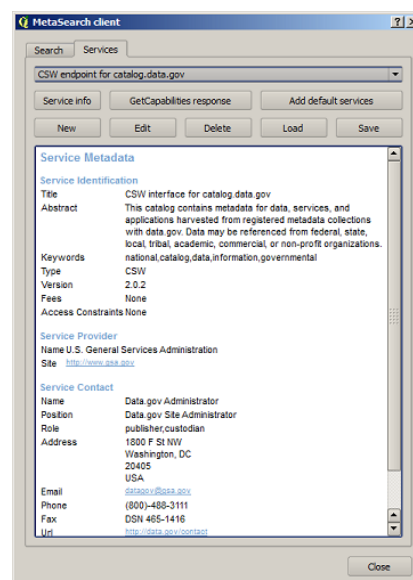
CSW (Catalogue Service for the Web)

CSW (Catalogue Service for the Web) is an OGC (Open Geospatial Consortium) specification, that defines common interfaces to discover, browse, and query metadata about data, services, and other potential resources.

Iniciando

To start MetaSearch, click the MetaSearch icon or select Web / MetaSearch / MetaSearch via the QGIS main menu. The MetaSearch dialog will appear. The main GUI consists of two tabs: 'Services' and 'Search'.

Gerenciador de serviços do Catálogo



The 'Services' tab allows the user to manage all available catalogue services. MetaSearch provides a default list of Catalogue Services, which can be added by pressing 'Add default services' button.

Para todas as entradas de Serviços do Catálogo listadas, clique para Selecioná-la na caixa suspensa.

To add a Catalogue Service entry, click the 'New' button, and enter a Name for the service, as well as the URL/endpoint. Note that only the base URL is required (not a full GetCapabilities URL). Clicking ok will add the service to the list of entries.

To edit an existing Catalogue Service entry, select the entry you would like to edit and click the 'Edit' button, and modify the Name or URL values, then click ok.

To delete a Catalogue Service entry, select the entry you would like to delete and click the 'Delete' button. You will be asked to confirm deleting the entry.

MetaSearch allows for loading and saving connections to an XML file. This is useful when you need to share settings between applications. Below is an example of the XML file format.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<qgsCSWConnections version="1.0">
  <csw name="Data.gov CSW" url="http://catalog.data.gov/csw-all"/>
  <csw name="Geonorge - National CSW service for Norway" url="http://www.geonorge.no/geonetwork">
  <csw name="Geoportale Nazionale - Servizio di ricerca Italiano" url="http://www.pcn.minambient
```

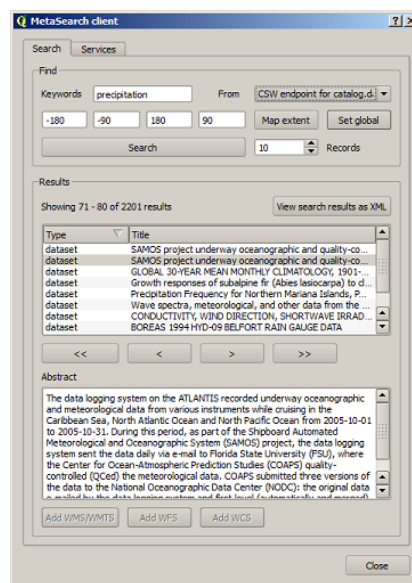


```
<CSW name="LINZ Data Service" url="http://data.linz.govt.nz/feeds/csw"/>
<CSW name="Nationaal Georegister (Nederland)" url="http://www.nationaalgeoregister.nl/geonetw
<CSW name="RNDT - Repertorio Nazionale dei Dati Territoriali - Servizio di ricerca" url="http
<CSW name="UK Location Catalogue Publishing Service" url="http://csw.data.gov.uk/geonetwork/s
<CSW name="UNEP/GRID-Geneva Metadata Catalog" url="http://metadata.grid.unep.ch:8080/geonetwo
</qgsCSWConnections>
```

To load a list of entries, click the ‘Load’ button. A new window will appear; click the ‘Browse’ button and navigate to the XML file of entries you wish to load and click ‘Open’. The list of entries will be displayed. Select the entries you wish to add from the list and click ‘Load’.

The ‘Service info’ button displays information about the selected Catalogue Service such as service identification, service provider and contact information. If you would like to view the raw XML response, click the ‘GetCapabilities response’ button. A separate window will open displaying Capabilities XML.

Buscar Catálogo de Serviços



The ‘Search’ tab allows the user to query Catalogue Services for data and services, set various search parameters and view results.

Os seguinte parâmetros de pesquisa estão disponíveis:

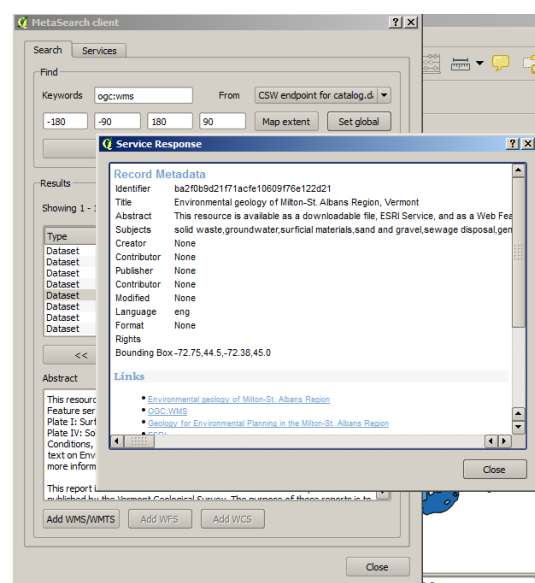
- **Keywords:** free text search keywords
- **From:** the Catalogue Service to perform the query against
- **Bounding box:** the spatial area of interest to filter on. The default bounding box is the map view / canvas. Click ‘Set global’ to do a global search, or enter custom values as desired
- **Records:** the number of records to return when searching. Default is 10 records

Clicking the ‘Search’ button will search the selected Metadata Catalogue. Search results are displayed in a list and are sortable by clicking on the column title. You can navigate through search results with the directional buttons below the search results. Clicking the ‘View search results as XML’ button opens a window with the service response in raw XML format.

Clicking a result will show the record’s abstract in the ‘Abstract’ window and provides the following options:

- se o registro de metadados tem uma caixa delimitadora associada, uma pegada de caixa delimitadora será exibida no mapa
- duplo clique nos resultados abrirá a tela com o registro de medados com seus links de acesso. Clicando nos links abrirá o link em seu navegador web

- if the record is an OGC web service (WMS/WMTS, WFS, WCS), the appropriate ‘Add to WMS/WMTS|WFS|WCS’ buttons will be enabled for the user to add to QGIS. When clicking this button, MetaSearch will verify if this is a valid OWS. The OWS will then be added to the appropriate QGIS connection list, and the appropriate WMS/WMTS|WFS|WCS connection dialogue will then appear




Configurações

You can fine tune MetaSearch with the following settings:


- **Connection naming:** when adding an OWS connection (WMS/WMTS|WFS|WCS), the connection is stored with the various QGIS layer provider. Use this setting to set whether to use the name provided from MetaSearch, whether to overwrite or to use a temporary name
- **Results paging:** when searching metadata catalogues, the number of results to show per page
- **Timeout:** when searching metadata catalogues, the number of seconds for blocking connection attempt. Default value is 10


19.13 Complemento Edição Offline

Para a coleta de dados, é comum a situação de trabalhar com um laptop ou um telefone celular offline no campo. Ao retornar para a rede, as mudanças precisam ser sincronizadas com a fonte de dados mestre (por exemplo, um banco de dados PostGIS). Se várias pessoas estão trabalhando simultaneamente no mesmo conjunto de dados, é difícil de fundir as edições concomitantes, mesmo que as pessoas não mudam as mesmas características.

The  Offline Editing Plugin automates the synchronisation by copying the content of a datasource (usually PostGIS or WFS-T) to a SpatialLite database and storing the offline edits to dedicated tables. After being connected to the network again, it is possible to apply the offline edits to the master dataset.

19.13.1 Usando o complemento

- Abra algumas camadas de vetoriais (por exemplo, de base de dados PostGIS ou WFS-T).
- Salve isto como um projeto.
- Go to *Database* → *Offline Editing* →  *Convert to offline project* and select the layers to save. The content of the layers is saved to SpatialLite tables.

- Edite as camadas offline.
- After being connected again, upload the changes using *Database* → *Offline Editing* →  *Synchronize*.

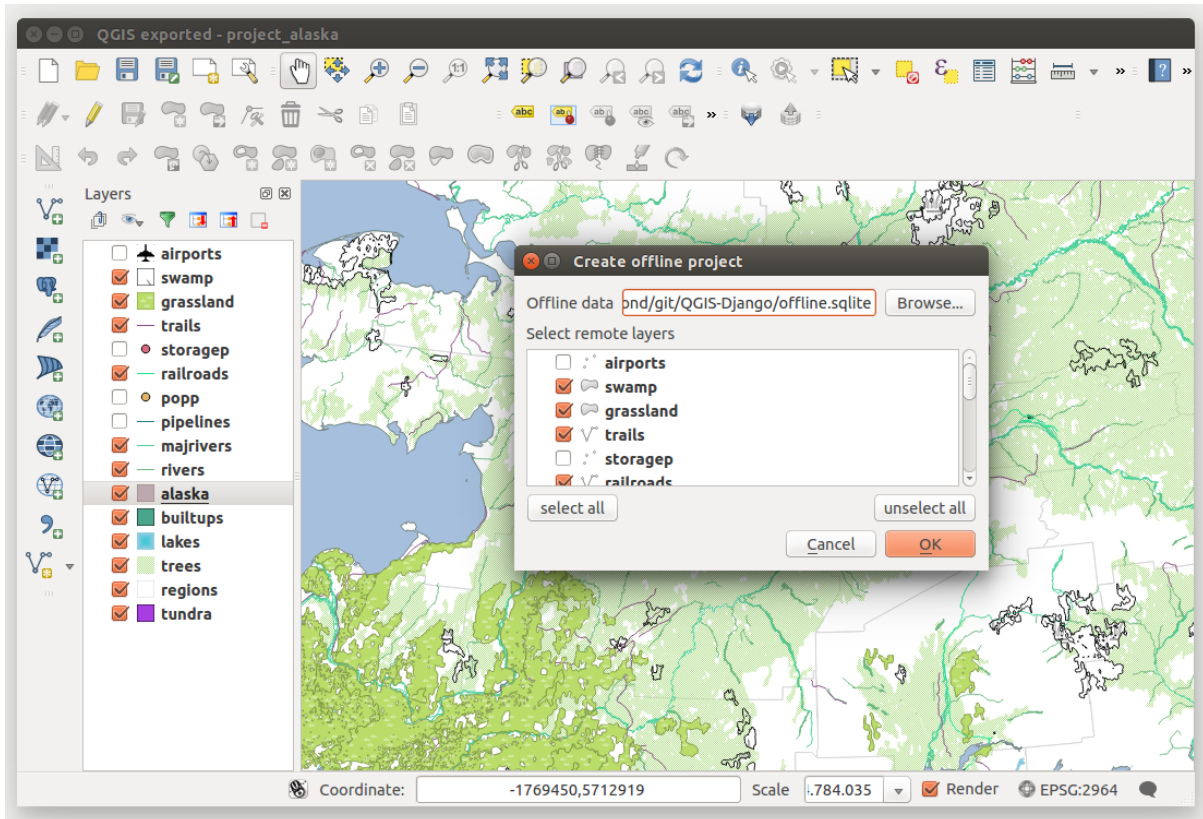



Figure 19.25: Criando de um projeto offline de camadas PostGIS ou WFS


19.14 Complemento GeoRaster Espacial Oracle

In Oracle databases, raster data can be stored in SDO_GEORASTER objects available with the Oracle Spatial extension. In QGIS, the  Oracle Spatial GeoRaster plugin is supported by GDAL and depends on Oracle's database product being installed and working on your machine. While Oracle is proprietary software, they provide their software free for development and testing purposes. Here is one simple example of how to load raster images to GeoRaster:

```
$ gdal_translate -of georaster input_file.tif geor:scott/tiger@orcl
```

Isto irá carregar o raster para a tabela padrão GDAL_IMPORT table, como coluna designada de RASTER.

