
QGIS User Guide

Publicación 2.14

QGIS Project

08 de August de 2017

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Preámbulo | 1 |
| 2 | Convenciones | 3 |
| 2.1 | Convenciones de la Interfaz Gráfica o GUI | 3 |
| 2.2 | Convenciones de Texto o Teclado | 3 |
| 2.3 | Instrucciones específicas de cada plataforma | 4 |
| 3 | Prólogo | 5 |
| 4 | Características | 7 |
| 4.1 | Ver datos | 7 |
| 4.2 | Explorar datos y componer mapas | 7 |
| 4.3 | Crear, editar, gestionar y exportar datos | 8 |
| 4.4 | Analizar datos | 8 |
| 4.5 | Publicar mapas en Internet | 8 |
| 4.6 | Extender funcionalidades QGIS a través de complementos | 8 |
| 4.7 | Consola de Python | 9 |
| 4.8 | Problemas Conocidos | 10 |
| 5 | Novedades de QGIS 2.14 | 11 |
| 6 | Comenzar | 13 |
| 6.1 | Instalación | 13 |
| 6.2 | Lanzando QGIS | 14 |
| 6.3 | Sesión de Muestra: Cargar capas ráster y vectorial | 17 |
| 6.4 | Proyectos | 17 |
| 6.5 | Salida | 18 |
| 7 | IGU QGIS | 21 |
| 7.1 | Barra de Menú | 22 |
| 7.2 | Paneles y Barras de Herramientas | 30 |
| 7.3 | Vista del mapa | 35 |
| 7.4 | Barra de Estado | 36 |
| 8 | Herramientas generales | 37 |
| 8.1 | Teclas de acceso rápido | 37 |
| 8.2 | Ayuda de contexto | 37 |
| 8.3 | Renderizado | 38 |
| 8.4 | Selector de color | 39 |
| 8.5 | Modos de Mezcla | 41 |
| 8.6 | Zooming and Panning | 42 |
| 8.7 | Mediciones | 42 |
| 8.8 | Seleccionar y deseleccionar objetos espaciales | 44 |

| | | |
|-----------|---|------------|
| 8.9 | Data defined override setup | 44 |
| 8.10 | Identificar objetos espaciales | 45 |
| 8.11 | Herramientas de anotaciones | 46 |
| 8.12 | Marcadores espaciales | 47 |
| 8.13 | Anidar proyectos | 48 |
| 8.14 | Elementos decorativos | 49 |
| 8.15 | Autenticación | 52 |
| 8.16 | Guardar capa en archivo | 52 |
| 8.17 | Use of variables for dynamic content | 53 |
| 9 | Configuración QGIS | 55 |
| 9.1 | Propiedades del proyecto | 55 |
| 9.2 | Opciones | 57 |
| 9.3 | Personalización | 66 |
| 10 | Trabajar con Proyecciones | 69 |
| 10.1 | Vista general de la ayuda de proyección | 69 |
| 10.2 | Especificar proyección global | 69 |
| 10.3 | Definir reproyección al vuelo (OTF) | 70 |
| 10.4 | Sistema de referencia de coordenadas personalizada | 72 |
| 10.5 | Transformaciones de datos perdeteminadas | 73 |
| 11 | Navegador QGIS | 75 |
| 11.1 | QGIS Browser widget | 75 |
| 11.2 | QGIS Browser as a standalone application | 76 |
| 12 | Trabajar con catos vectoriales | 79 |
| 12.1 | Formatos de datos compatibles | 79 |
| 12.2 | La librería Símbolo | 93 |
| 12.3 | El Dialogo de las Propiedades del Vector | 100 |
| 12.4 | Expresiones | 142 |
| 12.5 | Trabajar con la tabla de atributos | 152 |
| 12.6 | Editar | 161 |
| 12.7 | Capa virtual | 175 |
| 13 | Trabajar con catos raster | 177 |
| 13.1 | Trabajar con Datos Raster | 177 |
| 13.2 | Dialogo de Propiedades Raster | 178 |
| 13.3 | Análisis raster | 187 |
| 14 | Trabajar con datos OGC | 191 |
| 14.1 | QGIS como Cliente de Datos OGC | 191 |
| 14.2 | QGIS como Servidor de Datos OGC | 200 |
| 15 | Trabajar con datos GPS | 213 |
| 15.1 | Plugin de GPS | 213 |
| 15.2 | Seguimiento de GPS en Vivo | 217 |
| 16 | Sistema de autenticación | 223 |
| 16.1 | Authentication System Overview | 223 |
| 16.2 | User Authentication Workflows | 230 |
| 16.3 | Consideraciones de Seguridad | 241 |
| 17 | Integracion GRASS SIG | 245 |
| 17.1 | Conjuntos de datos demostración | 245 |
| 17.2 | Cargar capas ráster y vectorial de GRASS | 245 |
| 17.3 | Importar datos dentro de una UBICACIÓN DE GRASS mediante arrastrar y soltar | 245 |
| 17.4 | Manejando datos GRASS en navegador QGIS | 246 |
| 17.5 | Opciones GRASS | 246 |
| 17.6 | Iniciar el complemento GRASS | 246 |

| | | |
|-----------|---|------------|
| 17.7 | Abrir directorio de mapas | 246 |
| 17.8 | LOCALIZACIÓN y DIRECTORIO DE MAPA GRASS | 247 |
| 17.9 | Importar datos dentro de una LOCALIZACIÓN DE GRASS | 247 |
| 17.10 | El modelo de datos vectoriales de GRASS | 250 |
| 17.11 | Crear una nueva capa vectorial GRASS | 250 |
| 17.12 | Digitalizar y editar una capa vectorial GRASS | 251 |
| 17.13 | La herramienta de región GRASS | 253 |
| 17.14 | La caja de herramientas GRASS | 253 |
| 18 | Entorno de trabajo de procesamiento de QGIS | 261 |
| 18.1 | Introducción | 261 |
| 18.2 | La caja de herramientas | 261 |
| 18.3 | Modelador gráfico | 273 |
| 18.4 | La interfaz de procesamiento por lotes | 280 |
| 18.5 | Utilizar algoritmos de procesamiento desde la consola | 283 |
| 18.6 | El administrador del historial | 288 |
| 18.7 | Escribir nuevos algoritmos de procesamiento como scripts python | 290 |
| 18.8 | Manipulación de datos producidos por el algoritmo | 291 |
| 18.9 | La comunicación con el usuario | 292 |
| 18.10 | Documentando sus scripts | 292 |
| 18.11 | Scripts de ejemplo | 292 |
| 18.12 | Las mejores practicas al escribir scripts de algoritmos | 293 |
| 18.13 | Pre y post ejecución de ganchos de scripts | 293 |
| 18.14 | Configurar aplicaciones externas | 293 |
| 18.15 | La línea de órdenes de QGIS | 301 |
| 19 | Diseñadores de impresión | 303 |
| 19.1 | Perspectiva general del Diseñador de impresión | 303 |
| 19.2 | Elementos de diseño | 312 |
| 19.3 | Crear salida | 340 |
| 20 | Complementos | 347 |
| 20.1 | Complementos de QGIS | 347 |
| 20.2 | Usar complementos básicos de QGIS | 352 |
| 20.3 | Complemento Captura de coordenadas | 353 |
| 20.4 | Complemento administrador de BBDD | 353 |
| 20.5 | Complemento Conversor Dxf a Shp | 354 |
| 20.6 | Complemento Visualización de Eventos | 356 |
| 20.7 | Complemento fTools | 366 |
| 20.8 | Complemento Herramientas de GDAL | 369 |
| 20.9 | Complemento Comprobador de geometría | 372 |
| 20.10 | Complemento Autoensamblador de geometrías | 375 |
| 20.11 | Complemento Georreferenciador | 376 |
| 20.12 | Complemento Mapa de calor | 380 |
| 20.13 | Complemento de interpolación | 383 |
| 20.14 | Cliente de Catálogo de metasearch | 385 |
| 20.15 | Complemento Edición fuera de línea | 388 |
| 20.16 | Complemento GeoRaster espacial de Oracle | 390 |
| 20.17 | Complemento Análisis de Terreno | 392 |
| 20.18 | Complemento Grafo de rutas | 393 |
| 20.19 | Complemento Consulta espacial | 395 |
| 20.20 | Complemento Comprobador de topología. | 396 |
| 20.21 | Complemento de Estadísticas de zona | 398 |
| 21 | Ayuda y apoyo | 401 |
| 21.1 | Listas de correos | 401 |
| 21.2 | IRC | 402 |
| 21.3 | Rastreador de Errores | 403 |
| 21.4 | Blog | 403 |

| | | |
|-----------|---|------------|
| 21.5 | Plugins | 403 |
| 21.6 | Wiki | 403 |
| 22 | Apéndice | 405 |
| 22.1 | GNU General Public License | 405 |
| 22.2 | Licencia de Documentación Libre de GNU | 408 |
| 23 | Referencias bibliográficas y web | 415 |
| | Índice | 417 |

Preámbulo

Este documento es la guía de usuario original del software descrito QGIS. El software y hardware descritos en este documento son en la mayoría de los casos marcas registradas y por lo tanto sujetas a requerimientos legales. QGIS esta sujeto a la Licencia Publica General GNU. Encontrará más información en la página de QGIS, <http://www.qgis.org>.

Los detalles, datos y resultados en este documento han sido escritos y verificados con el mejor de los conocimientos y responsabilidad de los autores y editores. Sin embargo, son posibles errores en el contenido.

Por lo tanto, los datos no están sujetos a ningún derecho o garantía. Los autores y editores no aceptan ninguna responsabilidad u obligación por fallos y sus consecuencias. Siempre será bienvenido a informar posibles errores.

Este documento ha sido compuesto con reStructuredText. Esta disponible como código fuente reST por [github](#) y en línea como HTML y PDF a través de <http://www.qgis.org/en/docs/>. Las versiones traducidas de este documento también se pueden descargar en varios formatos a través del área de documentación del proyecto QGIS. Para mayor información acerca de la contribución de este documento y de la traducción, por favor visite <http://qgis.org/en/site/getinvolved/index.html>.

Enlaces en este documento

Este documento contiene enlaces internos y externos. Pulsando un enlace interno navega dentro del documento, mientras que pulsando un enlace externo abre una dirección de Internet. En formato PDF, los enlaces internos y externos son mostrados en azul y son manejados por el navegador del sistema. En formato HTML, el navegador muestra y maneja ambos de manera idéntica.

Autores y Editores de las Guías de Usuario, Instalación y Programación:

| | | | | |
|------------------|--------------------|---------------------|----------------------|-------------------|
| 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 |

Derechos reservados (c) 2004 - 2014 Equipo de Desarrollo QGIS

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

Licencia de este documento

Se permite la copia, distribución y/o modificación de este documento bajo los términos de la Licencia de Documentación Libre GNU, Versión 1.3 o cualquier versión posterior publicada por la Fundación de Software Libre; sin Secciones Invariante, ni Texto de Portada ni de Contracubierta. Se incluye una copia de la licencia en el Apéndice *Licencia de Documentación Libre de GNU*.

Convenciones

Esta sección describe los estilos homogéneos que se utilizarán a lo largo de este manual.

2.1 Convenciones de la Interfaz Gráfica o GUI

Las convenciones de estilo del GUI están destinadas a imitar la apariencia de la interfaz gráfica de usuario. En general, un estilo reflejará la apariencia simplificada, por lo que un usuario puede escanear visualmente el GUI para encontrar algo que se parece a lo mostrado en el manual.

- Menú Opciones: *Capa* → *Añadir capa ráster* o *Preferencias* → *Barra de Herramientas* → *Digitalización*

- Herramienta:  Añadir capa ráster

- Botón : **[Guardar como]**

- Título del Cuadro de Diálogo: *Propiedades de capa*

- Pestaña: *General*

- Selección: *Renderizar*

- Botón de selección: *Postgis SRID* *EPSG ID*

- Seleccionar un número:

- Seleccionar una cadena:

- Buscar una archivo:

- Seleccionar un color: **Border**

- Barra de desplazamiento:

- Texto de entrada: **Display name**

El sombreado muestra un componente de la interfaz que el usuario puede pulsar.

2.2 Convenciones de Texto o Teclado

Entes manual también incluye estilos relacionados a textos, comandos de teclado y codificación para indicar diferentes entidades, como las clases o métodos. Estos estilos no corresponden a la apariencia real de cualquier texto o codificación dentro de QGIS.



- Hiperenlaces: <http://qgis.org>
- Combinaciones de Teclas: Pulsar `Ctrl+B`, significa mantener pulsada la tecla `Ctrl` y pulsar la letra `B`.
- Nombre de un Archivo: `lakes.shp`

- Nombre de una Clase: **NewLayer**
- Método: *classFactory*
- Servidor: *myhost.de*
- Texto para el Usuario: `qgis --help`



Las líneas de código se muestran con una fuente de ancho fijo:

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


2.3 Instrucciones específicas de cada plataforma


Secuencias de GUI y pequeñas cantidades de texto pueden ser formateadas en línea: Haga clic   *Archivo* **X** *QGIS* → *Salir de QGIS*. Esto indica que en plataformas Linux, Unix y Windows, deberá hacer clic primero en el menú Archivo, y luego Salir, mientras que en plataformas Macintosh OS X debe hacer clic primero en el menú QGIS y después Salir.

Las cantidades mayores de texto se pueden formatear como listas:

-  Hacer esto
-  Hacer aquello
- **X** Hacer otra cosa

o como párrafos:

 **X** Hacer esto y esto y esto. Entonces hacer esto y esto y esto, y esto y esto y esto, y esto y esto y esto.

 Hacer eso. Entonces hacer eso y eso y eso, y eso y eso y eso y eso, y eso y eso y eso, y eso y eso y eso, y eso y eso.

Las capturas de pantalla que aparecen a lo largo de la guía de usuario han sido creadas en diferentes plataformas; éstas se indicarán por el icono específico para cada una al final del pie de imagen.

Prólogo

¡Bienvenido al maravilloso mundo de los Sistemas de Información Geográfica (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 (<https://www.qt.io>) and C++. This means that QGIS feels snappy and has a pleasing, easy-to-use graphical user interface (GUI).

QGIS pretende ser un SIG amigable, proporcionando funciones y características comunes. El objetivo inicial del proyecto era proporcionar un visor de datos SIG. QGIS ha alcanzado un punto en su evolución en el que está siendo usado por muchos para sus necesidades diarias de visualización de datos SIG. QGIS admite diversos formatos de datos ráster y vectoriales, con el nuevo formato de ayuda fácilmente agregado usando la arquitectura del complemento.

QGIS se distribuye bajo la Licencia Pública General GNU (GPL). El desarrollo de QGIS bajo esta licencia significa que se puede revisar y modificar el código fuente y garantiza que usted, nuestro feliz usuario, siempre tendrá acceso a un programa de SIG que es libre de costo y puede ser libremente modificado. Debería haber recibido una copia completa de la licencia con su copia de QGIS, y también podrá encontrarla en el Apéndice *GNU General Public License*.

Truco: Documentación al día

La última versión de este documento siempre se puede encontrar en el área de documentación de la web de QGIS en <http://www.qgis.org/en/docs/>.

Características

QGIS ofrece muchas funcionalidades SIG comunes proporcionado por las características principales y complementos. Un breve resumen de las seis categorías generales de características y complementos se presenta a continuación, seguido por las primeras perspectivas sobre la consola de Python integrado.

4.1 Ver datos

Se puede ver y sobreponer datos vectoriales y ráster en diferentes formatos y proyecciones sin convertir a un formato interno o común. Los formatos admitidos incluyen:

- Tablas y vistas habilitadas para operaciones espaciales utilizando PostGIS, SpatialLite y MS SQL Spatial, Oracle Spatial, formatos vectoriales admitidos por la biblioteca OGR instalada, incluyendo archivos shape de ESRI, MapInfo, SDTS, GML y muchos más. Vea la sección *Trabajar con catos vectoriales*.
- Ráster y formatos de imagenes admitidos por la biblioteca GDAL (Geospatial Data Abstraction Library) instalada, por ejemplo GeoTIFF, ERDAS IMG, ArcInfo ASCII GRID, JPEG, PNG y muchos más. Vea la sección *Trabajar con catos raster*.
- Ráster GRASS y datos vectoriales de base de datos GRASS (location/mapset). Vea sección *Integracion GRASS SIG*.
- Datos espaciales en línea servidos como servicios web OGC incluyendo WMS, WMTS, WCS, WFS, y WFS-T. Vea la sección *Trabajar con datos OGC*.

4.2 Explorar datos y componer mapas

Se puede componer mapas y explorar datos espaciales interactivamente con una GUI amigable. Las muy útiles herramientas disponibles en la GUI incluyen:

- Navegador QGIS
- Reproyección al vuelo
- Gestor de Base de Datos
- Diseñador de mapas
- Panel de vista general
- Marcadores espaciales
- Herramientas de anotaciones
- Identificar/seleccionar objetos espaciales
- Editar/ver/buscar atributos
- Etiquetado de elementos definidos por los datos

- Vectores definidos por datos y herramientas para simbología raster.
- Composición del atlas y mapa con capas de cuadrícula.
- flecha barra de escala y etiqueta de derechos de autor para mapas
- Apoyo para guardar y restaurar proyectos

4.3 Crear, editar, gestionar y exportar datos

Puede crear, editar, administrar y exportar capas vectoriales y ráster en varios formatos. QGIS ofrece lo siguiente:

- Herramientas de digitalización para formatos reconocidos OGR y capas vectoriales GRASS
- Capacidad para crear y editar archivos shape y capas vectoriales GRASS
- Complemento de georeferenciador para geocodificar imágenes
- Herramienta GPS para importar y exportar formato GPX y convertir otros formatos GPS a GPX o descargar o subir directo a la unidad GPS (en Linux, usb se agredo a la lista de objetos GPS.)
- Apoyo para visualizar y editar datos de OpenStreetMap
- Capacidad para crear tablas de base de datos espaciales desde archivos shape con el complemento de Administrados de BBDD
- Mejor manejo de tablas de bases de datos espaciales
- Herramientas para la gestión de tablas de atributos vectoriales
- Opción para guardar capturas de pantalla como imágenes georeferenciadas
- Herramienta para exportar DXF con capacidades aumentadas de explorar estilos y plugins que realizan funciones parecidas a CAD.

4.4 Analizar datos

Puede realizar análisis de datos espaciales en bases de datos espaciales y otros formatos apoyados por OGR. Actualmente QGIS ofrece análisis de vectores, muestras, geoprocesamiento, geometría y herramientas de manejo de bases de datos. También puedes usar las herramientas de GRASS integradas, que incluyen la funcionalidad completa de GRASS y mas de 400 módulos. (vea la sección *Integración GRASS SIG.*) O puede trabajar con el complemento de Procesado, que proporciona un poderoso de marco de análisis geoespacial nativo y algoritmos de un tercero de QGIS como GDAL, SAGA, GRASS, fTools mas. (Vea sección de *Introducción.*)

4.5 Publicar mapas en Internet

QGIS se puede utilizar como un cliente WMS, WMTS, WMS-C o WFS y WFS-T, y como servidor WMS, WCS o WFS (vea la sección *Trabajar con datos OGC.*) Además, se pueden publicar sus datos en Internet utilizando un servidor web con UMN MapServer o GeoServer instalado.

4.6 Extender funcionalidades QGIS a través de complementos

QGIS se puede adaptar a sus necesidades especiales con la arquitectura de complemento extensible y bibliotecas que se pueden utilizar para crear complementos. Se puede incluso crear nuevas aplicaciones con C++ o Python.

4.6.1 Complementos del Núcleo

Los complementos del núcleo incluyen:

1. Captura de coordenadas (captura las coordenadas del ratón en diferentes SRCs)
2. Administrador de BBDD (Intercambiar, editar y ver capas y tablas de/para base de datos; ejecute las consultas SQL)
3. Dxf2Shp Converter (convierte DXF a archivos shape)
4. eVIS (Visualizar eventos)
5. fTools (Análiza y gestiona datos vectoriales)
6. GDALTools (Integrar herramientas GDAL en QGIS)
7. Georeferenciador GDAL (Añade información de la proyección para utilizar ráster GDAL)
8. Herramientas GPS (cargar e importar datos de GPS)
9. GRASS (integrar el SIG GRASS)
10. Mapa de calor (Genera ráster de mapa de calor de datos de punto)
11. Complemento de interpolación (Interpolar basada en vértices de una capa vectorial)
12. Cliente de Catálogo de metasearch
13. Edición fuera de línea (permite editar fuera de línea y sincronizar con bases de datos)
14. GeoRaster Espacial de Oracle
15. Procesamiento (antiguamente SEXTANTE)
16. Análisis del Terreno Ráster (Analiza terreno a base de ráster)
17. Complemento Grafo de rutas (Analiza una red de ruta más corta)
18. Complemento de consulta espacial
19. Verificador de Topología (encuentra errores topológicos en una capa vectorial)
20. Complemento estadístico zonal (calcula recuento, suma y media de un ráster por cada polígono de una capa vectorial)

4.6.2 Complementos externos de Python

QGIS ofrece un número creciente de complementos Python externos que son proporcionados por la comunidad. Estos se encuentran en el repositorio oficial de complementos y se pueden instalar fácilmente usando el instalador del complemento Python. Vea la sección *El diálogo de complementos*.

4.7 Consola de Python

Para scripting, es posible aprovechar la consola de Python integrado, que se puede abrir desde el menú: *Complementos -> Consola de Python*. La consola se abre como una ventana de utilidad no modal. Para la interacción con el ambiente de QGIS, existe la variable `qgis.utils iface`, que es una instancia de `QgsInterface`. Esta interfaz permite el acceso a la vista del mapa, menús, barras de herramientas y otras partes de la aplicación QGIS. Se puede crear una script, después, arrastrarlo a la ventana de QGIS y se ejecutará automáticamente.

Para mayor información sobre cómo trabajar con la consola de Python y programar complementos y aplicaciones QGIS, vea *PyQGIS-Developer-Cookbook*.

4.8 Problemas Conocidos

4.8.1 Limitación en el número de archivos abiertos

Si va a abrir un proyecto grande de QGIS y está seguro de que todas las capas son válidas, pero algunas capas se marcan como malas, es probable que se enfrentará a este problema. Linux (y otros sistemas operativos, así mismo) tiene un límite de archivos abiertos por proceso. Los límites de recursos son por proceso y heredados. El `ulimit`, que es una cáscara integrada, cambia los límites solamente para el proceso actual; el nuevo límite será heredado por los procesos hijos.

Puede ver toda la información `ulimit` actual al escribir

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

Se puede ver el número actual permitido de archivos abiertos por proceso con el siguiente comando en una consola

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

Para cambiar los límites de una **sesión existente**, es posible que pueda usar algo como

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

Para solucionarlo para siempre

En la mayoría de los sistemas Linux, los límites de recursos se establecen al iniciar sesión por el módulo `pam_limits` de acuerdo con los ajustes contenidos en: `file:/etc/security/limits.conf` o `/etc/security/limits.d/*.conf`. Debe ser capaz de editar esos archivos si tiene privilegios de root (también a través de `sudo`), pero tendrá que volver a iniciar sesión para que los cambios surtan efecto.

Más información:

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

Novedades de QGIS 2.14

Esta versión contiene nuevas características y se extiende la interfaz de programación con respecto a versiones anteriores. Le recomendamos que utilice esta versión sobre las versiones anteriores.

This release includes hundreds of bug fixes and many new features and enhancements over QGIS 2.8 that will be described in this manual. You may also review the visual changelog at:

- <http://qgis.org/en/site/forusers/visualchangelog210/index.html>
- <http://qgis.org/en/site/forusers/visualchangelog212/index.html>
- <http://qgis.org/en/site/forusers/visualchangelog214/index.html>

Comenzar

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 Instalación

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 Instalación a partir de las fuentes


Si necesita compilar QGIS a partir de las fuentes, por favor consulte las instrucciones de instalación. Se distribuyen con el código fuente de QGIS en un archivo llamado `INSTALL`. También puede encontrarlas en línea en <http://htmlpreview.github.io/?https://raw.githubusercontent.com/qgis/QGIS/master/doc/INSTALL.html>

6.1.2 Instalación en medios extraíbles


QGIS le permite definir una opción `--configpath` que suplanta la ruta predeterminada para la configuración de usuario (ej.: `~/qgis2` bajo Linux) y fuerza a **QSettings** a usar ese directorio. Esto le permite, por ejemplo, llevar una instalación de QGIS en una memoria flash junto con todos los complementos y la configuración. Vea la sección *Menú Sistema* para información adicional.

6.1.3 Datos de ejemplo

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

 El instalador de Windows tiene una opción para descargar el conjunto de datos de muestra de QGIS. Si se marca, los datos se descargarán en su carpeta `Mis Documentos` y se colocarán en una carpeta llamada `GIS Database`. Puede usar el Explorador de Windows para mover esta carpeta a una ubicación adecuada. Si no marcó la casilla de verificación para instalar el conjunto de datos de muestra durante la instalación inicial de QGIS, puede hacer algo de lo siguiente:

- Usar datos SIG que ya tenga
- Descargar datos de muestra de http://qgis.org/downloads/data/qgis_sample_data.zip
- Desinstalar QGIS y volver a instalarlo con la opción de descarga de datos marcada (sólo recomendado si las soluciones anteriores no funcionaron).

 **X** Para GNU/Linux y Mac OS X, aún no hay disponibles paquetes de instalación del conjunto de datos en forma de rpm, deb o dmg. Para usar el conjunto de datos de muestra descargue el archivo `qgis_sample_data` como un archivo ZIP de <http://qgis.org/downloads/data/> y descomprima el archivo en su equipo.

El conjunto de datos de Alaska incluye todos los datos SIG que se usan para los ejemplos y capturas de pantalla de la guía de usuario; también incluye una pequeña base de datos de GRASS. La proyección del conjunto de datos de QGIS es Alaska Albers Equal Area con unidades en pies. El código EPSG es 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]]
```

Si pretende usar QGIS como un visor gráfico para GRASS, puede encontrar una selección de localizaciones de ejemplo (ej., Spearfish o Dakota de Sur) en la web oficial de GRASS GIS, <http://grass.osgeo.org/download/sample-data/>.

6.2 Lanzando QGIS

6.2.1 Starting and Stopping QGIS

Starting QGIS is done as you usually do for any other application on your platform. It means that you can launch QGIS by:

- typing `qgis` at a command prompt, assuming that QGIS is added to your PATH or you're in its installation folder
- using 🐧 the Applications menu if using a precompiled binary, 🌐 the Start menu or ✖ the Dock
- doble clic el ícono en su carpeta de Aplicaciones o atajo de escritorio
- doble clic a un archivo de proyecto QGIS existente (`.qgs`). Note que esto también abrirá el proyecto

Para detener QGIS, haga click:

- 🐧 🌐 the menu option *Project* → *Exit QGIS* or use the shortcut `Ctrl+Q`
- ✖ *QGIS* → *Quit QGIS*, or use the shortcut `Cmd+Q`
- or use the red cross at the right top corner of the main interface of the application.

6.2.2 Opciones de la línea de órdenes

In previous section you learned how to start QGIS. You will see that QGIS also provides further command line options.

QGIS admite diversas opciones cuando se arranca desde la línea de órdenes. Para obtener una lista de las opciones, introduzca `qgis --help` en la línea de órdenes. La sentencia de uso para QGIS es:

```

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
  [--noverisoncheck]     don't check for new version of QGIS at startup
  [--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
  [--authdbdirectory path] use the given directory for authentication database
  [--code path]          run the given python file on load
  [--defaultui]          start by resetting user ui settings to default
  [--dxf-export filename.dxf] emit dxf output of loaded datasets to given file
  [--dxf-extent xmin,ymin,xmax,ymax] set extent to export to dxf
  [--dxf-symbology-mode none|symbollayer|feature] symbology mode for dxf output
  [--dxf-scale-denom scale] scale for dxf output
  [--dxf-encoding encoding] encoding to use for dxf output
  [--dxf-preset visibility-preset] layer visibility preset to use for dxf output
  [--help]               this text
  [--]                   treat all following arguments as FILEs

```

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

Truco: Ejemplo usando argumentos de la línea de órdenes

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`

Opción de la línea de órdenes --snapshot

Esta opción permite crear una captura de pantalla en formato PNG de la vista actual. Esto es práctico cuando tiene muchos proyectos y quiere generar capturas de pantalla de sus datos.

Actualmente genera un archivo PNG con 800x600 píxeles. Esto se puede ajustar usando los argumentos `--width` y `--height` en la línea de órdenes. Se puede añadir un nombre de archivo después de `--snapshot`.

Opción de la línea de órdenes --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, `qgis --lang it` starts QGIS in Italian localization.

Opción de la línea de órdenes --project

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.

Opción de la línea de órdenes --extent

Use esta opción para iniciar con una extensión de mapa específica. Necesita añadir el cuadro delimitador de su extensión en el siguiente orden, separado por una coma:

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

Opción de la línea de órdenes `--nologo`

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

command line option `--noverversioncheck`

No revise nueva versión de QGIS al iniciar.

Opción de la línea de órdenes `--noplugins`

Si tiene problemas con los complementos al iniciar, puede evitar cargarlos con ésta opción. Estarán aún disponibles después en el administrador de complementos. **Opción de la línea de órdenes** `--customizationfile`

Utilizando este argumento de línea de órdenes puede definir un archivo de personalización de la GUI, que se utilizará al iniciar.

Opción de la línea de órdenes `--nocustomization`

Utilizando este argumento de línea de órdenes no se aplicará la personalización existente de la GUI.

Opción de la línea de órdenes `--optionspath`

You can have multiple configurations and decide which one to use when starting QGIS with this option. See *Opciones* 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/
```

Opción de la línea de órdenes `--configpath`

Esta opción es similar al anterior, pero además anula la ruta predeterminada para la configuración del usuario (`~/qgis2`) y fuerza **QSettings** para usar también este directorio. Esto permite a los usuarios, por ejemplo, llevar la instalación de QGIS en una unidad flash junto con todos los complementos y configuraciones.

Command line option `--authdbdirectory`

Again, this option is similar to the one above but define the path to the directory where the authentication database will be stored.

Opción de línea de comandos `--código`

Esta opción puede ser usada para ejecutar un archivo python dado después de que ha iniciado QGIS.

Por ejemplo, cuando se tiene un archivo python llamado `load_alaska.py` con el siguiente contenido:

```
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`

Command line options `--dxf-*`

Estas opciones pueden usarse para exportar un proyecto QGIS en un archivo DXF. Varias opciones están disponibles:

- `-dxf-export`: the DXF filename into which to export the layers;
- `-dxf-extent`: the extent of the final DXF file;

- *-dxf-symbology-mode*: several values can be used here: none (no symbology), symbollayer (Symbol layer symbology), feature (feature symbology);
- *-dxf-scale-deno*: the scale denominator of the symbology;
- *-dxf-encoding*: the file encoding;
- *-dxf-preset*: choose a visibility preset. These presets are defined in the layer tree, see *Panel de Capas*.

6.3 Sesión de Muestra: Cargar capas ráster y vectorial

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 i.e., `qgis_sample_data/raster/landcover.img`
- and the `lakes` vector layer i.e., `qgis_sample_data/gml/lakes.gml`.


1. Iniciar QGIS tal como se ve en *Starting and Stopping QGIS*


2. Click on the  Add Raster Layer icon.

3. Navegue a la carpeta `qgis_sample_data/raster/`, seleccione el archivo ERDAS IMG `landcover.img` y haga clic en **[Abrir]**.

4. 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)**.

5. Now click on the  Add Vector Layer icon.

6.  *File* should be selected as *Source Type* in the new *Add vector layer* dialog. Now click **[Browse]** to select the vector layer.


7. 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]**.

8. Acerque el zoom un poco a la zona que prefiera con algunos lagos.

9. Haga doble clic en la capa `lakes` en el panel *Capas* para abrir el diálogo *Propiedades*.

10. Clic en la pestaña *Estilo* y seleccionar un azul como color de relleno.



11. Click on the *Labels* tab and select *Show labels for this layer* in the drop-down menu to enable labeling. Then from the *Label with* list, choose the `NAMES` field as the field containing labels.


12. 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.


13. Haga clic en **[Aplicar]**. Compruebe si el resultado le gusta y finalmente pulse **[Aceptar]**.

Puede ver lo fácil que es visualizar capas ráster y vectoriales en QGIS. Vayamos a las secciones que siguen para aprender más sobre las funcionalidades, características y configuración disponibles y cómo usarlas.


6.4 Proyectos

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 *Opciones*). QGIS can save the state of your workspace into a project file using the menu options *Project* →  *Save* or *Project* →  *Save As...* If the loaded project file on disk was meanwhile changed, by default, QGIS will ask you if you want to

overwrite the changes into the project file. This behavior is set by checking  *Prompt to save project and data source changes when required* under *Settings* → *Options* → *General* menu .


Cargar los proyectos guardados en una sesión de QGIS usando *Proyecto* →  *Abrir...*, *Proyecto* → *Nuevo a partir de plantilla* o *Proyecto* → *Abrir reciente* →.

At startup, a list of screenshot with the name and path of each of the most recent projects (up to ten) is shown instead of a white and empty map canvas. This is a handy and quicker way to remember what a project was about and double-click a row opens the selected project. If you're willing to create a new project, just add new layers and the list disappears.

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.

El tipo de información guardada en el archivo de proyecto incluye:


- Las capas añadidas
- Que capas pueden ser consultadas
- Propiedades de la capa, incluyendo simbolización y estilos
- Proyección de la vista del mapa
- Última extensión vista
- Diseñador de impresión
- Elementos de diseñador de impresión con ajustes
- Diseñador de impresión configuración de atlas
- Configuración de digitalización
- Tabla de relaciones
- Proyectos Macros
- Proyecto de estilos predeterminados
- Configuración de complementos
- Configuración de servidor QGIS desde la pestaña de ajustes de OWS en propiedades del proyecto
- Consultas almacenadas en el Administrador de BBDD


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 any more. To be made aware of this, in the *General* tab under *Settings* → *Options* you should tick  *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 `.qgs~`.

6.5 Salida

There are several ways to generate output from your QGIS session. We have discussed one already in section *Proyectos*, 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.
- La opción del menú *Proyecto* → *Esportar a DXF ...* abre un diálogo donde se puede definir el 'Modo de simbología', la 'Escala de la simbología' y las capas vectoriales que se desea exportar a DXF. A través de los símbolos 'Modo de simbología' desde la original simbología QGIS puede ser exportado con alta fidelidad.

- La opción del menú *Proyecto* →  *Nuevo diseñador de impresión* abre un diálogo en donde se puede diseñar e imprimir el lienzo de mapa actual (vea sección *Diseñadores de impresión*).

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).

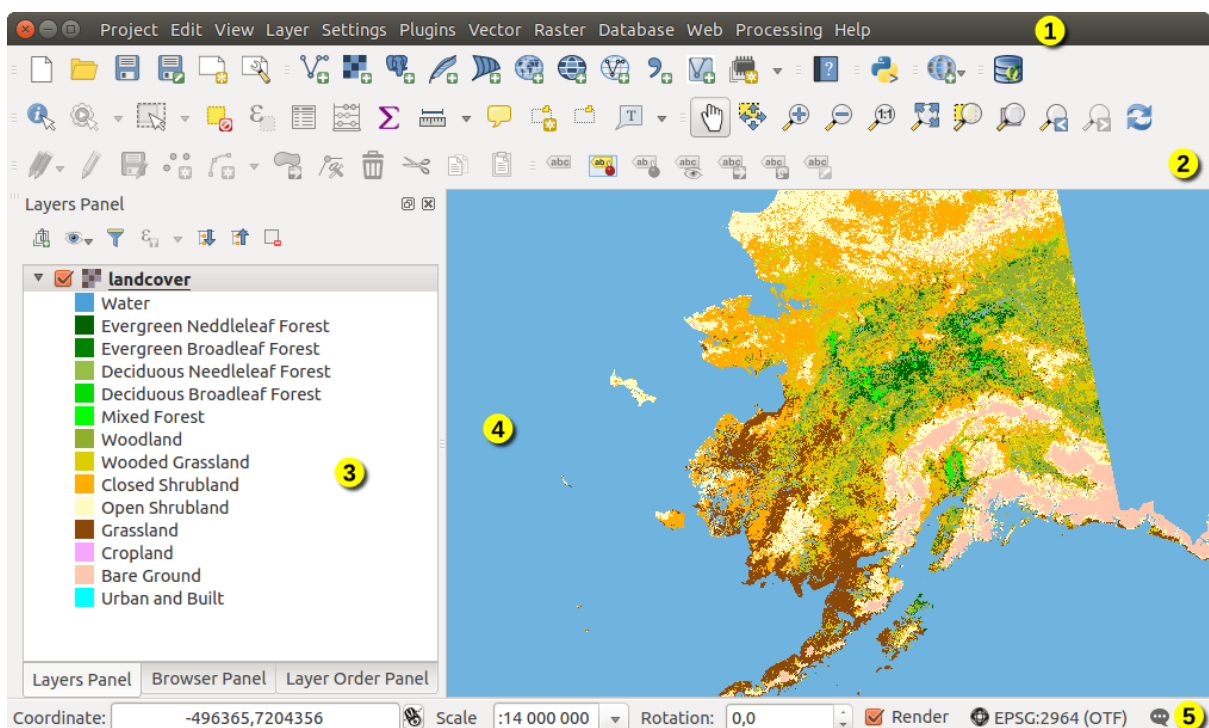


Figure 7.1: QGIS GUI with Alaska sample data

Nota: Las decoraciones de las ventanas (barra de título, etc.) pueden ser distintas dependiendo de su sistema operativo y su gestor de ventanas.

The QGIS GUI is divided into five areas:

1. Barra de Menú
2. Barras de herramientas
3. Paneles
4. Vista del mapa
5. Barra de Estado

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 Menú

La barra de menú permite el acceso a varias características de QGIS mediante un menú jerárquico estándar. Los menús de nivel superior y un resumen de algunas opciones de menú se enumeran a continuación, junto con los iconos asociados a medida que aparecen en la barra de herramientas, y los atajos de teclado. Los atajos de teclado presentados en esta sección son los predeterminados; sin embargo, los atajos de teclado también se pueden configurar manualmente utilizando el diálogo *Configurar atajos del teclado*, abrir desde *Configuración* → *Configurar atajos de teclado...*

Aunque la mayoría de las opciones tiene una herramienta correspondiente y viceversa, los menús no están organizados exactamente como las barras de herramientas. La barra de herramientas que contiene la herramienta esta listada después de cada opción de menú como una entrada de casilla de verificación. Algunas opciones de menú sólo aparecen si se carga el complemento correspondiente. Para obtener más información acerca de herramientas y barra de herramientas, ver la sección *Barras de herramientas*.























Nota: QGIS is a cross-platform application meaning that though it provides you with the same tools, they may be placed in different menus according to the operating system specification. The lists below show the most common location and precise when there is a variation.


7.1.1 Proyecto

| Menú Opción | Atajos | Referencia | Barra de herramientas |
|--|--------------|-------------------------------------|-----------------------|
|  <i>New</i> | Ctrl+N | ver <i>Proyectos</i> | <i>Proyecto</i> |
|  <i>Open</i> | Ctrl+O | ver <i>Proyectos</i> | <i>Proyecto</i> |
| <i>Nuevo a partir de plantilla</i> → | | ver <i>Proyectos</i> | |
| <i>Abrir recientes</i> → | | ver <i>Proyectos</i> | |
|  <i>Save</i> | Ctrl+S | ver <i>Proyectos</i> | <i>Proyecto</i> |
|  <i>Save As...</i> | Ctrl+Shift+S | ver <i>Proyectos</i> | <i>Proyecto</i> |
|  <i>Save as Image...</i> | | ver <i>Salida</i> | |
| <i>DXF Export...</i> | | ver <i>Salida</i> | |
|  <i>Project Properties...</i> | Ctrl+Shift+P | ver <i>Proyectos</i> | |
|  <i>New Print Composer</i> | Ctrl+P | ver <i>Diseñadores de impresión</i> | <i>Proyecto</i> |
|  <i>Composer manager...</i> | | ver <i>Diseñadores de impresión</i> | <i>Proyecto</i> |
| <i>Diseñadores de impresión</i> → | | ver <i>Diseñadores de impresión</i> | |
|  <i>Exit QGIS</i> | Ctrl+Q | | |




Under **X** Mac OSX, the *Exit QGIS* command corresponds to *QGIS* → *Quit QGIS* (Cmd+Q).

7.1.2 Editar

















| Menú Opción | Atajos | Referencia | Barra de herramientas |
|--|--------------|---|--------------------------------|
|  Undo | Ctrl+Z | ver <i>Digitalización avanzada</i> | <i>Digitalización Avanzada</i> |
|  Redo | Ctrl+Shift+Z | ver <i>Digitalización avanzada</i> | <i>Digitalización Avanzada</i> |
|  Cut Features | Ctrl+X | ver <i>Digitalizando una capa existente</i> | <i>Digitalización</i> |
|  Copy Features | Ctrl+C | ver <i>Digitalizando una capa existente</i> | <i>Digitalización</i> |
|  Pegar objetos espaciales | Ctrl+V | ver <i>Digitalizando una capa existente</i> | <i>Digitalización</i> |
| Pegar objetos espaciales como → | | ver <i>Trabajar con la tabla de atributos</i> | |
|  Add Feature | Ctrl+. | ver <i>Digitalizando una capa existente</i> | <i>Digitalización</i> |
|  Move Feature(s) | | ver <i>Digitalizando una capa existente</i> | <i>Digitalización</i> |
|  Delete Selected | | ver <i>Digitalizando una capa existente</i> | <i>Digitalización</i> |
|  Rotate Feature(s) | | ver <i>Digitalización avanzada</i> | <i>Digitalización Avanzada</i> |
|  Simplify Feature | | ver <i>Digitalización avanzada</i> | <i>Digitalización Avanzada</i> |
|  Add Ring | | ver <i>Digitalización avanzada</i> | <i>Digitalización Avanzada</i> |
|  Add Part | | ver <i>Digitalización avanzada</i> | <i>Digitalización Avanzada</i> |
|  Fill Ring | | ver <i>Digitalización avanzada</i> | <i>Digitalización Avanzada</i> |
|  Delete Ring | | ver <i>Digitalización avanzada</i> | <i>Digitalización Avanzada</i> |
|  Delete Part | | ver <i>Digitalización avanzada</i> | <i>Digitalización Avanzada</i> |
|  Reshape Features | | ver <i>Digitalización avanzada</i> | <i>Digitalización Avanzada</i> |
|  Offset Curve | | ver <i>Digitalización avanzada</i> | <i>Digitalización Avanzada</i> |
|  Split Features | | ver <i>Digitalización avanzada</i> | <i>Digitalización Avanzada</i> |
|  Split Parts | | ver <i>Digitalización avanzada</i> | <i>Digitalización Avanzada</i> |
|  Merge Selected Features | | ver <i>Digitalización avanzada</i> | <i>Digitalización Avanzada</i> |
|  Merge Attr. of Selected Features | | ver <i>Digitalización avanzada</i> | <i>Digitalización Avanzada</i> |
|  Node Tool | | ver <i>Digitalizando una capa existente</i> | <i>Digitalización</i> |

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

7.1.3 Edición (extra)





| Menú Opción | Atajos | Referencia | Barra de herramientas |
|--|--------|---|-----------------------|
|  Add Feature | | ver <i>Digitalizando una capa existente</i> | <i>Digitalización</i> |
|  Add Feature | | ver <i>Digitalizando una capa existente</i> | <i>Digitalización</i> |
|  Añadir objeto espacial | | ver <i>Digitalizando una capa existente</i> | <i>Digitalización</i> |


7.1.4 Ver

| Menú Opción | Atajos | Referencia | Barra de herramientas |
|--|--------------|---|----------------------------|
|  <i>Pan Map</i> | | see <i>Zooming and Panning</i> | <i>Navegación de mapas</i> |
|  <i>Pan Map to Selection</i> | | | <i>Navegación de mapas</i> |
|  <i>Acercar zum</i> | Ctrl++ | see <i>Zooming and Panning</i> | <i>Navegación de mapas</i> |
|  <i>Zoom Out</i> | Ctrl+- | see <i>Zooming and Panning</i> | <i>Navegación de mapas</i> |
| <i>Seleccionar →</i> | | ver <i>Seleccionar y deseleccionar objetos espaciales</i> | <i>Atributos</i> |
|  <i>Identify Features</i> | Ctrl+Shift+I | see <i>Identificar objetos espaciales</i> | <i>Atributos</i> |
| <i>Medir →</i> | | ver <i>Mediciones</i> | <i>Atributos</i> |
|  <i>Statistical Summary</i> | | see <i>Panel resumen estadístico</i> | <i>Atributos</i> |
|  <i>Zum General</i> | Ctrl+Shift+F | | <i>Navegación de mapas</i> |
|  <i>Zoom To Layer</i> | | | <i>Navegación de mapas</i> |
|  <i>Zum a la selección</i> | Ctrl+J | | <i>Navegación de mapas</i> |
|  <i>Zoom Last</i> | | | <i>Navegación de mapas</i> |
|  <i>Zum siguiente</i> | | | <i>Navegación de mapas</i> |
|  <i>Zoom To Native Resolution</i> | | | <i>Navegación de mapas</i> |
| <i>Ilustraciones →</i> | | ver <i>Elementos decorativos</i> | |
| <i>Modo Vista previa →</i> | | | |
|  <i>Map Tips</i> | | see <i>Menú de Despliegue</i> | <i>Atributos</i> |
|  <i>New Bookmark...</i> | Ctrl+B | ver <i>Marcadores espaciales</i> | <i>Atributos</i> |
|  <i>Show Bookmarks</i> | Ctrl+Shift+B | ver <i>Marcadores espaciales</i> | <i>Atributos</i> |
|  <i>Refresh</i> | F5 | | <i>Navegación de mapas</i> |
| <i>Paneles →</i> | | ver <i>Paneles y Barras de Herramientas</i> | |
| <i>Barras de herramientas →</i> | | ver <i>Paneles y Barras de Herramientas</i> | |
| <i>Toggle Full Screen Mode</i> | F11 | | |


Under  Linux KDE, *Panels →*, *Toolbars →* and *Toggle Full Screen Mode* are rather placed in *Settings* menu. *Preview mode →* is not available under  Mac OS X.

7.1.6 Configuración

| Menú Opción | Atajos | Referencia | Barra de herramientas |
|--|--------|--|-----------------------|
|  <i>SRC Personalizado ..</i> <i>Administrador de estilos...</i>  <i>Configurar atajos de teclado ...</i>  <i>Customization...</i>  <i>Options...</i> <i>Snapping Options...</i> | | ver <i>Sistema de referencia de coordenadas personalizada</i> ver <i>El Administrador de estilos</i> ver <i>Personalización</i> ver <i>Opciones</i> ver <i>Configurar la tolerancia del autoensamblado y radio de búsqueda</i> | |






Under  Linux KDE, you'll find more tools in *Settings* menu such as *Project Properties*, *Panels* →, *Toolbars* → and *Toggle Full Screen Mode*.

7.1.7 Complementos

| Menú Opción | Atajos | Referencia | Barra de herramientas |
|--|------------|---------------------------------------|-----------------------|
|  <i>Administrar e Instalar complementos ...</i> <i>Python Console</i> | Ctrl+Alt+P | ver <i>El diálogo de complementos</i> | |

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

7.1.8 Vectorial

| Menú Opción | Atajos | Referencia | Barra de herramientas |
|---|--------|--|-----------------------|
| menuselection: <i>Open Street Map</i> →  <i>Herramientas de análisis</i> →  <i>Herramientas de investigación</i> →  <i>Herramientas de Geoprocso</i> →  <i>Herramientas de geometría</i> →  <i>Herramientas de gestión de datos</i> → | | ver <i>Cargar vectoriales 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 Ráster

| Menú Opción | Atajos | Referencia | Barra de herramientas |
|--|--------|--|-----------------------|
| <i>Calculadora ráster...</i> <i>Align Raster...</i> | | see <i>Calculadora Ráster</i> ver <i>Raster Alignment</i> | |

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

7.1.10 Base de datos

| Menú Opción | Atajos | Referencia | Barra de herramientas |
|------------------------|--------|--|-----------------------|
| <i>Base de datos</i> → | | ver <i>Complemento administrador de BBDD</i> | <i>Base de datos</i> |







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

7.1.11 Web

| Menú Opción | Atajos | Referencia | Barra de herramientas |
|-------------------|--------|-------------------------|-----------------------|
| <i>Metasearch</i> | | ver <i>metabuscador</i> | <i>Web</i> |







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

7.1.12 Procesado

| Menú Opción | Atajos | Referencia | Barra de herramientas |
|--|------------|--|-----------------------|
|  <i>Caja de herramientas de procesado</i> | | ver <i>La caja de herramientas</i> | |
|  <i>Graphical Modeler...</i> | | ver <i>Modelador gráfico</i> | |
|  <i>History and log...</i> | | ver <i>El administrador del historial</i> | |
|  <i>Options...</i> | | ver <i>Configurar el entorno de trabajo de procesamiento</i> | |
|  <i>Results viewer...</i> | | ver <i>Configurar aplicaciones externas</i> | |
|  <i>Comandos</i> | Ctrl+Alt+M | ver <i>La línea de órdenes de QGIS</i> | |

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

7.1.13 Ayuda

| Menú Opción | Atajos | Referencia | Barra de herramientas |
|---|----------|------------|-----------------------|
|  <i>Help Contents</i> | F1 | | <i>Ayuda</i> |
|  <i>¿Qué es esto?</i> | Shift+F1 | | <i>Ayuda</i> |
| <i>API Documentation</i> | | | |
| <i>Reportar un problema</i> | | | |
| <i>Need commercial support?</i> | | | |
|  <i>QGIS Home Page</i> | Ctrl+H | | |
|  <i>Check QGIS Version</i> | | | |
|  <i>Acerca de</i> | | | |
|  <i>Patrocinadores de QGIS</i> | | | |

7.1.14 QGIS

This menu is only available under **X** Mac OS X and contains some OS related commands.

| Menú Opción | Atajos | Referencia |
|-----------------------|--------|------------|
| <i>Preferencias</i> | | |
| <i>Acerca de QGIS</i> | | |
| <i>Hide QGIS</i> | | |
| <i>Show All</i> | | |
| <i>Hide Others</i> | | |
| <i>Quit QGIS</i> | Cmd+Q | |

Preferences and *About QGIS* are the same commands as *Settings* → *Options* and *Help* → *About*. *Quit QGIS* corresponds to *Project* → *Exit QGIS* under the other platforms.

7.2 Paneles y Barras de Herramientas

From the *View* menu (*Settings* under KDE), you can switch on and off QGIS widgets (*Panels* →) or toolbars (*Toolbars* →). You can (de)activate any of them by right-clicking the menu bar or a toolbar and choose the item you want. Each panel or toolbar can be moved and placed wherever you feel comfortable with in QGIS interface. The list can also be extended with the activation of *Core or external plugins*.

7.2.1 Barras de herramientas

La barra de herramientas proporciona acceso a la mayoría de las mismas funciones como las de los menús, y herramientas adicionales para interactuar con el mapa. Cada elemento de la barra de herramientas tiene ayuda emergente disponible. Mantenga el puntero del ratón sobre el elemento y una breve descripción del propósito de la herramienta se mostrará.

Every toolbar can be moved around according to your needs. Additionally, they can be switched off using the right mouse button context menu, or by holding the mouse over the toolbars.

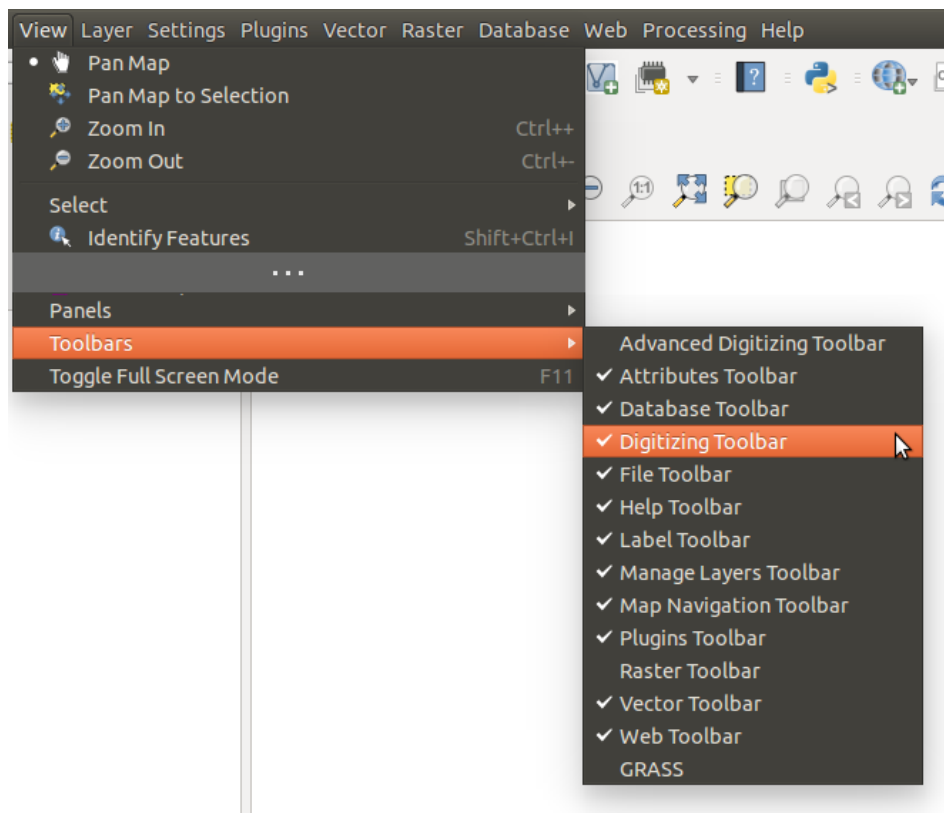


Figure 7.2: The Toolbars menu

Truco: Restauración de barras de herramientas

If you have accidentally hidden a toolbar, you can get it back by choosing menu option *View* → *Toolbars* → (or *Settings* → *Toolbars* → under Linux KDE). If for some reason a toolbar (or any other widget) totally disappears from the interface, you'll find tips to get it back at *restoring initial GUI*.

7.2.2 Paneles

QGIS provides by default many panels to work with.

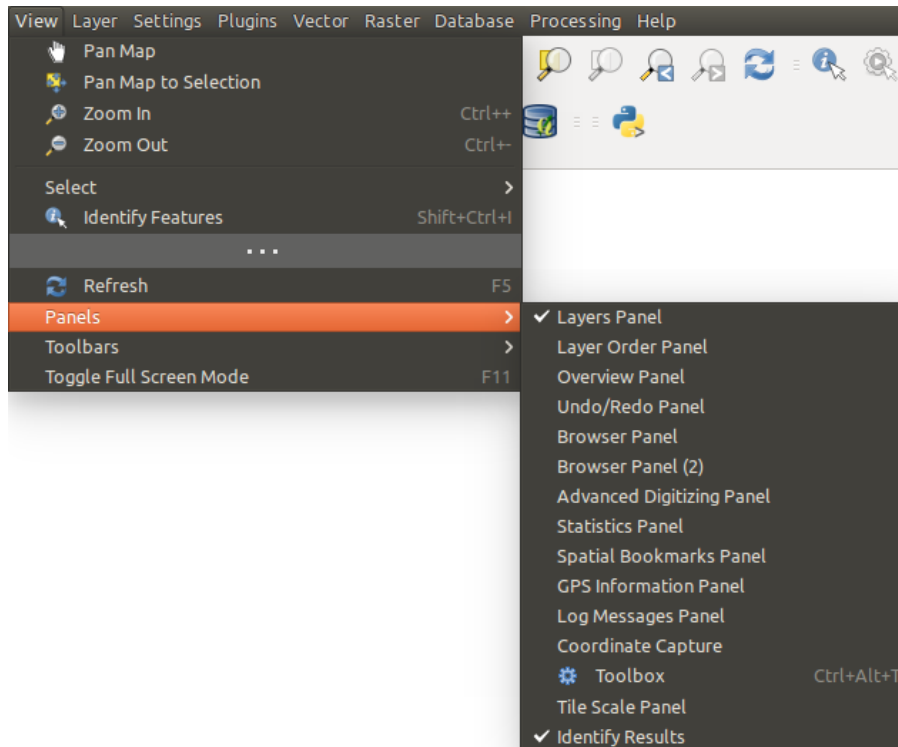



Figure 7.3: El menú de paneles







Some of these panels are described below while others may be found in different parts of the document, namely:



- the *Browser Panel*
- the *Advanced Digitizing Panel*
- the *Spatial Bookmarks Panel*
- the *GPS Information Panel*
- the *Tile Scale Panel*
- the *Identify Panel*
- the *User Input Panel*

Panel de Capas

The layers panel lists all the layers in the project. The checkbox in each legend entry can be used to show or hide the layer. The toolbar in the layers panel allows you to:

-  Add new group

-  **Manage Visibility**: control visibility of layers and preset layers combination
-  **Filter Legend by Map Content**: only the layers that are set visible and whose features intersect the current map canvas have their style rendered in the layers panel. Otherwise, a generic NULL symbol is applied to the layer. Based on the layer symbology, this is a convenient way to identify which kind of features from which layers cover your area of interest.
-  **Filter Legend by Expression**: helps you apply an expression to remove from the selected layer tree styles that have no feature satisfying the condition. This can be used for example to highlight features that are within a given area/feature of another layer. From the drop-down list, you can edit and clear the expression set.
-  **Expand All** or  **Collapse All** layers and groups in the layers panel.
- and  **Remove Layer/Group** currently selected.

The button  allows you to add **Presets** views in the legend. Presets are a way to save and easily restore a combination of layers with their current style. To add a preset view, just set visible the layers you want, with their desired symbology, and click on  button. Choose *Add Preset...* from the drop-down menu and give a name to the preset. The added preset is listed at the bottom of the drop-down menu and is recalled by clicking on it.

The *Replace Preset* → option helps you overwrite a preset content with the current map view while the *Remove Current Preset* button deletes the active preset.


Todos los preestablecidos añadidos están presentes en el diseño de impresión con el fin de permitirle crear un diseño de mapa en base a sus puntos de vista específicos (ver *Main properties*).

Nota: Tools to manage the layers panel are also available to layout the map and legend items of the print composer

Una capa se puede seleccionar y arrastrar hacia arriba o hacia abajo en la leyenda para cambiar el orden. El orden-z significa que las capas enlistadas más cerca de la parte superior de la leyenda son dibujadas sobre las capas que figuran más abajo en la leyenda.


Nota: This behavior can be overridden by the *Layer Order* panel.

Layers in the legend window can be organized 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. Seleccionar algunas capas, al hacer clic derecho en la ventana de la leyenda y elegir *Grupo Seleccionado*. Las capas seleccionadas serán colocadas automáticamente en un nuevo grupo.

Para llevar una capa fuera de un grupo, puede arrastrar hacia afuera, o haga clic derecho sobre él y elija *Subir elemento al nivel superior*.

La casilla de verificación para un grupo mostrará u ocultará todas las capas en el grupo al hacer clic.

El contenido del menú contextual del botón derecho depende si el elemento de leyenda seleccionada es un ráster o una capa vectorial. Para las capas vectoriales de GRASS,  **Botón de edición** no está disponible. Vea la sección *Digitalizar y editar una capa vectorial GRASS* para obtener información sobre la edición de capas vectoriales de GRASS.

Below are listed available options in context menu depending on the selected item.

| Opción | Capa Vectorial | Capa Ráster | Grupo |
|--|--|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Zoom to Layer/Group | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Mostrar en la vista general | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| Zoom to Native Resolution (100%) | | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| Stretch Using Current Extent | | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| Eliminar | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Duplicate | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| Establecer escala de visibilidad de la capa | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| Establecer SRC de la capa/grupo | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Establecer SRC del proyecto a partir de capa | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| Estilos→ | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| Copiar estilo | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| Pegar estilo | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Open Attribute Table | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| Toggle Editing | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| Current Edits → | <input checked="" type="checkbox"/> (in Edit mode) | | |
| Save As... | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| Save As Layer Definition File... | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Filtrar | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| Show Feature Count | <input checked="" type="checkbox"/> | | |
| Propiedades | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| Mover al nivel superior | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| Cambiar nombre | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Grupo seleccionado | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| Propiedades | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | |
| Set Group WMS Data | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Mutually Exclusive Group | | | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Add Group | | | <input checked="" type="checkbox"/> |

Enabling the **Mutually Exclusive Group** option you can make a group have only one layer visible at the same time. Whenever a layer within the group is set visible the others will be toggled not visible.

Es posible seleccionar mas de una capa o grupo al mismo tiempo manteniendo presionada la tecla `Ctrl` mientras selecciona las capas con el botón izquierdo del ratón. Después puede mover todas las capas a un nuevo grupo al mismo tiempo.

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

Editing vector layer style



From the Layers panel, you have shortcuts to easily and quickly edit the layer rendering. Right-click on a vector layer and select *Styles* → in the list in order to:

- see the currently applied *styles* to the layer. In case you defined many styles for the layer, you can switch from one to another and have your layer rendering automatically updated in the map canvas.
- copy the current style, and when applicable, paste a copied style from another layer

- rename the current style, add a new one (which is actually a copy of the current one) or delete the current style (when multiple styles available).

Nota: The previous options are also available for raster layer.

Whether the features in the vector layer have all the same unique symbol or they are classified (in that case, the layer is displayed in a tree structure with each class as sub-item), the following options are available at layer level or class level:

- a *Edit Symbol...* button to open the *El Selector de Símbolo* dialog and update any property (symbol, size, color...) of the layer or feature symbol. Double-clicking on a feature does also open the *Symbol Selector* dialog.
- a *Selector de color* widget with a **Color Wheel** from which you can click a color and have it automatically update the symbol fill color. For convenience, **Recent colors** are available at the bottom of the color wheel.
- a  *Show All Items* and  *Hide All Items* to toggle on or off the visibility of all the classes of features. This avoids (un)checking items one by one.

Truco: Quickly share a layer style

From the context menu, copy the style of a layer and paste it to a group or a selection of layers: the style is applied to all the layers that are of the same type (vector vs raster) as the original layer and, in case of vector, have the same geometry type (point, line or polygon).

Trabajar con el orden de la leyenda de la capa independiente

There is a panel that allows you to define an independent drawing order for the layers panel. You can activate it in the menu *Settings* → *Panels* → *Layer Order Panel*. 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.

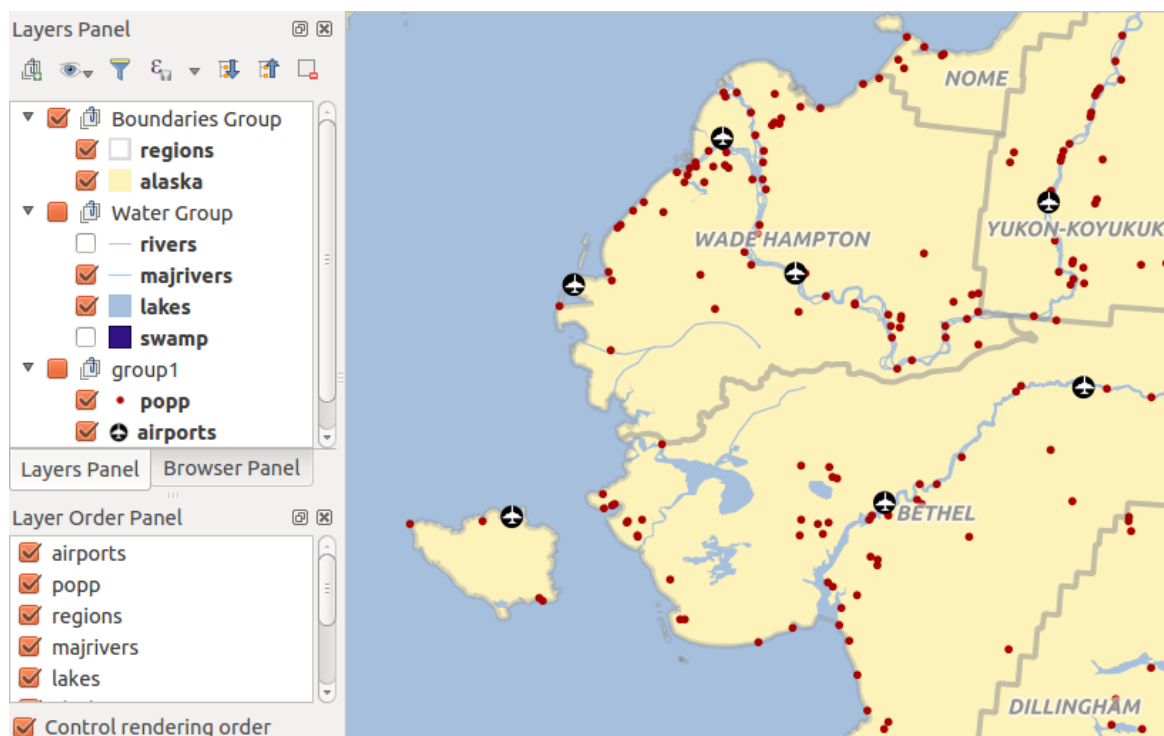


Figure 7.4: Definir el orden de la leyenda de una capa independiente

Panel resumen estadístico


This panel can show some statistics on a specific vector layers. The panel allows users to choose:

- the vector layer;
- the column or the expression;
- filter statistics to selected features;
- Actualizar las informaciones;
- the statistics information to display with the bottom right button;

Panel de vista general de QGIS

In QGIS, you can use an overview panel that provides a full extent view of layers added to it. 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 labelling. If you click and drag the red rectangle in the overview that shows your current extent, the main map view will update accordingly.

Panel de mensajes del registro

When loading or processing some operations, you can track and follow messages that appear in different tabs using the  Log Messages Panel. It can be activated using the most right icon in the bottom status bar.

Panel deshacer/rehacer

For each layer being edited, this panel shows the list of actions done, allowing to quickly undo a set of actions by simply selecting the action listed above.

7.3 Vista del mapa

También llamado **Vista del mapa**, este es el “final del negocio” de QGIS — ¡los mapas son desplegados en esta zona! El mapa que se muestra en esta ventana dependerá de las capas vectoriales y ráster que ha elegido cargar (ver secciones siguientes para obtener más información sobre cómo cargar capas). La vista del mapa se puede desplazar, cambiar el enfoque de la pantalla del mapa a otra región, y que se puede hacer zum dentro y fuera. Varias otras operaciones se pueden realizar en el mapa como esta descrito en la descripción de la barra de herramientas anteriormente. La vista del mapa y la leyenda están estrechamente vinculados entre sí — los mapas en vista reflejan los cambios que realice en el área de leyenda .

Truco: Zum al mapa con la rueda del ratón

Puede utilizar la rueda del ratón para acercar y alejar zum en el mapa. Coloque el cursor del ratón dentro del mapa y gire la rueda hacia adelante (hacia la derecha) para acercar y hacia atrás (hacia usted) para alejarlo. El zum se centra en la posición del cursor del ratón. Puede personalizar el comportamiento del zum de la rueda del ratón usando la pestaña *Herramientas del mapa* bajo el menú *Configuración* → *Opciones*

Truco: Desplazar el mapa con las teclas de dirección y barra de espaciadora



Puede utilizar las teclas de flechas para desplazar el mapa. Coloque el cursor dentro del mapa y haga clic en la tecla de flecha a la derecha para desplazarse al este, tecla de flecha izquierda para el oeste, flecha arriba para el norte y flecha abajo al sur. Puede también desplazar el mapa utilizando la barra espaciadora o al hacer clic en la rueda del ratón: basta con mover el ratón mientras mantiene pulsada la barra espaciadora o haga clic en la rueda del ratón.

7.4 Barra de Estado

The status bar provides you with general information about the map view, and actions processed or available and offers you tools to manage the map view.

On the left side of the status bar, you can get a summary of actions you've done (such as selecting features in a layer, removing layer) or a long description of the tool you are hovering over (not available for all tools). On startup, the bar status also informs you about availability of new or upgradeable plugins (if checked in *Plugin Manager settings*).