19.14.1 Gerenciando conexões

Firstly, the Oracle GeoRaster Plugin must be enabled using the Plugin Manager (see *Diálogo de Complementos*). The first time you load a GeoRaster in QGIS, you must create a connection to the Oracle database that contains the data. To do this, begin by clicking on the  Add Oracle GeoRaster Layer toolbar button – this will open the *Select Oracle Spatial GeoRaster* dialog window. Click on [New] to open the dialog window, and specify the connection parameters (See *Figure_oracle_raster_1*):

- **Nome:** Entre um nome para a conectar a base de dados.

- **Instância base de dados:** Entre o nome da base de dados que você irá conectar.
- **Nome do usuário:** Especifique o seu próprio nome de usuário que você usará para acessar o banco de dados.
- **Senha:** Fornecer a senha associada ao seu nome de usuário que é necessário para acessar o banco de dados.

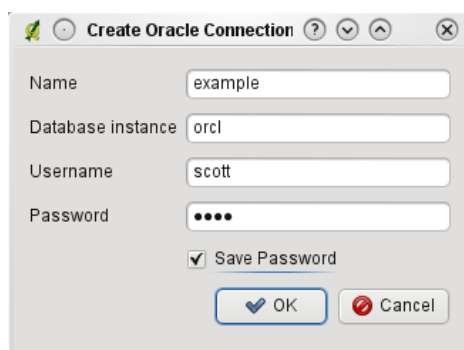


Figure 19.26: Janela de Criação de Conexão Oracle

Agora, volte à janela principal *Oracle Spatial GeoRaster* (veja [Figure_oracle_raster_2](#)), use a lista drop-down para escolher uma conexão, e use o botão **[Ligar]** para estabelecer a conexão. Pode também **[Editar]** a conexão, abrindo a janela anterior e efetuar alterações na informação da ligação, ou usar o botão **[Apagar]** para remover a conexão da lista drop-down.

19.14.2 Selecionando um GeoRaster

Uma vez que uma conexão foi estabelecida, a janela subconjuntos vai mostrar os nomes de todas as tabelas que contêm colunas GeoRaster nesse banco de dados no formato de um nome de subconjunto GDAL.

Clique num dos subconjuntos de dados listados em seguida clique em **[Selecionar]** para escolher o nome da tabela. Agora, outra lista de subconjunto de dados irá mostrar os nomes das colunas GeoRaster nessa tabela. Geralmente costuma ser uma lista pequena, uma vez que a maioria dos usuários não irá ter mais de uma ou duas colunas GeoRaster na mesma tabela.

Clique em algum da lista e subconjuntos e depois clique em **[Selecione]** para escolher uma combinação de tabela/coluna. A caixa de diálogo irá agora mostrar todas as linhas que contêm objetos GeoRaster. Note que a lista subconjuntos irá agora mostrar a Tabela de Dados Raster e pares Id Raster.

A qualquer momento, a entrada de seleção podem ser editadas, a fim de ir diretamente para um GeoRaster conhecido ou para voltar ao início e selecionar um outro nome da tabela.

A entrada dos dados de seleção também pode ser usado para inserir uma cláusula ONDE no final da sequência de identificação (ex.: `geor:scott/tiger@orcl,gdal_import,raster,geoid=`). Ver http://www.gdal.org/frmt_georaster.html para mais informações.

19.14.3 Exibindo o GeoRaster

Finally, by selecting a GeoRaster from the list of Raster Data Tables and Raster Ids, the raster image will be loaded into QGIS.

A janela *Selecionar Oracle Spatial GeoRaster* pode ser fechada agora e da próxima vez que se abrir, ela irá manter a mesma conexão e irá mostrar a mesma lista de subconjuntos anterior, tornando-o muito fácil de abrir uma outra imagem do mesmo contexto.

Nota: GeoRasters that contain pyramids will display much faster, but the pyramids need to be generated outside of QGIS using Oracle PL/SQL or gdaladdo.

A seguir está um exemplo usando `gdaladdo`:

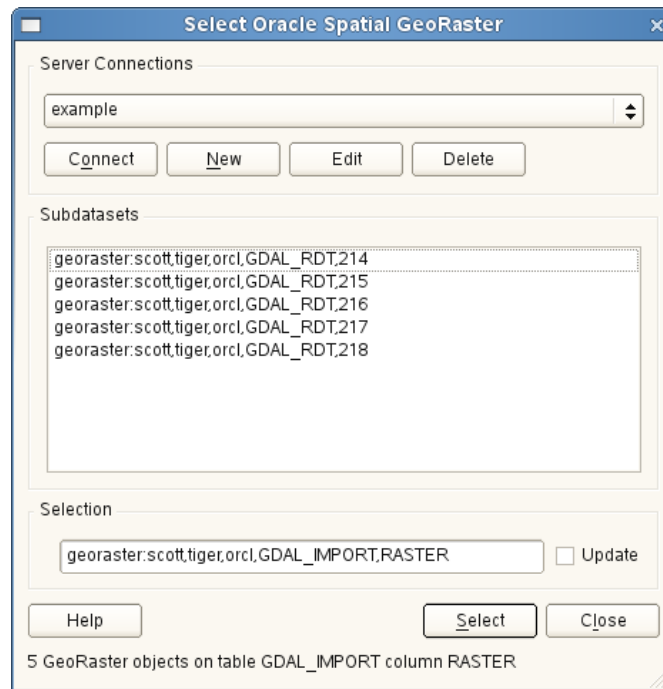


Figure 19.27: Janela de Seleção Oracle GeoRaster

```
gdaladdo georaster:scott/tiger@orcl,georaster\_table,georaster,georid=6 -r
nearest 2 4 6 8 16 32
```

Este é um exemplo usando PL/SQL:

```
$ sqlplus scott/tiger
SQL> DECLARE
  gr sdo_georaster;
BEGIN
  SELECT image INTO gr FROM cities WHERE id = 1 FOR UPDATE;
  sdo_geor.generatePyramid(gr, 'rLevel=5, resampling=NN');
  UPDATE cities SET image = gr WHERE id = 1;
  COMMIT;
END;
```

19.15 Complemento Análise do Terreno



The Raster Terrain Analysis Plugin can be used to calculate the slope, aspect, hillshade, ruggedness index and relief for digital elevation models (DEM). It is very simple to handle and provides an intuitive graphical user interface for creating new raster layers (see [Figure_raster_terrain_1](#)).

Descrição das análises:

- **Declividade:** Calcula o ângulo de inclinação para cada célula em graus (com base na estimativa derivada de primeira ordem).
- **Aspecto:** Exposição (começando com o 0 para direção norte, em graus anti-horário).
- **Relevo Sombreado:** Cria um mapa sombreado usando luz e sombra para proporcionar uma aparência mais tridimensional para um mapa de relevo sombreado. O mapa de saída é uma única banda de cinza refletindo o valor de cinza dos pixels.

- **Índice de rugosidade:** Uma medição quantitativa da heterogeneidade do terreno, tal como descrito por Riley et al. (1999). É calculado para cada local, resumindo a mudança de altitude dentro da grade de pixels 3x3.
- ****Relevo*:** Cria um mapa de relevo sombreado a partir de dados digitais de elevação. Implementado um método para escolha das cores de elevação analisando a frequência de distribuição. O mapa de saída é uma multibanda de cor com três bandas refletindo os valores RGB do relevo sombreado.

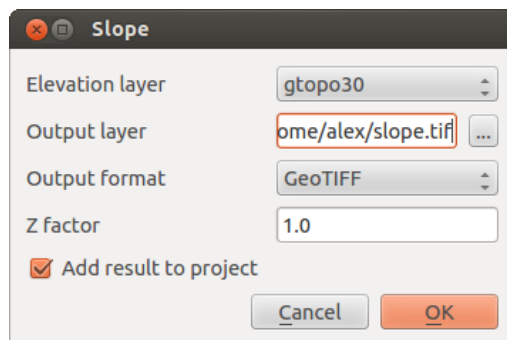


Figure 19.28: Complemento Modelagem Raster do Terreno (cálculo de declividade)

19.15.1 Usando o complemento

1. Start QGIS and load the `gtopo30` raster layer from the GRASS sample location.
2. Carregue o complemento Análise Raster do Terreno no Gerenciador de Complementos (ver *Diálogo de Complementos*).
3. Selecione o método de análise a partir do menu (ex.: *Raster* → *Análise de Terreno* → *Declividade*). O diálogo *Declividade* irá aparecer como mostra a [Figure_raster_terrain_1](#).
4. Especifique um caminho de saída do arquivo, e o tipo de arquivo.
5. Clique [OK].

19.16 Complemento Menor Distância

The Road Graph Plugin is a C++ plugin for QGIS that calculates the shortest path between two points on any polyline layer and plots this path over the road network.

Características principais:

- Calcula caminho, assim como o comprimento e tempo de viagem.
- Otimiza pelo comprimento ou tempo de viagem.
- Exporta o caminho para camada vetorial.
- Destaca estradas direções (isto pode ser lento e usado principalmente para propósitos para o teste de configurações).

As a roads layer, you can use any polyline vector layer in any QGIS-supported format. Two lines with a common point are considered connected. Please note, it is required to use layer CRS as project CRS while editing a roads layer. This is due to the fact that recalculation of the coordinates between different CRSs introduces some errors that can result in discontinuities, even when 'snapping' is used.

Na tabela de atributos da camada, o campo a seguir pode ser usado:

- Velocidade no percurso rodoviário (campo número).

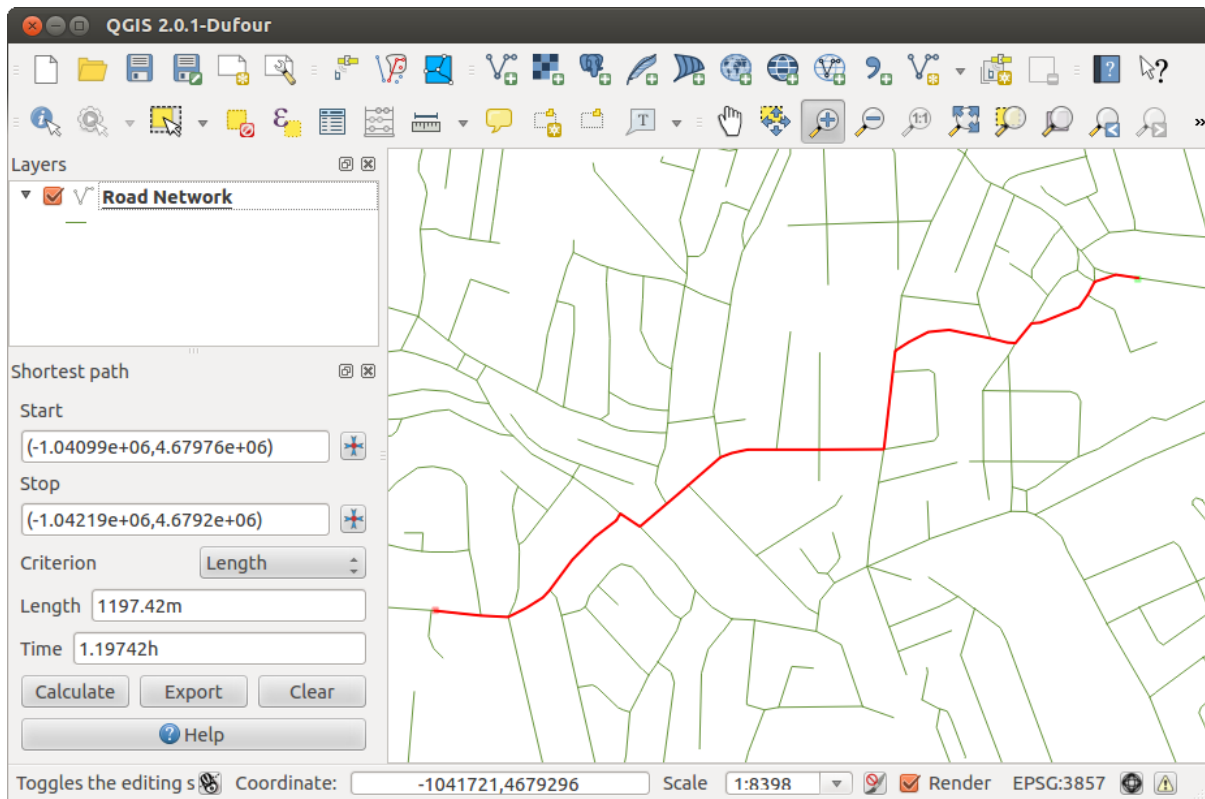


Figure 19.29: Road Graph Plugin 

- Direção (qualquer tipo que possa ser convertido para texto). Frente e direções inversas correspondem a uma via de única mão, ambas as direções indicam uma via de mão dupla.