In case of lengthy operations, such as gathering of statistics in raster layers or rendering several layers in map view, a progress bar is displayed in the status bar to show the current progress of the action.

The  *Coordinate* option shows the current position of the mouse, following it while moving across the map view. You can set the unit (and precision) to use in the project properties, General tab. Click on the small button at the left of the textbox to toggle between the *Coordinate* option and the  *Extents* option that displays in map units, the coordinates of the current lower leftmost and upper rightmost points 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 among *predefined and custom scales* to assign to the map view.


A la derecha de la escala desplegada se puede definir una rotación horaria actual de su vista de mapa en grados.

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 *Renderizado*).

To the right of the render functions, you find the  *Current CRS:* icon with the EPSG code of the current project CRS. Clicking on this lets you *Enable 'on the fly' CRS transformation* properties for the current project and apply another CRS to the map view.

Finally, the  *Messages* button opens the *Log Messages Panel* which informs you on underlying process (QGIS startup, plugins loading, processing tools...)

Truco: Calcular la escala correcta de su lienzo de mapa

When you start QGIS, the default CRS is WGS 84 (epsg 4326) and units are degrees. This means that QGIS will interpret any coordinate in your layer as specified in degrees. To get correct scale values, you can either manually change this setting, e.g. to meters, in the *General* tab under *Project* → *Project Properties*, or you can use the  *Current CRS:* icon seen above. In the latter case, the units are set to what the project projection specifies (e.g., `+units=us-ft`).

Note that CRS choice on startup can be set in *Settings* → *Options* → *CRS*.

Herramientas generales

8.1 Teclas de acceso rápido

QGIS proporciona atajos de teclado predeterminados para muchas características. Puede encontrarlos en la sección *Barra de Menú*. Además, la opción de menú *Configuración* → *Configurar atajos de teclado...* permite cambiar los atajos de teclado predeterminados y agregar otros nuevos a las características de QGIS.

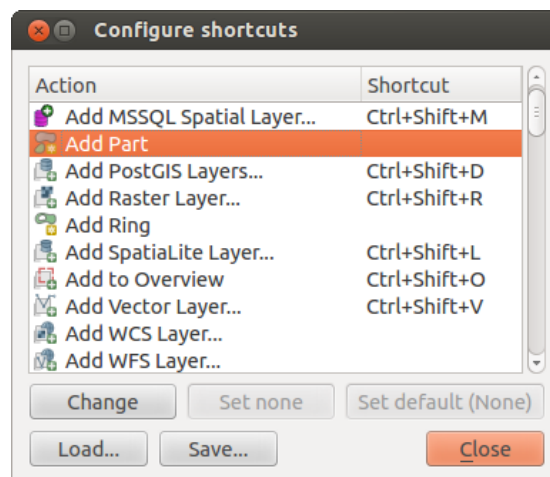


Figure 8.1: Definir opciones de atajo

Configuration is very simple. Just select a feature from the list and click on :

- **[Change]** and press the new combination you want to assign as new shortcut
- **[Set none]** to clear any assigned shortcut
- or **[Set default]** to backup the shortcut to its original and default value.

Once you have finished your configuration, you can save it as an XML file and load it to another QGIS installation.

8.2 Ayuda de contexto

Cuando necesite ayuda sobre un tema específico, puede acceder a la ayuda de contexto mediante el botón **[Ayuda]** disponible en la mayoría de diálogos – tenga en cuenta que los complementos de terceros pueden apuntar a páginas web dedicadas.

8.3 Renderizado

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

- Añadir una capa
- Desplazar o hacer zoom
- Redimensionando la ventana QGIS
- Cambiar la visibilidad de una o varias capas

QGIS le permite controlar el proceso de representación de varias maneras.

8.3.1 Renderizado dependiente de la escala

El renderizado dependiente de la escala le permite especificar las escalas mínima y máxima a las que una capa será visible. Para establecer el renderizado dependiente de la escala, abra el diálogo *Propiedades* mediante doble clic en una capa en el panel Capas. En la pestaña *General*, haga clic en la casilla *Visibilidad dependiente de la escala* para activar la característica, luego establezca los valores mínimo y máximo de escala.

Puede determinar los valores de escala haciendo zoom primero al nivel que quiera usar y anotando el valor de escala en la barra de estado de QGIS.

8.3.2 Controlar el renderizado del mapa

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

Suspender el renderizado

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 *Renderizado*. Examples of when you might want to suspend rendering include:

- Añadir muchas capas y simbolizarlas antes de dibujar
- Añadir una o más capas grandes y establecer la dependencia de escala antes de dibujar
- Añadir una o más capas grandes y hacer zoom a una vista específica antes de dibujar
- Cualquier combinación de la anteriores

Marcar la casilla *Renderizar* habilita el renderizado y origina un refresco inmediato del lienzo del mapa.

Configurar la opción de añadir una capa

Puede establecer una opción para cargar siempre las nuevas capas sin dibujarlas. Esto significa que las capas se añadirán al mapa pero su casilla de visibilidad en el panel Capas no estará marcada de forma predeterminada. Para establecer esta opción, seleccione la opción de menú *Configuración* → *Opciones* y haga clic en la pestaña *Representación*. Desmarque la casilla *Por omisión, las nuevas capas añadidas al mapa se deben visualizar*. Cualquier capa añadida posteriormente al mapa estará desactivada (invisible) por omisión.

Detener el renderizado

Para detener el dibujo del mapa, presione la tecla `ESC`. Esto detendrá el refresco del lienzo del mapa y dejará el mapa parcialmente dibujado. Puede que tarde un poco desde que se presiona la tecla `ESC` hasta que se detenga el dibujo del mapa.

Nota: Actualmente no es posible detener la representación — esto se desactivó en el paso a Qt4 debido a problemas y cuelgues de la Interfaz de Usuario (IU).

Influir en la calidad del renderizado


QGIS has an option to influence the rendering quality of the map. Choose menu option *Settings* → *Options*, click on the *Rendering* tab and select or deselect *Make lines appear less jagged at the expense of some drawing performance*.





Acelerar renderizado

There are some 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:

- *Usar cacheado de representación cuando sea posible para acelerar redibujados*
- *Render layers in parallel using many CPU cores* and then set the *Max cores to use*.
- The map renders in the background onto a separate image and each *Map Update interval*, the content from this (off-screen) image will be taken to update the visible screen representation. However, if rendering finishes faster than this duration, it will be shown instantaneously.
- With *Enable Feature simplification by default for newly added layers*, you simplify features' geometry (less nodes) and as a result, they quickly display. Be aware that you can also face rendering inconsistencies.

8.4 Selector de color




The *select color* dialog will appear whenever you push the  icon to choose a color. The features of this dialog depends on the state of the *Use native color chooser dialogs* parameter checkbox in *Settings* → *Options* → *General* menu. When checked, the color dialog used is the one of the OS being used. Otherwise, QGIS custom color chooser is used.

This dialog has four different tabs which allow you to select colors by  color ramp,  color wheel,  color swatches or  color picker (not available under **X**).

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.

Truco: Dynamically change the color with the live-updating option

Check the *Use live-updating color chooser dialogs* option in the General Settings to have the color applied to your items as you change color parameters in the QGIS custom color chooser dialog.

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:

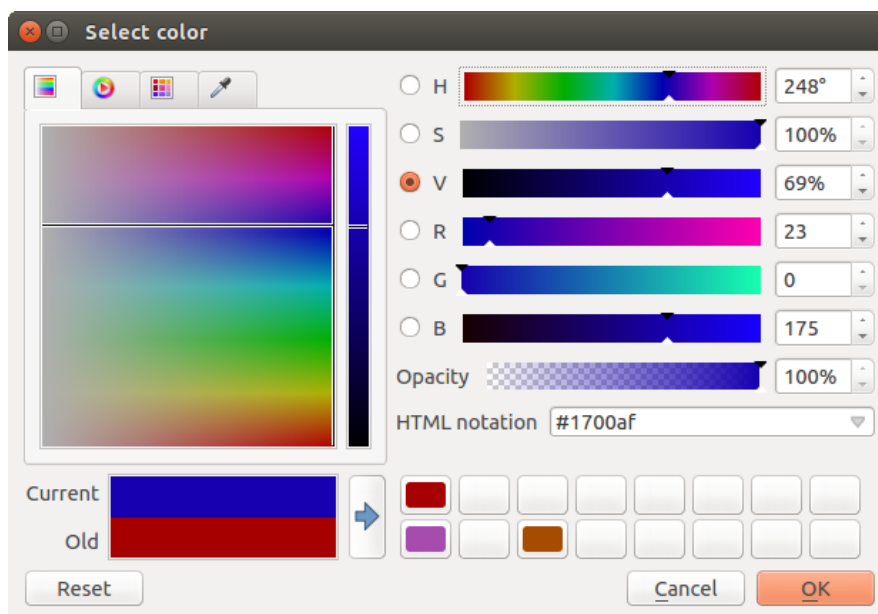


Figure 8.2: Color selector ramp tab

- *Recent colors*,
- *Standard colors*, a user-defined list of colors set under *Settings* → *Options* → *Colors* menu
- or *Project colors*, a user-defined list of colors set under *Project* → *Project Properties* → *Default Styles*.

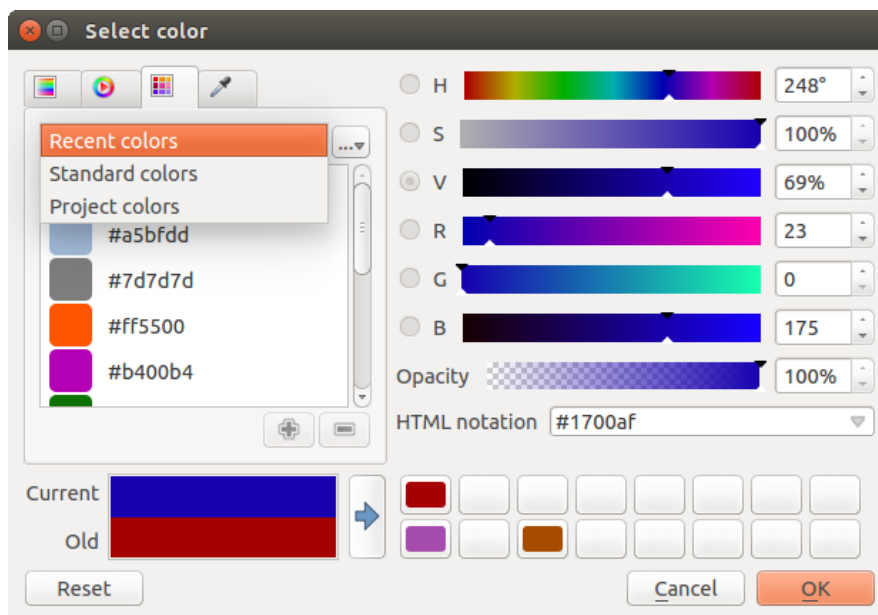



Figure 8.3: Color selector switcher tab

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

Truco: 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 the **Border**  color box.

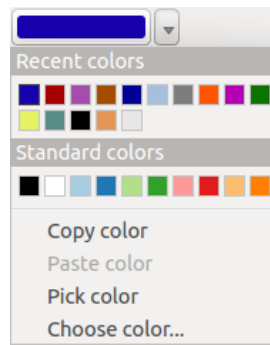


Figure 8.4: Menú seleccionador rápido de color




8.5 Modos de Mezcla

QGIS offers different options for special rendering effects with these tools that you may previously only know from graphics programs. Blending modes can be applied on layers, on features but also on print composer items:

- **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.
- **Iuminado:** Este selecciona el máximo de cada componente del primer y segundo plano de píxeles. Tenga en cuenta que los resultados tienden a ser irregulares y rigurosos.
- **Pantalla:** píxeles de luz de la fuente se pintan sobre el destino, mientras que los píxeles oscuros no lo son. Este modo es muy útil para la mezcla de la textura de una capa con otra (por ejemplo, puede utilizar un sombreado para texturizar otra capa).
- **Esquivar:** aclarará y saturar píxeles subyacentes en base a la ligereza del punto de imagen superior. Así, los píxeles superiores más brillantes provocan la saturación y el brillo de los píxeles subyacentes a aumentar. Esto funciona mejor si los píxeles superiores no son demasiado brillantes; de lo contrario el efecto sera demasiado extremo.
- **Addition:** This blend mode simply adds pixel values of one item 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 item are multiplied with the corresponding pixels for the bottom item. The results are darker pictures.
- **Burn:** Darker colors in the top item cause the underlying items to darken. Burn can be used to tweak and colourise 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 item from the other. In case of negative values, black is displayed.

8.6 Zooming and Panning

QGIS provides tools to zoom and pan to your area of interest.

Aparte de utilizar los iconos  Desplazar mapa y  Acercar zum /  Alejar zum en la barra de herramientas con el ratón, navegar también se puede hacer con la rueda del ratón, la barra espaciadora y las teclas de flecha.

8.6.1 Zooming and panning with the mouse wheel

Mientras se digitaliza, se puede presionar la rueda del ratón para desplazarse a través de la ventana principal, y se puede rodar la rueda del ratón para acercar el zum y alejar el zum en el mapa. Para hacer zum, coloque el cursor del ratón dentro del área del mapa y gire hacia adelante (hacia la derecha) para acercar y hacia atrás (hacia usted) para alejar la imagen. La posición del cursor del ratón será el centro de la zona de interés ampliada. Puede personalizar el comportamiento del zum con la rueda del ratón utilizando la pestaña *Herramientas del mapa* bajo el menú *Configuración* → *Opciones*.



8.6.2 Panning with the arrow keys

Panning the map 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.

8.7 Mediciones

QGIS provides four means of measuring geometries:

- the interactive measurement tools ,
- measuring in the  Field Calculator,
- derived measures in the *Identificar objetos espaciales* tool,
- and a vector analysis tool: *Vector* → *Geometry Tools* → *Export/Add Geometry Columns*

Measuring works within projected coordinate systems (e.g., UTM) and unprojected data. The first three measuring tools behave equally to global project settings:


If “on the fly” CRS transformation is enabled, the default measurement metric is - different from most other GIS - ellipsoidal, using the ellipsoid defined in *File* → *Project properties* → *General*. This is true both when geographic and projected coordinate systems are defined for the project. If you want to calculate the projected / planimetric area or distance using cartesian maths, the measurement ellipsoid has to be set to “None / Planimetric” (*File* → *Project properties* → *CRS*). However, with a geographic (= unprojected) CRS defined for the data and project, area and distance measurement will be ellipsoidal. If “on the fly” CRS transformation is disabled, the measurement metric is planimetric when the project coordinate system is projected and ellipsoidal when the project coordinate system is unprojected / geographic.

However, neither the identify tool nor the field calculator will transform your data to the project CRS before measuring. If you want to achieve this, you have to use the vector analysis tool: *Vector* → *Geometry Tools* → *Export/Add Geometry Columns*. Here, measurement is by default planimetric except if you choose the ellipsoidal measure.

8.7.1 Measure length, areas and angles interactive

All measuring modules 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.

By default,  Measure Line: QGIS measures real distances between given points according to a defined ellipsoid. You can define a rubberband color and your preferred measurement units (meters or feet) and angle units (degrees, radians and gon) in the menu option *Settings* → *Options* → *Map Tools*. 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.

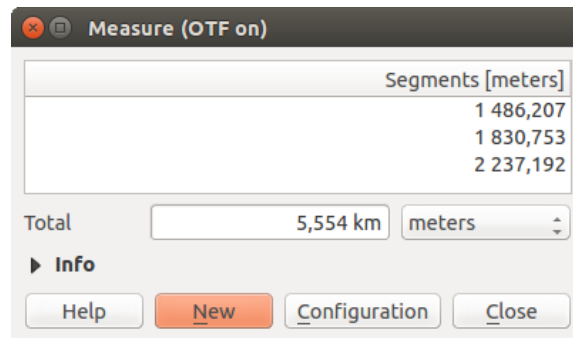



Figure 8.5: Medir Distancia

 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 *Configurar la tolerancia del autoensamblado y radio de búsqueda*). So, if you want to measure exactly 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.

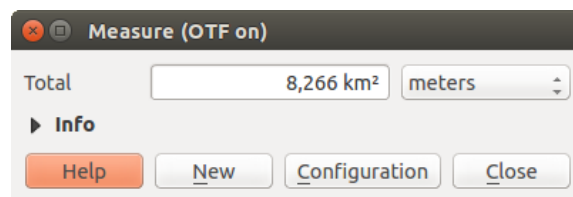



Figure 8.6: Medir Área

 Medir ángulo: Se pueden también medir ángulos. El cursor se convierte en forma de cruz. Se debe hacer clic para dibujar el primer segmento del ángulo que se desea medir y a continuación mover el cursor para dibujar el ángulo deseado. La medida se mostrará en el diálogo emergente.

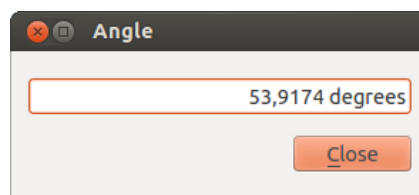








Figure 8.7: Medir Ángulo

8.8 Seleccionar y deseleccionar objetos espaciales

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 Features by area or single click to select feature(s) either by simple click or 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 features using an expression allows user to select features using expression dialog. See [Expresiones](#) chapter for some example.





Users can save selected features into a **New Memory Vector Layer** or a **New Vector Layer** using *Edit → Copy Features* and *Edit → Paste Features as* in the wanted format.

8.9 Data defined override setup

Beside many options in the vector layer properties dialog or settings in the print composer, you can find a  Data defined override icon. Thanks to *expressions* based on layer attributes or item settings, prebuild or custom functions and *variables*, this tool allows you to set dynamic value for the concerned parameter. When enabled, the value returned by this widget is applied to the parameter regardless its normal value (checkbox, textbox, slider...).

Clicking the  Data defined override icon shows:


- a *Description ...* that indicates if it is enabled, which input expected, valid input type and the current definition,
- an entry to list the *Field type* available,
- an entry to list the *Variable* available,
- *Edit ...* button to create or edit the expression to use,
- *Paste* and *Copy* buttons,
- *Clear* button to remove the setup.


Truco: When the data-defined override option is setup correctly the icon is yellow  or ; if it is broken, the icon is red  or .

Parameters that can be used with data-defined tools are:

- Style and symbols parameters
- Parámetros de Etiquetas
- Composer parameters

8.10 Identificar objetos espaciales

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 the  Identify features icon on the Attributes toolbar.

QGIS offers two ways to identify features with the  Identify features tool:

- **left click** will identify features according to the mode set in the *Identify results* panel
- **right click** will fetch all the snapped features from all the visible layers. This will open a context menu, allowing the user to choose more precisely the features to identify.

If you click on feature(s), the *Identify results* dialog will list information about the clicked feature(s). The default view is a tree view where the first item is the name of the layer and its children are its identified feature(s). Each feature is described by the name of a field along with its value. This field is the one set in *Properties* → *Display*. Then follows all the other information about the feature.

Esta ventana puede ser personalizada para mostrar campos personalizados, pero por omisión mostrará tres tipos de información:

- **Actions:** Actions can be added to the identify feature windows. The action is run by clicking on the action label. By default, only one action is added, namely *view feature form* for editing. You can define more actions in the layer's properties dialog.
- **Derived:** This information is calculated or derived from other information. This includes the feature id, its length or perimeter and area in map units depending on its geometry, the count of spatial parts and the number of the clicked part in case of multi-geometry, the count of vertices in the feature and the number of the closest one to the point clicked. It also reports the X and Y (and Z/M if available) coordinate values of both clicked point and feature closest vertex.
- **Data attributes:** This is the list of attribute fields and values for the feature that has been clicked.

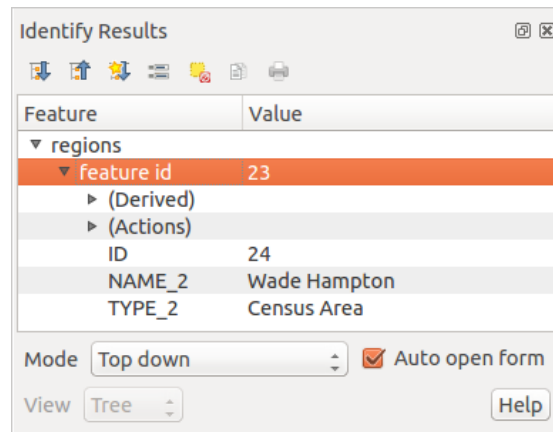









Figure 8.8: Diálogo identificar objetos

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


-  Expand tree
-  Collapse tree
-  Default behavior to define whether next identified features information should be collapsed or expanded
-  View the feature form
-  Clear Results

-  Copy selected feature to clipboard
-  Print selected HTML response

At the bottom of the window, you have the *Mode* and *View* comboboxes. With the *Mode* combobox you can define from which layers features should be identified:

- ‘Current layer’ : only features from the selected layer are identified. The layer may not be visible in the canvas.
- ‘Top down, stop at first’ : for only features from the upper visible layer.
- ‘Top down’ : for all features from the visible layers. The results are shown in the panel.
- and ‘Layer selection’ : opens a context menu where the user selects the layer to identify features from. Operates like a right-click. Only the chosen features will be shown in the result panel.


The *View* can be set as ‘Tree’, ‘Table’ or ‘Graph’. ‘Table’ and ‘Graph’ views can only be set for raster layers.

The identify tool allows you to  *auto open a form*. If checked, each time a single feature is identified QGIS will open a form showing its attributes. This is a handy way to quickly edit a feature’s attributes.


Otras funciones se pueden encontrar en el menú contextual del elemento identificado. Por ejemplo, del menú contextual se puede:

- Ver el formulario del objeto espacial
- Zum a objeto espacial
- Copiar objeto espacial: Copiar toda la geometría y atributos del objeto espacial
- Toggle feature selection: Adds identified feature to selection
- Copiar el valor del atributo: copiar solo el valor del atributo sobre el cual se hizo clic
- Copiar atributos del objeto espacial: Copiar atributos del objeto espacial
- Limpiar resultados: quitar resultados de la ventana
- Limpiar resaltados: Deseleccionar los objetos espaciales en el mapa
- Resaltar todo
- Resaltar capa
- Activar capa: Elegir una capa para ser activada
- Propiedades de la capa: Abrir la ventana de propiedades de la capa.
- Expandir todo
- Colapsar todo

8.11 Herramientas de anotaciones

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.

Haciendo doble clic sobre el elemento se abre un cuadro de diálogo con varias opciones. Hay un editor de texto para escribir el texto con formato y otros ajustes de elementos. Por ejemplo, existe la opción de tener el elemento colocado en una posición del mapa (mostrado por el símbolo del marcador) o tener el elemento en una posición de la pantalla (no relacionado con el mapa). El elemento se puede mover por la posición del mapa (al arrastrar el marcador del mapa) o moviendo solo el globo. Los iconos son parte del tema de los SIG, y se utilizan de forma predeterminada en otros temas también.

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

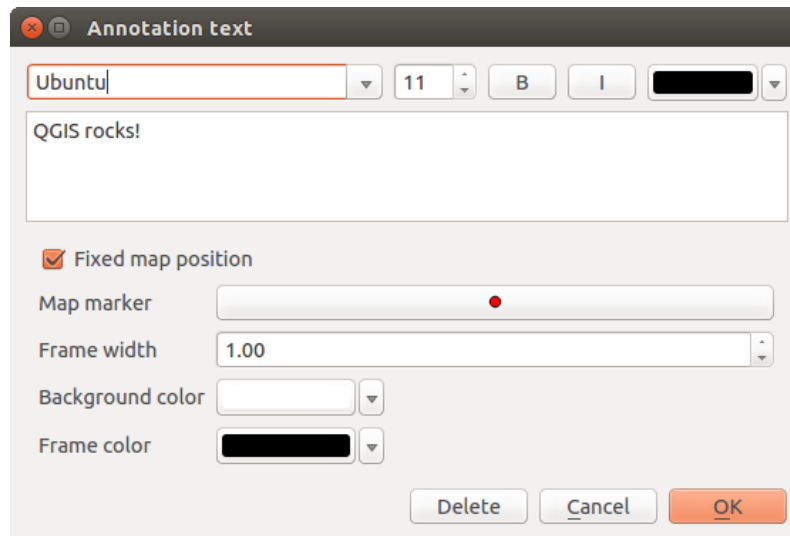




Figure 8.9: Diálogo de texto de anotación


8.11.1 Anotaciones 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.

8.11.2 Anotaciones 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.

8.11.3 Anotaciones de formulario

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://youtu.be/0pDBuSbQ02o?t=2m25s> from Tim Sutton for more information.

Nota: Si presiona `Ctrl+T` mientras está activa una herramienta *Anotación* (mover anotación, anotación de texto, anotación de formulario), se invierten los estados de visibilidad de los elementos.

8.12 Marcadores espaciales

Spatial Bookmarks allow you to “bookmark” a geographic location and return to it later. Bookmarks are saved on the computer, meaning that they are available from any project in the same computer.

8.12.1 Crear un marcador

Para crear un marcador:

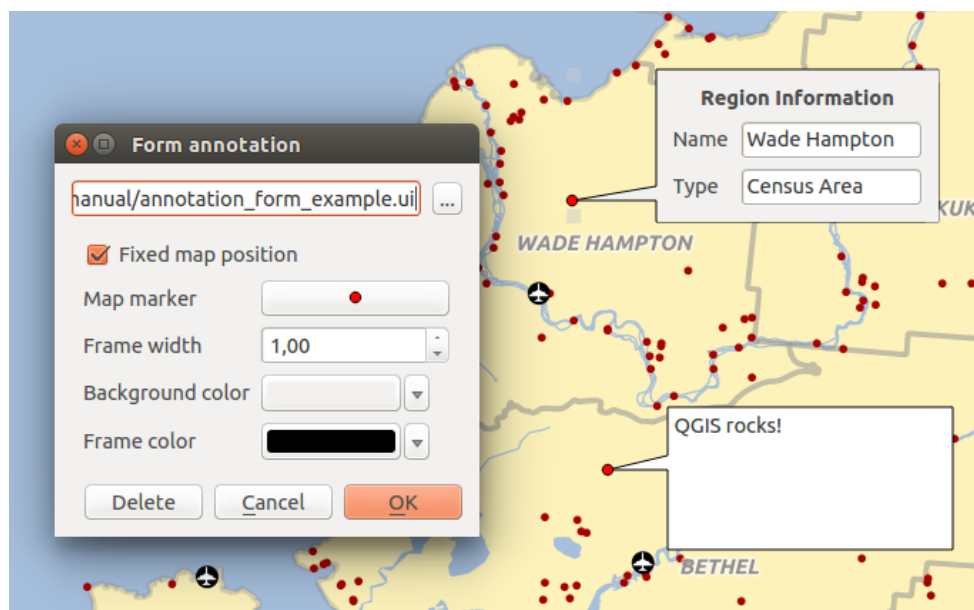


Figure 8.10: Customized qt designer annotation form

1. Hacer zoom o desplazarse al área de interés.
2. Select the menu option *View* → *New Bookmark* or press `Ctrl-B`. The *Spatial Bookmark* panel opens with the newly created bookmark.
3. Introduzca un nombre descriptivo para el marcador (hasta 255 caracteres).
4. Press `Enter` to add the bookmark or click elsewhere.

Tenga en cuenta que puede tener múltiples marcadores con el mismo nombre.

8.12.2 Trabajar con marcadores

To use or manage bookmarks, select the menu option *View* → *Show Bookmarks*. The *Spatial Bookmarks* panel allows you to:

- **Zoom to a Bookmark:** select the desired bookmark and then click *Zoom To Bookmark*. You can also zoom to a bookmark by double-clicking on it.
- **Delete a Bookmark:** select the bookmark and click *Delete Bookmark*. Confirm your choice.
- **Import or Export a bookmark:** To share or transfer your bookmarks between computers you can use the *Import/Export Bookmarks* pull down menu in the *Spatial Bookmarks* dialog. All the bookmarks are transferred.

8.13 Anidar proyectos

Si se quiere incluir contenido de otros proyectos en un proyecto, se puede elegir *Capa* → *Empotrar capas y grupos*.

8.13.1 Empotrar capas

El siguiente cuadro de diálogo le permite incluir capas de otros proyectos. Aquí un pequeño ejemplo:

1. Presione  para buscar otro proyecto del conjunto de datos de Alaska.

2. Seleccionar el archivo de proyecto `relations.qgs`. Puede ver el contenido del proyecto (ver [figure_embed_dialog](#)).
3. Press `Ctrl` and click on the layers `airports` and `regions`. Press **[OK]**. The selected layers are embedded in the map legend and the map view now.

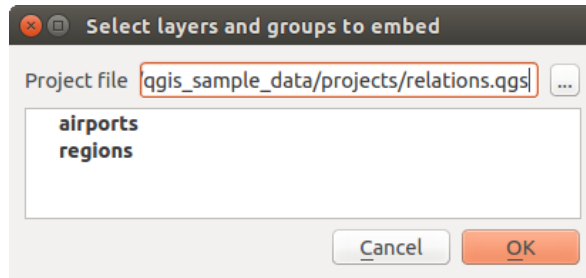


Figure 8.11: Seleccionar capas y grupos para empotrar

Si bien las capas incrustadas son editables, no se pueden cambiar sus propiedades como estilo y etiquetado.


8.13.2 Eliminar capas incrustadas

Clic derecho en la capa empotrada y elegir  Eliminar.

8.14 Elementos decorativos

Las Ilustraciones de QGIS incluyen la Cuadrícula, Etiqueta de Copyright, Flecha de Norte y Barra de Escala. Se usan para ‘adornar’ el mapa al agregar elementos cartográficos

8.14.1 Cuadrícula

 Cuadrícula permite agregar una rejilla de coordenadas y anotaciones a la vista del mapa.

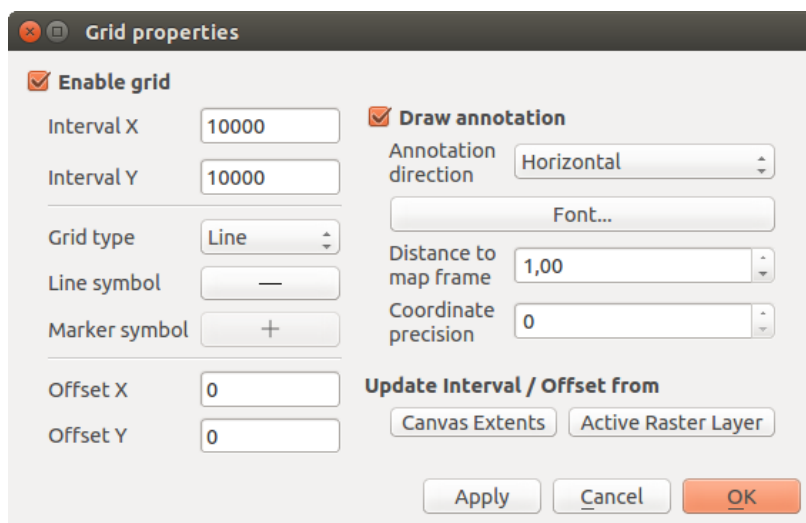



Figure 8.12: El Diálogo Cuadrícula

1. Seleccione en el menú `Ver` → `Ilustraciones` → `Cuadrícula`. Aparece el diálogo (ver [figure_decorations_1](#)).

2. Activar la casilla *Activar cuadrícula* y establecer la definición de la cuadrícula de acuerdo con las capas cargadas en la vista del mapa.
3. Activar la casilla *Dibujar anotaciones* y establecer la definición de las anotaciones de acuerdo con las capas cargadas en la vista del mapa.
4. Click **[Apply]** to verify that it looks as expected or **[OK]** if you're satisfied.

8.14.2 Etiqueta de derechos de autor

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

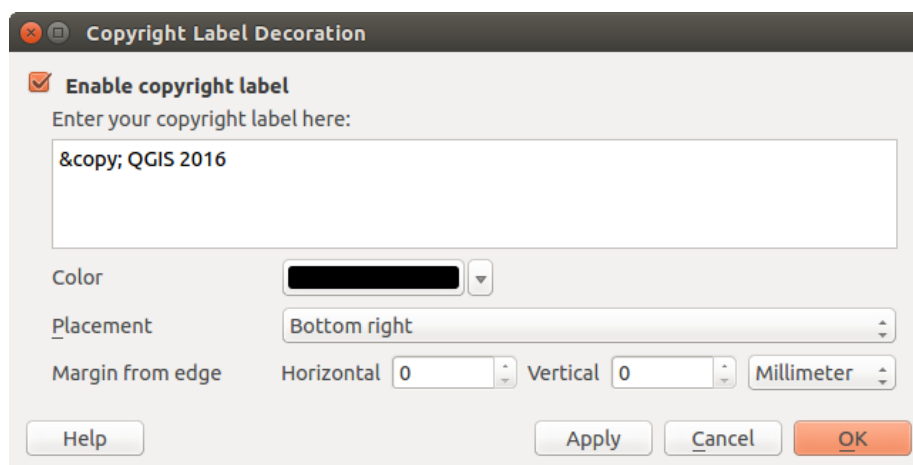




Figure 8.13: El Diálogo de Derechos de Autor

1. Seleccione en el menú *Ver* → *Ilustraciones* → *Etiqueta de Copyright*. Aparece el diálogo (ver [figure_decorations_2](#)).
2. Comprobar que la casilla de verificación *Activar etiqueta de copyright* este marcada.
3. Escribir el texto que se quiera colocar en el mapa. Se puede usar HTML como se muestra en el ejemplo.
4. Elegir la ubicación de la etiqueta en la lista desplegable *Ubicación* .
5. You can refine the placement of the item by setting a Horizontal and/or Vertical *Marging from (Canvas) Edge*. These values can be a distance in **Millimeter** or **Pixels** or set as **Percentage** of the width or height of the map canvas.
6. You can change the color to apply.
7. Click **[Apply]** to verify that it looks as expected or **[OK]** if you're satisfied.

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.

8.14.3 Flecha del Norte

 North Arrow places a simple north arrow on the map canvas. Currently, 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. You can refine the placement of the arrow by setting a Horizontal and/or Vertical *Marging from (Canvas) Edge*. These values can be a distance in **Millimeter** or **Pixels** or set as **Percentage** of the width or height of the map canvas.

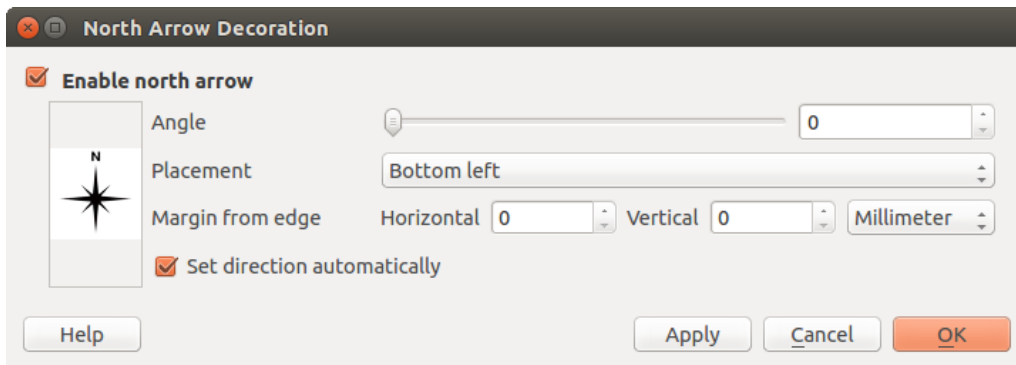



Figure 8.14: El Diálogo Flecha Norte

8.14.4 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 labelling of the bar.

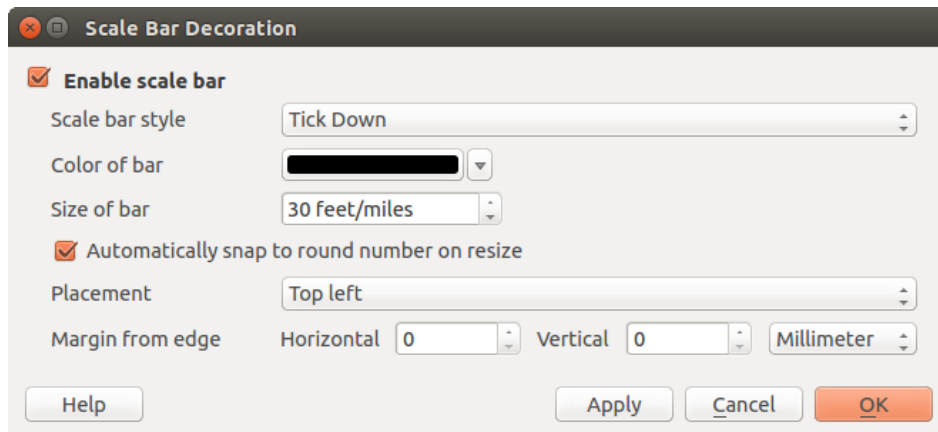






Figure 8.15: El Diálogo Barra de Escala

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 añadir una barra de escala:

1. Seleccionar del menú *Ver* → *Ilustraciones* → *Barra de escala*. Se iniciará el diálogo (ver [figure_decorations_4](#)).
2. Comprobar que la casilla de verificación *Habilitar barra de escala* esté marcada.
3. Elegir el estilo de la caja desplegable *Estilo de la barra de escala* .
4. Select the color for the bar *Color of bar*  or use the default black color.
5. Set the *Size of bar* .
6. Optionally, check *Automatically snap to round number on resize* to display values easy-to-read.
7. Elegir la ubicación de la lista desplegable *Ubicación* .
8. You can refine the placement of the item by setting a Horizontal and/or Vertical *Marging from (Canvas) Edge*. These values can be a distance in **Millimeter** or **Pixels** or set as **Percentage** of the width or height of

the map canvas.

9. Click [**Apply**] to verify that it looks as expected or [**OK**] if you're satisfied.

Truco: Configuración de elementos decorativos

Al guardar un proyecto .qgs, cualquiera de los cambios que se hayan hecho a la cuadrícula, flecha de norte, barra de escala y copyright se guardarán en el proyecto y se restaurarán la próxima vez que cargue el proyecto.

8.15 Autenticación

QGIS has facility to store/retrieve authentication credentials in a secure manner. Users can securely save credentials into authentication configurations, which are stored in a portable database, can be applied to server or database connections, and safely referenced by their ID tokens in project or settings files. For more information see *Sistema de autenticación*.

A master password needs to be set up when initializing the authentication system and its portable database.

8.16 Guardar capa en archivo

Layers (raster or vector) can be saved in another format with the *Save As...* feature in the layer contextual menu (by right-clicking in the layer in the layer tree) or in the *Layer* → *Save As...* menu.

The *Save As* dialog shows several parameters to change the behaviour when saving the layer. Common parameters (raster and vector) are:

- Formato
- Nombre de archivo
- SRC
- Add save file to map to add the new layer to the canvas
- Extent (possible values are layer, Map view or custom extent)
- Create (for raster), Layer or Custom (for vector) Options which allow you to change some advanced options. Advanced user can see the driver documentation in [gdal-ogr](#) documentation.

However, some parameters are specific to raster and vector formats:

- Raster specific parameters:
 - Resolución (Horizontal and vertical)
 - Creación de pirámide
 - Output mode (raw data or rendered image)
- Vector specific parameters:
 - Codificación
 - Guardar solo elementos seleccionados
 - Saltar la creación de atributos
 - Symbology export: can be used mainly for DXF export and for all file formats who manage OGR feature styles (see note below) as DXF, KML, tab file formats:
 - * No symbology: default style of the application that reads the data
 - * Feature symbology: save style with OGR Feature Styles (see note below)
 - * Symbol Layer symbology: save with OGR Feature Styles (see note below) but export the same geometry multiple times if there are multiple symbology symbol layers used

- Geometry:
 - * force to multi-geometry,
 - * Añadir dimensión Z
 - * add or remove a geometry column with the drop-down list. This is not linked with the current geometry type of the layer. You can add an empty geometry column to an attribute table, remove the geometry column of a spatial layer.

Nota: *OGR Feature Styles* are a way to store style directly in the data as a hidden attribute. Only some format can handle this kind of information. KML, DXF and TAB files format are such format. For advanced user, you can read the [OGR Feature Styles specification](#) document.

Nota: Sobre Archivos DXF

Vector layers can be exported to DXF files using another tool, the *DXF Export ...* in *Project*. The windows allow the user to choose the layer file, the symbology mode (see the note above), the symbology scale, the encoding, the visibility preset and the layers to include in the DXF file.

As an option, you can *Use the layer title as name if set or Export features intersecting the current map extent.*

8.17 Use of variables for dynamic content

You can define custom variables for use in expressions. Variables can be defined at the application global level, project level, layer level and composition level. Just like CSS cascading rules, variables can be overwritten - eg, a project level variable will overwrite any application level variables set. You can use these variables to build text strings or other custom expressions using @ character before the variable name. For example in composer creating a label with this content:

```
This map was made using QGIS [% @qgis_version %]. The project file for this
map is: [% @project_path %]
```

Will render the label like this:

```
This map was made using QGIS 2.14. The project file for this map is:
/gis/qgis-user-conference-2015.qgs
```

You can manage global variables from the *Settings* → *Options* menu, and project level variables from Project properties (including adding your own custom variables).

Nota: you can read more information and find examples here [Exploring variables in QGIS 2.12, part 1, part 2 and part 3](#).

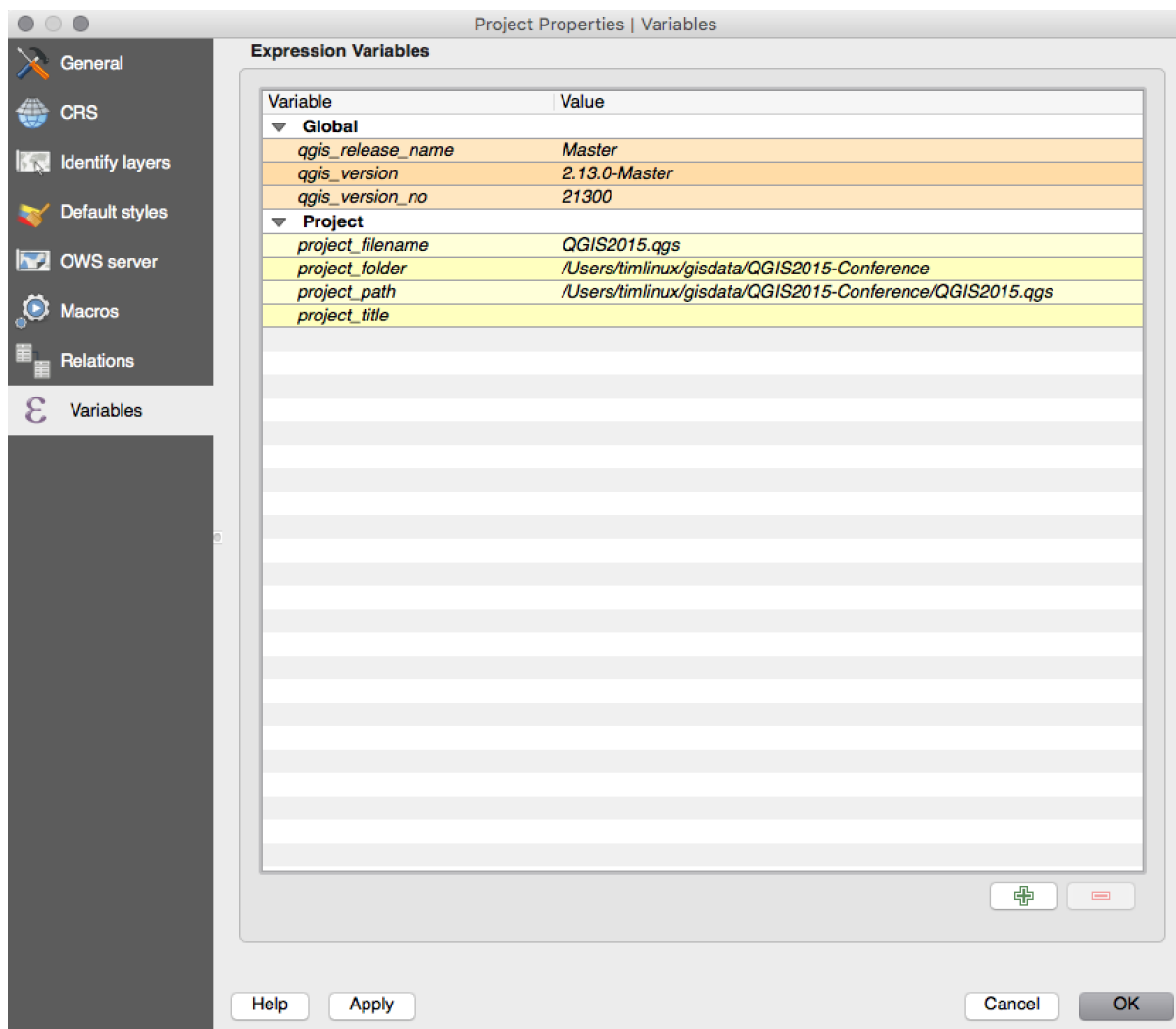





Figure 8.16: Edit variable at the project level

Configuración QGIS

QGIS is highly configurable through the *Settings* menu. Choose between 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 below could be in the *Project* or the *Settings* menu.

9.1 Propiedades del proyecto

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

- In the *General* menu, the **general settings** let you:
 - dé un texto al título del proyecto aparte de la ruta del archivo del proyecto
 - escoge el color a usar para objetos espaciales cuando son seleccionados
 - escoger el color de fondo: el color a usar para la tela de fondo del mapa
 - set whether the path to layers in the project should be saved as absolute (full) or as relative to the project file location. You may prefer relative path when both layers and project files can be moved or shared or if the project is accessed from computers on different platforms.
 - choose to avoid artifacts when project is rendered as map tiles. Note that checking this option can lead to performance degradation.

Calculating areas and distances is a common need in GIS. However, these values are really tied to the underlying projection settings. The **Measurements** frame lets you control these parameters. You can indeed choose:

- the ellipsoid to use: it can be an existing one, a custom one (you'll need to set values of the semi-major and semi-minor axis) or None/Planimetric.
- the *units for distance measurements* for length and perimeter and the *units for area measurements*. These settings, which default to the units set in QGIS options but then overrides it for the current project, are used in:
 - * Attribute table field update bar
 - * Cálculos de calculadora de campo
 - * Identify tool derived length, perimeter and area values
 - * Default unit shown in measure dialog

The **Coordinate display** allows you to choose and customize the format of units to use to display the mouse coordinate in the status bar and the derived coordinates shown via the identify tool.

Finally, you can define a **project scale** list, which overrides the global predefined scales.

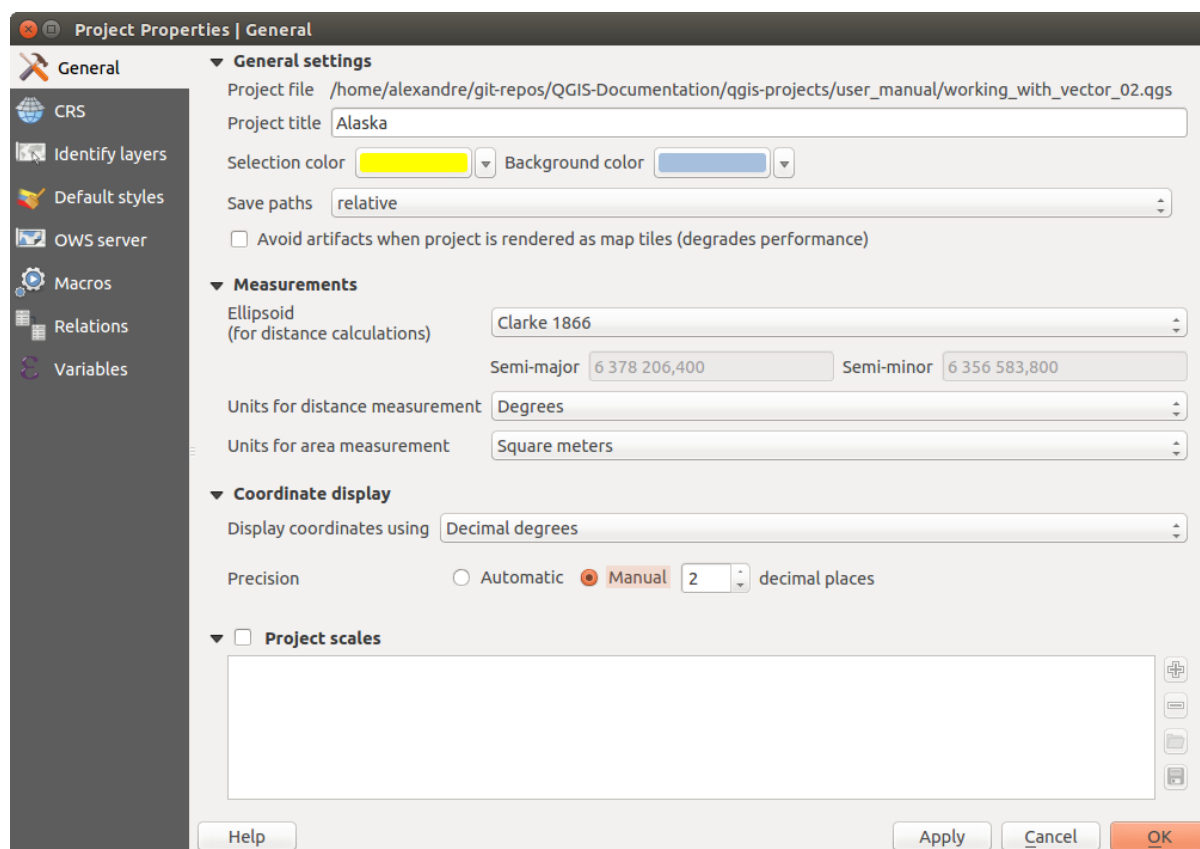


Figure 9.1: General tab of Project Properties dialog

- El menú *SRC* habilitado para elegir el Sistema de Referencia de Coordenadas para este proyecto, y para habilitar la reproyección al vuelo de capas ráster y vector cuando se muestran capas de un diferente SRC.
- With the *Identify layers* menu, you set (or disable) which layers will respond to the *identify tool*. By default, layers are set queryable.
- El menú *Estilos predeterminados* le permite controlar cómo las nuevas capas se dibujaran cuando no tienen un estilo existente `.qml` definido. También puede establecer el nivel de transparencia por defecto para nuevas capas y si los símbolos deben tener colores al azar para asignarlos. También hay una sección adicional donde puede definir colores específicos para el proyecto en ejecución. Puede encontrar los colores añadidos en el menú desplegable de la ventana de diálogo de color presente en cada representación.
- The tab *OWS Server* allows you to define information about the QGIS Server WMS and WFS capabilities, extent and CRS restrictions.
- El menú *Macros* es utilizado para editar macros de Python para proyectos. Actualmente, solo tres macros están disponibles: `openProject()`, `saveProject()` and `closeProject()`.
- El menú *Relaciones* es utilizado para definir relaciones 1:n. Las relaciones están definidas en el diálogo de propiedades del proyecto. Una vez que existen las relaciones de una capa, un nuevo elemento de la interfaz de usuario en la vista del formulario (por ejemplo al identificar un elemento espacial y abrir el formulario) mostrará una lista de las entidades relacionadas. Este proporciona un poderosa forma para expresar, por ejemplo la inspección de la longitud de una tubería o el segmento de carretera. Se puede encontrar más información acerca de relaciones 1:n y soporte en la sección *Creando relaciones uno a muchos*.

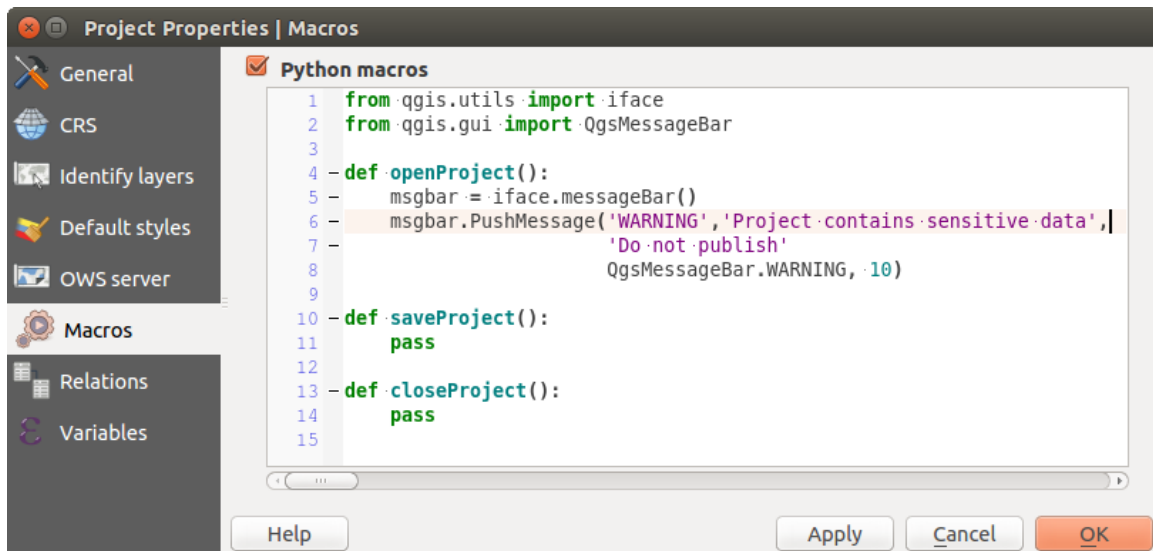


Figure 9.2: Definición macro en QGIS

9.2 Opciones




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.

9.2.1 Menú General

Aplicación

- Seleccione el *Estilo* (QGIS requiere reiniciar) y elija entre ‘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.
- Cambiar el *Límite de tiempo para mensajes o diálogos con tiempo* .
- *Ocultar la pantalla de bienvenida al iniciar la aplicación*
- *Mostrar consejos al iniciar*
- *Títulos de cajas de grupos en negrita*
- *Cajas de grupo al estilo QGIS*
- *Utilizar los diálogos de selección de colores nativos*
- *Usar diálogos de selección de color actualizadas en vivo*
- *Estilo de barra lateral personalizado*
- *Apoyo para rotación del lienzo experimental (requiere reiniciar)*

Los archivos de proyecto

- *Open project on launch*  (choose between ‘New’, ‘Most recent’ and ‘Specific’). When choosing ‘Specific’ use the  to define a project.
- *Crear nuevo proyecto desde el proyecto predeterminado*. Tiene la posibilidad de presionar *Establecer el actual proyecto como predeterminado* o sobre *Restablecer el predeterminado*. Puede navegar a través de sus archivos y definir un directorio donde se encuentra las plantillas definidas por el usuario. Esto se añadirá a *Proyecto* → *Nueva plantilla de formulario*. Si activa primero *Crear nuevo proyecto desde proyecto predeterminado* y entonces guarde un proyecto en la carpeta de las plantillas de proyecto.
- *Solicitar guardar proyectos y fuentes de datos modificadas cuando sea necesario*
- *Pedir confirmación cuando se va a eliminar una capa*
- *Avisar cuando se abra un proyecto guardado con una versión anterior de QGIS*
- *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)’.

9.2.2 Menú Sistema

Entorno

Variables de entorno del sistema ahora se puede ver, y muchos lo configuran en el grupo **Entorno** (ver [figure_environment_variables](#)). Esto es útil para las plataformas, como Mac, donde una aplicación GUI no heredan necesariamente entorno del casco del usuario. También es útil para configurar y visualizar las variables de entorno para los conjuntos de herramientas externas controladas por la caja de herramientas de procesamiento (por ejemplo, SAGA, GRASS), y para activar la salida de depuración para secciones específicas del código fuente.




- *Utilizar variables personalizadas (requiere reiniciar - incluir separadores)*. Puede **[Añadir]** y **[Borrar]** variables. Las variables de entorno ya definidas se muestran en *Variables de entorno actuales*, y es posible filtrarlos activando *Mostrar sólo variables de QGIS específicas*.

Rutas de complemento

[Añadir] o **[Borrar]** Ruta(s) para buscar librerías de componentes en C++ adicionales

9.2.3 Menú Fuente de datos

Atributos de entidades espaciales y tabla

- *Abrir tabla de atributos en la ventana adosada (requiere reiniciar QGIS)*
- *Copiar geometría en WKT representación de la tabla de atributos*. Al utilizar  :sup: ‘Copiar las filas seleccionadas al portapapeles’ desde el diálogo *Tabla de atributos*, este tiene el resultado que las coordenadas de los puntos o vértices también se copian en el portapapeles.
- *Attribute table behavior* . 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.
- *Representación de valores NULOS*. Aquí, puede definir un valor para los datos de campos que tienen un valor NULO.

Manejo de fuente de datos

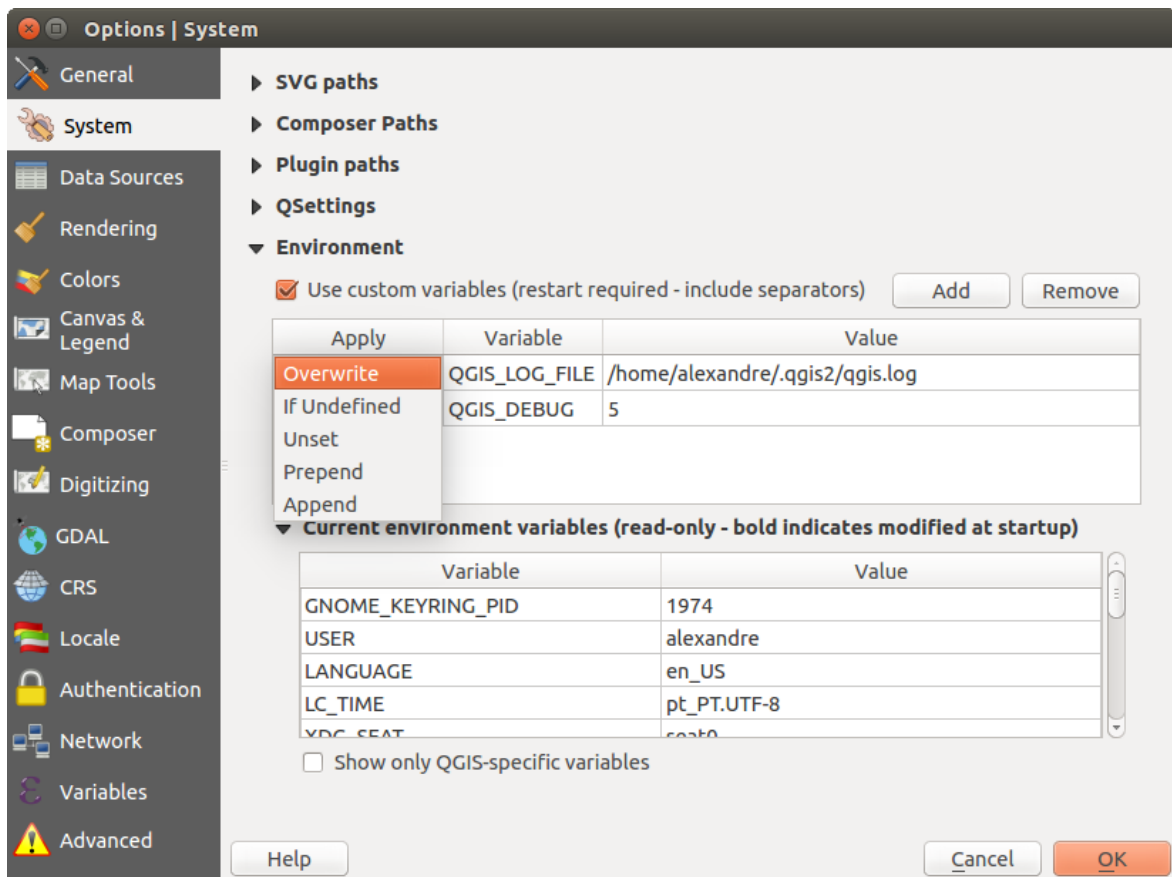




Figure 9.3: Variables del ambiente del sistema en QGIS

- *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 subcapas raster al abrir*. Algunas subcapas raster soportadas — se les llama subdataset en GDAL. Un ejemplo son los archivos netCDF — si hay muchos variables netCDF, GDAL ve cada variable como un subconjunto de datos. La opción le permite controlar cómo lidiar con subcapas cuando se abre un archivo con subcapas. Dispone de las siguientes opciones:
 - ‘Siempre’: Siempre preguntar (Si hay subcapas existentes)
 - ‘Si es necesario’: Preguntar si la capa no tiene bandas, pero tiene subcapas
 - ‘Nunca’: Nunca preguntar, no se cargará nada
 - ‘Cargar todo’: Nunca preguntar, pero cargar todas las subcapas
- *Ignore shapefile encoding declaration*. If a shapefile has encoding information, this will be ignored by QGIS.
- *Añadir capas PostGIS con doble clic y seleccionar en modo extendido*
- *Añadir capas de Oracle con doble clic y seleccionar en modo extendido*
- *Ejecutar expresiones en el lado del servidor si es posible*
- *create transaction groups automatically whenever possible (Experimental)*. When this mode is turned on, all (postgres) layers from the same database are synchronised in their edit state, i.e. when one layer is put into edit state, all are, when one layer is committed or one layer is rolled back, so are the others. Also, instead of buffering edit changes locally, they are directly sent to a transaction in the database which gets committed when the user clicks save layer.

Hidden Browser Path

This widget lists all the folder you chose to hide from the Browser panel. Removing a folder from the list will make it available in the Browser panel.

9.2.4 Menú representación

Comportamiento de presentación

- *Por defecto las nuevas capas añadidas al mapa se deben mostrar*
- *Utilizar el cacheo de presentación en lo posible a la velocidad de regeneración*
- *Representación de capas en paralelo utilizando muchos núcleos CPU*
- *Máximo de núcleos a utilizar*
- *Intervalo de actualización del mapa (por defecto 250 ms)*
- *Habilitar simplificación de objetos espaciales por defecto a las nuevas capas añadidas*
- *Simplificación del umbral*
- *Simplifique el lado del proveedor si es posible*
- *Escala máxima a la que la capa se debe simplificar*





Calidad de representación

- *Hacer que las líneas se muestren menos quebradas a expensas del rendimiento de la representación*

Rásters

- Con *Selección de la banda RGB*, puede definir el número para la banda Roja, Verde y Azul.

Mejora 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'.
- *Límites (mínimo/máximo)* . Las opciones son 'Corte del conteo acumulativo', 'Min/Máx', 'Media +/- desviación estándar'.
- *Límite para corte del conteo acumulativo de píxeles*
- *Multiplicador de la desviación estándar*

Depuración

- *Refrescar lienzo de mapa*

9.2.5 Menú de Colores


Este menú le permite añadir algunos colores personalizados que puede encontrar en cada ventana de diálogo de color de la representación. Verá un conjunto de colores predefinidos en la pestaña: se puede eliminar o editar todos ellos. Por otra parte se puede añadir el color que se desea y realizar algunas operaciones de copiar y pegar. Finalmente se puede exportar el conjunto de colores como un archivo `gpl` o importarlos.

9.2.6 Menú Vista del mapa y leyenda

Apariencia del mapa predeterminado (anulado por las propiedades del proyecto)

- Definir un *Color de selección* y un *Color de fondo*.

Leyenda de capa

- *Double click action in legend* . You can either 'Open layer properties' or 'Open attribute table' with the double click.
- Lo siguiente es posible *Estilos de elementos de la leyenda*:
 - *Comenzar el nombre de las capas con mayúsculas*
 - *Poner en negrita los nombres de la capa*
 - *Poner en negrita los nombres de grupo*
 - *Mostrar nombres de atributos de clasificación*
 - *Crear iconos de ráster (puede ser lento)*

9.2.7 Menú Herramientas de mapa

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

- *Radio de búsqueda para identificar y visualizar avisos en el mapa* es un factor de tolerancia expresada como un porcentaje del ancho de mapa. Esto significa que la herramienta de identificación representara los resultados siempre y cuando haga clic dentro de esta tolerancia.
- *Color de realce* le permite elegir con que color deben ser identificados los objetos espaciales que están resaltados.
- *Buffer* determines a buffer distance to be rendered from the outline of the identify highlight.
- *Minimum width* determines how thick should the outline of a highlighted object be.



Herramienta de medición

- Definir *Color de la banda de medida* para herramienta de medida
- Definir *Lugares decimales*
- *Keep base unit* to not automatically convert large numbers (e.g., meters to kilometers)
- *Preferred distance units* ('Meters', 'Feet', 'Nautical Miles', 'Degrees' or 'Map Units')
- *Preferred area units* ('Square meters', 'Square feet', 'Square yards', 'Hectares', 'Map Units' ...)
- *Preferred angle units* ('Degrees', 'Radians', 'Gon/gradians', 'Minutes of arc' ...)

Mover y zum

- Definir *Acción de la rueda del ratón* ('Zum', 'Zum y centrar', 'Zoom al cursor del ratón', 'Nada')
- Definir *Factor de zum* para la rueda del ratón

Escalas predefinidas

Here, you find a list of predefined scales. With the  and  buttons you can add or remove your personal scales. You can also import or export scales from/to a .XML file. Note that you still have the possibility to remove your changes and reset to the predefined list.

9.2.8 Menú Diseñador

Predeterminados de la composición

Se puede definir el *Tipo de letra predeterminado* aquí.

Apariencia de la cuadrícula

- Definir el *Estilo de cuadrícula* ('Sólido', 'Puntos', 'Cruces')
- Definir el *Color de la cuadrícula*

Valores predeterminados de la cuadrícula y guía

- Define the *Grid spacing*
- Definir el *Desplazamiento de cuadrícula* para x y y
- Define the *Snap tolerance*

9.2.9 Menú Digitalización

Creación de entidades espaciales


- *Suprimir formulario emergente de atributos después de crear objetos espaciales*
- *Reutilizar últimos valores de atributos introducidos*

- *Validar geometrías.* Editar líneas y polígonos complejos con muchos nodos puede resultar a una representación muy lenta. Esto se debe a los procesos de validación por defecto en QGIS puede tomar mucho tiempo. Para acelerar la representación, es posible seleccionar la validación de geometría GEOS (a partir de GEOS 3.3) o a pagarlo. La validación de geometría GEOS es mucho más rápido, pero la desventaja es que sólo el primer problema de geometría será reportado.


Banda de medición

- Definir banda elástica *Ancho de línea* y *Color de línea*


Autoensamblado

- *Abrir opciones de autoensamblado en una ventana adosada (requiere reiniciar QGIS)*
- Definir *Default snap mode*  ('To vertex', 'To segment', 'To vertex and segment', 'Off')
- Definir *Tolerancia de autoensamblado predeterminado* en unidades de mapa o píxeles
- Definir el *Radio de búsqueda para edición de vértices* en unidades de mapa o píxeles

Marcar vértices

- *Mostrar marcadores sólo para los objetos espaciales seleccionados*
- Definir vértice *Estilo de marcador*  ('Cruz' (predeterminado), 'Círculo semitransparente' o 'Nada')
- Definir vértice *Tamaño de marcador*

Herramienta de desplazamiento de curva

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

- *Estilo de la unión*
- *Segmentos del cuadrante*
- *Límite Miter*

9.2.10 Menú GDAL

GDAL es una biblioteca de intercambio de datos para archivos ráster. Es esta pestaña, puede *Editar opciones de creación* y *Editar opciones de pirámides* de los formatos ráster. Definir que controlador GDAL se va a utilizar para un formato ráster, como en algunos casos más de un controlador está disponible.

9.2.11 Menú SRC

SRC predeterminado para nuevos proyectos

- *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*
- Seleccionar un SRC y *Empezar siempre nuevos proyectos con este SRC*

SRC para nuevas capas

Esta área permite definir la acción a realizar cuando una nueva capa es creada, o cuando una capa sin SRC es cargada.

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

- Use default CRS

Por defecto transformación de datum

- Preguntar por la transformación del datum cuando el predeterminado no este definido
- Si ha trabajado con la transformación de SRC ‘al vuelo’ puede ver el resultado de la transformación en la ventana de abajo. Puede encontrar información acerca de ‘Origen SRC’ y ‘Destino SRC’ así como también ‘Transformación de datum de origen’ y ‘Trasformación de datum destino’.

9.2.12 Menú Idioma

- Ignorar el idioma del sistema y Idioma a usar en su lugar
- Información acerca del idioma del sistema

9.2.13 Autenticación

In the *Authentication* tab you can set authentication configurations and manage PKI certificates. See *Sistema de autenticación* for more details.

9.2.14 Menú Red

General

- Definir *Dirección de búsqueda de WMS*, por omisión es `http://geopole.org/wms/search?search=%1\&type=`
- Definir *Expiró el tiempo para solicitudes de red* - por omisión 60000
- Definir *Periodo de expiración predeterminada para teselas WMS-C/WMTS (en horas)* - por omisión 24
- Definir *Reintentar al máximo en caso de errores en la solicitud de tile*
- Definir *Agente- Usuario*

Configuración de caché

Definir la configuración del caché *Directorio* y un *Tamaño*.

- Usar proxy para acceso web y definir ‘Servidor’, ‘Puerto’, ‘Usuario’, y ‘Contraseña’.
- Set the *Proxy type* according to your needs.
 - *Default Proxy*: Proxy se determina con base en el proxy de aplicación que establece el uso
 - *Socks5Proxy*: Proxy genérico para cualquier tipo de conexión. Soporta TCP, UDP, unión a un puerto (conexiones entrantes) y autenticación.
 - *HttpProxy*: Implementado con el comando “CONNECT”, sólo admite conexiones TCP salientes; admite la autenticación.
 - *HttpCachingProxy*: Implementando el uso de comandos HTTP normales, es útil sólo en el contexto de peticiones HTTP.
 - *FtpCachingProxy*: Implementar el uso de un proxy FTP, es útil sólo en el contexto de las peticiones FTP.

Excluir algunas URLs se puede agregar a la caja de texto debajo los valores del proxy (ver [Figure_Network_Tab](#)).

Si necesita más información detallada acerca de las diferentes configuraciones de proxy, consulte el manual de documentación de la biblioteca QT en <http://doc.trolltech.com/4.5/qnetworkproxy.html#ProxyType-enum>.

Truco: Utilizar proxies

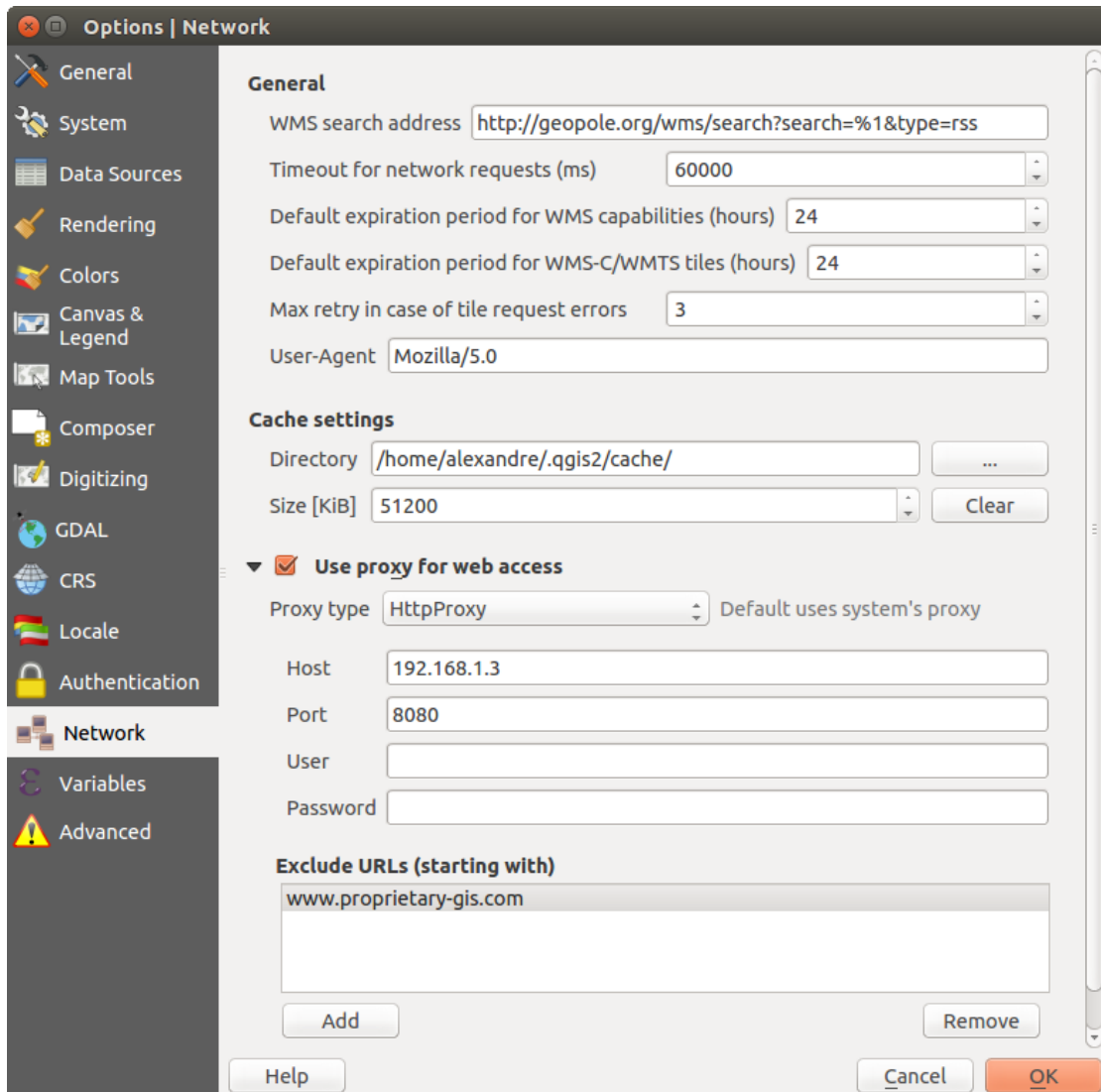




Figure 9.4: Configurar proxy en QGIS

El uso de proxies a veces puede ser complicado. Es útil para proceder por ‘prueba y error’ con los tipos de proxies anteriores, comprobar para ver si en su caso tiene éxito.

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

-  La configuración se guarda en un archivo de texto: `$HOME/.config/QGIS/QGIS2.conf`
- **X** Puede encontrar sus ajustes en: `$HOME/Library/Preferences/org.qgis.qgis.plist`
-  Los ajustes se almacenan bajo el registro: `HKEY\CURRENT_USER\Software\QGIS\qgis`

9.3 Personalización

The customization dialog lets you (de)activate almost every element in the QGIS user interface. This can be very useful if you want to provide your end-users with a ‘light’ version of QGIS, containing only the icons, menus or panels they need.

Nota: Antes de aplicar los cambios, debe reiniciar QGIS.

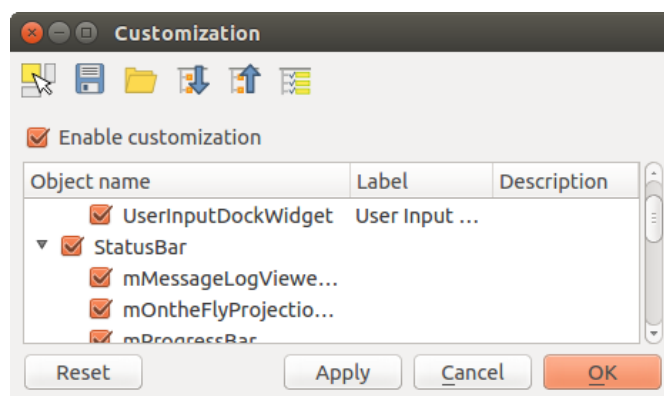




Figure 9.5: El diálogo de Personalización



Ticking the  *Enable customization* checkbox is the first step on the way to QGIS customization. This enables the toolbar and the widget panel from which you can uncheck and thus disable some GUI items.

The configurable item can be:

- a **Menu** or some of its sub-menus from the *Barra de Menú*
- a whole **Panel** (see *Paneles y Barras de Herramientas*)
- the **Status bar** described in *Barra de Estado* or some of its items
- a **Toolbar**: the whole bar or some of its icons
- or any **widget** from any dialog in QGIS: label, button, combobox...

With  *Switch to catching widgets in main application*, you can click on an item in QGIS interface that you want to be hidden and QGIS automatically unchecks the corresponding entry in the Customization dialog.



Once you setup your configuration, click [**Apply**] or [**Ok**] to validate your changes. This configuration becomes the one used by default by QGIS at the next startup.

The modifications can also be saved in a `.ini` file using  *Save To File* button. This is a handy way to share a common QGIS interface among multiple users. Just click on  *Load from File* from the destination computer in

order to import the `.ini` file. You can also run *command line tools* and save various setups for different use cases as well.

Truco: Easily restore predefined QGIS

The initial QGIS GUI configuration can be restored by one of the methods below:

- unchecking  *Enable customization* option in the Customization dialog or click the  Check All button
- pressing the **[Reset]** button in the **QSettings** frame under *Settings* → *Options* menu, *System* tab
- launching QGIS at a command prompt with the following command line `qgis --nocustomization`
- setting to `false` the value of *UI* → *Customization* → *Enabled* variable under *Settings* → *Options* menu, *Advanced* tab.

In most cases, you need to restart QGIS in order to have the change applied.

Trabajar con Proyecciones


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 Vista general de la ayuda de proyección

QGIS tiene ayuda para aproximadamente 2 700 SRC conocidos. Las definiciones para cada SRC esta almacenada en una base de datos SQLite que esta instalada con QGIS. Normalmente, no se necesita manipular la base de datos directamente. De hecho, si lo hace podría provocar que la ayuda de la proyección falle. Los SRC personalizados estan almacenados en una base de datos de usuario. Consulte la sección *Sistema de referencia de coordenadas personalizada* para obtener información sobre la gestión de su sistema de referencia de coordenadas personalizada.


Los SRC disponibles en QGIS se basan en los definidos por el European Petroleum Search Group (EPSG) y el Instituto Geográfico Nacional de Francia (IGNF) y se abstraen en gran parte de las tablas de referencia espaciales utilizados en GDAL. Los identificadores EPSG están presentes en la base de datos y se pueden utilizar para especificar un SRC en QGIS.

Para utilizar la proyección OTF, o bien sus datos deben contener información sobre su sistema de referencia de coordenadas o tendrá que definir un SRC mundial, capa o para todo el proyecto. Para las capas de PostGIS, QGIS utiliza el identificador de referencia espacial que se especificó cuando se creó la capa. Para los datos reconocidos por OGR, QGIS se basa en la presencia de un medio reconocido de la especificación del SRC. En el caso de archivos shape, esto significa un archivo que contiene el texto well-known (WKT) especificación del SRC. Este archivo de proyección tiene el mismo nombre base que el archivo shape y una extensión `.prj` Por ejemplo, un archivo shape denominado `alaska.shp` tendría un archivo de proyección correspondiente llamado `alaska.prj`.

Cada vez que se selecciona un nuevo SRC, las unidades de la capa automáticamente serán modificadas en la pestaña *General* del diálogo  *Propiedades del proyecto* bajo el menú *Proyecto* (Gnome, OS X) o *Configuración* (KDE, Windows).

10.2 Especificar proyección global

QGIS inicia cada nuevo proyecto utilizando la proyección predeterminada mundial. El SRC predeterminada mundial es EPSG:4326 - WGS 84 (`proj=longlat +ellps=WGS84 +datum=WGS84 +no_defs`), y viene predefinido en QGIS. Esto por defecto se puede cambiar a través del botón **[Seleccionar...]** en la primera sección, que se utiliza para definir el sistema de referencia de coordenadas predeterminada para nuevos proyectos, como se muestra en [figure_projection_1](#). Esta elección se guardará para su uso en sesiones posteriores en QGIS.

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*.

Las opciones mostradas en [figure_projection_1](#) son:

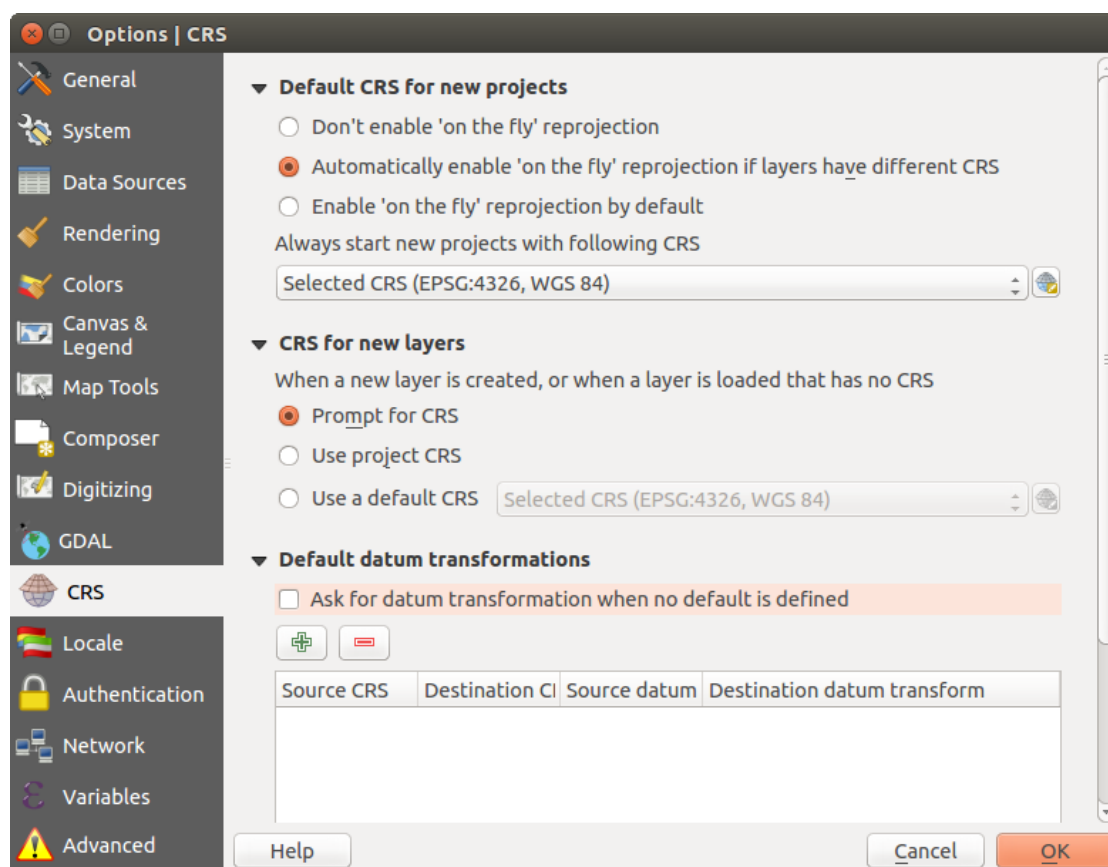


Figure 10.1: CRS tab in the QGIS Options Dialog


- *Prompt for CRS*
- *Use project CRS*
- *Usar SRC por omisión mostrado abajo*

Si desea definir el sistema de referencia de coordenadas para una cierta capa sin información del SRC, también se puede hacer que en la pestaña *General* del diálogo de propiedades vectoriales y ráster (vea *Menú General* para rásters y *Menú General* para vector). Si su capa ya tiene un SRC definido, se mostrará como se indica en *Menú general en diálogo de propiedades de capas vector*.




Truco: SRC en la leyenda de mapa


Haga clic derecho sobre una capa en la leyenda del mapa (sección *Panel de Capas*) proporciona dos atajos. *Establecer SRC de la capa* te lleva directamente al diálogo del selección de Sistema de Referencia de Coordenadas (vea *figure_projection_2*). *Establecer SRC del proyecto a partir de la capa* redefine el SRC del proyecto mediante el SRC de la capa.

10.3 Definir reproyección al vuelo (OTF)

QGIS reconoce reproyección al vuelo para ambos datos ráster y vector. Sin embargo, al vuelo no esta activado por defecto. Para utilizar la proyección al vuelo, se debe activar la casilla *Activar transformación de SRC al vuelo* en la pestaña *SRC* del diálogo  *Propiedades del proyecto*.

Hay tres maneras de hacer esto:

1. Seleccionar  *Propiedades del proyecto* del menú *Proyecto* (Gnome, OSX) o *Configuración* (KDE, Windows)
2. Hacer clic en el icono  SRC actual en la esquina inferior-derecha de la barra de estado.
3. Encender OTF por omisión en la pestaña :guilabel:'CRS' del diálogo :guilabel:'Options' seleccionando  *Permitir la reproyección 'on the fly' por omisión* o *Permitir automáticamente 'on the fly' si las capas tienen diferente CRS*.

Si ya se ha cargado una capa y desea habilitar la proyección OTF, lo mejor es abrir la pestaña *CRS* del diálogo *Propiedades del Proyecto*, elegir un CRS, y activar el casillero  *Permitir la transformación 'on the fly' CRS*. El ícono **geográfico** estado CRS no debe ser puesto en gris, y todas las capas serán proyectadas en OTF al CRS exhibido cerca del ícono.

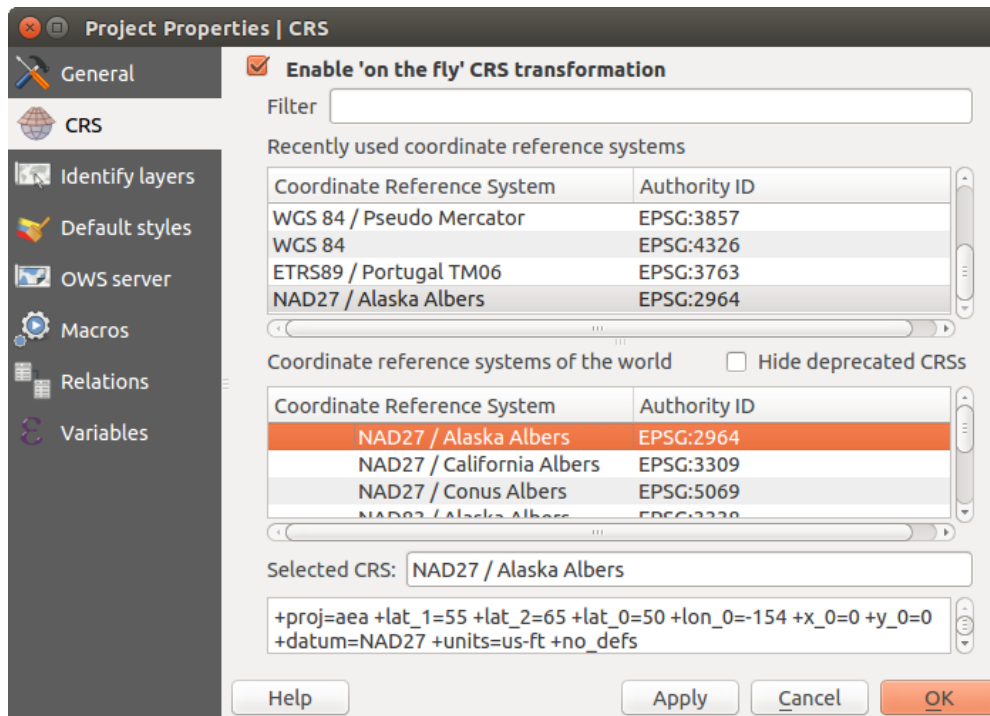


Figure 10.2: Project Properties Dialog

La pestaña *CRS* en el diálogo *Propiedades del Proyecto* contiene cinco componentes importantes, como se muestra en Figura_proyección_2_y descrita abajo:

1. **Habilitar la transformación 'on the fly' CRS** — Este casillero se usa para habilitar o deshabilitar la proyección OTF. Al estar apagado, cada capa es dibujada usando las coordenadas como se leen de la fuente de datos, y los componentes descritos abajo están inactivos. Al encender, las coordenadas en cada capa se proyectan al sistema de referencia de coordenadas definido por el mapa.
2. **Filtro** — Si conoce el código EPSG, el identificador, del nombre para un sistema de referencia por coordenadas, puede usar la facción de búsqueda para encontrarlo. Ingresar el código EPSG, el identificador o el nombre.
3. **Sistemas de referencia por coordenadas usadas recientemente** — Si tiene ciertos CRSs que ha usado frecuentemente en su trabajo GIS diario, estos se desplegarán en esta lista. Clic en una de estas opciones para seleccionar el CRS asociado.
4. **Sistemas de referencia por coordenadas del mundo** — Esta es una lista de todos los CRSs soportados por lqgl, incluyendo sistemas de referencia por coordenadas Geográficas, Proyectadas y Personalizadas. Para definir un CRS, seleccionarlo de la lista expandiendo el nodo apropiado y eligiendo el CRS. Se preselecciona el CRS activo.

5. ** Texto PROJ.4** — Esta es la cadena CRS usada por la máquina de proyección PROJ.4. Este texto es solo de lectura y provisto para propósitos de información.


Truco: Diálogo de Propiedades del proyecto

Si se abre el diálogo *propiedades del Proyecto* del menú *Proyecto*, debe dar clic en la pestaña *CRS* para ver los ajustes CRS.

Abriendo el diálogo del ícono **geográfico** estado CRS traerá automáticamente al frente la pestaña *CRS*.

10.4 Sistema de referencia de coordenadas personalizada

Si QGIS no provee el sistema de referencia por coordenadas que necesita, puede definir un CRS predeterminado.

Para definir un CRS, elegir  *Custom CRS...* del menú *Ajustes*. CRSs personalizados se almacenan en su base de datos de usuario lqgl. A más del CRS personalizado, esta base de datos también contiene sus separadores espaciales y otros datos personalizados.

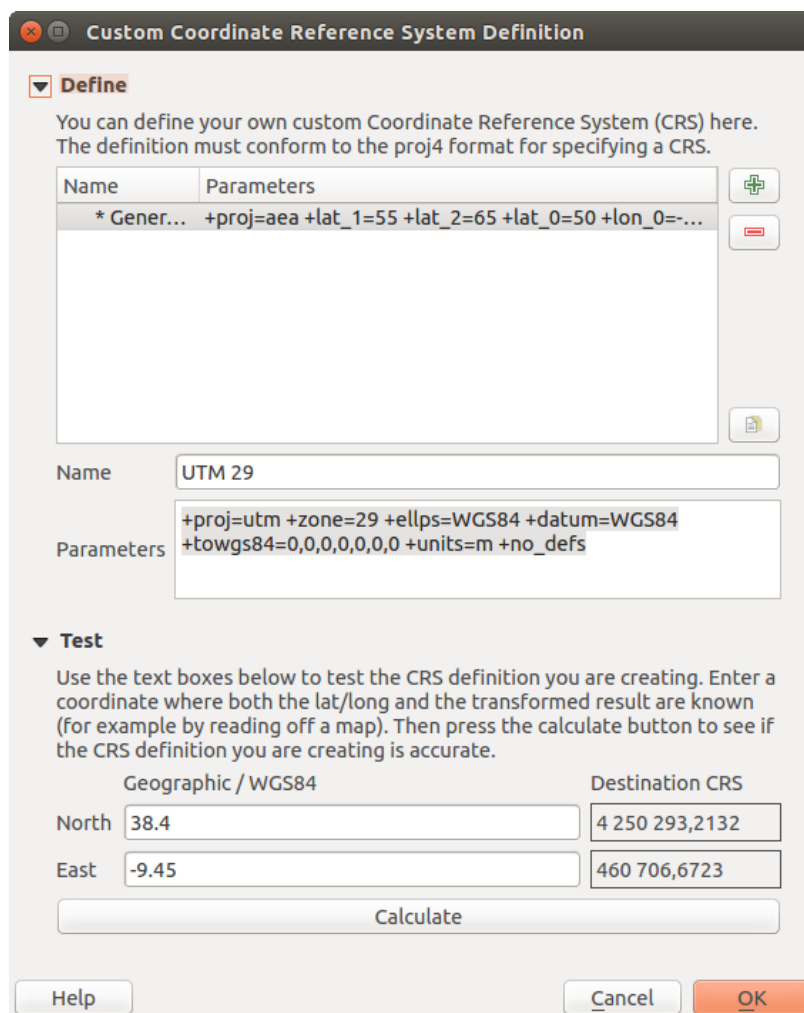



Figure 10.3: Diálogo SRC Personalizado

Definir un CRS personalizado en QGIS requiere un buen entendimiento de la librería de proyección PROJ.4. Para comenzar, referir a “Procedimientos de Proyección Cartográfica para el Entorno UNIX - Un Manual de Usuario” por Gerald I Evenden, Reporte de Encuesta Geológica de Archivo Abierto U.S. 90-284, 1990 (disponible en <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.

El diálogo *Definición del Sistema de Referencia de Coordenadas personalizada* sólo necesita dos parámetros para definir un usuario de SRC:

1. Un nombre descriptivo
2. Los parámetros cartográficos en el formato PROJ.4

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

Note que **:guilab:‘Parámetros’** debe empezar con un bloque “+proj=”, para representar el nuevo sistema de referencia por coordenadas.

Usted puede evaluar sus parámetros CRS para ver si dan resultados sensatos. Para hacer esto, ingresar valores de longitud y latitud conocidos WGS 84 en campos *Norte* **:guilab:‘Este’**, respectivamente. Clic en [**Calcular**], y comparar los resultados con valores conocidos en su sistema de referencia por coordenadas.

10.5 Transformaciones de datos perdeterminadas

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.

En la pestaña *CRS* bajo *Settings* →  *Options* se puede:

- Hacer qu QGIS le pida cuando necesite definir una transformación usando *Pedir transformación de datos cuando no se defina una predeterminación*
- editar una lista de predeterminaciones de usuarios para transformaciones.


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*.

Navegador QGIS

- QGIS Browser widget
- QGIS Browser as a standalone application






QGIS Browser is available as a standalone application and as a panel in QGIS Desktop. It 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, SpatialLite or MS SQL Spatial) and OWS/WCSI/WMS/WFS connections. You can also view your GRASS data (to get the data into QGIS, see *Integracion GRASS SIG*).

11.1 QGIS Browser widget

To activate QGIS Browser, right-click on QGIS toolbar and check  *Browser Panel* or select it from *View* → *Panels* or *Settings* → *Panels* (kde). In the *Browser* panel, you can now browse in your filesystem, databases and web services and get your data into the map view with a simple drag-and-drop or double-click.

You can also open a QGIS project directly from the Browser panel by double-clicking its name or by drag-and-drop into the map view.

At the top of the panel, you find some icons that help you to:

-  Add Selected Layers. You can also add data into the map view by selecting **Add Layer** or **Add selected layers** in the context menu.
-  Refresh the browser tree
-  search for specific data. Enter a search word or wildcard and the browser will filter the tree to only show paths to matching DB tables, filenames or folders – other data or folders won't be displayed. See the Browser Panel(2) example on the [figure_browser_panels](#). The comparison can be case-sensitive or not. It can also be set to:
 - normal: return any item containing the search text
 - using wildcard(s): fine tune the search using ? and/or * characters to specify the position of the search text
 - using a regular expression
-  Collapse the whole tree
-  Enable and disable properties widget. When toggled on, a new widget is added at the bottom of the panel showing, if applicable, metadatas of the selected item

Right-click an item in the browser tree helps you to:

- in case of file or table, display its metadata or open it in your project. Tables can even be renamed, deleted or truncated
- in case of folder, bookmark it into your favourites, hide it from the browser tree. Hidden folders can be managed from the *Settings* → *Options* → *Data Sources* tab
- refresh, rename or delete schema.

You can also import files into databases or copy tables from one schema/database to another one with a simple drag-and-drop. There is a second browser panel available to avoid long scrolling while dragging. Just select the file and drag-and-drop from one panel to the other.

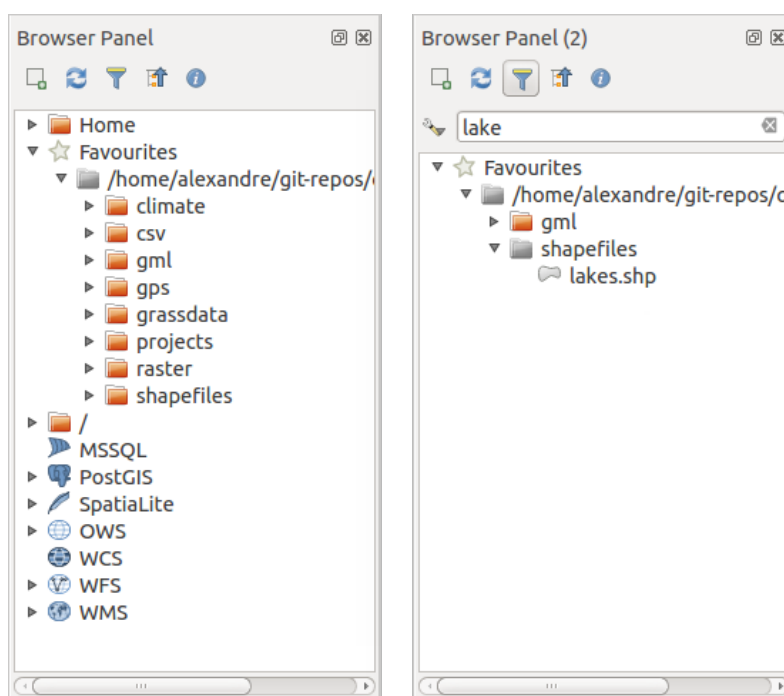


Figure 11.1: QGIS Browser panels side-by-side

11.2 QGIS Browser as a standalone application

It's also possible to run the QGIS Browser as a standalone application. Like the Browser panel, the standalone Browser helps you navigate through your filesystem and manage your geodata. It also helps you preview or create them and open them in a QGIS project by drag-and-drop.

Start the QGIS browser

- 🐧 Escriba “qbrowser” en el símbolo del sistema.
- 🖱 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 standalone 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 *vectormetadatamenu*). 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.

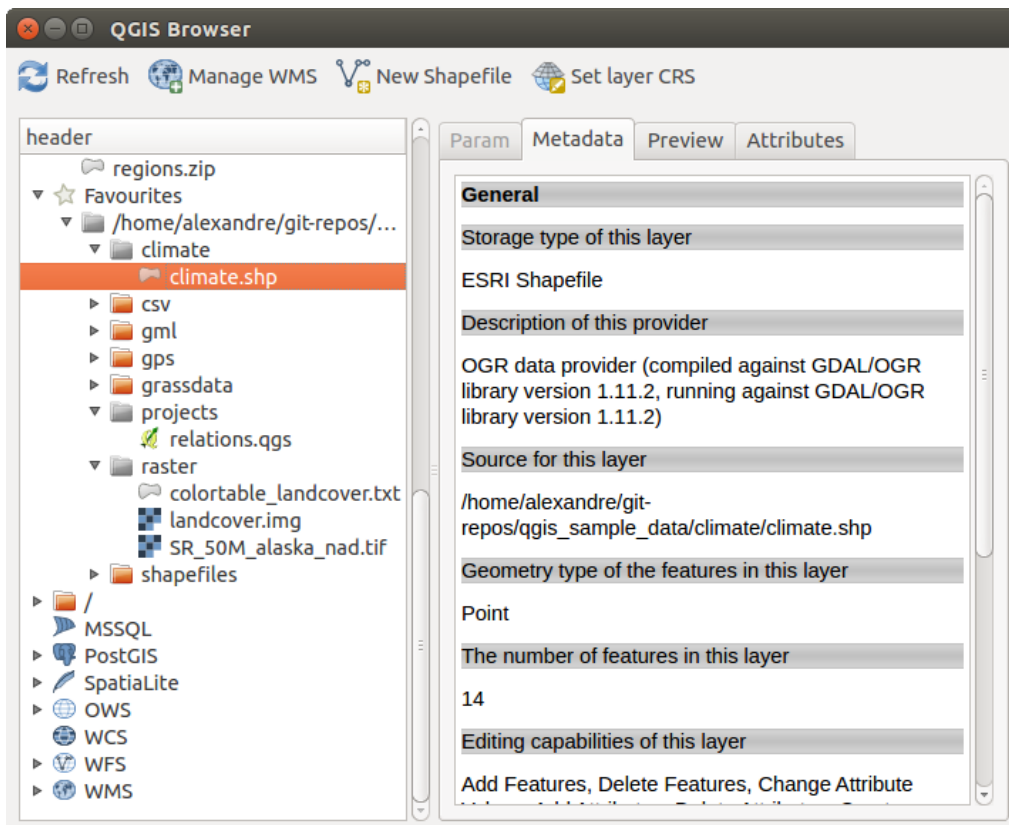


Figure 11.2: QGIS Browser as a standalone application

Trabajar con catos vectoriales

12.1 Formatos de datos compatibles

QGIS utiliza la librería OGR para leer y escribir formatos de datos vectoriales, incluyendo formatos de archivos shape de ESRI, MapInfo y MicroStation, base de datos AutoCAD DXF, PostGIS, SpatiaLite, Oracle Spatial y MSSQL Spatial, y muchos más. La implementación de vector de GRASS y PostgreSQL es suministrado por complementos de proveedor de datos nativo de QGIS. Los datos vectoriales también se pueden cargar en modo lectura de archivos zip y gzip en QGIS. A la fecha de este documento, 69 formatos vectoriales son reconocidos por la librería OGR (vea OGR-SOFTWARE-SUITE in *Referencias bibliográficas y web*). La lista completa esta disponible en 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 * . * .



Trabajar con datos vectoriales GRASS se describe en la sección *Integracion GRASS SIG*.


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, labelling and attributes functions.

Nota: QGIS supports (multi)point, (multi)line, (multi)polygon, CircularString, CompoundCurve, CurvePolygon, MultiCurve, MultiSurface feature types, all with Z and/or M values.

You should note also that some driver doesn't support some of these feature types like CircularString, CompoundCurve, CurvePolygon, MultiCurve, MultiSurface feature type. QGIS will convert them to (multi)polygon feature.

12.1.1 Cargando una capa desde archivo

 To load a layer from a file (like a Shapefile, a Mapinfo or a dxf layer), click on the  Add Vector Layer toolbar button; or type `Ctrl+Shift+V`. This will bring up a new window (see [figure_vector_1](#)).

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.

También puede seleccionar la codificación para el archivo si lo desea.

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

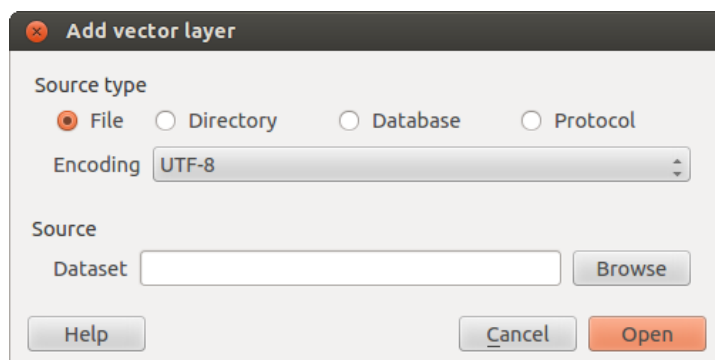


Figure 12.1: Diálogo Adicionar Capa Vectorial

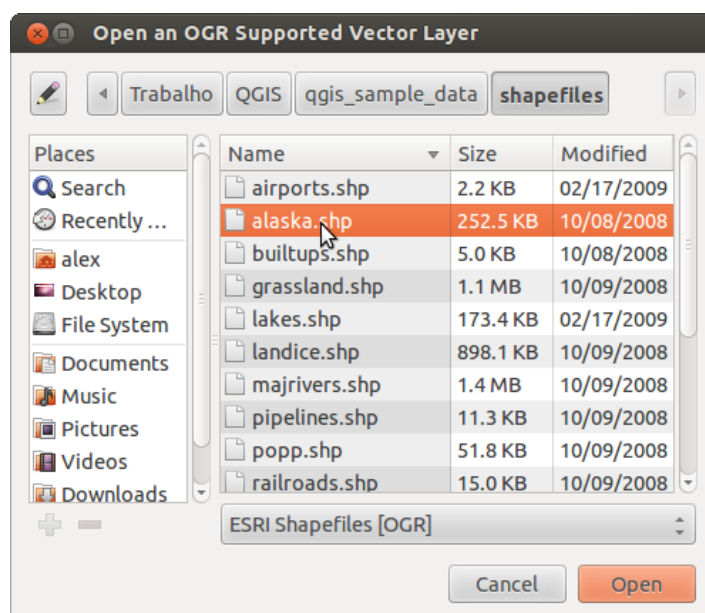


Figure 12.2: Abre un Diálogo de Capa Vectorial Soportada por OGR

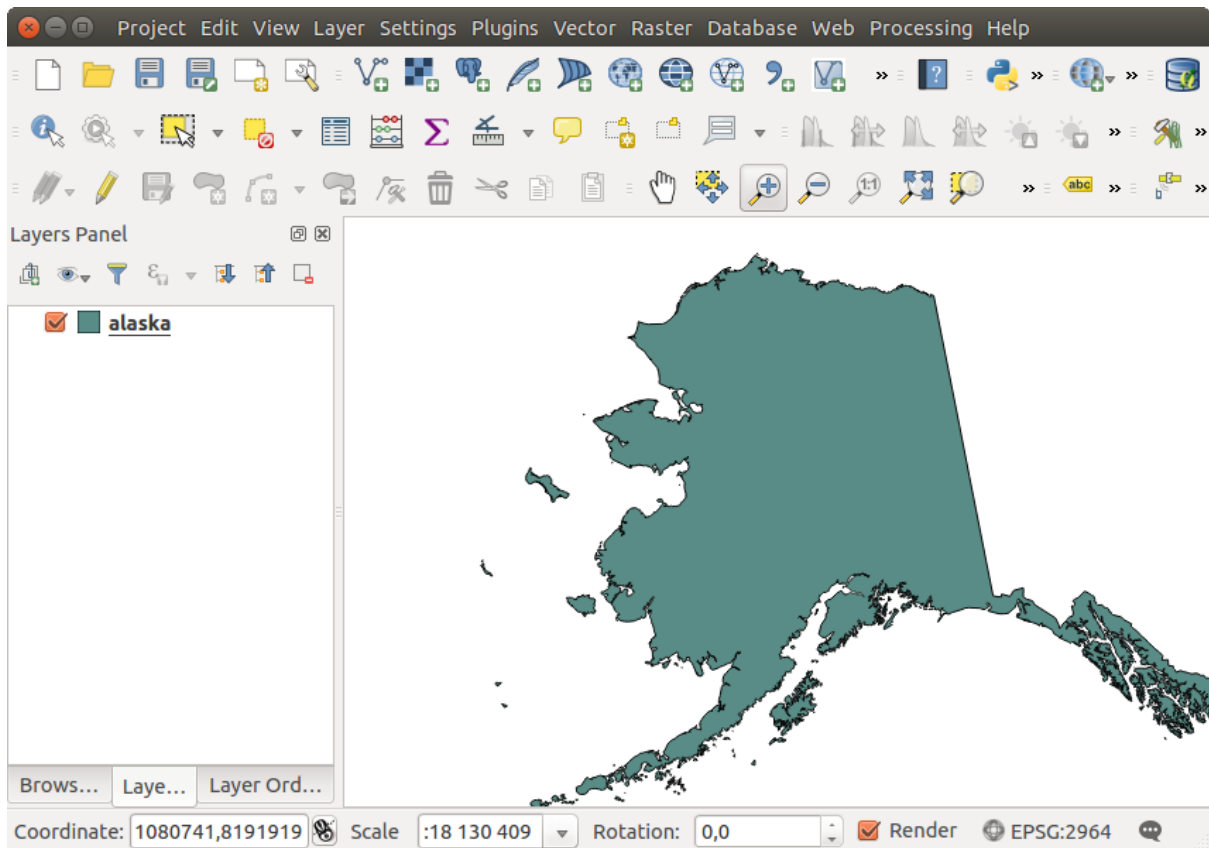


Figure 12.3: QGIS con archivo shape de Alaska cargado

Truco: Capa de colores

Cuando se añade una capa al mapa, se asigna un color al azar. Cuando se añade más de una capa a la vez, diferentes colores se asignan a cada capa.

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





Truco: capa de cargada y se proyecta desde unidades externas montadas en OS X

En sistemas operativos X, unidades portátiles que se montan al lado del disco duro principal no aparecen como se esperaba en *Archivo* → *Abrir Proyecto*. Estamos trabajando en una diálogo de abrir/guardar más nativo al SO X para solucionar este problema. Como solución alternativa, puede escribir */Volumes* en la caja *Nombre del archivo* y presionar *Enter*. A continuación, se puede desplazarse a unidades externas y los montajes de la red.

Nota: DXF files containing several geometry types (point, line and/or polygon), the name of the layer will be made from *<filename.dxf> entities <geometry type>*.

Nota: You can also drag and drop the file(s) into the *Layers Panel* from either the files browser or the QGIS Browser panel. If the layer contains several geometry types, a new windows will ask you to select the sublayer. This often occurs with GPX, Mapinfo or DXF files format.

Loading specific directory based layer

 To load some specific format like ArcInfo Binary Coverage, UK. National Transfer Format, as well as the raw TIGER format of the US Census Bureau or OpenfileGDB, 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 the format you want to open, for example 'Arc/Info Binary Coverage'. Navigate to the directory that contains the coverage file or the file, and select it.

Archivos shape de ESRI

The ESRI shapefile is still one of the most used vector file format in QGIS. However, this file format has some limitation that some other file format have not (like Geopackage, spatialite). Support is provided by the OGR Simple Feature Library (<http://www.gdal.org/ogr/>).

Un archivo shape actualmente consiste de varios archivos. Los siguientes tres son necesarios:


1. archivo `.shp` contiene las geometrías de los objetos espaciales
2. archivo `.dbf` contiene los atributos en formato dBase
3. archivo del índice `.shx`

Los archivos shape también incluyen un archivo con un sufijo `.prj`, que contiene la información de la proyección. Si bien es muy útil tener un archivo de proyección, no es obligatorio. Un conjunto de datos de archivo shape puede contener archivos adicionales. Para mayor detalle, consulte la especificación técnica de ESRI en <http://www.esri.com/library/whitepapers/pdfs/shapefile.pdf>.

Improving Performance for Shapefiles

Para mejorar el desempeño de dibujo de un archivo shape, se debe crear un índice espacial. Un índice espacial mejorará la velocidad del zoom y desplazamiento. Los índices espaciales utilizados por QGIS tienen una extensión `.qix`.

Utilice estos pasos para crear un índice:

- Load a shapefile by clicking on the  Add Vector Layer toolbar button or pressing `Ctrl+Shift+V`.
- Abrir el diálogo *Propiedades de la capa* haciendo doble clic sobre el nombre del archivo shape en la leyenda o haciendo clic derecho y elegir *Propiedades* del menú contextual.
- En la pestaña *General*, hacer clic sobre el botón **[Crear 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 Archivos de Texto delimitado

Los datos tabulares son muy comunes y un formato extensamente utilizado debido a su simplicidad y legibilidad – los datos pueden ser vistos y editados incluso en un editor de texto plano. un archivo de texto delimitado es una tabla de atributos con cada columna separada por un caracter definido y cada fila separada por un salto de línea. La primer fila normalmente contiene los nombres de columnas. Un tipo de campo de archivo de texto delimitado es un CSV (Valores separados por comas), con cada columna separada por una coma.

Tales archivos de datos también pueden contener información posicional en dos formas principales:

- Como punto de coordenadas en columnas separadas
- Como representación de geometría well-known text (WKT)

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. El archivo debe tener una fila de encabezado delimitado de nombre de campos. Esto debe ser la primer línea en el archivo de texto.
2. La fila del encabezado debe contener campo(s) con definición geometría. Estos campo(s) pueden tener cualquier nombre.
3. La coordenada X y Y (si la geometría se define por coordenadas) se debe especificarse como números. El sistema de coordenadas no es 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 *Datos de ejemplo*):

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

Algunos elementos a tener en cuenta sobre el archivo de texto:

1. El archivo de texto de ejemplo utiliza ; (punto y coma) como delimitador. Cualquier carácter se puede utilizar para delimitar los campos.
2. La primer fila es el encabezado. Este contiene los campos X, Y y ELEV.
3. Sin comillas (") se utilizan para delimitar los campos de texto.
4. Las coordenadas X están contenidas en el campo X.
5. La coordenada Y esta contenida en el campo Y.

Others valuable informations for advanced users

Features with curved geometries (CircularString, CurvePolygon and CompoundCurve) are supported. Here are three examples of such geometry types as a delimited text with WKT geometries:

```
Label;WKT_geom
CircularString;CIRCULARSTRING(268 415,227 505,227 406)
CurvePolygon;CURVEPOLYGON(CIRCULARSTRING(1 3, 3 5, 4 7, 7 3, 1 3))
CompoundCurve;COMPOUNDCURVE((5 3, 5 13), CIRCULARSTRING(5 13, 7 15,
  9 13), (9 13, 9 3), CIRCULARSTRING(9 3, 7 1, 5 3))
```

Delimited Text supports also Z and M coordinates in geometries:

```
LINESTRINGM(10.0 20.0 30.0, 11.0 21.0 31.0)
```

Cargar un archivo de texto delimitado

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

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).

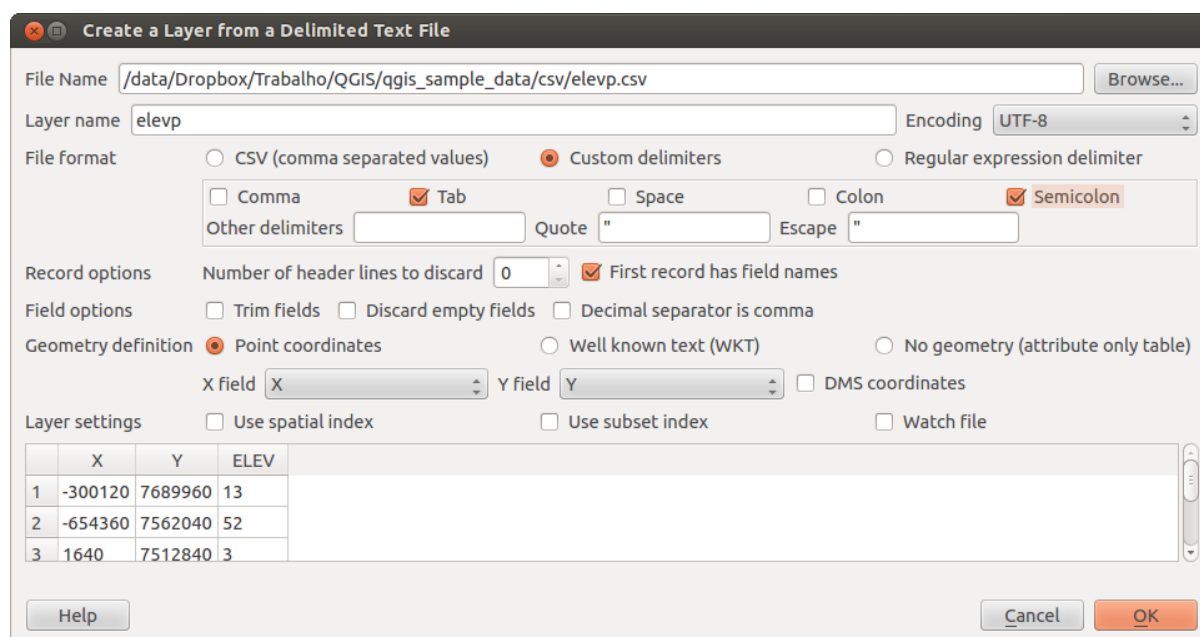


Figure 12.4: Delimited Text Dialog

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.

También hay una opción de ayuda que le permite recortar espacios iniciales y finales de los campos — *Recortar campos*. Además, es posible *Descartar campos vacíos*. Si es necesario, se puede forzar una coma para ser el separador decimal activando *El separador decimal es la coma*.

Si la información está representada por WKT, active la opción *Texto bien conocido (WKT)* y seleccione el campo con la definición WKT para el objeto punto, línea o polígono. Si el archivo contiene datos no espaciales, active *Ninguna geometría (tabla solo de atributos)* y se carga como una tabla ordinal.

Additionally, you can enable:



- Utilizar índice espacial* para mejorar el rendimiento de la visualización y selección de objetos espacialmente.
- Utilizar índice de subconjunto*.
- Watch file* to watch for changes to the file by other applications while QGIS is running.

12.1.3 Datos 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.

Cargar vectoriales OpenStreetMap




QGIS integrates OpenStreetMap import as a core functionality.

- Para conectar al servidor OSM y descargar datos, abra el menú *Vectorial* → *Openstreetmap* → *Descargar datos...* Se puede saltar este paso si se ha obtenido un archivo XML .osm mediante JOSM, Overpass API o cualquier otra fuente.
- El menú *Vectorial* → *Openstreetmap* → *Importar topología a partir de XML* convertirá su archivo .osm en una base de datos Spatialite y cree una conexión de base de datos correspondiente.
- 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 *Capas Spatialite*).

12.1.4 Capas 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.

Crear una conexión almacenada

 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:

- **Nombre:** Un nombre para esta conexión. Este puede ser el mismo como la *Base de datos*
- **Service:** Service parameter to be used alternatively to hostname/port (and potentially database). This can be defined in `pg_service.conf`. Check the *Service connection file* section for more details.
- **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.
- **Puerto** Número de puerto al servidor de base de datos PostgreSQL escucha en. El puerto por defecto es 5432.
- **Base de datos:** Nombre de la base de datos.
- **SSL mode:** Como la conexión SSL se negociará con el servidor. Tenga en cuenta que en masivas aceleraciones en la representación capas PostGIS se puede lograr mediante la desactivación de SSL en el editor de conexión. La siguiente opción esta disponible:
 - Deshabilitar: Sólo trata una conexión SSL cifrada.
 - Permitir: Trata una conexión no SSL. Si eso falla, trata una SSL.
 - Preferir (por defecto): Trata una conexión SSL. Si eso falla, intenta una no SSL.
 - Requerir: Sólo intenta una conexión SSL.
- **Nombre de usuario:** Nombre de usuario para iniciar sesión en la base de datos.
- **Contraseña:** Contraseña utilizada con *Nombre de usuario* para conectarse a la base de datos.

Opcionalmente se pueden activar las siguientes casillas:

- *Guardar nombre de usuario*

- *Guardar contraseña*
- *Sólo busque en la tabla `geometry_columns`*
- *No se resuelve el tipo de columnas sin restricción (`GEOMETRY`)*
- *buscar sólo en el esquema 'público'*
- *Listar también tablas sin geometría*
- *Utilizar metadatos de tablas estimados*

Una vez que todos los parámetros y opciones estén establecidos, se puede probar la conexión al hacer clic en el botón **[Probar conexión]**.

Truco: Use estimated table metadata to speed up operations

When initializing layers, various queries may be needed to establish the characteristics of the geometries stored in the database table. When the *Use estimated table metadata* option is checked, these queries examine only a sample of the rows and use the table statistics, rather than the entire table. This can drastically speed up operations on large datasets, but may result in incorrect characterization of layers (eg. the feature count of filtered layers will not be accurately determined) and may even cause strange behaviour in case columns that are supposed to be unique actually are not.

Cargar una capa PostGIS



Una vez que se tiene una o más conexiones definidas, se pueden cargar capas desde la base de datos PostgreSQL. Por supuesto, esto requiere tener datos en PostgreSQL. Consulte la sección [Importar datos a PostgreSQL](#) para una discusión sobre la importación de datos a la base de datos.

Para cargar una capa de PostGIS, realizar los siguientes pasos:

- Si el diálogo *Añadir capas PostGIS* ya no abre, seleccione la opción **Añadir capa PostGIS...** del menú *Capa* o escribiendo `Ctrl+Shift+D` para abrir el diálogo.
- Elija la conexión de la lista desplegable y haga clic en **[Conectar]**.
- Seleccione o deseleccione *Listar también las tablas sin geometría*.
- Opcionalmente, utilice algunas *Opciones de búsqueda* para definir que objetos espaciales se deben cargar desde la capa, o utilice el botón **[Construir consulta]** al iniciar el diálogo *Constructor de consultas*.
- Encuentre las capa(s) que desee añadir en la lista de capas disponibles.
- Selecciónelo haciendo clic sobre él. Se puede seleccionar múltiples capas manteniendo pulsado la tecla `Shift` mientras hace clic. Consulte la sección [Constructor de Consulta](#) para información sobre utilizar el constructor de consultas de PostgreSQL para definir aún más la capa.
- Haga clic en el botón **[Añadir]** para agregar la capa al mapa.

Truco: Capas 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.

Service connection file

The service connection file allows PostgreSQL connection parameters to be associated with a single service name. That service name can then be specified by a client and the associated settings will be used.

It's called `.pg_service.conf` under *nix systems (GNU/Linux, macOS etc.) and `pg_service.conf` on Windows.

El archivo de servicio se parece a esto:

```
[water_service]
host=192.168.0.45
port=5433
dbname=gisdb
user=paul
password=paulspass

[wastewater_service]
host=dbserver.com
dbname=water
user=waterpass
```

Nota: There are two services in the above example: `water_service` and `wastewater_service`. You can use these to connect from QGIS, pgAdmin etc. by specifying only the name of the service you want to connect to (without the enclosing brackets). If you want to use the service with `psql` you need to do something like `export PGSERVICE=water_service` before doing your `psql` commands.

Nota: You can find all the parameters [here](#)

Nota: If you don't want to save the passwords in the service file you can use the `.pg_pass` option.

On *nix operating systems (GNU/Linux, macOS etc.) you can save the `.pg_service.conf` file in the user's home directory and the PostgreSQL clients will automatically be aware of it. For example, if the logged user is `web`, `.pg_service.conf` should be saved in the `/home/web/` directory in order to directly work (without specifying any other environment variables).

You can specify the location of the service file by creating a `PGSERVICEFILE` environment variable (e.g. run the `export PGSERVICEFILE=/home/web/.pg_service.conf` command under your *nix OS to temporarily set the `PGSERVICEFILE` variable)

You can also make the service file available system-wide (all users) either by placing it at `pg_config --sysconfdir`**/.pg_service.conf`` or by adding the `PGSYSCONFDIR` environment variable to specify the directory containing the service file. If service definitions with the same name exist in the user and the system file, the user file takes precedence.

Advertencia: There are some caveats under Windows:

- The service file should be saved as `pg_service.conf` and not as `.pg_service.conf`.
- The service file should be saved in Unix format in order to work. One way to do it is to open it with `Notepad++` and `Edit -> EOL Conversion -> UNIX Format -> File save`.
- After adding an environment variable you may also need to restart the computer.

Algunos detalles acerca de las capas 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).

Si la capa PostgreSQL es una vista, existe el mismo requisito, pero las vistas no tienen llaves primarias o columnas con restricciones únicas en ellos. Se tiene que definir un campo de llave primaria (tiene que ser entero) en el diálogo de QGIS antes que pueda cargar la vista. Si no existe una columna adecuada en la vista, QGIS no cargará la capa. Si esto ocurre, la solución es modificar la vista para que incluya una columna adecuada (un tipo de dato entero y o bien una llave primaria con una restricción única, preferentemente indexada).

QGIS ofrece una casilla **Seleccionar id** que está activado por defecto. Esta opción obtiene los id's sin los atributos que es más rápido que la mayoría de los casos. Puede tener sentido para desactivar esta opción cuando usa vistas costosas.

Truco: Respaldo de base de datos PostGIS con capas guardadas por QGIS


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

QGIS allows to filter features already on server side. Check the *Execute expressions on postgres server-side if possible (Experimental)* checkbox to do so. Only supported expressions will be sent to the database. Expressions using unsupported operators or functions will gracefully fallback to local evaluation.

12.1.5 Importar datos a PostgreSQL

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

Administrador BBDD

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 administrador de BBDD* for more information.

shp2pgsql

PostGIS incluye una utilidad llamada **shp2pgsql** que puede ser utilizada para importar archivos shape a la base de datos PostGIS habilitada. Por ejemplo, importar un archivo shape llamado `lakes.shp` en la base de datos PostgreSQL llamado `gis_data`, utilice el siguiente comando:

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

Esto crea una nueva capa llamada `lakes_new` en la base de datos `gis_data`. La nueva capa tendrá un identificador de referencia espacial (SRID) de 2964. Vea la sección *Trabajar con Proyecciones* para más información en sistema de referencia espacial y proyecciones.

Truco: Exportar conjunto de datos de PostGIS

Como la herramienta de importar **shp2pgsql**, también hay una herramienta para exportar conjuntos de datos PostGIS como archivos shape: **pgsql2shp**. Esta es enviada dentro de su distribución PostGIS.

ogr2ogr

Además de **shp2pgsql** y **Administrador de BBDD**, hay otra herramienta para alimentar de datos geográficos a PostGIS: **ogr2ogr**. Esto es parte de su instalación GDAL.


Para importar un archivo shape a PostGIS, realice lo siguiente:

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

Esto importará el archivo shape `alaska.shp` a la base de datos de PostGIS `postgis` utilizando el usuario `postgres` con la contraseña `topsecret` del servidor local `myhost.de`.

Tenga en cuenta que OGR se debe contruir con PostgreSQL para reconocer PostGIS. Se debe verificar esto escribiendo (en ):

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

Si prefiere utilizar el comando de PostgreSQL **COPY** en lugar del método predeterminado **INSERT INTO**, se puede exportar la siguiente variable de entorno (al menos disponible en  y **X**):

```
export PG_USE_COPY=YES
```

ogr2ogr no crea índices espaciales como lo hace **shp2pgsql**. Se deben crear manualmente, utilizando el comando SQL normal **CREATE INDEX** después como un paso extra (como se describe en la siguiente sección *Mejorar el desempeño*).

Mejorar el desempeño

Recuperar objetos espaciales de una base de datos PostgreSQL puede llevar mucho tiempo, especialmente sobre una red. Se puede mejorar el rendimiento de dibujo de las capas de PostgreSQL asegurando un Índice espacial PostGIS existente en cada capa en la base de datos. PostGIS reconoce la creación de un Índice GiST (Generalized Search Tree) para acelerar las búsquedas de los datos espaciales (GiST índice de información se toma de la documentación de PostGIS disponible en <http://postgis.net>).

Truco: You can use the DBManager to create an index to your layer. You should first select the layer and click on *Table > Edit table*, go to *Indexes* tab and click on **[Add spatial index]**.

La sintaxis para crear un índice GiST es:

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

Tenga en cuenta que para tablas grandes, crear el índice puede tomar un largo tiempo. Una vez que el índice es creado, se debe realizar un `VACUUM ANALYZE`. Vea la documentación de PostGIS (*POSTGIS-PROJECT Referencias bibliográficas y web*) para mayor información.

El siguiente es un ejemplo de cómo crear un 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$
```

12.1.6 Las capas vectoriales que cruzan 180° de longitud

Muchos paquetes SIG no envuelven mapas vectoriales con sistemas de referencia geográfica (lat/lon) Cruzar la línea de longitud de 180 grados (http://postgis.refrations.net/documentation/manual-2.0/ST_Shift_Longitude.html). Como resultado, si abrimos cada mapa en QGIS, veremos dos lejos, distintas ubicaciones, que deberían aparecer cerca uno del otro. En [Figure_vector_4](#), el punto minúsculo en el extremo izquierdo del área del mapa (Chatham Islands) debe estar dentro de la cuadrícula, a la derecha de las islas principales de Nueva Zelanda.



Figure 12.5: El mapa en lat/lon cruza los 180° de la línea de longitud

Una solución temporal es transformar los valores de longitud utilizando PostGIS y la función **ST_Shift_Longitude**. Esta función lee todos los puntos/vértices en todos el componentes de todos los objetos espaciales de una geometría, y si la coordenada longitud es $< 0^\circ$, se agregan 360° . El resultado es un $0^\circ - 360^\circ$ versión de los datos que se van a representar en 180° de un mapa centrico.

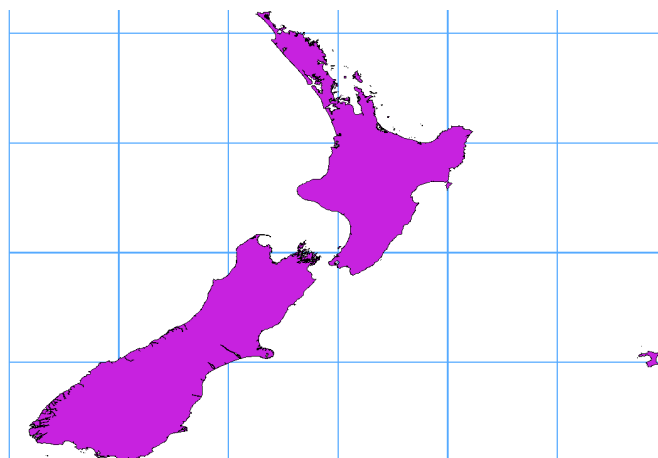





Figure 12.6: Cruzar 180° de longitud aplicando la función **ST_Shift_Longitude**

Uso

- Importar datos a PostGIS (*Importar datos a PostgreSQL*) utilizando, por ejemplo, el complemento Administrador de BBDD.
- Utilizar la interfaz de línea de comandos de PostGIS para emitir el siguiente comando (en este ejemplo, "TABLE" es el nombre actual de su tabla de PostGIS): `gis_data=# update TABLE set the_geom=ST_Shift_Longitude(the_geom);`
- Si todo fue bien, debe recibir una confirmación acerca del número de objetos espaciales que se actualizaron. Entonces podrá cargar el mapa y ver la diferencia ([Figure_vector_5](#)).

12.1.7 Capas 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.

Si desea guardar una capa vectorial a un formato SpatiaLite, se puede hacer esto al hacer clic derecho sobre la capa en la leyenda. A continuación, haga clic sobre *Guardar como..*, definir el nombre del archivo de salida, y seleccionar 'SpatiaLite' como formato y el SRC. También se puede seleccionar 'SQLite' como formato y entonces añadir `SPATIALITE=YES` en el campo de opción de creación de fuente de datos. Esto le dice a OGR crear una base de datos SpatiaLite. También vea http://www.gdal.org/ogr/drv_sqlite.html.

QGIS también soporta vistas editables en SpatiaLite.




Crear una nueva capa SpatiaLite

Si se desea crear una nueva capa SpatiaLite, por favor consulte la sección *Crear una nueva capa SpatiaLite*.

Truco: Complemento de Administración de datos 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.




12.1.8 Capas MSSQL Spatial

 QGIS también proporciona ayuda nativa de MS SQL. La primera vez se cargan los datos espaciales a MSSQL, inicie haciendo clic en el botón  Añadir capa espacial MSSQL de la barra de herramientas o seleccionando la opción  Añadir capa espacial MSSQL... del menú *Capa*, o al pulsar `Ctrl+Shift+M`.

12.1.9 Capas Oracle Spatial

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.

Crear una conexión almacenada

 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:

- **Nombre:** Un nombre para esta conexión. Puede ser el mismo como la *Base de datos*
- **Base de datos:** SID o SERVICE_NAME de la instancia de 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.

- **Puerto:** Número de puerto al servidor de base de datos en donde escucha Oracle. El puerto predeterminado es 1521.
- **Nombre de usuario:** Nombre de usuario para iniciar sesión en la base de datos.
- **Contraseña:** Contraseña utilizada con *Nombre de usuario* para conectarse a la base de datos.

Opcionalmente, se pueden activar las siguientes casillas:



- *Guardar nombre de usuario* Indicar si guarda el nombre de usuario de la base de datos en la configuración de la conexión.
- *Guardar contraseña* Indicar si se guarda la contraseña de la base de datos en la configuración de la conexión.
- *Buscar sólo en la tabla de datos meta* restringe las tablas mostradas a esos que están en la vista `all_sdo_geom_metadata`. Esto puede acelerar la visualización inicial de tablas espaciales.
- *Buscar solo tablas de usuarios* Cuando busca tablas espaciales, restringe la búsqueda a tablas que son propiedad del usuario.
- *Listar también tablas sin geometría* Indica que las tablas sin geometría también se listen de forma predeterminada.
- *Utilizar metadatos de tabla estimados* Cuando la capa se configura, varios metadatos son requeridos para la tabla Oracle. Esto incluye información como el total de filas de la tabla, tipo de geometría y extensión espacial de los datos en la columna geometría. Si la tabla contiene un gran número de filas, la determinación de esto metadatos puede llevar mucho tiempo. Al activar esta opción, las siguientes operaciones de metadatos de tabla rápida se hacen: Total de filas se determina de `all_tables.num_rows`. Extensión de la tabla siempre se determina con la función `SDO_TUNE.EXTENTS_OF`, incluso si un filtro de capa es aplicado. La tabla de geometría se determina de los primeros 100 filas de geometría no nula en la tabla.
- *Sólo tipos de geometría existente* Sólo listar los tipos de geometría existente y no ofrecer añadir otros.

Advertencia: En la pestaña *Autenticación* mantendrá credenciales sin proteger en la configuración de conexión. Esas **credenciales serán visibles** si, por ejemplo comparte el archivo del proyecto con alguien. Por lo tanto es aconsejable guardar sus credenciales en una *Configuración de autenticación* en lugar (pestaña de *configuraciones*). Vea ref:[authentication_index](#) para mayor detalle.


Una vez que todos los parámetros y opciones estén establecidos, se puede probar la conexión al hacer clic en el botón [**Probar conexión**].

Truco: Configuración de usuario QGIS User y seguridad


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:

-  Los ajustes son almacenados en su directorio de inicio en `~/ .qgis2`.
-  Los ajustes son almacenados en el registro.