Se alguns campos não têm qualquer valor ou não existem, os valores padrão serão usados. Você pode alterar os padrões e algumas configurações do complemento na janela de configuração do complemento.


19.16.1 Usando o complemento

After plugin activation, you will see an additional panel on the left side of the main QGIS window. Now, enter some parameters into the *Road graph plugin settings* dialog in the *Vector* → *Road Graph* menu (see [figure_road_graph_2](#)).

Depois de configurar a *Unidade de tempo*, *Unidade de distância* e *Tolerância da topologia*, você pode escolher a camada vetorial na aba *Camada de transporte*. Aqui você também pode escolher o *Campo de direção* e *Campo de velocidade*. Na aba *Configurações padrão*, você pode definir a *Direção* para o cálculo.

Finalmente, no painel *Caminho mais curto*, selecione um ponto de início e de fim na camada de rede de caminhos e clique em [**Calcular**].

19.17 Complemento de Consulta Espacial

The  Spatial Query Plugin allows you to make a spatial query (i.e., select features) in a target layer with reference to another layer. The functionality is based on the GEOS library and depends on the selected source feature layer.

Operações possíveis:

- Contém

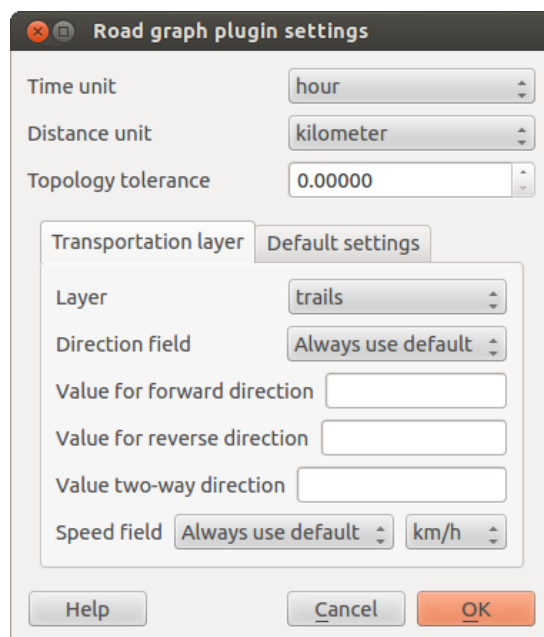




Figure 19.30: Road graph plugin settings 




- Igual
- Sobreposição
- Cruza
- Intersecta
- Disjunto
- Toca
- Dentro

19.17.1 Usando complemento

Como exemplo, nós queremos encontrar as regiões no conjunto de dados do Alaska que contém os aeroportos. Os seguintes passos são necessários:

1. Start QGIS and load the vector layers `regions.shp` and `airports.shp`.
2. Load the Spatial Query plugin in the Plugin Manager (see *Diálogo de Complementos*) and click on the  icon, which appears in the QGIS toolbar menu. The plugin dialog appears.
3. Selecione a camada `regions` como camada fonte e `airports` como camada de elementos referência.
4. Selecione 'Contém' como operador e clique [**Aplicar**].

Agora obtém uma lista de elementos ID da consulta e tem várias opções como é mostrado na [figure_spatial_query_1](#).

- Click on  Create layer with list of items .
- Select an ID from the list and click on  Create layer with selected .
- Select 'Remove from current selection' in the field *And use the result to*  .
- Você pode *Zoom no item* ou exibição *Mensagem de Log*.

- Additionally in *Result Feature ID's* with the options 'Invalid source' and 'Invalid reference' you can have a look at features with geometries errors. These features aren't used for the query.

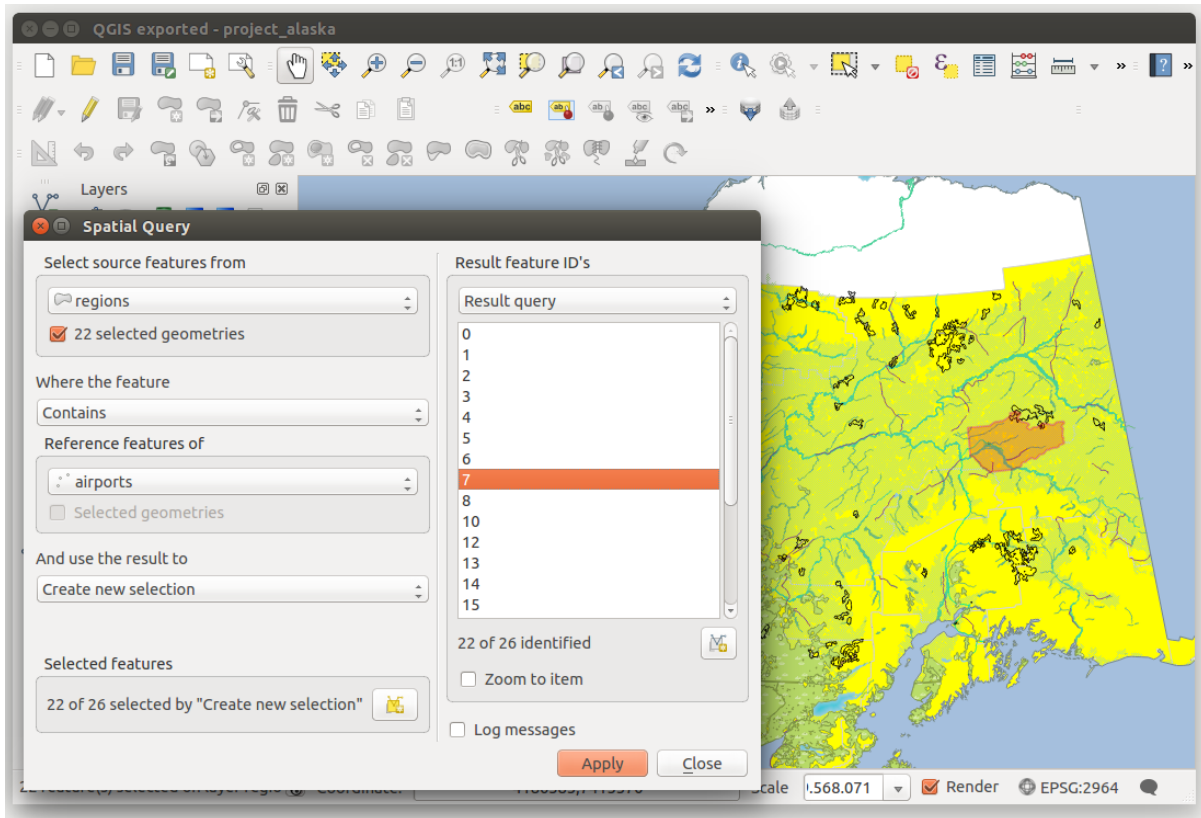


Figure 19.31: Spatial Query analysis - regions contain airports 🐧

19.18 Complemento SPIT

QGIS comes with a plugin named SPIT (Shapefile to PostGIS Import Tool). SPIT can be used to load multiple shapefiles at one time and includes support for schemas. To use SPIT, open the Plugin Manager from the *Plugins* menu, in the **Installed** menu check the box next to the *SPIT* and click **[OK]**.

To import a shapefile, use *Database* → *Spit* → *Import Shapefiles to PostgreSQL* from the menu bar to open the *SPIT - Shapefile to PostGIS Import Tool* dialog. Select the PostGIS database you want to connect to and click on **[Connect]**. If you want, you can define or change some import options. Now you can add one or more files to the queue by clicking on the **[Add]** button. To process the files, click on the **[OK]** button. The progress of the import as well as any errors/warnings will be displayed as each shapefile is processed.

19.19 Complemento Verificador de Topologia

Topologia descreve as relações entre pontos, linhas e polígonos que representam as feições de uma região geográfica. Com o complemento Verificador de Topologia, você pode olhar sobre seus arquivos vetoriais e verificar a topologia com várias regras de topologia. Estas regras verificam com as relações espaciais se suas características 'igual', 'contém', 'copia', são 'copiar para', 'Cruzar', são 'Disjunção', 'Interseção', 'Sobreposição', 'Toque' ou são 'Dentro' entre si. Tudo depende das suas questões individuais que regras topológicas que você aplicar a seus dados vetoriais (por exemplo, normalmente você não vai aceitar superação da camadas de linha, mas se eles retratam ruas sem saída que você não vai removê-los de sua camada vetorial).