Cargar una capa Oracle Spatial

 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 cargar una capa de Oracle Spatial, realice los siguientes pasos:

- If the *Add Oracle Spatial layers* dialog is not already open, click on the  *Add Oracle Spatial Layer* toolbar button.
- Elija la conexión de la lista desplegable y haga clic en [**Conectar**].
- Seleccione o deseleccione *Listar también las tablas sin geometría*.
- Opcionalmente, utilice algunos *Opciones de búsqueda* para definir que objetos espaciales cargar de la capa o utilice el botón [**Construir consulta**] para iniciar el diálogo *Constructor de consulta*.
- Encuentre las capa(s) que desee añadir en la lista de capas disponibles.
- Seleccionelo haciendo clic sobre él. Se puede seleccionar múltiples capas manteniendo pulsado la tecla *Shift* mientras hace clic. Vea la sección *Constructor de Consulta* para más información sobre el uso del Constructor de consultas de Oracle para definir aún más la capa.
- Haga clic en el botón [**Añadir**] para agregar la capa al mapa.

Truco: Capas Oracle Spatial

Normalmente, una capa espacial de Oracle se define por una entrada en la tabla **USER_SDO_METADATA**.

12.2 La librería Símbolo

12.2.1 El Administrador de estilos

The Symbol Library is the place where users can manage and create generic symbols to be used in several QGIS projects. You can open it with the *Settings* → *Style Manager* or from the **Style** tab in the vector layer's *Properties*. It allows users to:

- crear, editar, eliminar símbolos
- organize symbols in custom groups
- export and import symbols.

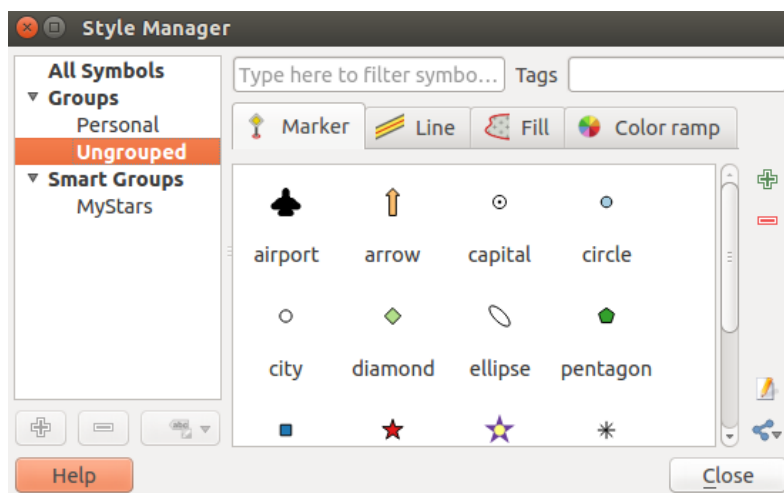



Figure 12.7: El Administrador de estilos

Grupos y grupos inteligentes

You can organize symbols into different categories. These categories, listed in the panel at the left, can be static (called **Group**) or dynamic (named **Smart Group**). A group is smart when its symbols are dynamically fetched

according to conditions set. See [figure_symbol_2](#):

To create a group, right click on an existing group or on the main **Groups** directory in the left of the dialog. You can also select a group and click the  Add Group button. The new group will be a sub-group of the selected one.

Create **Smart Group** is similar to creating group, but instead select **Smart Groups**. The dialog box allows 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.). Any symbol that satisfies the entered condition(s) is automatically added to the smart group.

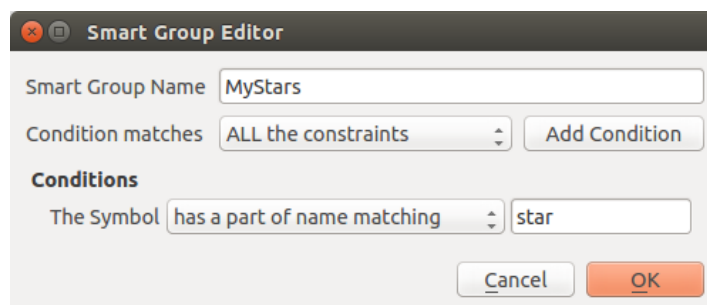




Figure 12.8: Creating a Smart Group

To remove a group or a smart group, right click on the group and select *Remove Group* or select it and push  Remove Group button.

Unlike the smart groups that automatically fetch their belonged symbols, simple groups are filled by the user. To add a symbol into a group, you can either right click on a symbol, choose *Apply Group* and then the group name.


There is a second way to add several symbols into a group: just select the group, click  and choose *Group Symbols*. All symbols display a checkbox that allows you to add the symbol into the selected groups. When selection is finished, you can click the same button, and choose *Finish Grouping*.



All the symbols that are not placed under a custom group belong to a default group named **Ungrouped**.

Adicionar, Editar, Eliminar Símbolo


Selecting a group returns in the right panel, if applicable, the list of symbols of the group (including its subgroups). These symbols are organized in four different tabs:

- **Marker** for point symbols
- **Line** for linear symbols
- **Fill** for surface symbols
- y **Rampa de color**

To delete a symbol you no longer need, just select it and click  Remove item (also available through right-click). The symbol will be deleted from the local symbols database.

The symbol list can be modified by adding new symbols with  Add item button or modifying existing ones with  Edit item. See [‘The Symbol Selector’](#) for further information.


Compartir símbolos

The  Share item tool, at the right bottom of the Style Library dialog, offers options to easily share symbols with others: users can indeed export their symbols and import symbols to their library.

Exportar símbolos

You can export the selected symbols to PNG, SVG or XML file formats. Exporting to PNG or SVG (both not available for color ramp symbols) creates a file for each selected symbol, and the SVG folder can be added to SVG Paths in *Settings* → *Options* to e.g. share these symbols on a network. The XML format generates a single file containing all the selected symbols. This file can then be imported in another user's style library.

Importar símbolos

You can extend your symbols library by importing new symbols. Just select  *Import* from the drop-down list at the right bottom of the dialog. In the new dialog, you'll need to :

- indicate the source of the symbols (it can be a .xml file on the disk or an url),
- give the name of the group under which the symbols will be put
- select the symbols you want to add to your library
- and press **Import**.

Note that import and export options are also available through right-click.

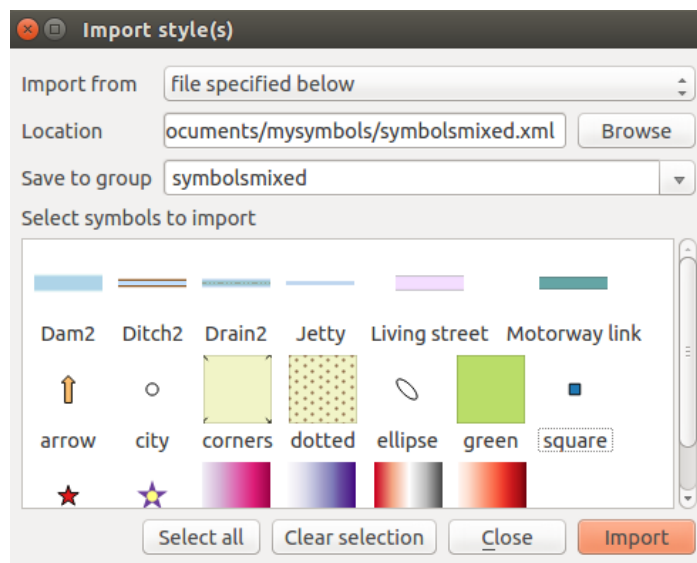




Figure 12.9: Importar símbolos

Color Ramp

The Color ramp tab in the Style Manager presents different types of color ramps you can use to style layers.

To create a custom color ramp, activate the Color ramp tab and click the  *Add item* button. The button reveals a drop-down list to choose 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_symbol_4](#) for an example of custom color ramp and [figure_symbol_4a](#) for the cpt-city dialog.

La opción cpt-city abre un nuevo diálogo con cientos de temas incluidos 'fuera de la caja'.

12.2.2 El Selector de Símbolo

The Symbol selector is the main dialog to design a symbol. You can create or edit Marker, Line or Fill Symbols.

Para cada tipo de símbolo, siempre encontrará la misma estructura de diálogo:

- at the top left side a dynamic symbol representation, updated as soon as symbol properties evolve

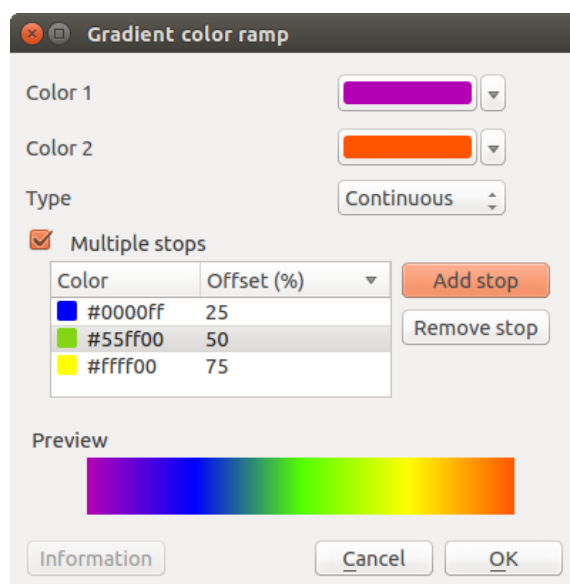


Figure 12.10: Ejemplo de rampa de color gradiente personalizado con pasos múltiples

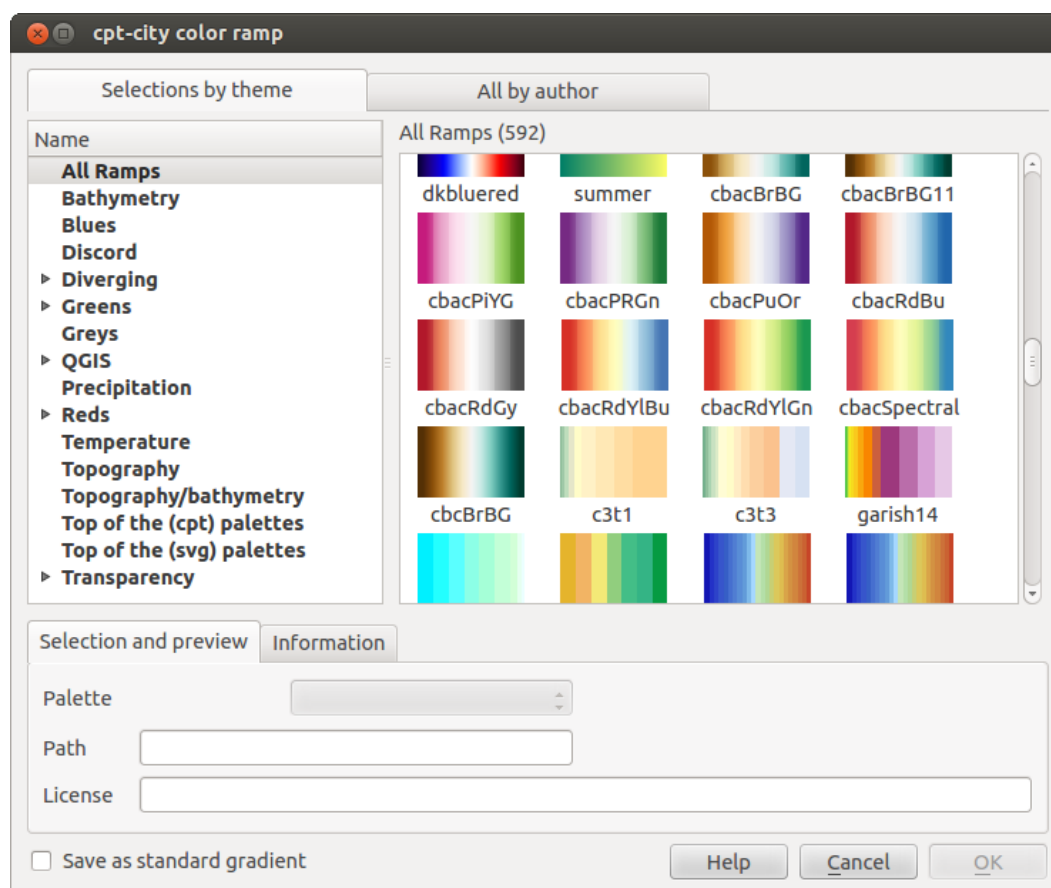


Figure 12.11: cpt-city dialog with hundreds of color ramps

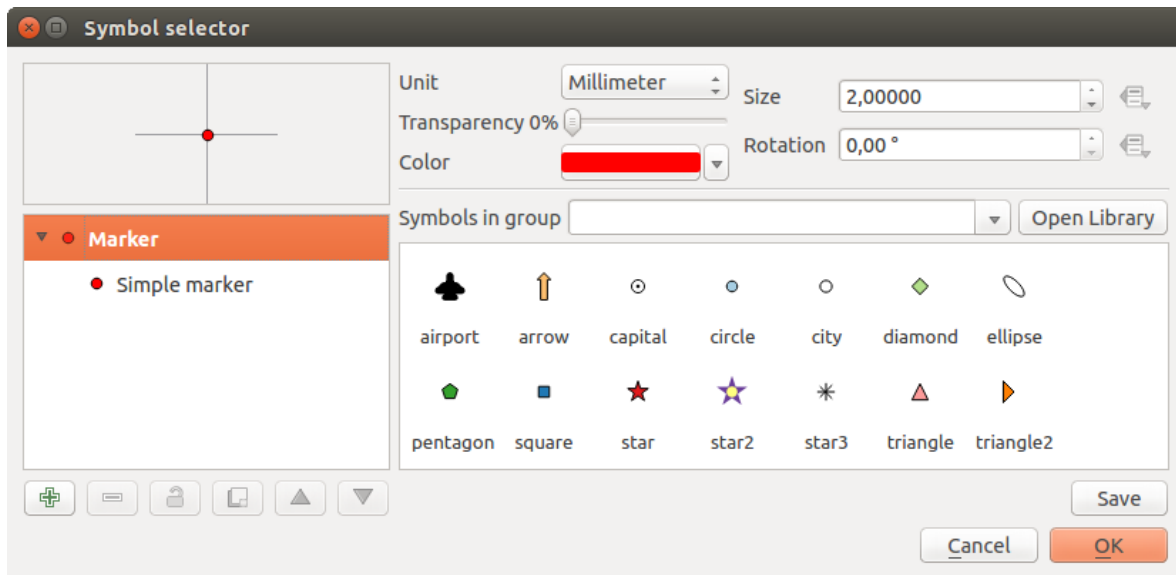







Figure 12.12: Diseñar un símbolo Marcador

- under the symbol representation, the symbol tree shows symbol layers that are combined afterwards to shape a new global symbol. A symbol can consist of several *Symbol layers*. Settings will be shown later in this chapter.
- a la derecha usted puede definir algunos parámetros que se aplican al símbolo global:
 - **unit**: it can be millimeter, pixel or map unit
 - **transparencia**
 - **color**: when this parameter is changed by the user, its value is echoed to all unlocked sub-symbols color
 - **size** and **rotation** for marker symbol
 - **width** for line symbol

Note that the *Data-defined override* button beside the last layer-related parameters is inactive until the symbol is applied to a layer. Once the symbol is connected to a layer, this button offers access to the *size assistant* dialog which helps to create proportional or multivariate analysis rendering.

- under these parameters are displayed items of the symbols library you can choose from. This list of symbols can be filtered by selecting a group in the drop-down list just above.

According to the level selected in the symbol tree, you'll get enabled different tools at the bottom of the dialog to :

-  add new symbol layer: you can imbricate as many symbols as you want
-  remove the selected symbol layer
- lock colors of symbol layer: a  locked color stays unchanged when user changes the color at the global (or upper) symbol level
-  duplicate a (group of) symbol layer(s)
- move up or down the symbol layer
- apply *special effects* to the symbol layer
- guardar el cambio diseñado en su biblioteca de símbolos
- or choose in the *Advanced*  drop-down list, to **clip features to canvas extent**.

Truco: 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* (for marker symbol) or the *Width* (for line symbol) menu in the first level again. The size of the lower levels changes accordingly, while the size ratio is maintained.

More detailed settings can be made when clicking on the lower level in the Symbol tree. You can change each *Symbol layers* properties and according to the symbol type, you get different settings.

Símbolos de marcador

Símbolos de marcador tienen varios tipos de capas de símbolos:

- Marcador de elipse
- Marcador de fuente
- Marcador sencillo (por defecto)
- Marcador SVG
- Marcador campo vectorial

Para cada símbolo de marcador, puede definir las siguientes propiedades:

- *Tipo de capa de símbolo:* Se tiene la opción para utilizar marcadores de elipse, marcadores de fuente, marcadores sencillos, marcadores SVG y marcadores de campo vectorial.
- *Colores*
- *Tamaño*
- *Estilo de línea exterior*
- *Anchura de línea exterior*
- *Ángulo*
- *Desplazamiento X, Y:* Se puede cambiar el símbolo en la dirección x- o y-.
- *Punto de anclaje*
- *Propiedades definidas por datos ...*

Símbolos línea

Símbolos de línea de marcador tienen sólo dos tipos de símbolo:

- Línea de marcador
- Línea sencilla (por defecto)

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, last and first vertex, interval, central point or on every curve point. Marker line can have offset along the line or offset line. Finally, *rotation* allows you to change the orientation of the symbol.

La siguiente configuración está disponible:

- *Color*
- *Anchura de plumilla*
- *Desplazamiento*
- *Estilo de plumilla*
- *Estilo de unión*
- *Estilo de mayúsculas*

- *Usar patrón de guiones personalizado*
- *Unidad patrón de guiones*
- *Propiedades definidas por datos ...*

Símbolos de polígono

Símbolos de marcador de polígonos también tienen varios tipos de capas de símbolo:

- Relleno de centroides
- Relleno de gradiente
- Patrón de relleno de línea
- Patrón de relleno de puntos
- Relleno de imagen ráster
- Relleno SVG
- Relleno shapeburst
- Relleno sencillo (por defecto)
- Línea exterior: línea de marcador (el mismo como marcador de línea)
- Línea exterior: línea sencilla (la misma como marcador de línea)

La siguiente configuración está disponible:

- *Colores* para el contorno y el relleno.
- *Estilo de relleno*
- *Estilo de borde*
- *Ancho de borde*
- *Desplazamiento X, Y*
- *Propiedades definidas por datos ...*

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 allows you to fill in the feature with transparency. You can also just click the button to open the palette dialog. Note that you can import color from some external software like GIMP.

Con el relleno de imagen ráster se puede rellenar polígonos con una imagen de trama de azulejos. Las opciones incluyen (datos definidos) nombre de archivo, opacidad, anchura de imagen (en píxeles, mm o unidades de mapa), modo de coordenadas (objeto o área de visualización) y la rotación.

'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.

Esto es posible solamente para dibujar los bordes del polígonos dentro del polígono. El uso de 'Línea exterior: Línea sencilla' seleccionar *Dibujar línea sólo dentro del polígono*.

Note: When geometry type is polygon, you can choose to disable the automatic clipping of lines/polygons to the canvas extent. In some cases this clipping results in unfavourable symbology (eg centroid fills where the centroid must always be the actual feature's centroid).

12.3 El Dialogo de las Propiedades del Vector

The *Layer Properties* dialog for a vector layer provides general settings to manage appearance of layer features in the map (symbolology, labeling, diagrams), interaction with the mouse (actions, map tips, form design). It also provides information about the layer.

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.

Truco: Switch quickly between different layer representations

Using the *Styles* → *Add* combobox at the bottom of the *Layer Properties* dialog, you can save as many combinations of layer properties settings (symbolology, labeling, diagram, fields form, actions...) as you want. Then, simply switch between styles from the context menu of the layer in *Layers Panel* to automatically get different representations of your data.

12.3.1 Menú General



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


Información de Capa

- Change the display name of the layer in *displayed as*
- Define the *Layer source* of the vector layer
- Define the *Data source encoding* to define provider-specific options and to be able to read the file

Sistema de coordenadas de referencia

- *Specify* the coordinate reference system. Here, you can view or change the projection of the specific vector layer.
- Create a *Spatial Index* (only for OGR-supported formats)
- *Update Extents* information for a layer
- View or change the projection of the specific vector layer, clicking on *Specify ...*

Visibilidad dependiente de escala

You can set the *Maximum (inclusive)* and *Minimum (exclusive)* scale, defining a range of scale in which features will be visible. Out of this range, they are hidden. The  *Set to current canvas scale* button helps you use the current map canvas scale as boundary of the range visibility.

Constructor de Consulta

Under the **Provider Feature Filter** frame, the Query Builder allows you to define a subset of the features in the layer using a SQL-like WHERE clause and to display the result in the main window. As long as the query is active, only the features corresponding to its result are available in the project. The query result can be saved as a new vector layer.

The **Query Builder** is accessible through the eponym term at the bottom of the *General* menu in the Layer Properties. 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_vector_general_2](#) shows an example of the Query

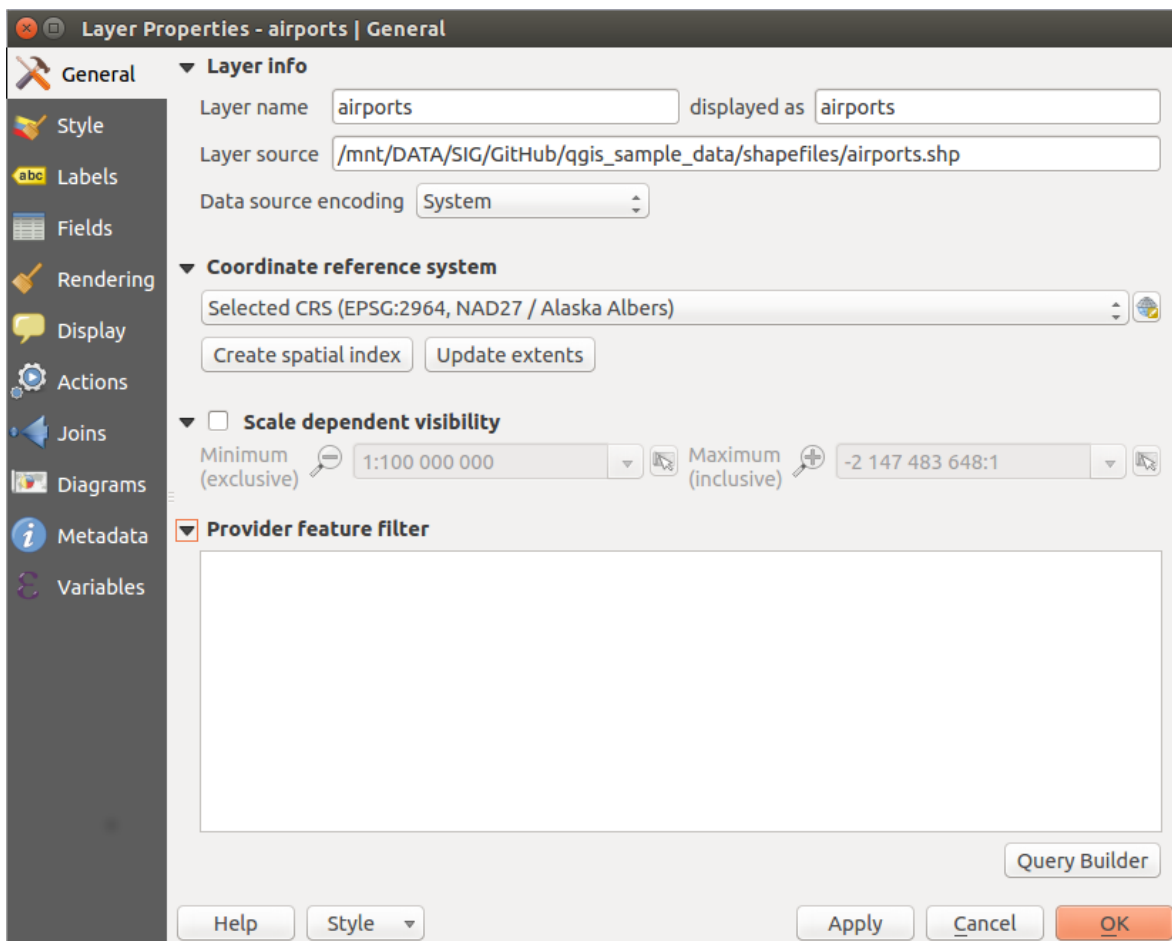


Figure 12.13: Menú general en diálogo de propiedades de capas vector

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.

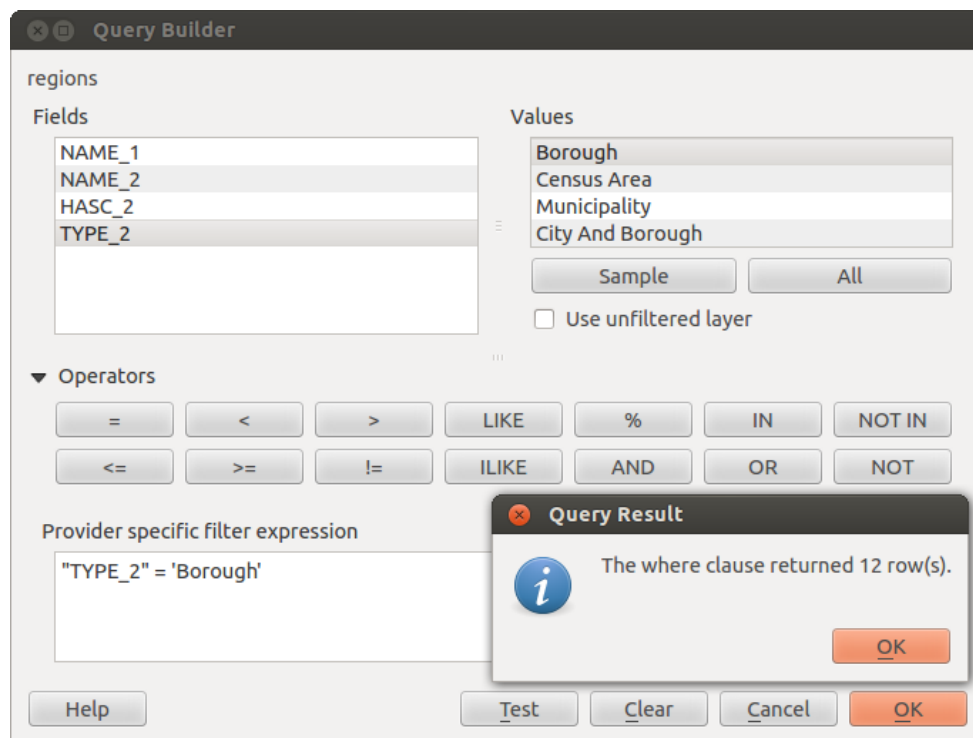


Figure 12.14: Constructor de Consulta

La **Lista de campos** contiene todos las columnas de atributos de la tabla de atributos a ser buscados. Para agregar una columna de atributos al campo de la clausula SQL WHERE, haga doble clic en el nombre de la lista de campos. En general puede usar varios campos, valores y operadores para construir la consulta, o simplemente puede escribirlo en la caja SQL.

La **Lista de valores** lista los valores de una tabla de atributos. Para listar todos los valores posibles de un atributo, seleccione el atributo en la lista de campos y haga clic en el botón [**Todos**]. Para listar los primeros 25 valores únicos de una columna de atributos, seleccione la columna de atributos en la lista de campos y haga clic en el botón [**Muestra**]. Para añadir un valor al campo de la clausula WHERE de SQL, haga doble clic en el nombre en la lista de valores.

La **Sección de Operadores** contiene todos los operadores utilizables. Para añadir un operador al campo de la clausula WHERE, haga clic en el botón correspondiente. Los operadores relacionales (`=`, `>`, `>`, `>`, `>`), operador de comparación de cadenas (`COMO`), y los operadores lógicos (`Y`, `O`, `...`) están disponibles.

El botón [**Probar**] muestra un cuadro de mensaje con el numero de objetos espaciales que satisfacen la consulta actual, que es útil en el proceso de construcción de consultas. El botón [**Limpiar**] limpia el texto en el campo de texto de la clausula WHERE de SQL. El botón [**Aceptar**] cierra la ventana y selecciona los objetos espaciales que satisfacen la consulta. El botón [**Cancelar**] cierra la ventana sin cambiar la selección actual.

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.

La única excepción es que a menos que su capa sea parte de la base de datos, el uso del subconjunto evitará que usted edite su capa.

12.3.2 Estilo de Menu

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

different kinds of vector data. However all types share the following dialog structure: in the upper part, you have a widget that helps you prepare the classification and the symbol to use for features and at the bottom the *Reproduccion de Capas* widget.

Truco: Exportar simbología vector

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 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.


Representación de elementos

The renderer is responsible for drawing a feature together with the correct symbol. Regardless layer geometry type, there are four common types of renderers: single symbol, categorized, graduated and rule-based. For point layers, there are a point displacement and a heatmap renderers available while polygon layers can also be rendered with the inverted renderer.

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 each data type (points, lines and polygons), vector symbol layer types are available. Depending on the chosen renderer, the dialog provides different additional sections.

Nota: If you change the renderer type when setting the style of a vector layer the settings you made for the symbol will be maintained. Be aware that this procedure only works for one change. If you repeat changing the renderer type the settings for the symbol will get lost.

Representador de Símbolo Único

The  *Single Symbol* Renderer is used to render all features of the layer using a single user-defined symbol. See *El Selector de Símbolo* for further information about symbol representation.

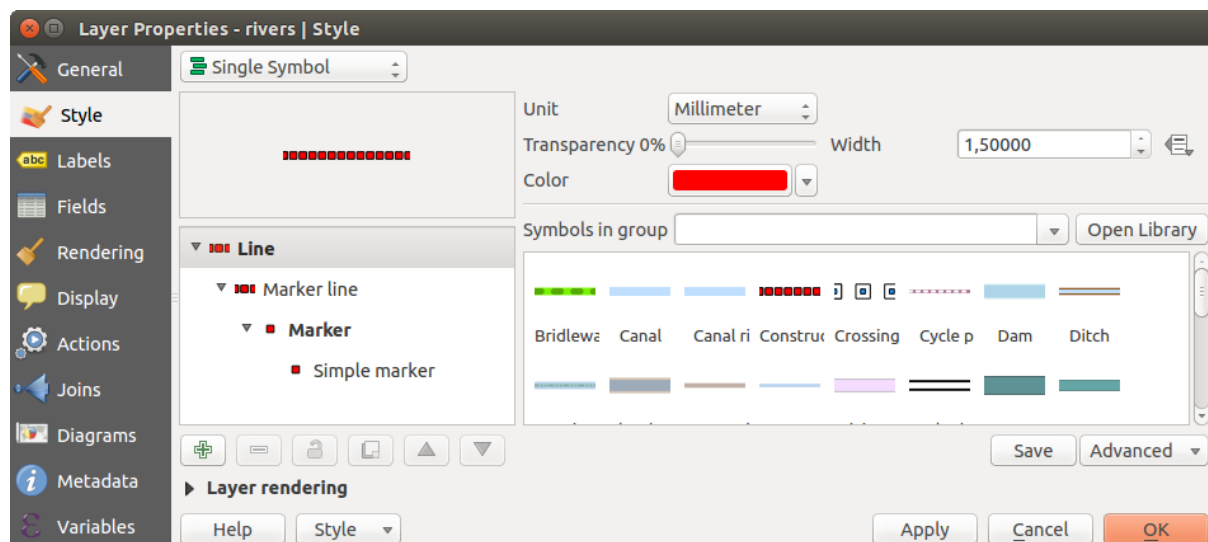




Figure 12.15: Propiedades de línea con símbolo único

Truco: edit symbol directly from layer panel

If in your **Layers Panel** you have layers with categories defined through categorized, graduated or rule-based style mode, you can quickly change the fill color of the symbol of the categories by right-clicking on a category and

choose the color you prefer from a  color wheel menu. Right-clicking on a category will also give you access to the options **Hide all items**, **Show all items** and **Edit symbol**.

Representador Categorizado

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

- The attribute (using the Column listbox or the ϵ ... *Set column expression* function, see *Expresiones* chapter)
- The symbol (using the *El Selector de Símbolo* dialog) which will be used as default for each class
- The range of colors (using the Color ramp listbox) from which color applied to the symbol is selected

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

To 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 example in *figure_symbology_2* shows the category rendering dialog used for the rivers layer of the QGIS sample dataset.

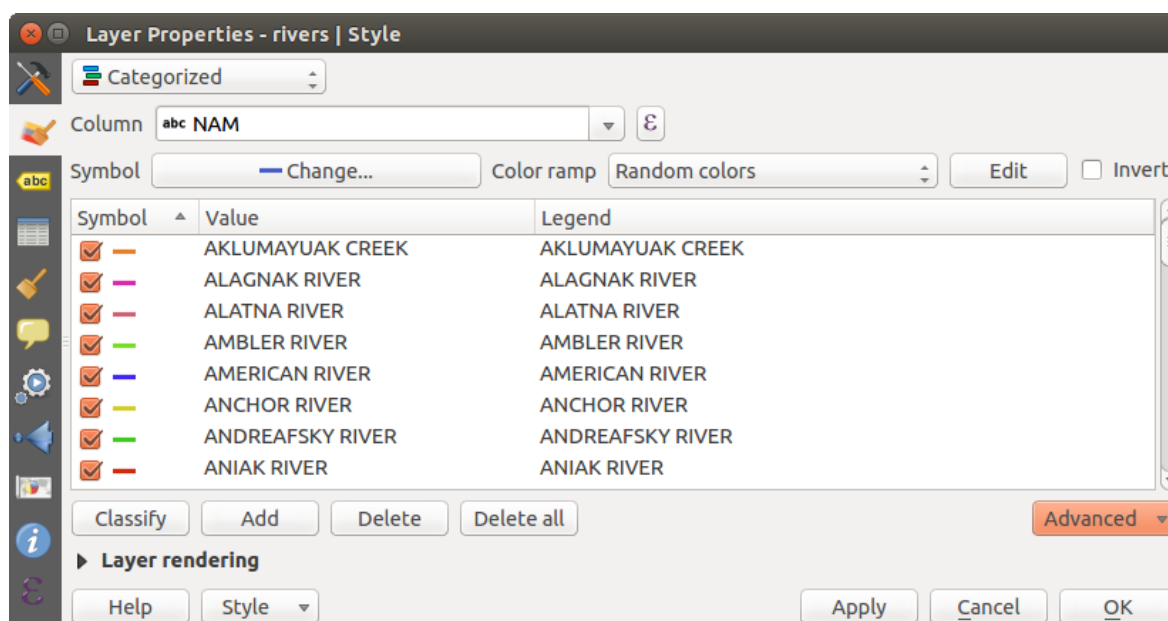


Figure 12.16: Categorized Symbolizing options


Truco: Elegir y cambiar símbolos múltiples

The Symbology allows you to select multiple symbols and right click to change color, transparency, size, or width of selected entries.

Truco: Hacer coincidir las categorías con el nombre de símbolo


In the [Advanced] menu, under the classes, you can choose one of the two first actions to match symbol name to a category name in your classification. *Matched to saved symbols* match category name with a symbol name from your *Style Manager*. *Match to symbols from file* match category name to a symbol name from an external file.

Representador Graduado

The  *Graduated Renderer* is used to render all the features from a layer, using an user-defined symbol whose color or size 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, it allows you to select:

- The attribute (using the Column listbox or the  *Set column expression* function)
- The symbol (using the Symbol selector dialog)
- El formato de leyenda y la precisión
- The method to use to change the symbol: color or size
- The colors (using the color Ramp list) if the color method is selected
- The size (using the size domain and its unit)

Then you can use the Histogram tab which shows an interactive histogram of the values from the assigned field or expression. Class breaks can be moved or added using the histogram widget.

Nota: You can use Statistical Summary panel to get more information on your vector layer. See [Panel resumen estadístico](#).

Back to the Classes tab, 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:

- Equal Interval: each class has the same size (e.g. values from 0 to 16 and 4 classes, each class has a size of 4);
- Quantile: each class will have the same number of element inside (the idea of a boxplot);
- Natural Breaks (Jenks): the variance within each class is minimal while the variance between classes is maximal;
- Standard Deviation: classes are built depending on the standard deviation of the values;
- Pretty Breaks: Computes a sequence of about n+1 equally spaced nice values which cover the range of the values in x. The values are chosen so that they are 1, 2 or 5 times a power of 10. (based on pretty from the R statistical environment <http://astrostatistics.psu.edu/datasets/R/html/base/html/pretty.html>)

La caja de listas en el centro de la lista de menu *Style* crea lista de clase juntas con sus rangos, etiquetas y simbolos que se van a reproduccion.


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

To 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 example in [figure_symbology_3](#) shows the graduated rendering dialog for the rivers layer of the QGIS sample dataset.

Truco: Thematic maps using an expression

Categorized and graduated thematic maps can be created using the result of an expression. In the properties dialog for vector layers, the attribute chooser is extended with a  *Set column expression* function. So you don't 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.

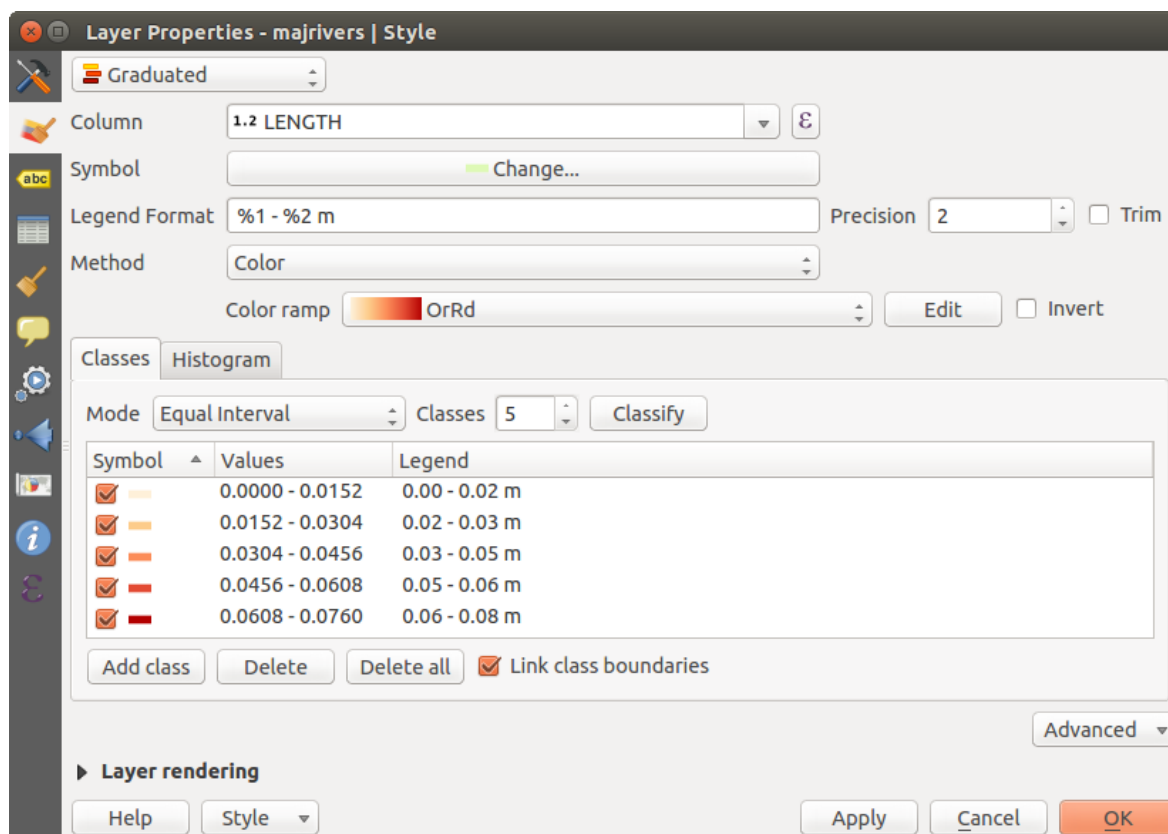


Figure 12.17: Graduated Symbolizing options

Proportional Symbol and Multivariate Analysis

Proportional Symbol and Multivariate Analysis are not rendering types available from the Style rendering drop-down list. However with the **Size Assistant** options applied over any of the previous rendering options, QGIS allows you to display your point and line data with such representation. **Creating proportional symbol**

Proportional rendering is done by first applying to the layer the *Representador de Símbolo Único*. Once you set the symbol, at the upper level of the symbol tree, the *Data-defined override* button available beside *Size* or *Width* options (for point or line layers respectively) provides tool to create proportional symbology for the layer. An assistant is moreover accessible through the *Size* menu to help you define size expression.