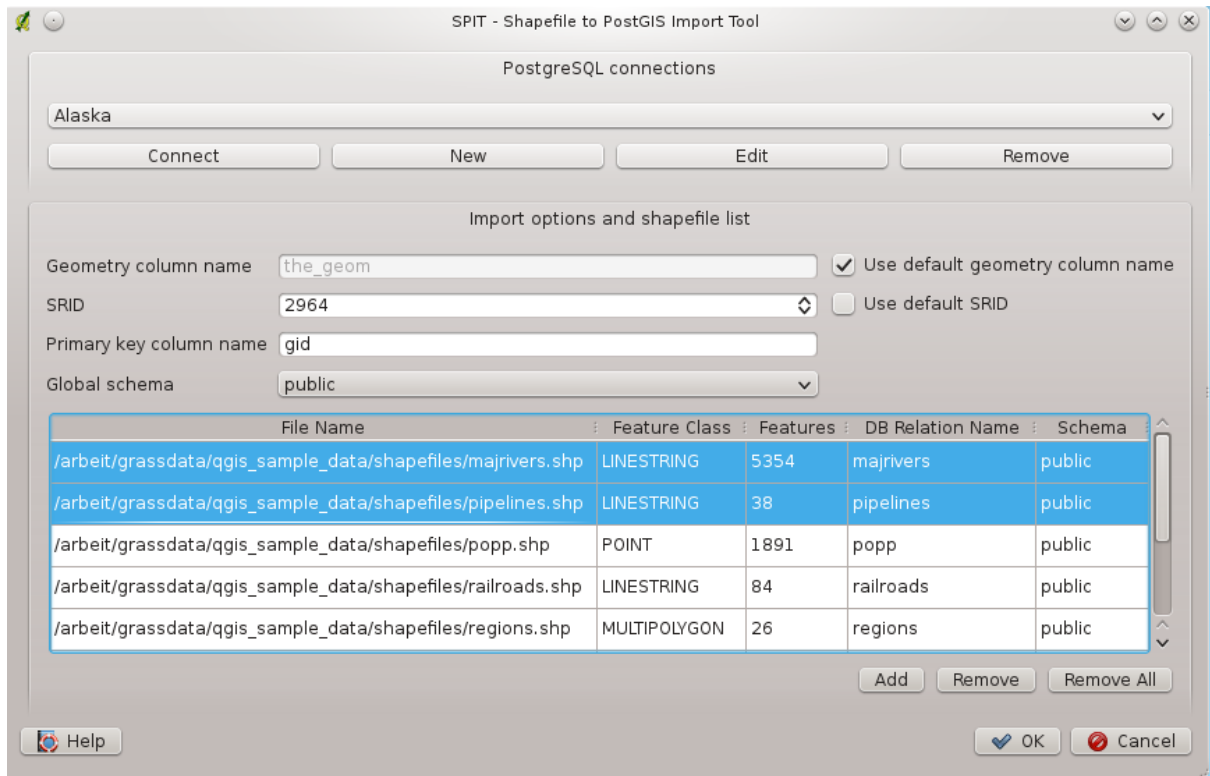


Figure 19.32: Usando Complemento SPIT para importar arquivos shapefile do PostGIS 🐧

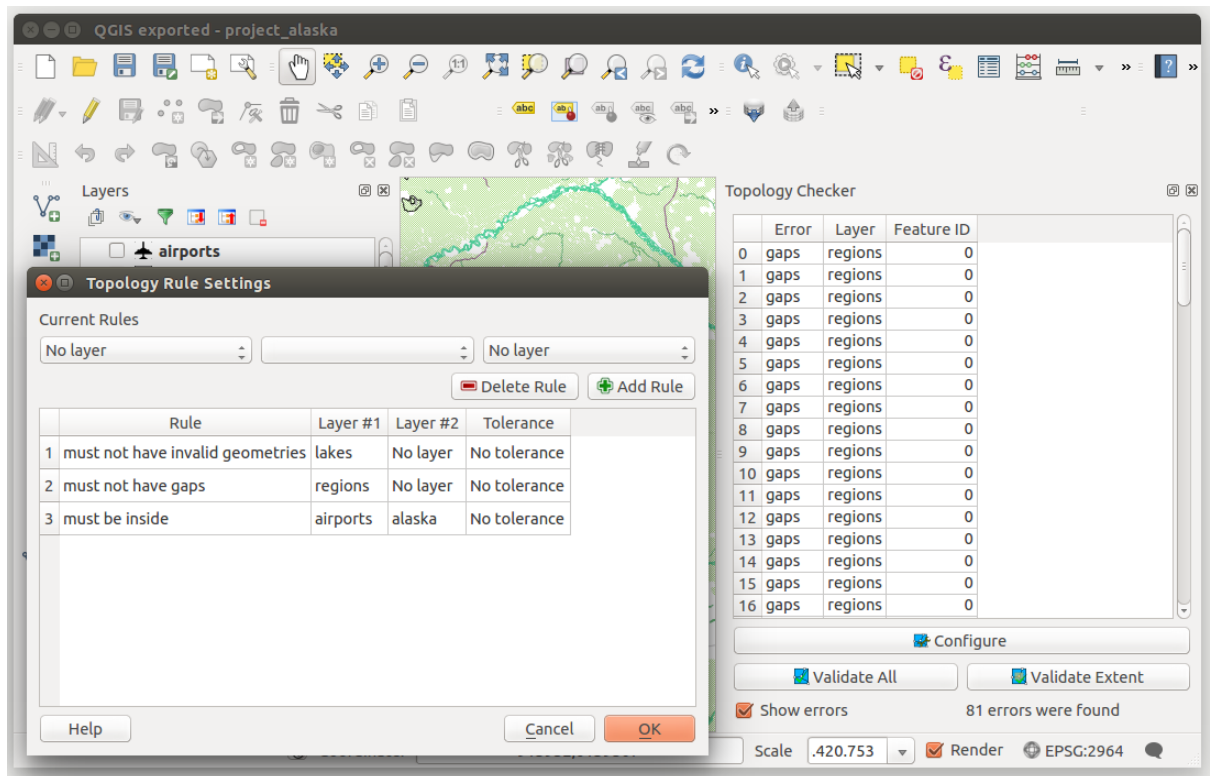


Figure 19.33: O Complemento Verificador de Topologia

QGIS has a built-in topological editing feature, which is great for creating new features without errors. But existing data errors and user-induced errors are hard to find. This plugin helps you find such errors through a list of rules.

É muito simples para criar regras topológicas com o complemento Verificador de Topologia

Nas **camadas do tipo vetor** as seguintes regras estão disponíveis:

- **Deve ser coberto por:** Aqui você pode escolher uma camada vetorial de seu projeto. Pontos que não forem cobertos pela camada de dados vetorial ocorrem no campo 'Erro'.
- **Deve ser coberto por pontos finais:** Aqui você pode escolher uma camada de linha de seu projeto.
- **Must be inside:** Here you can choose a polygon layer from your project. The points must be inside a polygon. Otherwise, QGIS writes an 'Error' for the point.
- **Não deve haver duplicados:** Sempre que um ponto é representado duas vezes ou mais, vai ocorrer no campo 'Erro'.
- **Não deve haver geometrias inválidas:** Verifica se as geometrias são válidas.
- **Não deve haver geometrias multi partes:** Todos os pontos de multi partes estão escritos no campo 'Erro'.

Em **camadas de linha**, as seguintes regras estão disponíveis:


- **Pontos finais devem ser cobertos por:** Aqui você pode selecionar uma camada de ponto a partir de seu projeto.
- **Não deve haver oscilação:** Isto irá mostrar as superações na camada de linha.
- **Não deve ter duplicações:** Sempre que uma feição de linha for representada duas vezes ou mais, irá acusar no campo 'Erro'.
- **Não deve haver geometrias inválidas:** Verifica se as geometrias são válidas.
- **Não deve haver geometrias multi partes:** Às vezes, a geometria é realmente uma coleção de geometrias simples (partes simples). Essa geometria é chamada geometria multi-parte. Se ela contém apenas um tipo de geometria simples, chamamos isso de multi-ponto, multi-cadeia de linha ou multi-polígono. Todas as linhas de várias partes estão escritas no campo 'Erro'.
- **Must not have pseudos:** A line geometry's endpoint should be connected to the endpoints of two other geometries. If the endpoint is connected to only one other geometry's endpoint, the endpoint is called a psuedo node.

Em **camadas de polígono**, as seguintes as regras estão disponíveis:

- **Deve conter:** camada de polígono deve conter geometria em pelo menos um ponto da segunda camada.
- **Não deve ter duplicações:** Polígonos a partir da mesma camada não deve ter geometrias idênticas. Sempre que um polígono é representado duas vezes ou mais irá ocorrer no campo 'Erro'.
- **Não deve ter lacunas:** polígonos adjacentes não deve formar lacunas entre eles. Limites administrativos poderiam ser mencionado como um exemplo (polígonos estaduais do BRASIL não possuem lacunas entre eles...).
- **Não deve ter geometrias inválidas:** Verifica se as geometrias são válidas. Algumas das regras que definem uma geometria válida são:
 - Os anéis do polígono devem estar fechados.
 - Anéis que definem buracos devem estar dentro de anéis que definem os limites exteriores.
 - Os anéis não se podem intersectar a si mesmo (nem mesmo tocar ou cruzar um no outro).
 - Os anéis não podem tocar outros anéis, à exceção de um ponto.
- **Não deve ter geometrias multi partes:** Às vezes, a geometria é realmente uma coleção de geometrias simples (partes simples). Essa geometria é chamada geometria multi-parte. Se ele contém apenas um tipo de geometria simples, chamamos isso de multi-ponto, multi-cadeia de linha ou multi-polígono. Por exemplo, um campo constituído por múltiplas ilhas pode ser representado como um sistema multi-polígono.
- **Não devem se sobrepor:** polígonos adjacentes não devem compartilhar áreas em comum.

- **Não deve sobrepor-se:** polígonos adjacentes de uma camada não devem compartilhar áreas comuns com polígonos de outra camada.

19.20 Complemento Estatística Zonal

With the  *Zonal statistics* plugin, you can analyze the results of a thematic classification. It allows you to calculate several values of the pixels of a raster layer with the help of a polygonal vector layer (see [figure_zonal_statistics](#)). You can calculate the sum, the mean value and the total count of the pixels that are within a polygon. The plugin generates output columns in the vector layer with a user-defined prefix.

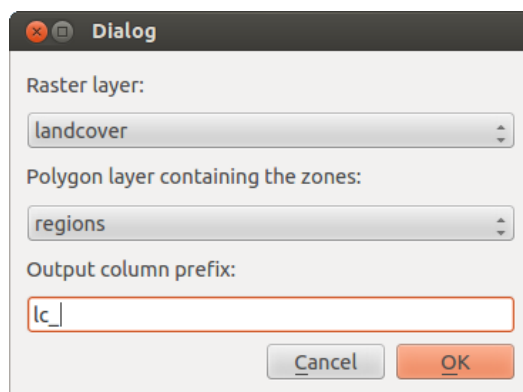



Figure 19.34: Zonal statistics dialog (KDE) 

Ajuda e Suporte

20.1 Listas de Discursão

QGIS is under active development and as such it won't always work like you expect it to. The preferred way to get help is by joining the qgis-users mailing list. Your questions will reach a broader audience and answers will benefit others.

20.1.1 Usuários QGIS

This mailing list is used for discussion of QGIS in general, as well as specific questions regarding its installation and use. You can subscribe to the qgis-users mailing list by visiting the following URL: <http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-user>

20.1.2 Lista fossgis-talk

For the German-speaking audience, the German FOSSGIS e.V. provides the fossgis-talk-liste mailing list. This mailing list is used for discussion of open-source GIS in general, including QGIS. You can subscribe to the fossgis-talk-liste mailing list by visiting the following URL: <https://lists.fossgis.de/mailman/listinfo/fossgis-talk-liste>

20.1.3 Desenvolvedor QGIS

Se você é um desenvolvedor enfrentando problemas de natureza mais técnica, você pode querer se juntar a lista de discussão qgis-desenvolvedor aqui: <http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-developer>

20.1.4 Atualizações QGIS

Each time a commit is made to the QGIS code repository, an email is posted to this list. If you want to be up-to-date with every change to the current code base, you can subscribe to this list at: <http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-commit>

20.1.5 QGIS-trac

Esta lista fornece uma notificação de email relacionado a gerenciamento de projetos, incluindo relatórios de bugs, tarefas e solicitações de recursos. Você pode se inscrever para esta lista em: <http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-trac>

20.1.6 Equipe da Comunidade QGIS

Esta lista trata de temas como a documentação, ajuda de contexto, guia do usuário, experiência online incluindo sítios, blog, listas de discussão, fóruns e esforços de tradução. Se você gosta de trabalhar com o guia do usuário, esta lista é um bom ponto de partida para fazer suas perguntas. Você pode se inscrever para esta lista em: <http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-community-team>

20.1.7 Equipe de lançamento QGIS

Esta lista inclui tópicos como o processo de lançamento, pacotes binários para vários Sistemas Operacionais e anúncios de novos lançamentos para o mundo em geral. Você pode se inscrever nesta lista em: <http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-release-team>

20.1.8 Tradução do QGIS

This list deals with the translation efforts. If you like to work on the translation of the manuals or the graphical user interface (GUI), this list is a good starting point to ask your questions. You can subscribe to this list at: <http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-tr>

20.1.9 Aprendizado QGIS

This list deals with QGIS education efforts. If you would like to work on QGIS education materials, this list is a good starting point to ask your questions. You can subscribe to this list at: <http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-edu>

20.1.10 Comitê Diretor QGIS

This list is used to discuss Steering Committee issues related to overall management and direction of QGIS. You can subscribe to this list at: <http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-psc>

You are welcome to subscribe to any of the lists. Please remember to contribute to the list by answering questions and sharing your experiences. Note that the `qgis-commit` and `qgis-trac` lists are designed for notification only and are not meant for user postings.

20.2 IRC

Nós também marcamos presença no IRC - visite-nos acessando o canal # qgis em irc.freenode.net. Por favor, aguarde pela resposta de sua pergunta. Como muitas pessoas no canal estão fazendo outras atividades isso pode levar um tempo para perceberem sua pergunta. Se perder a discussão no IRC, não tem problema! Nós registamos toda a discussão, portanto é fácil estar atualizado. Vá a <http://qgis.org/irclogs> and read the IRC-logs.

Suporte comercial para o QGIS também está disponível. Verifique o website <http://qgis.org/en/commercial-support.html> for more information.

20.3 Rastreador de Erros

While the `qgis-users` mailing list is useful for general ‘How do I do XYZ in QGIS?’-type questions, you may wish to notify us about bugs in QGIS. You can submit bug reports using the QGIS bug tracker at <http://hub.qgis.org/projects/quantum-gis/issues>. When creating a new ticket for a bug, please provide an email address where we can contact you for additional information.

Por favor tenha em atenção que o seu erro pode nem sempre ter a prioridade que deseja (vai depender da severidade). Alguns erros podem requer esforços significativos de programadores para remediar e a mão-de-obra nem sempre está disponível para isso.

Solicitações de recursos também podem ser enviadas usando o mesmo sistema de mensagem de erros. Por favor, certifique-se de ter selecionado o tipo de recurso.

If you have found a bug and fixed it yourself, you can submit this patch also. Again, the lovely redmine ticketsystem at <http://hub.qgis.org/wiki/quantum-gis/issues> has this type as well. Check the `Patch supplied` checkbox and attach your patch before submitting your bug. One of the developers will review it and apply it to QGIS. Please don't be alarmed if your patch is not applied straight away – developers may be tied up with other commitments.

20.4 Blog

The QGIS community also runs a weblog at <http://planet.qgis.org/planet/>, which has some interesting articles for users and developers as well provided by other blogs in the community. You are invited to contribute your own QGIS blog!

20.5 Plugins

The website <http://plugins.qgis.org> provides the official QGIS plugins web portal. Here, you find a list of all stable and experimental QGIS plugins available via the 'Official QGIS Plugin Repository'.

20.6 Wiki

E finalmente, nós mantemos uma página WIKI em <http://hub.qgis.org/projects/quantum-gis/wiki> onde você pode encontrar uma variedade de informações úteis relacionada com o desenvolvimentos do QGIS, planos de lançamento, links para sites de transferência, mensagens de dicas de tradução entre outros. Visite, lá temos boas explicações!

21.1 Licença Pública Geral GNU

Versão 2, Junho 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place - Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA

É permitido a todos copiar e distribuir uma cópia desta documento da licença, porém não é permitido alterar esta.

Preâmbulo

As licenças de muitos software são desenvolvidas para restringir sua liberdade de compartilhá-lo e mudá-lo. Contrária a isso, a Licença Pública Geral GNU pretende garantir sua liberdade de compartilhar e alterar software livres – garantindo que o software será livre e gratuito para os seus usuários. Esta Licença Pública Geral aplica-se à maioria dos software da Free Software Foundation e a qualquer outro programa cujo autor decida aplicá-la. (Alguns outros software da FSF são cobertos pela Licença Pública Geral de Bibliotecas, no entanto.) Você pode aplicá-la também aos seus programas.

Quando falamos em softwares livres, nos referimos a liberdade, não preço. Nossa Licença Pública Geral é projetada para garantir: que você tenha liberdade de compartilhar cópias do software livre (e cobrar por este serviço, se desejar) que você recebeu o código fonte ou pode adquirir se quiser; que você possa modificar o software ou usar partes dele em novos softwares livres; que você saiba que pode fazer tais coisas.

Para proteger os seus direitos nós precisamos fazer restrições que proibem qualquer pessoa a negar a você tais direitos ou a pedir que se renda a eles. Estas restrições se traduzem em certas responsabilidades para você, se você distribuir ou modificar cópias do software.

Por exemplo, se você distribuir cópias de determinado programa, seja ele grátis ou por uma taxa, você deve dar aos beneficiários todos os direitos que você tem. Você deve garantir que eles também recebam ou possam acessar o código fonte. E você deve mostrar a eles estes termos para que eles saibam seus direitos.

Nós protegemos seus direitos com dois passos: (1) direitos autorais do software, e (2) oferecemos a você esta licença que lhe dá a permissão legal para copiar, distribuir e/ou modificar o software.

Também, para a proteção nossa e de cada autor, nós queremos garantir que todos compreendam que não há garantia para este software livre. Se o software for modificado por outra pessoa e passado adiante, os beneficiários devem saber que o que eles tem não é o software original, para que, qualquer problema introduzido por outros não reflita na reputação do autor original.

Por fim, qualquer programa livre é constantemente ameaçado por patentes de softwares. Nós queremos evitar o risco de que redistribuidores de um programa livre obtenham licenças individuais, fazendo assim do programa proprietário. Para prevenir isso, nós deixamos claro que qualquer patente deve ser licenciada para o uso livre de todas as pessoas.

Seguem os precisos termos e condições para cópia, distribuição e modificação. **TERMOS E CONDIÇÕES PARA CÓPIA, DISTRIBUIÇÃO E MODIFICAÇÃO**

0. Esta licença se aplica a qualquer programa ou outro trabalho que contenha um aviso inserido pelo detentor dos direitos autorais informando que o mesmo pode ser distribuído sob as condições desta Licença Pública

Geral. O “Programa” abaixo refere-se a qualquer programa ou trabalho, e “trabalho baseado no Programa” significa tanto o Programa em si como quaisquer trabalhos derivados, de acordo com a lei de direitos autorais: isto quer dizer um trabalho que contenha o Programa ou parte dele, tanto originalmente ou com modificações, e/ou tradução para outros idiomas. (Doravante o processo de tradução está incluído sem limites no termo “modificação”.) Cada licenciado é mencionado como “você”.

Atividades outras que a cópia, a distribuição e modificação não estão cobertas por esta Licença; elas estão fora de seu escopo. O ato de executar o Programa não é restringido e o resultado do Programa é coberto apenas se seu conteúdo contenha trabalhos baseados no Programa (independentemente de terem sido gerados pela execução do Programa). Se isso é verdadeiro depende do que o programa faz.

1. Você pode copiar e distribuir cópias fiéis do código-fonte do Programa da mesma forma que você o recebeu, usando qualquer meio, desde que você conspicua e apropriadamente publique em cada cópia um aviso de direitos autorais e uma declaração de inexistência de garantias; mantenha intactas todos os avisos que se referem a esta Licença e à ausência total de garantias; e forneça a outros recebedores do Programa uma cópia desta Licença, junto com o Programa.

Você pode cobrar uma taxa pelo ato físico de transferir uma cópia e pode, opcionalmente, oferecer garantia em troca de pagamento.

2. Você pode modificar sua cópia ou cópias do Programa, ou qualquer parte dele, assim gerando um trabalho baseado no Programa, e copiar e distribuir essas modificações ou trabalhos sob os termos da seção 1 acima, desde que você também se enquadre em todas estas condições:
 - (a) Você tem que fazer com que os arquivos modificados levem avisos proeminentes afirmando que você alterou os arquivos, incluindo a data de qualquer alteração.
 - (b) Você tem que fazer com que quaisquer trabalhos que você distribua ou publique, e que integralmente ou em partes contenham ou sejam derivados do Programa ou de suas partes, sejam licenciados, integralmente e sem custo algum para quaisquer terceiros, sob os termos desta Licença.
 - (c) Se qualquer programa modificado normalmente lê comandos interativamente quando executados, você tem que fazer com que, quando iniciado tal uso interativo da forma mais simples, seja impresso ou mostrado um anúncio de que não há qualquer garantia (ou então que você fornece a garantia) e que os usuários podem redistribuir o programa sob estas condições, ainda informando os usuários como consultar uma cópia desta Licença. (Exceção: se o Programa em si é interativo mas normalmente não imprime estes tipos de anúncios, seu trabalho baseado no Programa não precisa imprimir um anúncio.)

Estas exigências aplicam-se ao trabalho modificado como um todo. Se seções identificáveis de tal trabalho não são derivadas do Programa, e podem ser razoavelmente consideradas trabalhos independentes e separados por si só, então esta Licença, e seus termos, não se aplicam a estas seções quando você distribui-las como trabalhos em separado. Mas quando você distribuir as mesmas seções como parte de um todo que é trabalho baseado no Programa, a distribuição como um todo tem que se enquadrar nos termos desta Licença, cujas permissões para outros licenciados se estendem ao todo, portanto também para cada e toda parte independente de quem a escreveu.

Desta forma, esta seção não tem a intenção de reclamar direitos ou contestar seus direitos sobre o trabalho escrito completamente por você; ao invés disso, a intenção é a de exercitar o direito de controlar a distribuição de trabalhos, derivados ou coletivos, baseados no Programa.

Adicionalmente, a mera adição ao Programa de outro trabalho não baseado no Programa (ou de trabalho baseado no Programa) em um volume de armazenamento ou meio de distribuição não faz o outro trabalho parte do escopo desta Licença.

3. Você pode copiar e distribuir o Programa (ou trabalho baseado nele, conforme descrito na Seção 2) em código-objeto ou em forma executável sob os termos das Seções 1 e 2 acima, desde que você faça um dos seguintes:
 - (a) O acompanhe com o código-fonte completo e em forma acessível por máquinas, que tem que ser distribuído sob os termos das Seções 1 e 2 acima e em meio normalmente utilizado para o intercâmbio de software; ou,
 - (b) O acompanhe com uma oferta escrita, válida por pelo menos três anos, de fornecer a qualquer um, com um custo não superior ao custo de distribuição física do material, uma cópia do código-fonte completo

e em forma acessível por máquinas, que tem que ser distribuído sob os termos das Seções 1 e 2 acima e em meio normalmente utilizado para o intercâmbio de software; ou,

- (c) O acompanhe com a informação que você recebeu em relação à oferta de distribuição do código-fonte correspondente. (Esta alternativa é permitida somente em distribuição não comerciais, e apenas se você recebeu o programa em forma de código-objeto ou executável, com oferta de acordo com a Subseção b acima.)

O código-fonte de um trabalho corresponde à forma de trabalho preferida para se fazer modificações. Para um trabalho em forma executável, o código-fonte completo significa todo o código-fonte de todos os módulos que ele contém, mais quaisquer arquivos de definição de “interface”, mais os “scripts” utilizados para se controlar a compilação e a instalação do executável. Contudo, como exceção especial, o código-fonte distribuído não precisa incluir qualquer componente normalmente distribuído (tanto em forma original quanto binária) com os maiores componentes (o compilador, o “kernel” etc.) do sistema operacional sob o qual o executável funciona, a menos que o componente em si acompanhe o executável.

Se a distribuição do executável ou código-objeto é feita através da oferta de acesso a cópias de algum lugar, então ofertar o acesso equivalente a cópia, do mesmo lugar, do código-fonte equivale à distribuição do código-fonte, mesmo que terceiros não sejam compelidos a copiar o código-fonte com o código-objeto.

4. Você não pode copiar, modificar, sub-licenciar ou distribuir o Programa, exceto de acordo com as condições expressas nesta Licença. Qualquer outra tentativa de cópia, modificação, sub-licenciamento ou distribuição do Programa não é válida, e cancelará automaticamente os direitos que lhe foram fornecidos por esta Licença. No entanto, terceiros que de você receberam cópias ou direitos, fornecidos sob os termos desta Licença, não terão suas licenças terminadas, desde que permaneçam em total concordância com ela.
5. Você não é obrigado a aceitar esta Licença já que não a assinou. No entanto, nada mais o dará permissão para modificar ou distribuir o Programa ou trabalhos derivados deste. Estas ações são proibidas por lei, caso você não aceite esta Licença. Desta forma, ao modificar ou distribuir o Programa (ou qualquer trabalho derivado do Programa), você estará indicando sua total aceitação desta Licença para fazê-los, e todos os seus termos e condições para copiar, distribuir ou modificar o Programa, ou trabalhos baseados nele.
6. Cada vez que você redistribuir o Programa (ou qualquer trabalho baseado nele), os recebedores adquirirão automaticamente do licenciador original uma licença para copiar, distribuir ou modificar o Programa, sujeitos a estes termos e condições. Você não poderá impor aos recebedores qualquer outra restrição ao exercício dos direitos então adquiridos. Você não é responsável em garantir a concordância de terceiros a esta Licença.