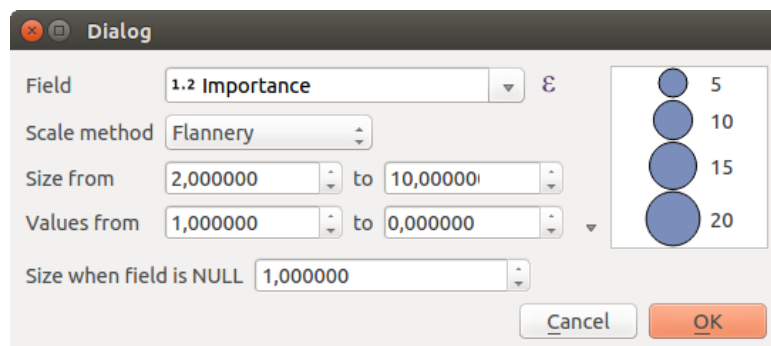


Figure 12.18: Varying size assistant

The assistant lets you define:

- The attribute to represent, using the Field listbox or the *Set column expression* function (see *Expre-*

siones)

- the scale method of representation which can be 'Flannery', 'Surface' or 'Radius'
- The minimum and maximum size of the symbol
- The range of values to represent: The down pointing arrow helps you fill automatically these fields with the minimum (or zero) and maximum values returned by the chosen attribute or the expression applied to your data.
- An unique size to represent NULL values.

To the right side of the dialog, you can preview the features representation within a live-update widget. This representation is added to the layer tree in the layer legend and is also used to shape the layer representation in the print composer legend item.

The values presented in the varying size assistant above will set the size 'Data-defined override' with:

```
coalesce(scale_exp(Importance, 1, 20, 2, 10, 0.57), 1)
```


Creating multivariate analysis


A multivariate analysis rendering helps you evaluate the relationship between two or more variables e.g., one can be represented by a color ramp while the other is represented by a size.

The simplest way to create multivariate analysis in QGIS is to first apply a categorized or graduated rendering on a layer, using the same type of symbol for all the classes. Then, clicking on the symbol **[Change]** button above the classification frame, you get the *El Selector de Símbolo* dialog from which, as seen above, you can activate and set the *size assistant* option either on size (for point layer) or width (for line layer).

Like the proportional symbol, the size-related symbol is added to the layer tree, at the top of the categorized or graduated classes symbols. And both representation are also available in the print composer legend item.


Representación basada en reglas

The  *Rule-based Renderer* is used to render all the features from a layer, using rule-based symbols whose aspect 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.

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 on 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 *Expresiones*). 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 matches. Since QGIS 2.8 the rules appear in a tree hierarchy in the map legend. Just double-click 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.

The example in [figure_symbology_5](#) shows the rule-based rendering dialog for the rivers layer of the QGIS sample dataset.

Desplazamiento de punto

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 one center symbol or on several concentric circles.

Nota: You can still render features with other renderer like Single symbol, Graduated, Categorized or Rule-Based

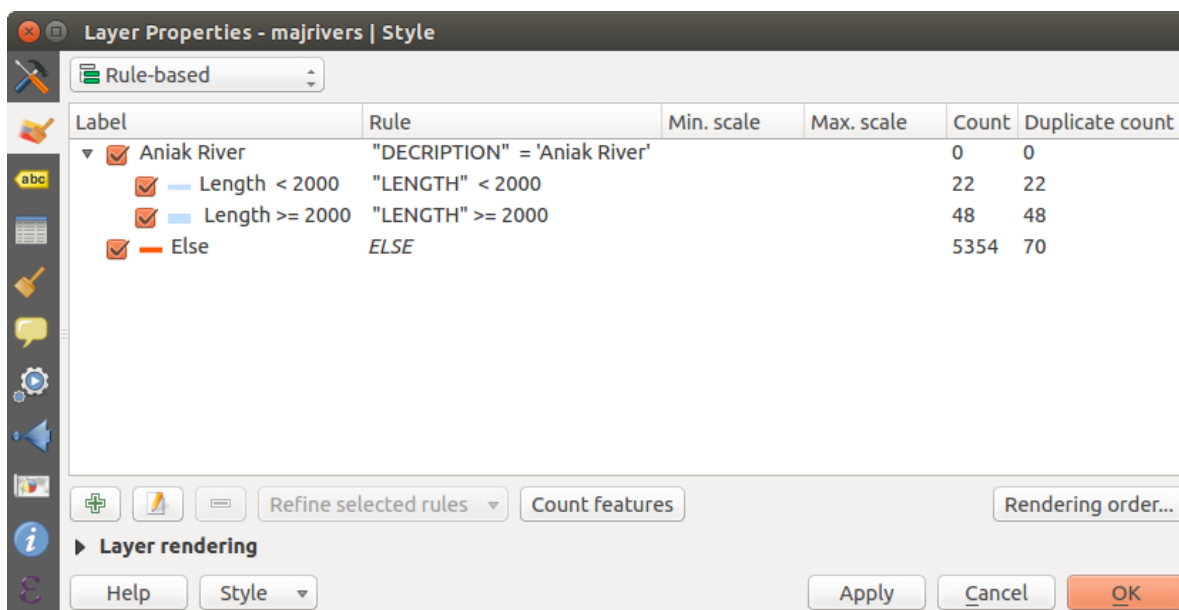


Figure 12.19: Rule-based Symbolizing options

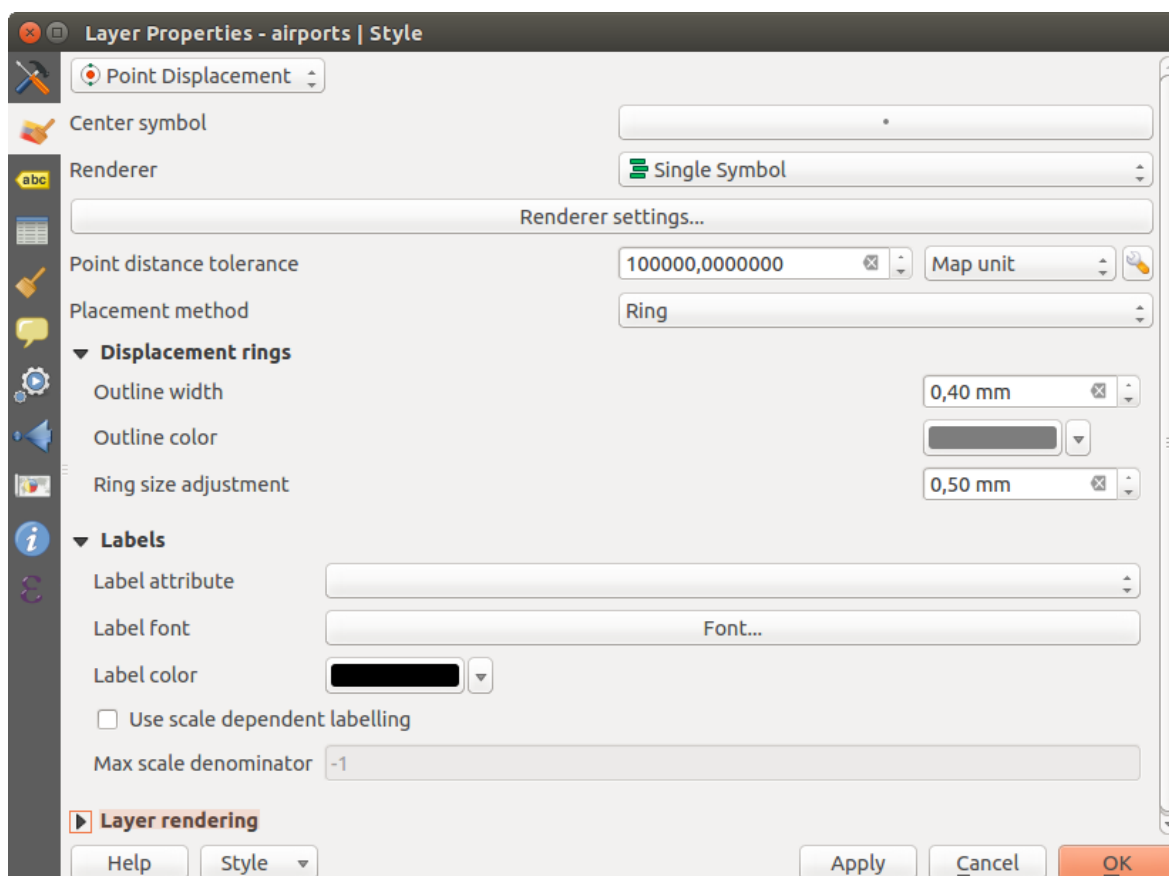



Figure 12.20: Point displacement dialog

renderer using the *Renderer* drop-down list then the *Renderer Settings...* button.

Polígono Invertido

The  *Inverted Polygon* renderer allows user to define a symbol to fill in outside of the layer's polygons. As above you can select subrenderers, namely Single symbol, Graduated, Categorized, Rule-Based or 2.5 D renderer.

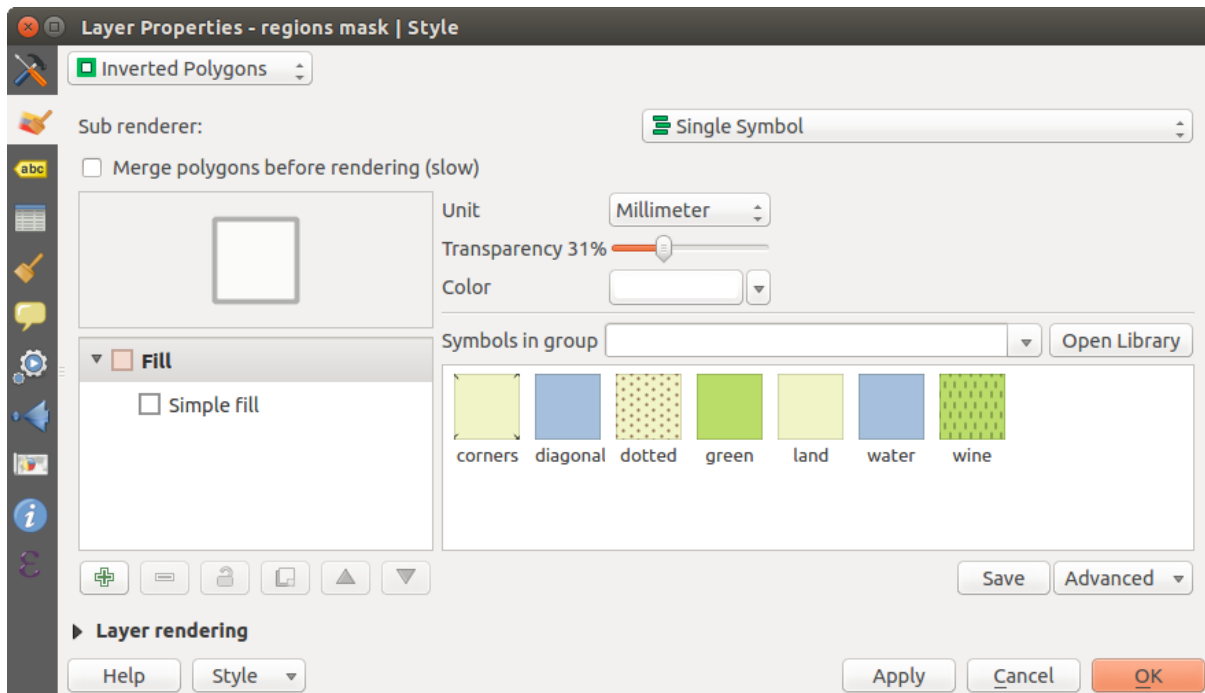




Figure 12.21: Inverted Polygon dialog

Mapa de calor

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 and edit a color ramp for the heatmap style and use a slider for selecting a trade-off between render speed and quality. You can also define a maximum value limit and give a weight to points using a field or an expression. When adding or removing a feature the heatmap renderer updates the heatmap style automatically.

2.5 D

Using the  *2.5 D* renderer it's possible to create a 2.5 D effect on your layer's features. You start by choosing a *Height* value (in map units). For that you can use a fixed value, one of your layer's fields, or an expression. You also need to choose an *Angle* (in degrees) to recreate the viewer position (0° means west, growing in counter clock wise). Use advanced configuration options to set the *Roof Color* and *Wall Color*. If you would like to simulate solar radiation on the features walls, make sure to check the *Shade walls based on aspect* option. You can also simulate a shadow by setting a *Color* and *Size* (in map units).

Truco: Using 2.5 D effect with other renderers

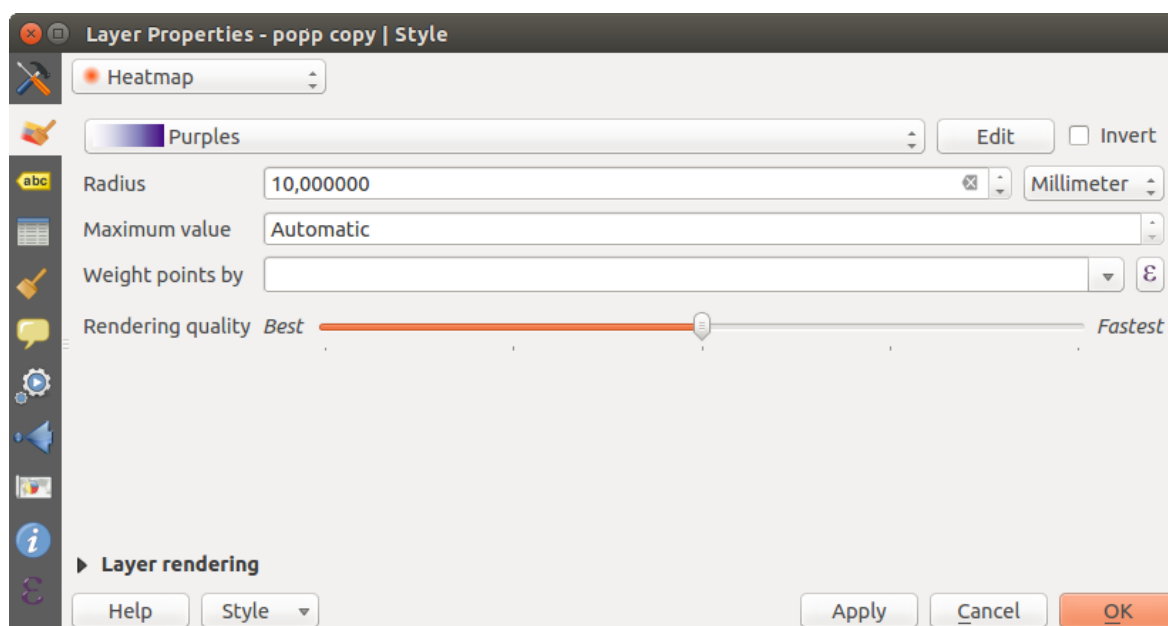


Figure 12.22: Diálogo Mapa de calor

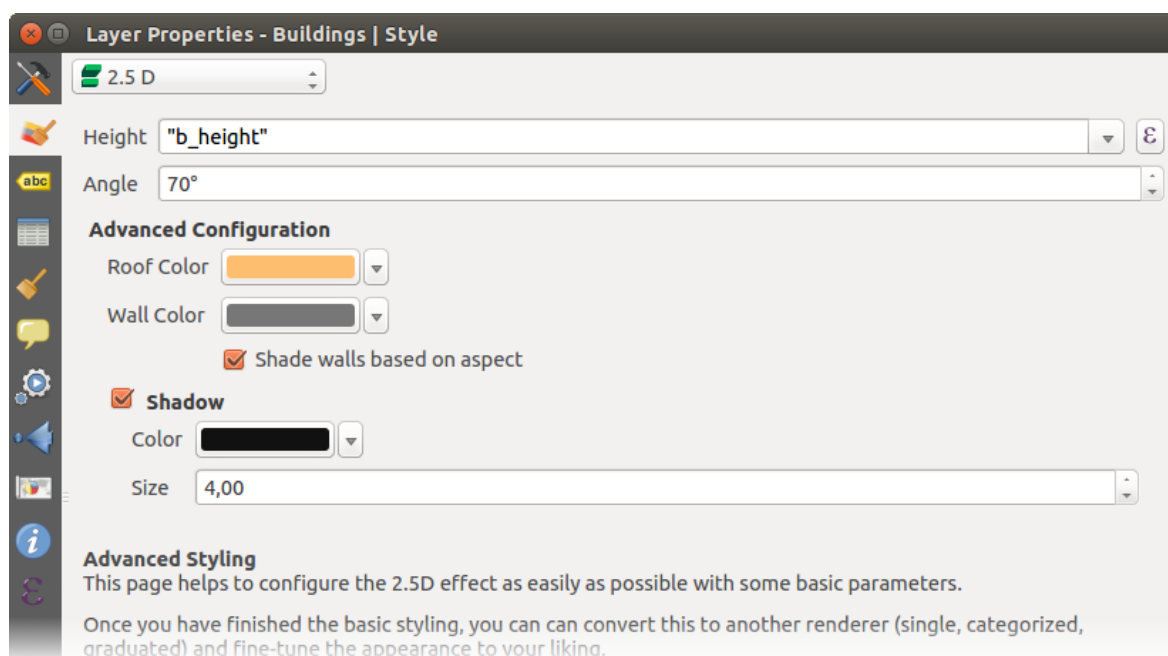




Figure 12.23: diálogo 2.5 D

Once you have finished setting the basic style on the 2.5 D renderer, you can convert this to another renderer (single, categorized, graduated). The 2.5 D effects will be kept and all other renderer specific options will be available for you to fine tune them (this way you can have for example categorized symbols with a nice 2.5 D representation or add some extra styling to your 2.5 D symbols). To make sure that the shadow and the “building” itself do not interfere with other nearby features, you may need to enable Symbols Levels (*Advanced* → *Symbol levels...*). The 2.5 D height and angle values are saved in the layer’s variables, so you can edit it afterwards in the variables tab of the layer’s properties dialog.

Reproduccion de Capas

From the Style tab, you can also set some options that invariably act on all features of the layer:

- *Layer transparency* : You can make the underlying layer in the map canvas visible with this tool. Use the slider to adapt the visibility of your vector layer to your needs. You can also make a precise definition of the percentage of visibility in the the menu beside the slider.
- *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 in *Modos de Mezcla*.
- Apply *paint effects* on all the layer features with the *Draw Effects* button.
- *Control feature rendering order* allows you, using features attributes, to define the z-order in which they shall be rendered. Activate the checkbox and click on the  button beside. You then get the *Define Order* dialog in which you:
 - choose a field or build an expression to apply to the layer features
 - set in which order the fetched features should be sorted, i.e. if you choose **Ascending** order, the features with lower value are rendered under those with upper value.
 - define when features returning NULL value should be rendered: **first** or **last**.

You can add several rules of ordering. The first rule is applied to all the features in the layer, z-ordering them according to the value returned. Then, for each group of features with the same value (including those with NULL value) and thus same z-level, the next rule is applied to sort its items among them. And so on...

Once the *Define Order* dialog is applied, a summary of the expression(s) used to control the layer rendering is retranscribed in the textbox beside *Control feature rendering order* option.

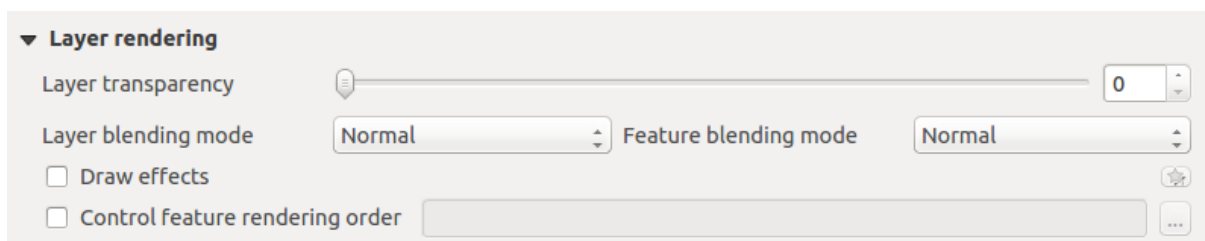


Figure 12.24: Layer rendering options

Otras Configuraciones

Niveles de símbolos

For renderers that allow stacked symbol layers (only heatmap doesn't) there is an option to control the rendering order of each symbol's levels.

For most of the renderers, you can access the Symbols levels option by clicking the **[Advanced]** button below the saved symbols list and choosing *Symbol levels*. For the *Representación basada en reglas* the option is directly

available through [Symbols levels] button, while for *Desplazamiento de punto* renderer the same button is inside the *Rendering settings* dialog.

To activate symbols levels, select the *Enable symbol levels*. Each row will show up a small sample of the combined symbol, its label and the individual symbols layer divided into columns with a number next to it. The numbers represent the rendering order level in which the symbol layer will be drawn. Lower values levels are drawn first, staying at the bottom, while higher values are drawn last, on top of the others.

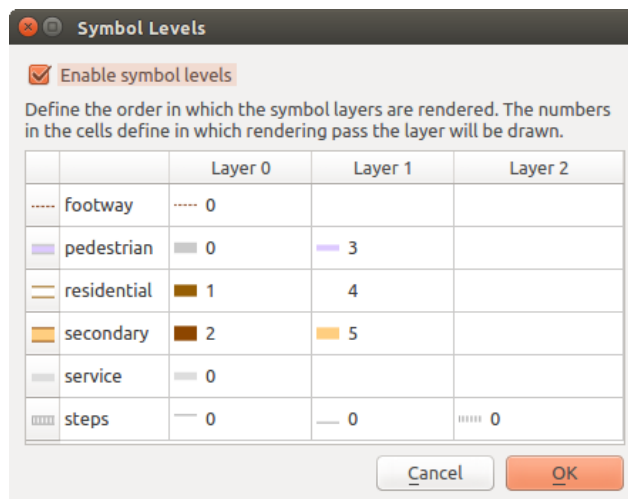


Figure 12.25: Symbol levels dialog

Nota: If symbols levels are deactivated, the complete symbols will be drawn according to their respective features order. Overlapping symbols will simply obfuscate to other below. Besides, similar symbols won't "merge" with each other.

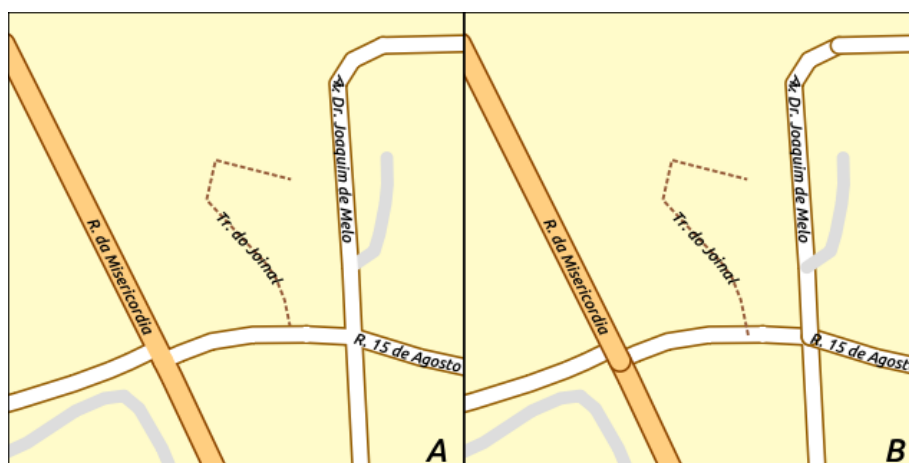



Figure 12.26: Symbol levels activated (A) and deactivated (B) difference

Efectos de dibujo

In order to improve layer rendering and avoid (or at least reduce) the resort to other software for final rendering of maps, QGIS provides another powerful functionality: the *Draw Effects* options, which adds paint effects for customizing the visualization of vector layers.

The option is available in the *Layer Properties* → *Style* dialog, under the *Layer rendering* group (applying to the whole layer) or in *symbol layer properties* (applying to corresponding features). You can combine both usage.

Paint effects can be activated by checking the *Draw effects* option and clicking the  *Customize effects* button, that will open the *Effect Properties* Dialog (see [figure_effects_1](#)). The following effect types, with custom options are available:

- **Source:** Draws the feature's original style according to the configuration of the layer's properties. The transparency of its style can be adjusted.

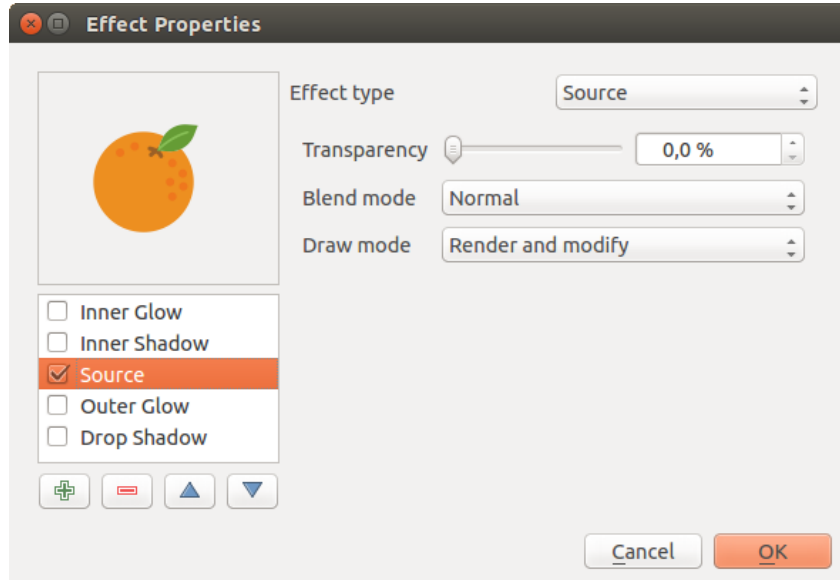


Figure 12.27: Draw Effects: Source dialog

- **Blur:** Adds a blur effect on the vector layer. The options that someone can change are the *Blur type* (*Stack* or *Gaussian blur*), the strength and transparency of the blur effect.

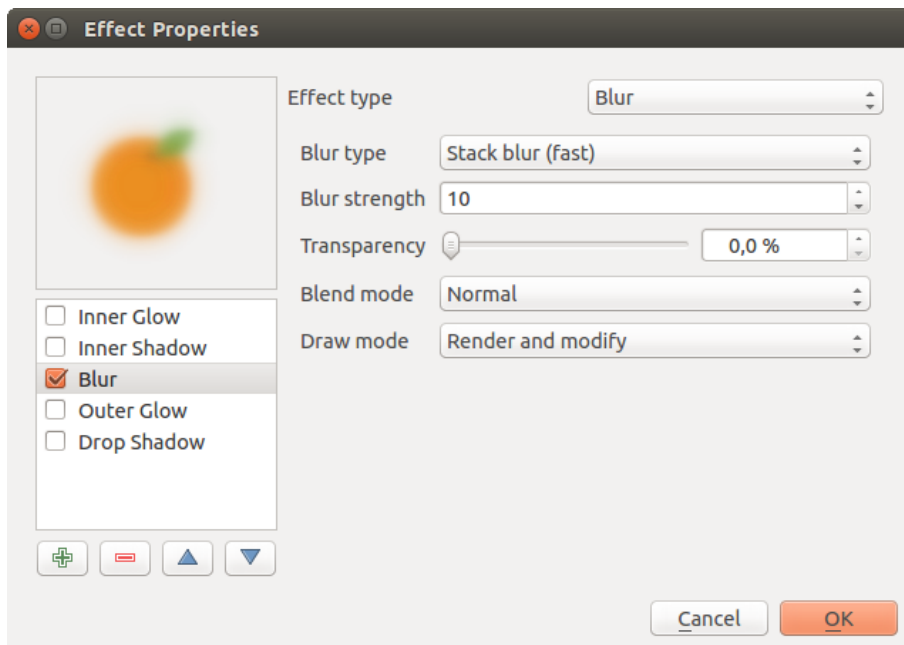



Figure 12.28: Draw Effects: Blur dialog

- **Colorize:** This effect can be used to make a version of the style using one single hue. The base will always be a grayscale version of the symbol and you can use the  *Grayscale* to select how to create it (options are: 'lightness', 'luminosity' and 'average'). If *Colorize* is selected, it will be possible to mix another

color and choose how strong it should be. You can also control the *Brightness*, *contrast* and *saturation* levels of the resulting symbol.

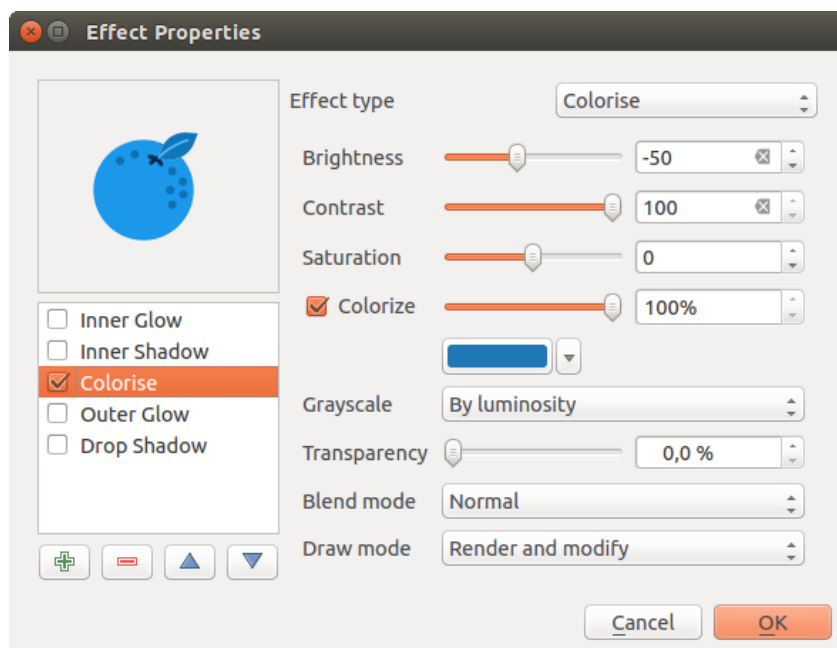


Figure 12.29: Draw Effects: Colorize dialog

- **Drop Shadow:** Using this effect adds a shadow on the feature, which looks like adding an extra dimension. This effect can be customized by changing the *offset* degrees and radius, determining where the shadow shifts towards to and the proximity to the source object. *Drop Shadow* also has the option to change the blur radius, the transparency and the color of the effect.

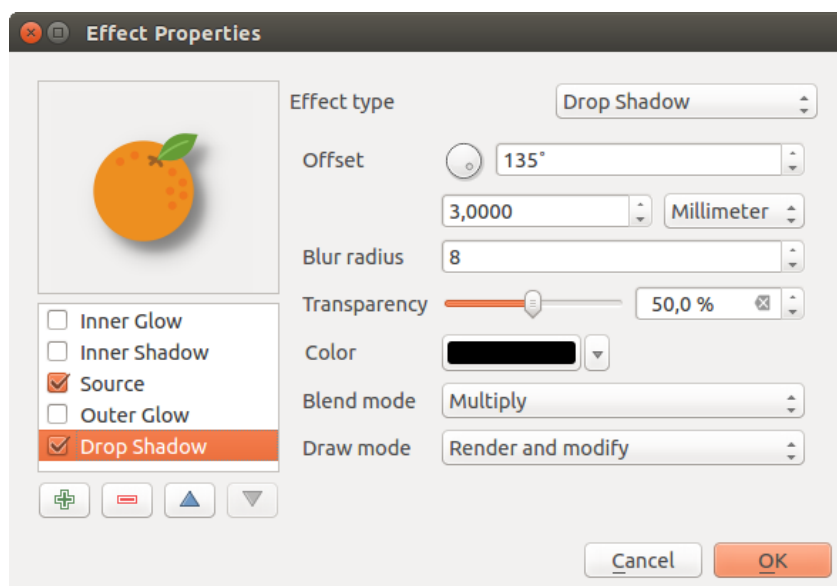


Figure 12.30: Draw Effects: Drop Shadow dialog

- **Inner Shadow:** This effect is similar to the *Drop Shadow* effect, but it adds the shadow effect on the inside of the edges of the feature. The available options for customization are the same as the *Drop Shadow* effect.
- **Inner Glow:** Adds a glow effect inside the feature. This effect can be customized by adjusting the *spread* (width) of the glow, or the *Blur radius*. The latter specifies the proximity from the edge of the feature where

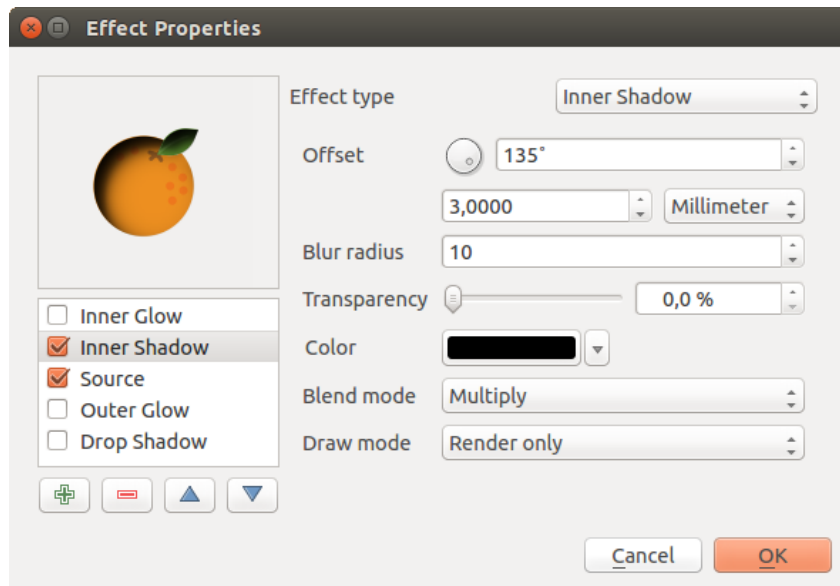


Figure 12.31: Draw Effects: Inner Shadow dialog

you want any blurring to happen. Additionally, there are options to customize the color of the glow, with a single color or a color ramp.

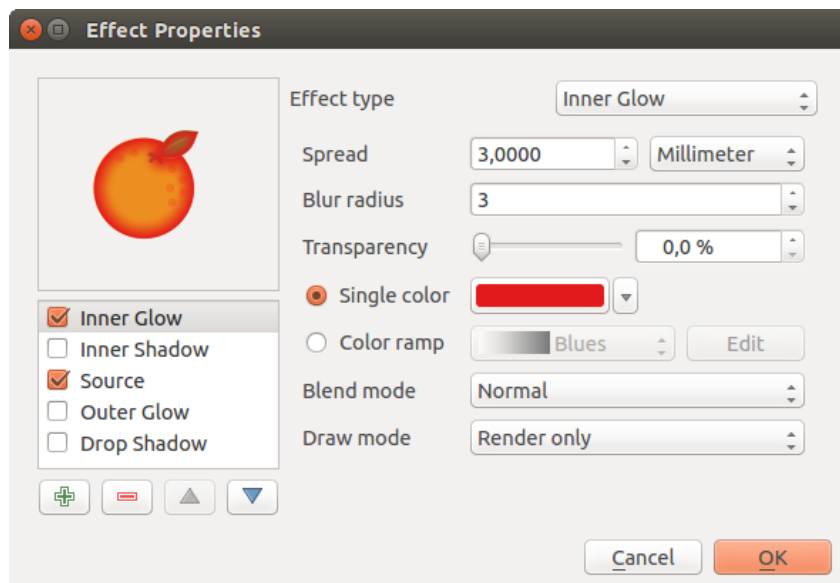


Figure 12.32: Draw Effects: Inner Glow dialog

- **Outer Glow:** This effect is similar to the *Inner Glow* effect, but it adds the glow effect on the outside of the edges of the feature. The available options for customization are the same as the *Inner Glow* effect.
- **Transform:** Adds the possibility of transforming the shape of the symbol. The first options available for customization are the *Reflect horizontal* and *Reflect vertical*, which actually create a reflection on the horizontal and/or vertical axes. The 4 other options are:
 - *Shear*: slants the feature along the x and/or y axis
 - *Scale*: enlarges or minimizes the feature along the x and/or y axis by the given percentage
 - *Rotation*: turns the feature around its center point
 - and *Translate* changes the position of the item based on a distance given on the x and/or the y axis.

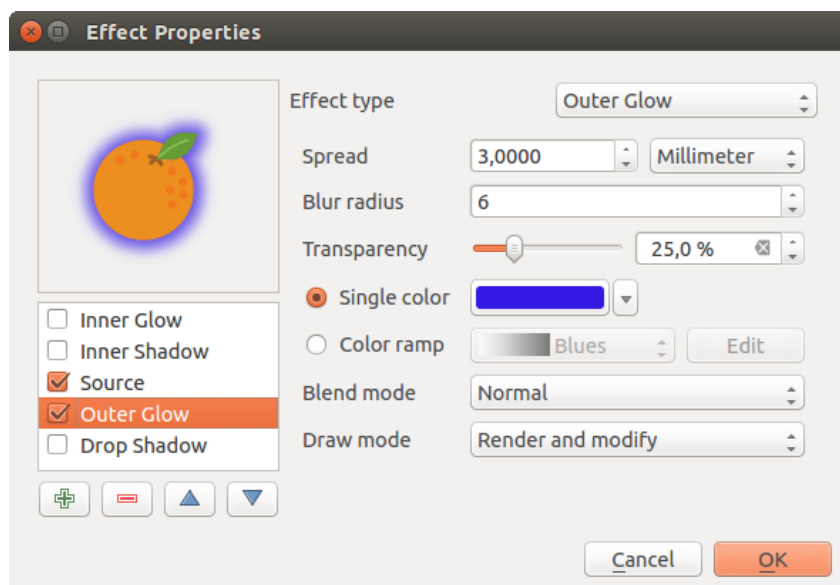


Figure 12.33: Draw Effects: Outer Glow dialog

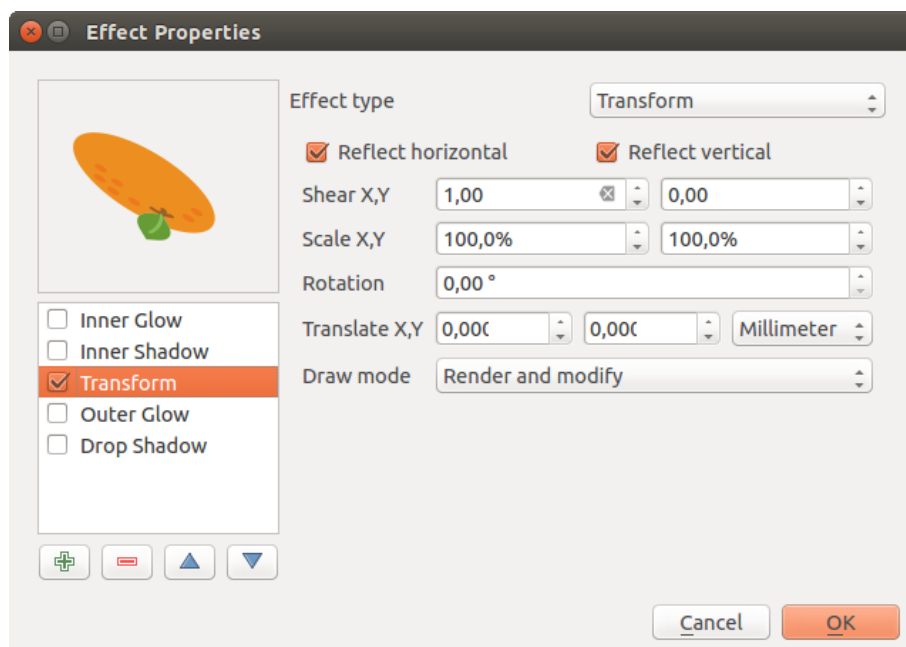









Figure 12.34: Draw Effects: Transform dialog

There are some common options available for all draw effect types. *Transparency* and *Blend mode* options work similar to the ones described in *Reproduccion de Capas* and can be used in all draw effects except for the transform one.


One or more draw effects can be used at the same time. You activate/deactivate an effect using its checkbox in the effects list. You can change the selected effect type by using the  *Effect type* option. You can reorder the effects using  Move up and  Move down buttons, and also add/remove effects using the  Add effect and  Remove effect buttons.

There is also a  *Draw mode* option available for every draw effect, and you can choose whether to render and/or to modify the symbol. Effects render from top to bottom. 'Render only' mode means that the effect will be visible while the 'Modify only' mode means that the effect will not be visible but the changes that it applies will be passed to the next effect (the one immediately below). The 'Render and Modify' mode will make the effect visible and pass any changes to the next effect. If the effect is in the top of the effects list or if the immediately above effect is not in modify mode, then it will use the original source symbol from the layers properties (similar to source).