7. Se, em consequência de decisões judiciais ou alegações de infringimento de patentes ou quaisquer outras razões (não limitadas a assuntos relacionados a patentes), condições forem impostas a você (por ordem judicial, acordos ou outras formas) e que contradigam as condições desta Licença, elas não o livram das condições desta Licença. Se você não puder distribuir de forma a satisfazer simultaneamente suas obrigações para com esta Licença e para com as outras obrigações pertinentes, então como consequência você não poderá distribuir o Programa. Por exemplo, se uma licença de patente não permitirá a redistribuição, livre de “royalties”, do Programa, por todos aqueles que receberem cópias direta ou indiretamente de você, então a única forma de você satisfazer a ela e a esta Licença seria a de desistir completamente de distribuir o Programa.

Se qualquer parte desta seção for considerada inválida ou não aplicável em qualquer circunstância particular, o restante da seção se aplica, e a seção como um todo se aplica em outras circunstâncias.

O propósito desta seção não é de induzi-lo a infringir quaisquer patentes ou reivindicação de direitos de propriedade outros, ou a contestar a validade de quaisquer dessas reivindicações; esta seção tem como único propósito proteger a integridade dos sistemas de distribuição de software livres, o que é implementado pela prática de licenças públicas. Várias pessoas têm contribuído generosamente e em grande escala para os software distribuídos usando este sistema, na certeza de que sua aplicação é feita de forma consistente; fica a critério do autor/doador decidir se ele ou ela está disposto a distribuir software utilizando outro sistema, e um licenciado não pode impor esta escolha.

Esta seção destina-se a tornar bastante claro o que se acredita ser consequência do restante desta Licença.

8. Se a distribuição e/ou uso do Programa são restringidos em certos países por patentes ou direitos autorais, o detentor dos direitos autorais original, e que colocou o Programa sob esta Licença, pode incluir uma limitação geográfica de distribuição, excluindo aqueles países de forma a tornar a distribuição permitida apenas

naqueles ou entre aqueles países então não excluídos. Nestes casos, esta Licença incorpora a limitação como se a mesma constasse escrita nesta Licença.

9. A Free Software Foundation (Fundação do Software Livre) pode publicar versões revisadas e/ou novas da Licença Pública Geral de tempos em tempos. Estas novas versões serão similares em espírito à versão atual, mas podem diferir em detalhes que resolvem novos problemas ou situações.

A cada versão é dada um número distinto. Se o Programa especifica um número de versão específico desta Licença que se aplica a ele e a “qualquer nova versão”, você tem a opção de aceitar os termos e condições daquela versão ou de qualquer outra versão publicada pela Free Software Foundation. Se o programa não especifica um número de versão desta Licença, você pode escolher qualquer versão já publicada pela Free Software Foundation.

10. Se você pretende incorporar partes do Programa em outros programas livres cujas condições de distribuição são diferentes, escreva ao autor e solicite permissão. Para o software que a Free Software Foundation detém direitos autorais, escreva à Free Software Foundation; às vezes nós permitimos exceções a este caso. Nossa decisão será guiada pelos dois objetivos de preservar a condição de liberdade de todas as derivações do nosso software livre, e de promover o compartilhamento e reutilização de software em aspectos gerais.

AUSÊNCIA DE GARANTIA

11. PELO PROGRAMA SER LICENCIADO SEM ÔNUS, NÃO HÁ QUALQUER GARANTIA PARA O PROGRAMA, NA EXTENSÃO PERMITIDA PELAS LEIS APLICÁVEIS. EXCETO QUANDO EXPRESSADO DE FORMA ESCRITA, OS DETENTORES DOS DIREITOS AUTORAIS E/OU TERCEIROS DISPONIBILIZAM O PROGRAMA “NO ESTADO”, SEM QUALQUER TIPO DE GARANTIAS, EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS, INCLUINDO, MAS NÃO LIMITADO A, AS GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZAÇÃO E AS DE ADEQUAÇÃO A QUALQUER PROPÓSITO. O RISCO TOTAL COM A QUALIDADE E DESEMPENHO DO PROGRAMA É SEU. SE O PROGRAMA SE MOSTRAR DEFEITUOSO, VOCÊ ASSUME OS CUSTOS DE TODAS AS MANUTENÇÕES, REPAROS E CORREÇÕES.
12. EM NENHUMA OCASIÃO, A MENOS QUE EXIGIDO PELAS LEIS APLICÁVEIS OU ACORDO ESCRITO, OS DETENTORES DOS DIREITOS AUTORAIS, OU QUALQUER OUTRA PARTE QUE POSSA MODIFICAR E/OU REDISTRIBUIR O PROGRAMA CONFORME PERMITIDO ACIMA, SERÃO RESPONSABILIZADOS POR VOCÊ POR DANOS, INCLUINDO QUALQUER DANO EM GERAL, ESPECIAL, ACIDENTAL OU CONSEQÜENTE, RESULTANTES DO USO OU INCAPACIDADE DE USO DO PROGRAMA (INCLUINDO, MAS NÃO LIMITADO A, A PERDA DE DADOS OU DADOS TORNADOS INCORRETOS, OU PERDAS SOFRIDAS POR VOCÊ OU POR OUTRAS PARTES, OU FALHAS DO PROGRAMA AO OPERAR COM QUALQUER OUTRO PROGRAMA), MESMO QUE TAL DETENTOR OU PARTE TENHAM SIDO AVISADOS DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS.

QGIS Qt exceções a GPL

Em adição, excepcionalmente, a Equipe de Desenvolvimento QGIS dá a permissão de linkar o código deste programa com a biblioteca QT, inclusa, mas não limitada as seguintes versões (ambas gratuitas e comerciais):Qt / Não-Comercial do Windows, Qt / Windows, Qt/X11, Qt / Mac, e Qt / Embedded (ou com versões modificadas do Qt que usam a mesma licença do Qt) e distribuir combinações relacionadas, incluindo os dois. Você deve obedecer a GNU General Public License em todos os aspectos para todo o código usado em outra Qt. Se você modificar este arquivo, você pode estender essa exceção para a sua versão do arquivo, mas você não é obrigado a fazê-lo. Se você não quiser fazer isso, exclua essa declaração exceção de sua versão.

21.2 GNU Licença de Documentação Gratuita

Versão 1.3, 3 de Novembro de 2008

Direitos Autorais 2000, 2001, 2002, 2007, 2008 Free Software Foundation (Fundação do Software Livre)

<<http://fsf.org/>>

Qualquer pessoa tem permissão para copiar e distribuir cópias fiéis deste documento de licença, mas modificá-lo não é permitido.

Preâmbulo

O objetivo desta licença é produzir um manual, compêndio, ou outro documento funcional e útil. “Grátis” no sentido de liberdade: para garantir a todos a efetiva liberdade de copiar e distribuí-la com ou sem modificações, comercialmente ou não. Secundariamente esta licença preserva ao autor e editor uma maneira de ter crédito pelo seu trabalho, embora não sejam considerados responsáveis por modificações feitas por outros.

Esta licença é uma espécie de “copyleft”, o que significa que trabalhos derivativos do documento devem ser livres no mesmo sentido. Ela complementa a GNU (Licença Pública Geral), que é uma licença copyleft projetada para softwares livres.

Criamos esta Licença para que seja usada em manuais para programas livres, porque programas livres precisam de documentação livre: um programa livre deveria vir com manuais que ofereçam as mesmas liberdades que o programa oferece. Mas esta Licença não está limitada a manuais de programas de computador; ela pode ser usada para qualquer trabalho de texto, independentemente do assunto ou se é publicado como um livro impresso. Nós recomendamos esta Licença principalmente para trabalhos cujo propósito é instrução ou referência.

1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

Esta licença se aplica a qualquer manual ou outro trabalho, em qualquer meio, que contenha uma nota introduzida pelo detentor dos direitos autorais dizendo que o documento pode ser distribuído sob os termos desta. Tal nota garante uma licença mundial, livre de royalties, de duração ilimitada, para usar este trabalho sob as condições aqui colocadas. O “Documento”, abaixo, se refere a qualquer tal manual ou trabalho. Qualquer membro do público é um licenciado, e será tratado por “você”. Você aceita a licença se copiar, modificar ou distribuir o trabalho de um modo que necessite de permissão de acordo com a lei de direitos autorais.

Uma “Versão Modificada” do Documento se refere a qualquer trabalho contendo o Documento ou uma parte deste, quer seja copiado sem modificações, quer com modificações e/ou traduzido para outra língua.

Uma “Seção Secundária” é um apêndice com nome ou uma seção inicial do Documento que trata exclusivamente da relação dos editores ou autores do Documento com seu assunto geral (ou temas relacionados) e não contém nada que possa estar diretamente dentro do assunto geral. Assim, se o Documento é em parte um livro-texto de matemática, uma Seção Secundária não pode explicar nada de matemática. Tal relação pode ser uma conexão histórica com o assunto ou com temas relacionados, ou tratar de questões legais, comerciais, filosóficas, éticas ou políticas com relação a eles.

“Seções Invariantes” são certas Seções Secundárias cujos títulos são designados como sendo de Seções invariantes na nota que afirma que o Documento é publicado sob esta Licença. Se uma seção não se encaixa na definição acima de Secundária, então não se permite que seja designada como Invariante. O Documento pode não conter nenhuma Seção Invariante. Se o documento não identificar quaisquer Seções Invariantes, então não há nenhuma.

“Textos de Capa” são certas passagens de texto que são listada como Textos de Capa Frontal ou Texto de Quarta Capa, na nota que afirma que o Documento é publicado sob esta Licença. Um Texto de Capa Frontal pode ter no máximo 5 palavras, e um Texto de Quarta Capa pode ter no máximo 25 palavras.

Uma cópia “Transparente” do Documento significa uma cópia que pode ser lida pelo computador, representada em um formato cuja especificação esteja disponível ao público geral, que seja apropriada para a imediata revisão do documento usando-se editores de texto genéricos ou (para imagens compostas de pixels) programas gráficos genéricos ou (para desenhos) algum editor de desenhos amplamente disponível, e que seja apropriado para inclusão em formatadores de texto ou para tradução automática para uma variedade de formatos apropriados para inclusão em formatadores de texto. Uma cópia feita em outro formato de arquivo Transparente cuja marcação, ou ausência desta, foi manipulada para impedir ou desencorajar modificação subsequente pelos leitores não é Transparente. Um formato de imagem não é Transparente se usado em lugar de qualquer quantidade substancial de texto. Uma cópia que não é “Transparente” é chamada “Opaca”.

Exemplos de formatos apropriados para cópias Transparentes incluem ASCII puro sem marcação, formato de entrada Texinfo, LaTeX, SGML ou XML usando um DTD publicamente disponível, e HTML padrão simples, PostScript ou PDF projetados para modificação por humanos. Exemplos de formatos de imagem transparentes incluem PNG, XCF e JPG. Formatos Opacos incluem formatos proprietários que podem ser lidos e editados somente por processadores de texto proprietários, SGML ou XML para os quais o DTD e/ou ferramentas de

processamento não são largamente disponibilizadas, e HTML, Postscript ou PDF gerados automaticamente com propósito apenas de saída por alguns processadores de texto.

“Página de Título” significa, para um livro impresso, a própria página do título, além das páginas subseqüentes necessárias para conter, de forma legível, o material que esta Licença requer que apareça na página do título. Para trabalhos em formatos que não têm uma página de título assim, “Página de Título” significa o texto próximo à ocorrência mais proeminente do título do trabalho, precedendo o início do corpo do texto.

O “**publicador**” é qualquer pessoa ou entidade que distribua cópias do Documento para o público.

Uma seção “Intitulada XYZ” significa uma sub-unidade com nome do Documento cujo título ou é precisamente XYZ ou contém XYZ em parênteses seguindo o texto que traduz XYZ em outra língua. (Aqui XYZ representa o nome de uma seção específica mencionado acima, tal como “Agradecimentos”, “Dedicatória”, “Apoio”, ou “Histórico”.) “Preservar o Título” de uma seção assim quando você modifica o Documento significa que ela continua sendo uma seção “Intitulada XYZ” de acordo com esta definição.

O Documento pode incluir Notas de Garantia em seguida à nota que afirma que esta Licença se aplica ao Documento. Estas Notas de Garantia são tidas como inclusas por referência nesta Licença, mas somente com relação às notas de garantia: qualquer outra implicação que estas Notas de Garantia possam ter é anulada e não tem efeito algum no conteúdo desta Licença.

2. VERBATIM COPYING

Você pode copiar e distribuir o Documento em qualquer meio, comercialmente ou não-comercialmente, desde que esta licença, as notas de direitos autorais (copyright), e a nota de licença afirmando que esta Licença se aplica ao Documento sejam reproduzidas em todas as cópias, e que você não inclua outras condições, quaisquer que sejam, às condições desta Licença. Você não pode usar de medidas técnicas para obstruir ou controlar a leitura ou cópia futura das cópias que você fizer ou distribuir. Contudo, você pode aceitar compensação em troca das cópias. Se você distribuir um número suficientemente grande de cópias, você deve também respeitar as condições na seção 3.

Você pode também emprestar cópias, sob as mesmas condições acima mencionadas, e você também as pode mostrar publicamente.

3. COPYING IN QUANTITY

Se você publicar cópias impressas (ou cópias em um meio que normalmente tem capas impressas) do documento, em número maior que 100, e a nota de licença do Documento requer Textos de Capa, você deve encadernar as cópias em capas que carreguem, de forma clara e legível, todos estes Textos de Capa: Textos de Capa Frontal na capa frontal, e Textos de Quarta Capa na quarta capa. Ambas as capas devem também identificar, de forma clara e legível, você como o editor das cópias. A capa frontal deve apresentar o título completo com todas as palavras deste igualmente proeminentes e visíveis. Você pode adicionar outro material nas capas. Cópias com mudanças limitadas às capas, desde que preservando o título do Documento e satisfazendo estas condições, podem ser tratadas como cópias literais em outros aspectos.

Se os textos necessários a qualquer uma das capas são demasiado volumosos para serem incluídos de forma legível, você deve colocar os primeiros listados (quantos couberem razoavelmente) na própria capa, e continuar o resto nas páginas adjacentes.

Se você publicar ou distribuir cópias Opacas do Documento em número maior que 100, você deve ou incluir uma cópia Transparente legível por computador juntamente com cada cópia Opaca, ou dizer em, ou juntamente com, cada cópia Opaca um endereço de rede a partir do qual o público geral possa acessar e obter, usando protocolos de rede públicos padrão, uma cópia Transparente completa do Documento, livre de material adicionado. Se você decidir pela segunda opção, você deve seguir passos razoavelmente prudentes, quando começar a distribuir as cópias Opacas em quantidade, para garantir que esta cópia transparente permanecerá acessível no local indicado por pelo menos um ano após a última vez que você distribuir uma cópia Opaca (diretamente ou através de seus agentes ou distribuidor) desta edição ao público.

É solicitado, mas não exigido, que você contate os autores do Documento muito antes de redistribuir qualquer número grande de cópias, para dar a eles uma chance de lhe fornecer uma versão atualizada do Documento.

4. MODIFICATIONS

Você pode copiar e distribuir uma Versão Modificada do Documento sob as condições das seções 2 e 3 acima, desde que você forneça a Versão Modificada estritamente sob esta Licença, com a Versão Modificada no papel de

Documento, permitindo assim a distribuição e modificação da Versão Modificada a quem quer que possua uma cópia desta. Além disso, você deve executar os seguintes procedimentos na Versão Modificada:

1. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
2. Liste na Página de Título, como autores, uma ou mais pessoas ou entidades responsáveis pela autoria ou modificações na Versão Modificada, juntamente com pelo menos cinco dos autores principais do Documento (todos seus autores principais, se houver menos que cinco), a menos que estes lhe desobriguem desta exigência.
3. Mencione na Página de Título o nome do editor da Versão Modificada, como seu editor.
4. Preserve todas as notas de direitos autorais (copyright) do Documento.
5. Adicione uma nota apropriada de direitos autorais para suas modificações, adjacente às outras notas de direitos autorais.
6. Inclua, imediatamente após as notas de direitos autorais, uma nota de licença dando ao público permissão para usar a Versão Modificada sob os termos desta Licença, na forma mostrada no Adendo abaixo.
7. Preserve naquela nota de licença a lista completa de Seções Invariantes e Textos de Capa requeridos dados na nota de licença do Documento.
8. Inclua uma cópia inalterada desta Licença.
9. Preserve a seção intitulada “Histórico”, preserve seu título, e adicione a esta um item mencionando pelo menos o título, ano, novos autores, e editor da Versão Modificada conforme incluído na Página de Título. Se não houver uma seção intitulada “Histórico” no Documento, crie uma mencionando o título, ano, autores e editor do Documento como mostrado na Página de Título, em seguida adicione um item descrevendo a Versão Modificada como mencionado na sentença anterior.
10. Preserve o endereço de rede, se algum, dado no Documento para acesso público a uma cópia Transparente deste e, da mesma maneira, os endereços de rede dados no Documento para versões prévias nas quais este se baseia. Estes podem ser colocados na seção “Histórico”. Você pode omitir um endereço de rede para um trabalho que foi publicado pelo menos quatro anos antes do Documento em si, ou se o editor original da versão à qual o endereço se refere der permissão.
11. Para qualquer seção intitulada “Agradecimentos” ou “Dedicatória”, preserve o título da seção, e preserve dentro da seção toda a substância e tom de cada um dos agradecimentos e/ou dedicatórias lá mencionados.
12. Preserve todas as Seções Invariantes do Documento, inalteradas no seu texto e títulos. Números de seção ou o equivalente não são considerados parte dos títulos das seções.
13. Apague qualquer seção intitulada “Apoio”. Tal seção não ser incluída na Versão Modificada.
14. Não modifique o título de qualquer seção a ser intitulada “Apoio” ou que resulte em conflito com título de qualquer Seção Invariante.
15. Preserve any Warranty Disclaimers.

Se a Versão Modificada incluir novas seções iniciais ou apêndices que sejam qualificados como Seções Secundárias, e não contiver material copiado do Documento, você pode, a seu critério, tornar algumas dessas ou todas essas seções em invariantes. Para fazer isso, adicione seus títulos à lista de Seções Invariantes na nota de licença da Versão Modificada. Estes títulos devem ser distintos de quaisquer outros títulos de seções.

Você pode incluir uma seção intitulada “Apoio”, dado que ela contenha nada além de apoio recebido para sua Versão Modificada por várias fontes – por exemplo, notas do revisor ou de que o texto foi aprovado por uma organização como a definição autoritativa de um padrão.

Você pode adicionar uma passagem de até cinco palavras como Texto de Capa Frontal, e uma passagem de até 25 palavras como Texto de Quarta Capa, ao fim da lista de Textos de Capa na Versão Modificada. Somente uma passagem de Texto de Capa Frontal e uma de Texto de Quarta Capa pode ser adicionado por (ou através de arranjos feitos por) uma entidade qualquer. Se o Documento já incluir um texto de capa para a mesma capa, previamente incluído por você ou por arranjo feito pela mesma entidade em cujo nome você está agindo, você não pode adicionar outro; mas você pode substituir o antigo, com permissão explícita do editor anterior, que o incluiu.

O(s) autor(es) e editor(es) do Documento, por esta Licença, não dão permissão para seus nomes serem usados para publicidade ou defesa ou apoio implícito para qualquer Versão Modificada.

5. COMBINING DOCUMENTS

Você pode combinar o documento com outros documentos publicados sob esta Licença, sob os termos definidos na seção 4 acima para versões modificadas, desde que você inclua na combinação todas as Seções Invariantes de todos os documentos originais, sem modificações, e as liste como Seções Invariantes de seu trabalho combinado, na sua nota de licença, e que você preserve todas as Notas de Garantia.

O trabalho combinado somente precisa conter uma cópia desta Licença, e múltiplas Seções Invariantes idênticas podem ser substituídas por uma única cópia. Se houver múltiplas Seções Invariantes com o mesmo nome, porém com conteúdos diferentes, torne o título de cada uma destas seções único, adicionando ao fim dele, entre parênteses, o nome do autor ou editor original desta seção, se conhecido, ou então um número único. Faça o mesmo ajuste nos títulos de seção na lista de Seções Invariantes na nota de licença do trabalho combinado.

Na combinação, você deve combinar quaisquer seções intituladas “Histórico” nos vários documentos originais, formando uma seção intitulada “Histórico”; do mesmo modo, combine quaisquer seções intituladas “Agradecimentos”, e quaisquer seções intituladas “Dedicatória”. Você deve apagar todas as seções intituladas “Apoio”.

6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

Você pode fazer uma coleção consistindo do Documento e outros documentos publicados sob esta Licença, e substituir as cópias individuais desta Licença, nos vários documentos, por uma única cópia a ser incluída na coleção, desde que você siga as regras desta Licença para cópias literais de cada documento em todos os outros aspectos.

Você pode extrair um único documento desta coleção, e distribuí-lo individualmente sob esta Licença, desde que você insira uma cópia desta Licença no documento extraído, e siga esta Licença em todos os outros aspectos com relação à cópia literal do documento.

7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

Uma compilação do Documento ou seus derivados com outros documentos ou trabalhos separados e independentes, dentro de ou junto a um volume de um meio de armazenagem ou distribuição, configura um “agregado” se os direitos autorais resultantes da compilação não forem usados para limitar os direitos legais dos usuários desta além do que os trabalhos individuais permitem. Quando o Documento é incluído em um agregado, esta Licença não se aplica aos outros trabalhos no agregado que não forem, por sua vez, derivados do Documento.

Se o requerimento do Texto de Capa da seção 3 for aplicável a estas cópias do documento, então, se o Documento for menor que metade do agregado inteiro, os Textos de Capa do Documento podem ser colocados em capas que encerrem o Documento dentro do agregado, ou o equivalente eletrônico das capas se o Documento estiver em formato eletrônico. Do contrário, eles devem aparecer como capas impressas que envolvam o agregado inteiro.

8. TRANSLATION

Uma tradução é considerada como sendo um tipo de modificação, então você pode distribuir traduções do Documento sob os termos da seção 4. A substituição de Seções Invariantes por traduções requer permissão especial dos detentores dos direitos autorais, embora você possa incluir traduções de algumas ou todas as Seções Invariantes juntamente às versões originais destas. Você pode incluir uma tradução desta Licença, e todas as notas de licença no Documento, e qualquer Nota de Garantia, desde que você também inclua a versão original em Inglês desta Licença e as versões originais das notas de licença e garantia. Em caso de discordância entre a tradução e a versão original desta Licença ou nota de licença ou garantia, a versão original prevalecerá.

Se uma seção no Documento for intitulada “Agradecimentos”, “Dedicatória”, ou “Histórico”, o requerimento (seção 4) de Preservar seu Título (seção 1) tipicamente exigirá a mudança do título em si.

9. TERMINATION

Você não pode copiar, modifica, sub-licenciar, ou distribuir o Documento à exceção do modo expressamente provido por esta Licença. Qualquer outra tentativa de copiar, modificar, sub-licenciar ou distribuir o Documento é anulada, e implicará em término automático de seus direitos sob esta Licença.

However, if you cease all violation of this License, then your license from a particular copyright holder is reinstated (a) provisionally, unless and until the copyright holder explicitly and finally terminates your license, and (b)

permanently, if the copyright holder fails to notify you of the violation by some reasonable means prior to 60 days after the cessation.

Além disso, sua licença de um detentor dos direitos autorais é permanentemente reinstalada se o detentor notificar você da violação por motivos razoáveis, esta é a primeira vez que você recebeu notícias da violação desta licença de qualquer detentor e você remedia a violação anteriormente a 30 dias após ter recebido a notícia.

O término dos seus direitos sobre esta seção não finaliza a licença de partes que receberam cópias de você sobre esta licença. Se seus direitos terminaram e não foram permanentemente reinstalados, o recebimento de uma cópia ou parte do mesmo material não dá a você o direito de usá-lo.

10. FUTURAS REVISÕES DESTA LICENÇA

A Fundação do Software Livre pode publicar novas, revisadas versões do GNU de tempos em tempos. A nova versão será similar a presente versão, mas pode diferir em detalhes para encaminhar novos problemas ou preocupações. Veja <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Para cada versão da Licença é dado um número de versão distinto. Se o Documento especificar que uma versão particular desta Licença “ou qualquer versão posterior” se aplica a ele, você tem a opção de seguir os termos e condições tanto daquela versão específica, ou de qualquer versão posterior que tenha sido publicada (não como um rascunho) pela Free Software Foundation. Se o Documento não especificar um número de versão desta Licença, você pode escolher qualquer versão já publicada (não como rascunho) pela Free Software Foundation. Se o Documento especificar que um procurador pode decidir quais versões futuras desta licença pode ser usada, uma afirmação pública do procurador de aceitação de uma versão permanentemente autoriza você a escolher essa versão para o documento.

11. RELICENCIAMENTO

“Massive Multiauthor Collaboration Site” (ou “Site MMC”) significa que qualquer servidor da World Wide Web que publica trabalhos protegidos por direitos autorais e também oferece facilidades importantes para qualquer pessoa para editar essas obras. Um wiki público que qualquer um pode editar, está um exemplo de um servidor. A “Massive Multiauthor Collaboration” (ou “MMC”) contidos no site significa que qualquer conjunto de trabalhos protegidos por direitos autorais, assim, publicado no site da MMC.

“CC-BY-SA” significa Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 publicado pela Creative Commons Corporation, uma corporação sem fins lucrativos com sede principal em San Francisco, Califórnia, bem como futuras versões de copyleft da licença publicada pela mesma organização.

“Incorporar” significa publicar ou republicar um Documento, por inteiro ou em partes, como parte de outro documento.

O MMC é “elegível para um novo licenciamento” se está licenciado sob esta Licença, e se todas as obras que foram publicadas pela primeira vez sob esta licença em outro lugar que este MMC e, posteriormente, incorporadas no todo ou em parte para o MMC, (1) não tinha textos cobertos ou seções invariantes, e (2) foram assim incorporados antes de 1 de novembro de 2008.

O operador de um site MMC pode republicar uma MMC contido no site sob CC-BY-SA no mesmo local, a qualquer momento, antes de 1 de agosto de 2009, desde que o MMC é elegível para um novo licenciamento.

ADDENDUM: Como usar esta Licença em seus documentos

Para usar esta Licença num documento que você escreveu, inclua uma cópia da Licença no documento e ponha as seguintes notas de copyright e licenças logo após a página de título:

Copyright © YEAR YOUR NAME. Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled “GNU Free Documentation License”.

Se você tiver Seções Invariantes, Textos de Capa Frontal e Textos de Capa Traseira, substitua a linha”com ... Textos” por esta:

with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST.

Se você tiver Seções Invariantes, sem Textos de Capa, ou alguma outra combinação dos três, mesclar essas duas alternativas para se adequar a situação.

Se o documento contiver exemplos não triviais de código de programas, nós recomendamos a publicação desses exemplos em paralelo sob a sua escolha de licença de software livre, como a GNU General Public License, para permitir seu uso em software livre.

Referências Bibliográficas e Web

GDAL-SOFTWARE-SUITE. Geospatial data abstraction library. <http://www.gdal.org>, 2013

GRASS-PROJECT. Geographic resource analysis support system. <http://grass.osgeo.org> , 2013.

NETELER, M., AND MITASOVA, H. Open source gis: A grass gis approach, 2008.

OGR-SOFTWARE-SUITE. Geospatial data abstraction library. <http://www.gdal.org/ogr> , 2013.

OPEN-GEOSPATIAL-CONSORTIUM. Web map service (1.1.1) implementation specification. <http://portal.opengeospatial.org>, 2002.

OPEN-GEOSPATIAL-CONSORTIUM. Web map service (1.3.0) implementation specification. <http://portal.opengeospatial.org>, 2004.

POSTGIS-PROJECT. Spatial support for postgresql. <http://postgis.refrations.net/> , 2013.

-
- Ações, 104
 - ampliação com a roda do mouse, 32
 - anotação, 41
 - apache, 161
 - apache2, 161
 - Arc/Info_ASCII_Grid, 139
 - Arc/Info_Binary_Grid, 139
 - ArcInfo_Binary_Coverage, 68
 - arquivo de saída salvo como imagem, 20
 - Atalhos de teclado, 33
 - Atlas_Generation, 265
 - Atração, 117
 - attribute table, 129
 - Attribute_Actions, 104
 - Attribute_Table, 254
 - Attribute_Table_Selection, 129
 - Avoid_Intersections_Of_Polygons, 119

 - Barra de Escala
 - Map_Scalebar, 250
 - barra de ferramentas do layout, 29

 - cálculo da escala, 32
 - Caixa de ferramenta, 29
 - Calculadora_Raster, 148
 - Calculator_Field, 135
 - carregando_raster, 139
 - CAT, 151
 - Categorized_Renderer, 85
 - CGI, 160
 - Colliding_labels, 93
 - Common_Gateway_Interface, 160
 - Complementos, 271
 - Compose_Maps, 233
 - Composer_Manager, 268
 - Composer_Template, 234
 - Compositor de cores, 80
 - Conteúdo da ajuda, 33
 - Coordinate_Reference_System, 155
 - Create_Maps, 233
 - Create_New_Layers, 126
 - crossing the 180 degrees longitude line, 74
 - CSV, 68, 121
 - Current_Edits, 120

 - DB_Manager, 75

 - Debian_Squeeze, 161
 - Derived_Fields, 135
 - Digitalização, 119
 - Displacement_plugin, 87
 - documentação, 7
 - documento da licença, 323

 - edição de qualidade, 35
 - Editar escala dependente, 34
 - editing, 117
 - Elements_Alignment, 262
 - EPSG, 57
 - Equal_Interval, 85
 - Erdas Imagine, 139
 - Escala, 34
 - Espacial MSSQL, 75
 - Espacial Oracle, 75
 - ESRI, 65
 - European_Petroleum_Search_Group, 57
 - Export_as_image, 267
 - Export_as_PDF, 267
 - Export_as_SVG, 267
 - Expressões, 110

 - FastCGI, 160
 - favoritos, 42
 - favoritos espaciais
 - ver favoritos, 42
 - Ferramenta_Consulta, 134
 - Ferramentas de análise, 289
 - Ferramentas de pesquisa, 290
 - Ferramentas do Georreferenciador, 296
 - Ferramentas GRASS, 185
 - Browser, 192
 - customizar, 192
 - Field_Calculator, 135
 - Funções_Calculadora_Campo, 111

 - GDAL, 139
 - GeoTIFF, 139
 - GeoTiff, 139
 - GiST (Generalized Search Tree) index, 73
 - GML, 151
 - Grade
 - Grids
-

- Map_Grid, 241
- Graduated_Renderer, 85
- GRASS, 177, *see* Criando novos vetores;editando;criando uma nova camada
 - armazenamento de atributos, 182
 - category settings, 183
 - ferramentas, 189
 - ferramentas de digitalização, 182
 - lincagem de atributos, 182
 - região, 185
 - região editada, 185
 - região visualizada, 185
 - resultados na tela, 188, 189
 - snapping tolerance, 184
 - symbolology settings, 184
 - table editing, 184
- GRASS vector data model, 181

- Heatmap Renderer, 89
- Histograma, 146
- HTML_Frame, 260

- Identificar feições, 37
- IGNF, 57
- Importar Mapas, 63
- impressão rápida do compositor de impressão, 20
- Imprimindo
 - Export_Map, 267
- Institut_Geographique_National_de_France, 57
- InteProxy, 159
- Interpolação_de_cores, 144
- Inverted_Polygon_Renderer, 87

- janela principal, 21
- join, 107
- join layer, 107

- Layout_Maps, 233
- legenda, 29
- load a shapefile, 66

- Método Discreto, 144
- Map overview, 45
- Map_Legend, 246
- Map_Navigation, 118
- Map_Template, 234
- Mapa de cores, 144
- MapInfo, 68
- medição, 35
 - áreas, 35
 - ângulos, 35
 - comprimento de linha, 35
- Melhora_do_contraste, 142
- menus, 22
- merge attributes of features, 126
- Merge_Attributes_of_Selected_Features, 126
- Merge_Selected_Features, 125
- Metadados, 147
- multipolygon, 124

- Nós, 121
- Natural_Breaks_(Jenks), 85
- New_GPX_Layer, 126, 128
- New_Shapefile_Layer, 126
- New_SpatialLite_Layer, 126
- New_Spatialite_Layer, 128
- New_Temporary_Scratch_Layer, 129
- Node_Tool, 120
- Non_Spatial_Attribute_Tables, 131

- OGC, 151
- OGR, 65
- OGR Simple Feature Library, 65
- ogr2ogr, 73
- opções da linha de comandos, 17
- Open_Geospatial_Consortium, 151
- OpenStreetMap, 70
- OSM, 70

- Pan, 118
- Pesquisador de Mapas, 63
- pgsql2shp, 73
- Picture_database, 245
- Pirâmides , 146
- Point_Displacement_Renderer, 87
- PostGIS, 70
- PostGIS spatial index, 73
- PostgreSQL, 70
- Pretty_Breaks, 85
- print_composer
 - ferramentas, 233
- Proj.4, 60
- Proj4, 59
- Proj4_texto, 59
- Projeções, 57
- projetos de assentamento, 43
- Proxy, 153
- proxy-server, 153

- QGIS_mapserver, 159
- QGIS_Server, 160
- QSpatialite, 75
- Quartil, 85

- Rampa_cor_Gridente, 80
- Rampa_cor_personalizada, 80
- Rampa_cores, 80
- Raster, 139
- Raster_banda_única, 141
- Raster_Color_Três_Bandas , 141
- Raster_multibandas, 141
- Relations, 131
- Renderer_Categorized, 85
- Renderer_Graduated, 85
- Renderer_Point_Displacement, 87
- Renderer_Single_Symbol, 83
- rendering update during drawing, 35
- Rendering_Mode, 238
- Rendering_Rule-based, 87

Renderização, 33
 Revert_Layout_Actions, 263
 ring polygons, 124
 Rotate_Point_symbols, 126
 Rotated_North_Arrow, 245
 Rule-based_Rendering, 87

 Search_Radius, 117
 Secured_OGC_Authentication, 159
 Seleccionar_usando_Consulta, 135
 Serviço de Cobertura Web, 159
 SFS, 151
 Shapefile, 65
 Shapefile_to_Postgis_Import_Tool, 315
 Shared_Polygon_Boundaries, 119
 shp2pgsql, 72
 Simbologia, 92, 141
 Single_Symbol_Renderer, 83
 Sistema_de_Referência_de_Coordenadas, 57
 SLD, 160
 SLD/SE, 160
 Snapping_On_Intersections, 119
 Snapping_Tolerance, 117
 Spatialite, 75
 Spatialite_Manager, 75
 SPIT, 315
 Split_Features, 125
 SQLite, 75
 SRC, 57, 155
 SRC_padrão, 57
 SRC_personalizado, 60
 SRS, 155
 ST_Shift_Longitude, 74
 Suspender edição, 34

 teclas de direções para mover, 32
 Tiger_Format, 68
 Toggle Editing, 119
 Topological_Editing, 118
 Transformação_datum, 61
 Transparência, 145

 UK_National_Transfer_Format, 68
 US_Census_Bureau, 68

 Vértice, 121
 Vértices, 121
 Valores Separados por Vírgula, 68
 visibilidade da camada, 29

 WCS, 151, 159
 WFS, 151, 159
 WFS-T, 159
 WFS_Transactional, 159
 WKT, 57, 121
 WMS, 151
 WMS-C, 156
 WMS_1.3.0, 159
 WMS_client, 151
 WMS_identify, 157
 WMS_layer_transparency, 155
 WMS_metadata, 157
 WMS_properties, 157
 WMS_tiles, 156
 WMTS, 156
 WMTS_client, 151
 Work_with_Attribute_Table, 129

 Zoom_In Zoom_Out, 118