12.3.3 Labels Menu


The  Labels core application provides smart labeling for vector point, line and polygon layers, and only requires a few parameters. This application also supports on-the-fly transformed layers. The following menus are used to configure the labeling of vector layers:

- Text
- Formatting
- Buffer
- Antecedentes
- Shadow
- Ubicación
- Representación

To label a layer start QGIS and load a vector layer. Activate the layer in the legend and click on the  Layer Labeling Options icon in the QGIS toolbar menu or activate the *Labels* tab in the layer properties dialog.

The first step is to choose the labeling method from the drop-down list. There are four options available:

- **Sin etiquetas**
- **Mostrar etiquetas para esta capa**
- *Rule-based labeling*
- and **Discourage other labels from covering features in this layer:** allows to set a layer as just an obstacle for other layer's labels without rendering any labels of its own.

Select the **Show labels for this layer** option and then select an attribute column to use for labeling from the **Label with** drop-down list. Click  if you want to define labels based on expressions - See *Define labels based on expressions*.

The following steps describe simple labeling without using the *Data defined override* functions, which are situated next to the drop-down menus - see *Using data-defined override for labeling* for an use-case.

Menú de texto

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 *Modos de Mezcla* to create effects known from graphics programs.

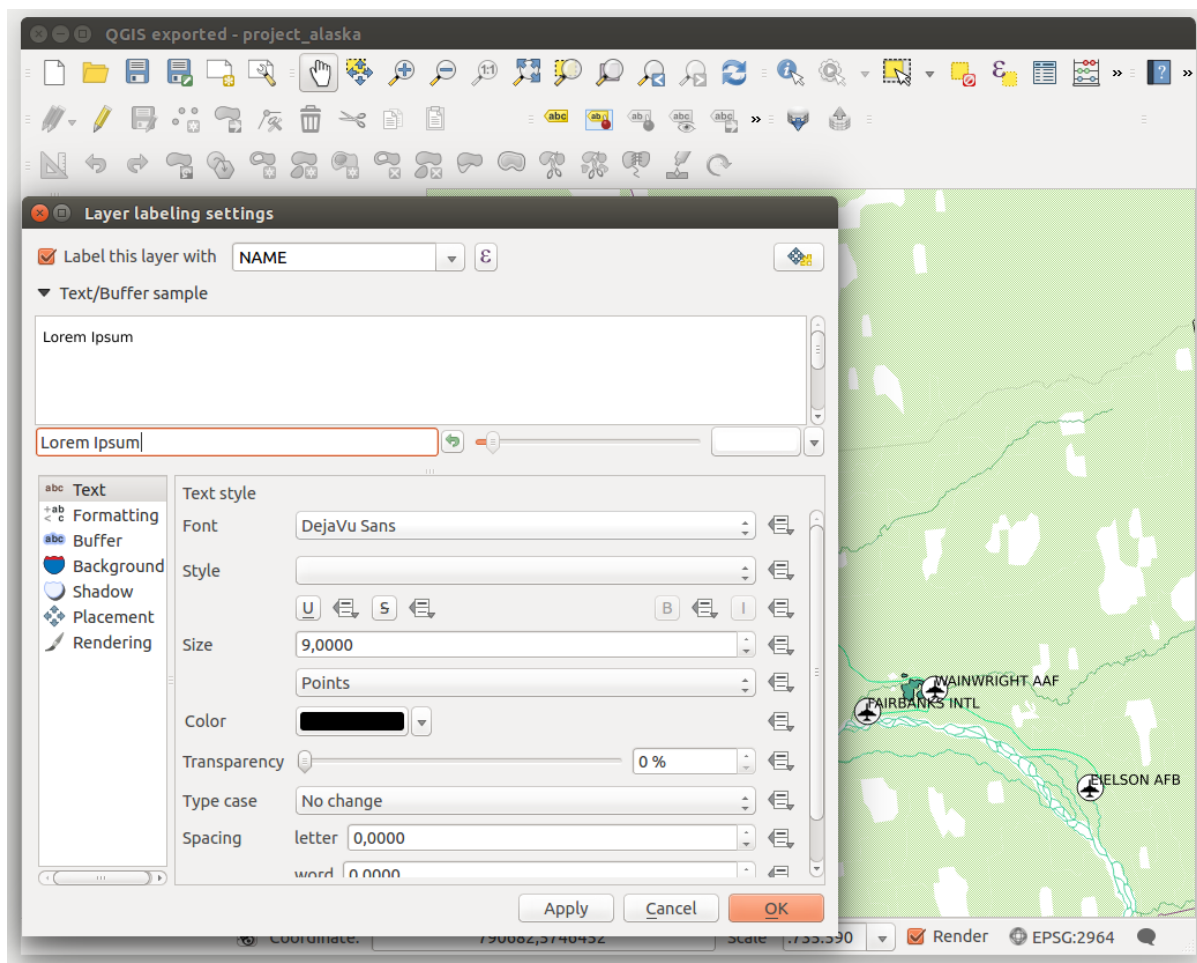


Figure 12.35: Smart labeling of vector point layers

Menú Formateo

In the *Formatting* menu, you can define a character for a line break in the labels with the ‘Wrap on character’ function. You can format the *Line Height* and the alignment. For the latter typical values are available plus *Follow label placement*. When set to this mode, text alignment for labels will be dependent on the final placement of the label relative to the point. E.g., if the label is placed to the left of the point then the label will be right aligned, and if it is placed to the right of the point then the label will be left aligned.

For line vector layers you can include line directions symbols. There are options specifying the type of symbol and the symbol placement.

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.

Menú Área de Influencia

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. 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.

Menú Fondo

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 *Modos de Mezcla*).

Menú Sombra

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.

Menú Ubicación

Choose the *Placement* menu for configuring label placement and labeling priority. Note that the placement options differ according to the type of vector layer, namely point, line or polygon.

Ubicación para capas punto

With the *Cartographic* placement mode, point labels are generated with best visual relationship with the point feature, following ideal cartographic placement rules. Labels can be placed at a set *Distance* either from the point feature itself or from the bounds of the symbol used to represent the feature. The latter option is especially useful when the symbol size isn't fixed, e.g. if it's set by a data defined size or when using different symbols in a categorized renderer.

By default, placements are prioritised in the following order:

1. arriba derecha
2. arriba izquierda
3. abajo derecha
4. abajo izquierda
5. al medio derecha
6. al medio izquierda
7. arriba, ligeramente derecha
8. abajo, ligeramente izquierda

Placement priority can however be customized or set for an individual feature using a data defined list of prioritised positions. This also allows only certain placements to be used, so e.g. for coastal features you can prevent labels being placed over the land.

The *Around point* setting places the label in an equal radius (set in *Distance*) circle around the feature. The placement of the label can even be constrained using the *Quadrant* option.

In the *Offset from point* placement, labels are placed at a fixed offset from the point feature. You can select the *Quadrant* in which to place your label. You are also able to set the X and Y offset distances between the points and their labels and can alter the angle of the label placement with the *Rotation* setting. Thus, placement in a selected quadrant with a defined rotation is possible.

Ubicación para capas línea

Label options for line layers include *Parallel*, *Curved* or *Horizontal*. For the *Parallel* and *Curved* options, you can set the position to *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 label position. For *Parallel* and *curved* placement 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](#)).

For all three placement options you can set up a minimum distance for repeating labels. The distance can be in mm or in map units.

Ubicación para capas polígono

You can choose one of the following options for placing labels in polygons: *Offset from centroid*, *Horizontal (slow)*, *Around centroid*, *Free* and *Using perimeter*.

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 within a specific quadrant, and define offset and rotation. The *Around centroid* setting places the label at a specified distance around the centroid. 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. You can specify the distance between the label and the polygon outline, as well as the repeat interval for the label.

In the *priority* section you can define the priority with which labels are rendered for all three vector layer types (point, line, polygon). This placement option interact with labels of the other vector layers in the map canvas. If there are labels from different layers in the same location, the label with the higher priority will be displayed and the others will be left out.

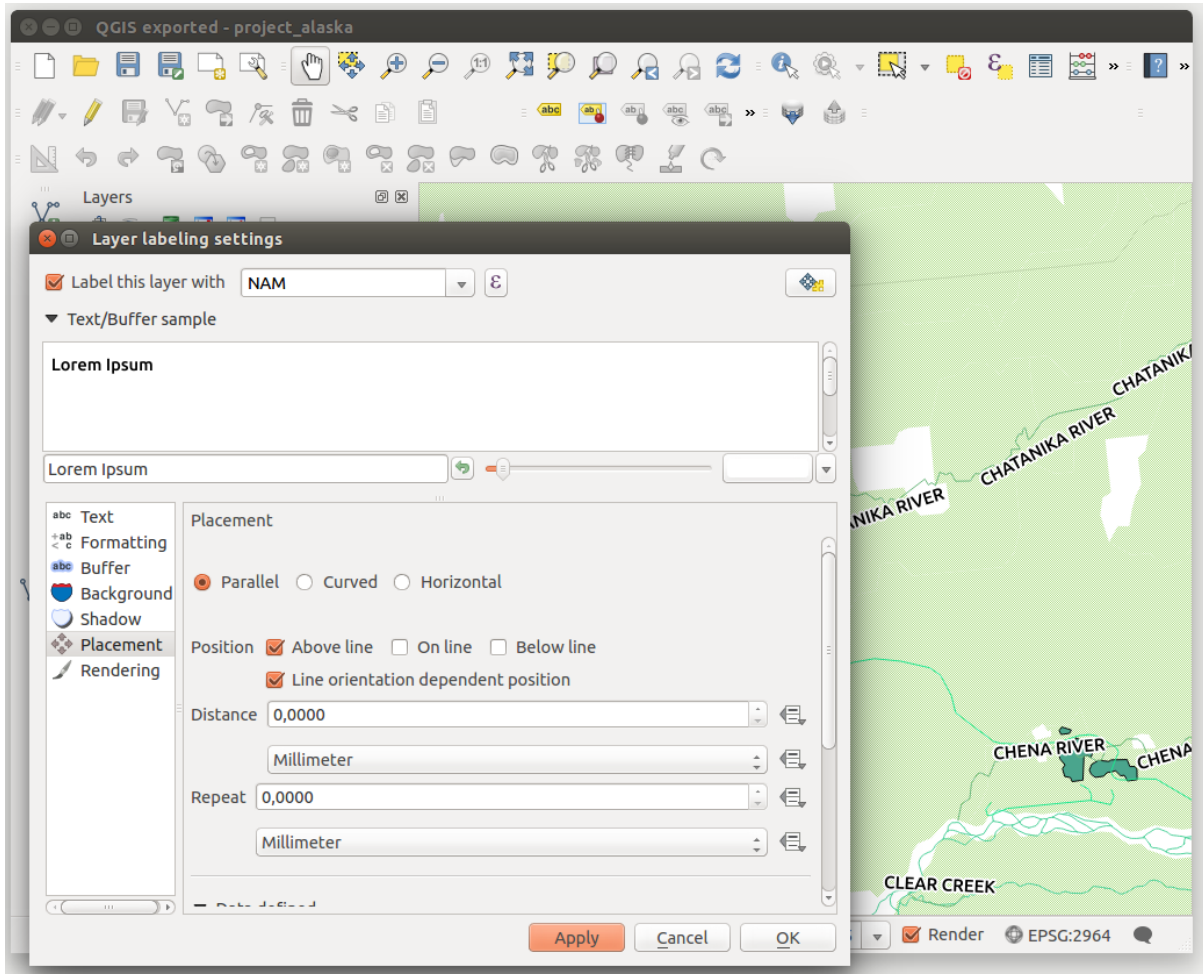


Figure 12.36: Smart labeling of vector line layers

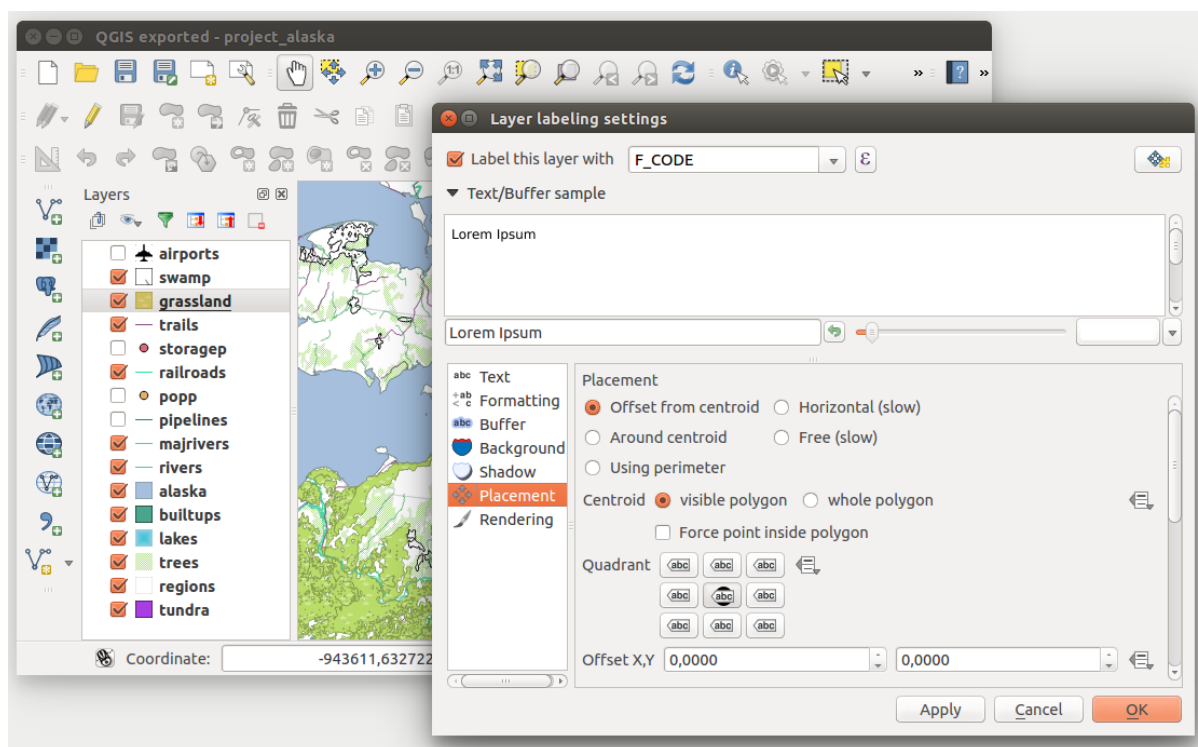


Figure 12.37: Smart labeling of vector polygon layers

Menú representación

In the *Rendering* menu, you can tune when the labels can be rendered and their interaction with other labels and features.

Under *Label options*, you find the *scale-based* and the *Pixel size-based* visibility settings.

The *Label z-index* determines the order in which labels are rendered, as well in relation with other feature labels in the layer (using data-defined override expression), as with labels from other layers. Labels with a higher z-index are rendered on top of labels (from any layer) with lower z-index.

Additionally, the logic has been tweaked so that if 2 labels have matching z-indexes, then:

- if they are from the same layer, the smaller label will be drawn above the larger label
- if they are from different layers, the labels will be drawn in the same order as their layers themselves (ie respecting the order set in the map legend).


Note that this setting doesn't make labels to be drawn below the features from other layers, it just controls the order in which labels are drawn on top of all the layer's features.


While rendering labels and in order to display readable labels, QGIS automatically evaluates the position of the labels and can hide some of them in case of collision. You can however choose to *Show all labels for this layer (including colliding labels)* in order to manually fix their placement.

With data-defined expressions in *Show label* and *Always Show* you can fine tune which labels should be rendered.

Under *Feature options*, you can choose to *label every part of a multi-part feature* and *limit the number of features to be labeled*. Both line and polygon layers offer the option to set a minimum size for the features to be labeled, using *Suppress labeling of features smaller than*. For polygon features, you can also filter the labels to show according to whether they completely fit within the feature or not. For line features, you can choose to *Merge connected lines to avoid duplicate labels*, rendering a quite airy map in conjunction with the *Distance* or *Repeat* options in Placement tab.

From the *Obstacles* frame, you can manage the covering relation between labels and features. Activate the



Discourage labels from covering features option to decide whether features of the layer should act as obstacles for any label (including labels from other features in the same layer). An obstacle is a feature QGIS tries as far as possible to not place labels over. Instead of the whole layer, you can define a subset of features to use as obstacles, using the  data-defined override control next to the option.

The  priority control slider for obstacles allows you to make labels prefer to overlap features from certain layers rather than others. A **Low weight** obstacle priority means that features of the layer are less considered as obstacles and thus more likely to be covered by labels. This priority can also be data-defined, so that within the same layer, certain features are more likely to be covered than others.

For polygon layers, you can choose the type of obstacle features could be by minimising the labels placement:

- **over the feature’s interior:** avoids placing labels over interior of polygon (prefers placing labels totally outside or just slightly inside polygon)
- or **over the feature’s boundary:** avoids placing labels over boundary of polygon (prefers placing labels outside or completely inside the polygon). It can be e.g. useful for regional boundary layers, where the features cover an entire area. In this case it’s impossible to avoid placing labels within these features, and it looks much better to avoid placing them over the boundaries between features.

Define labels based on expressions

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.

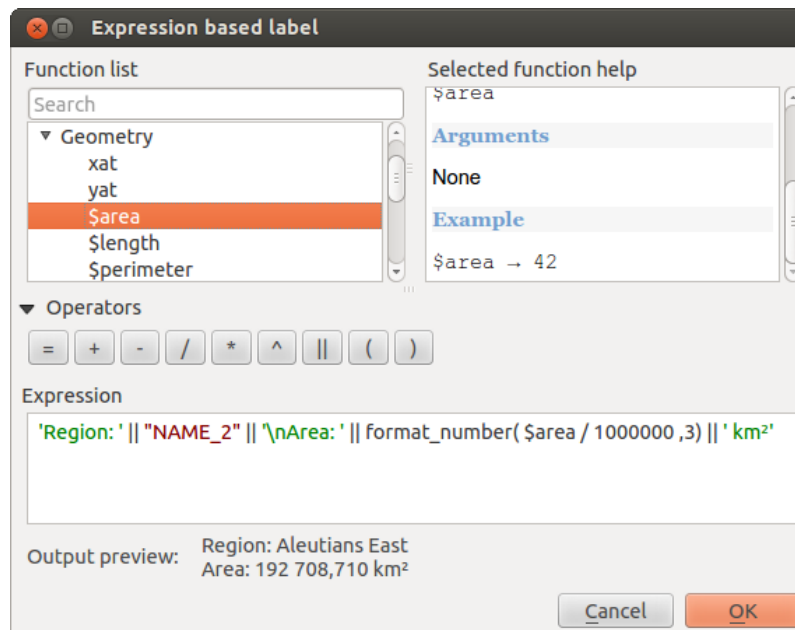


Figure 12.38: Using expressions for labeling

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 function such as `concat`, `+` or `||`. Be aware that in some situations (null or numeric value involved) not all of these tools will fit your need
- strings are written in ‘single quotes’
- fields are written in “double quotes” or without any quote.

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' with other texts
'My name is ' + "name" + 'and I live in ' + "place"
'My name is ' || "name" || 'and I live in ' || "place"
concat('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 other texts
# combining different concatenation functions
concat('My name is ', name, ' and I live in ' || place)

-> My name is John Smith and I live in Paris
-> My name is John Smith      # if the field 'place' is NULL

# multi-line label based on two fields 'name' and 'place' with a descriptive text
concat('My name is ', "name", '\n', 'I live in ' , "place")
-> My name is John Smith
    I live in Paris

# label based on a field and the $area function
# to show the place name and its rounded area size in a converted unit.
'The area of ' || "place" || ' has a size of ' || round($area/10000) || ' ha'


-> The area of Paris has a size of 10500 ha





# create a CASE ELSE condition. If the population value in field
# population is <= 50000 it is a town, otherwise a city.
concat('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 [Expresiones](#) 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 into a lake.
5. Set editable the layer using the  Toggle Editing button.
6. 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.

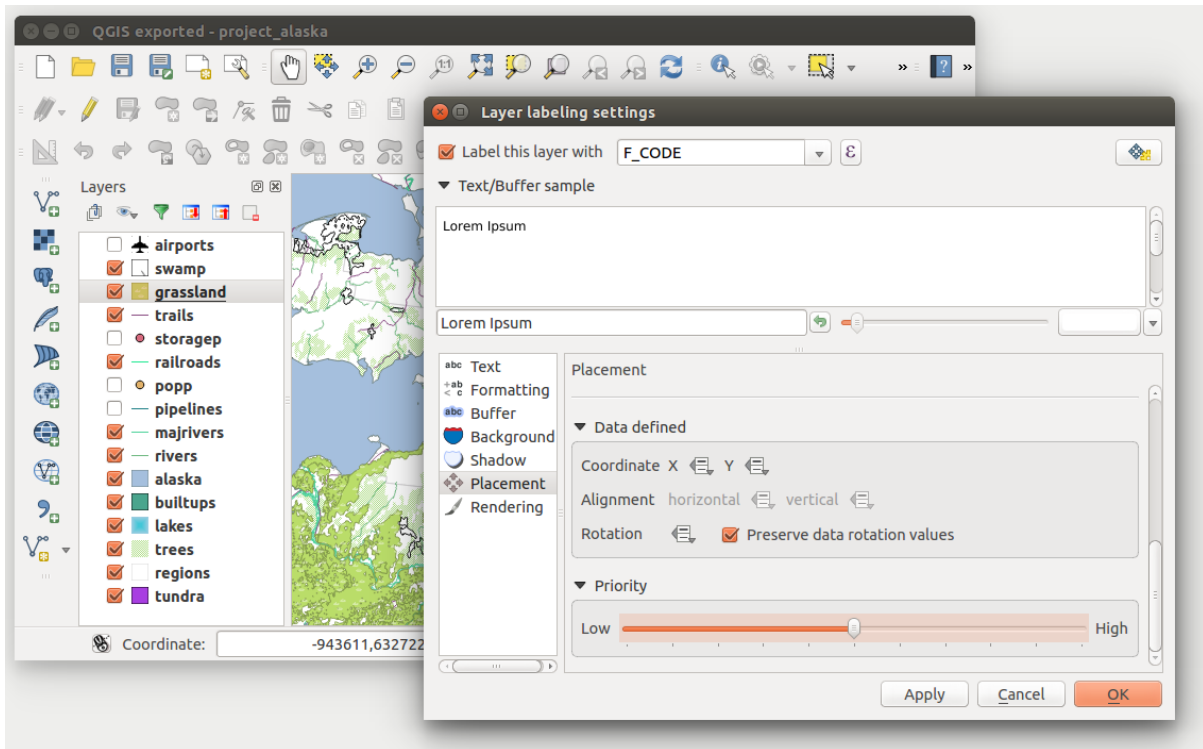


Figure 12.39: Labeling of vector polygon layers with data-defined override

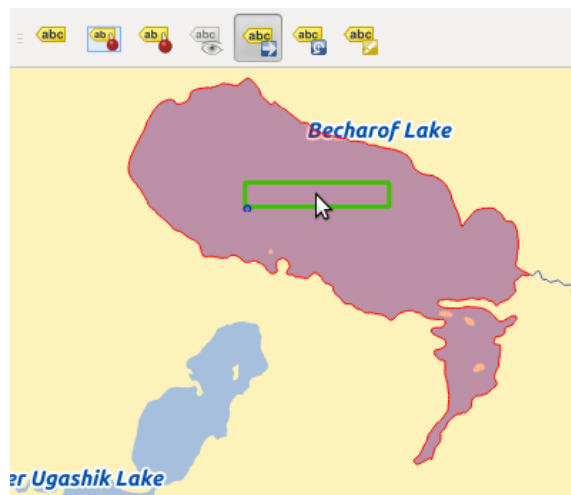


Figure 12.40: Mover etiquetas

Etiquetado basado en reglas

With Rule-based labeling multiple label configurations can be defined and applied selectively on the base of expression filters, as in *Rule-based rendering*.

Rules can be set selecting the corresponding option at the top of the Labels panel (see [figure_labels_7](#)).

To create a rule, activate an existing row by double-clicking on it, or click on '+' and click on the new rule. Within the panel you can set the filter expression and the related label configurations.

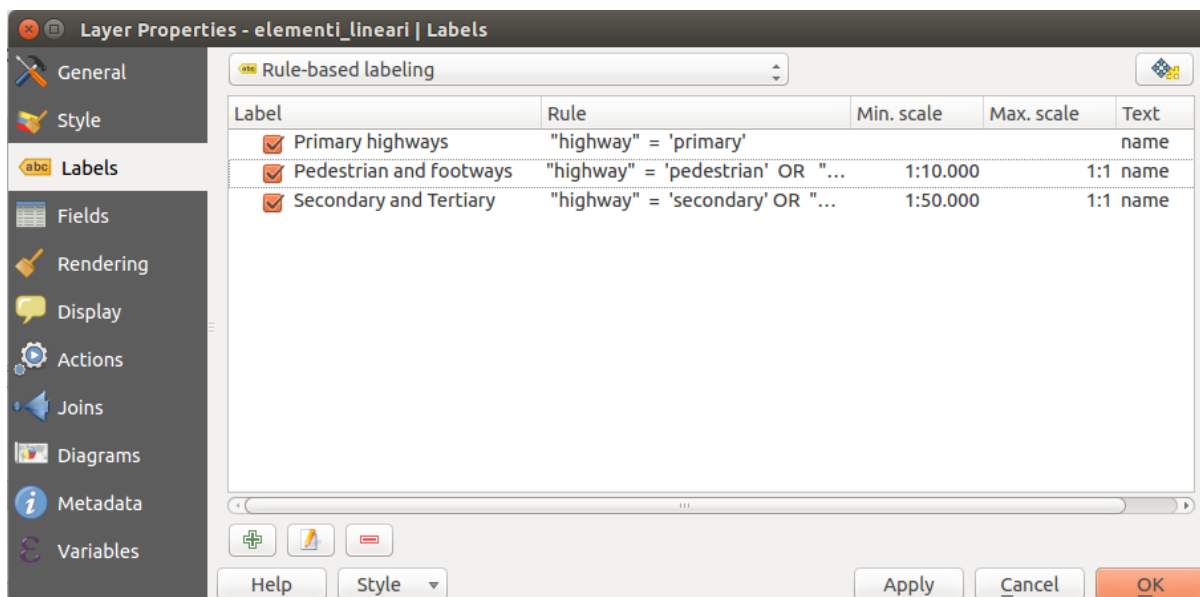


Figure 12.41: Rule based labeling panel

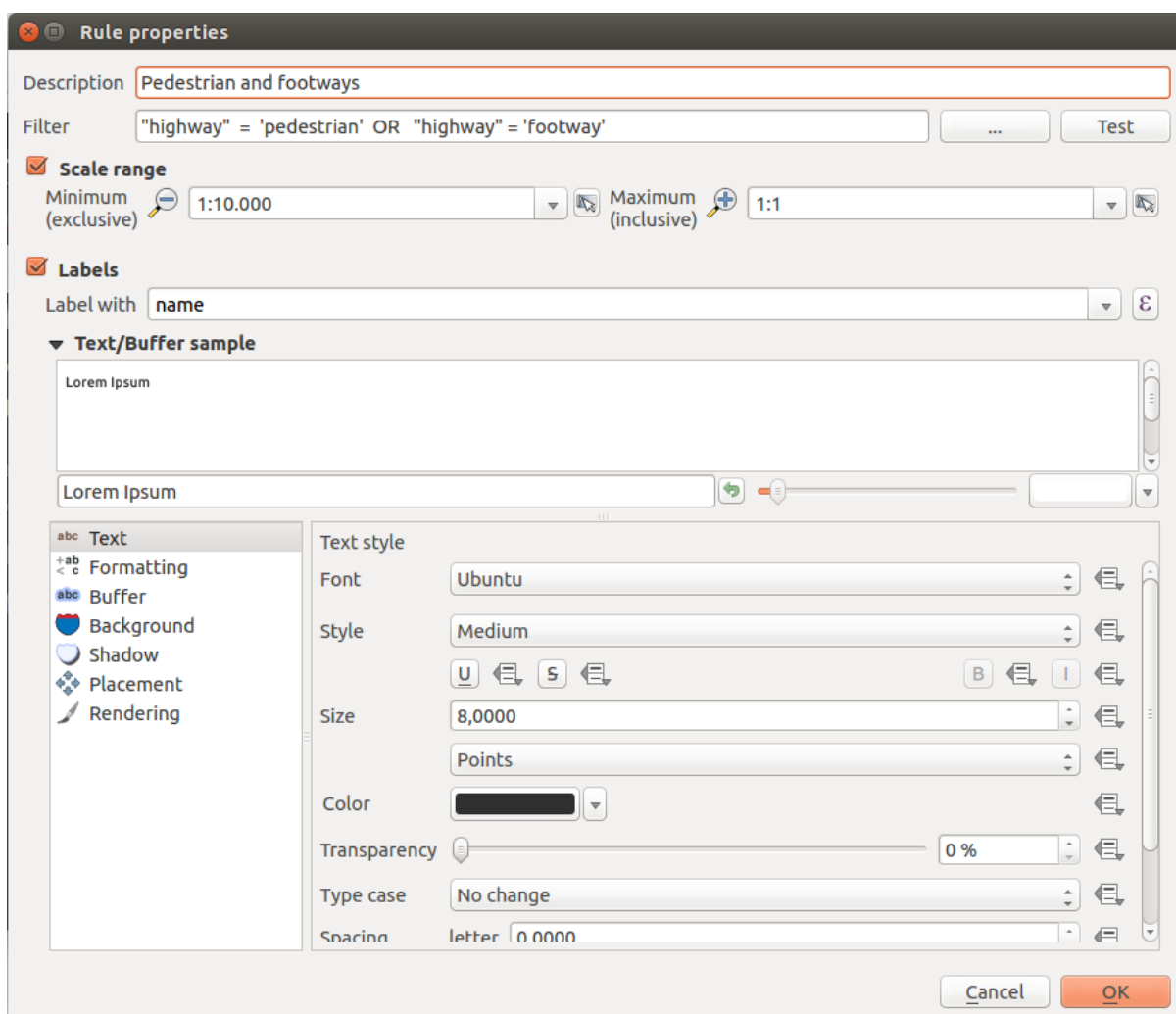





Figure 12.42: Configuración de reglas

12.3.4 Menú de 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*.

Edit Widget

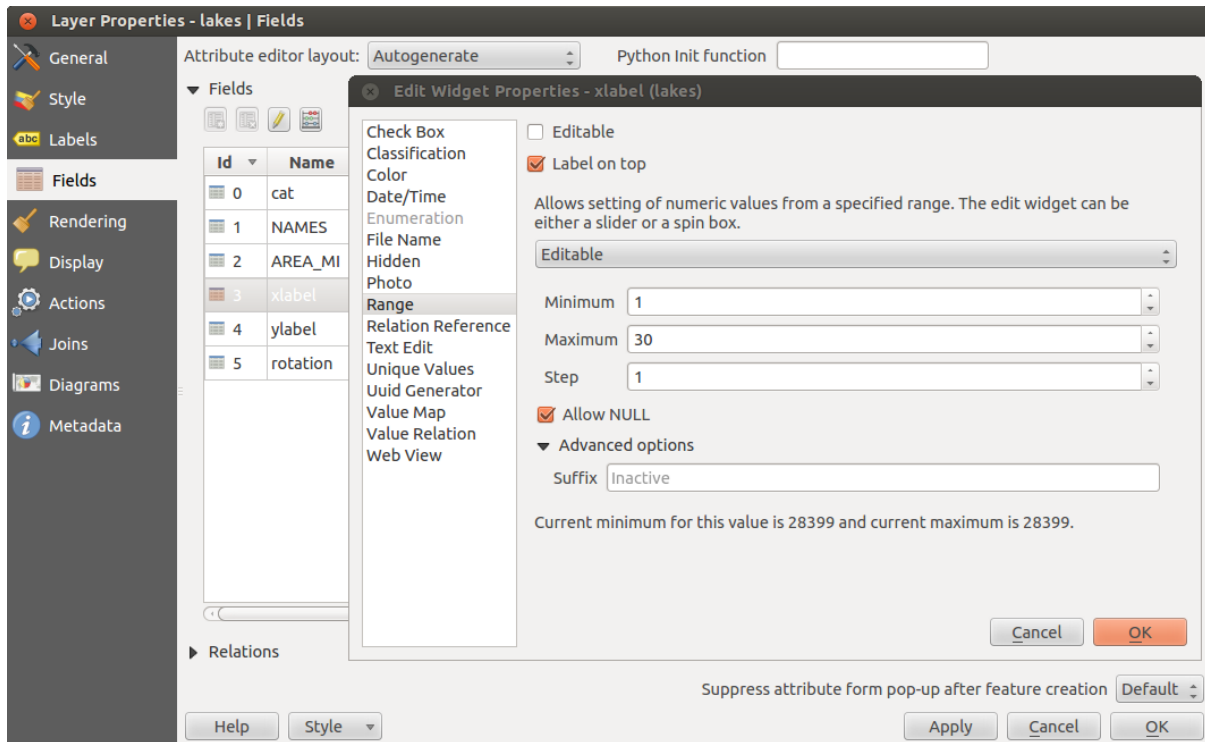


Figure 12.43: Dialog to select an edit widget for an attribute column

Within the *Fields* menu, you also find an **edit widget** column. This column can be used to define values or a range of values that are allowed to be added to the specific attribute table column. If you click on the **[edit widget]** button, a dialog opens, where you can define different widgets. These widgets are:

- **Checkbox:** Displays a checkbox, and you can define what attribute is added to the column when the checkbox is activated or not.
- **Classification:** Displays a combo box with the values used for classification, if you have chosen 'unique value' as legend type in the *Style* menu of the properties dialog.
- **Color:** Displays a color button allowing user to choose a color from the color dialog window.
- **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.
- **Enumeration:** Opens a combo box with values that can be used within the columns type. This is currently only supported by the PostgreSQL provider.
- **File name:** Simplifies the selection by adding a file chooser dialog.
- **Hidden:** A hidden attribute column is invisible. The user is not able to see its contents.
- **Photo:** Field contains a filename for a picture. The width and height of the field can be defined.
- **Range:** Allows you to set numeric values from a specific range. The edit widget can be either a slider or a spin box.
- **Relation Reference:** This widget lets you embed the feature form of the referenced layer on the feature form of the actual layer. See *Creando relaciones uno a muchos*.



- **Text edit** (default): This opens a text edit field that allows simple text or multiple lines to be used. If you choose multiple lines you can also choose html content.
- **Unique values**: You can select one of the values already used in the attribute table. If 'Editable' is activated, a line edit is shown with autocompletion support, otherwise a combo box is used.
- **UUID Generator**: Generates a read-only UUID (Universally Unique Identifiers) field, if empty.
- **Value map**: A combo box with predefined items. The value is stored in the attribute, the description is shown in the combo box. You can define values manually or load them from a layer or a CSV file.
- **Value Relation**: Offers values from a related table in a combobox. You can select layer, key column and value column. Several options are available to change the standard behaviours: allow null value, order by value, allow multiple selections and use of autocompleter. The forms will display either a drop-down list or a line edit field when completer checkbox is enabled.
- **Webview**: Field contains a URL. The width and height of the field is variable.

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>

Truco: Relative Path in widgets

If the path which is selected with the file browser is located in the same directory as the .qgs project file or below, paths are converted to relative paths. This increases portability of a qgs project with multimedia information attached. This is enabled only for File Name, Photo and Web View at this moment.

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. The form code can be specified in three different ways:

- load from the environment (for example in `startup.py` or from a plugin)
- load from an external file, a file chooser will appear in that case to allow you to select a Python file from your filesystem
- load from inline code, a Python editor will appear where you can directly type your form code

In all cases you must enter the name of the function that will be called (*open* in the example below).

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: *open*

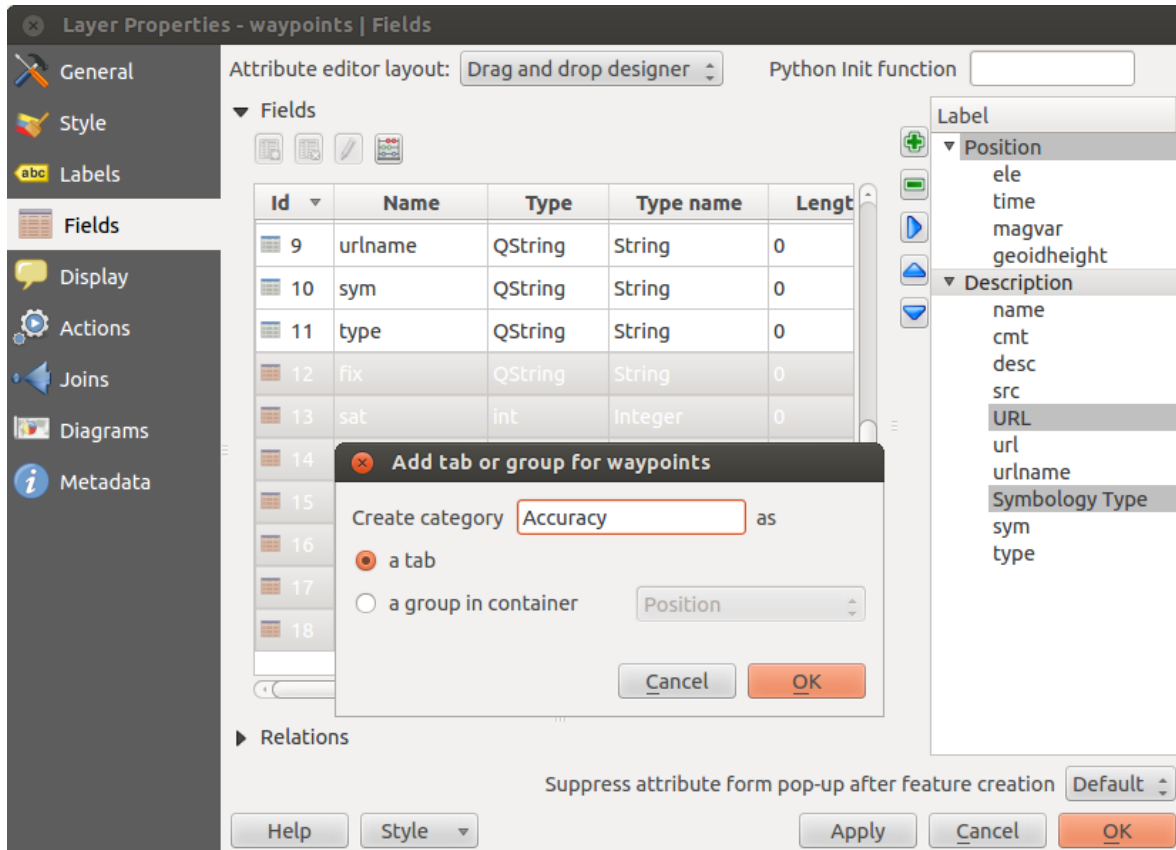


Figure 12.44: Dialog to create categories with the **Attribute editor layout**

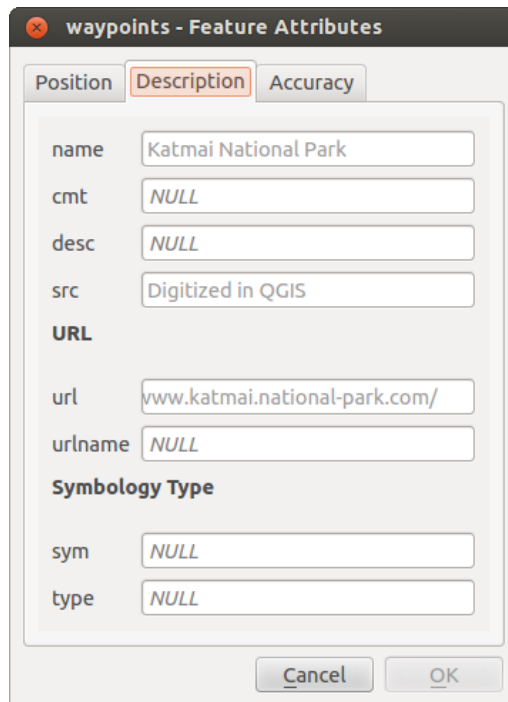





Figure 12.45: Resulting built-in form with tabs and named groups

12.3.5 Menú Uniones

 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](#)).

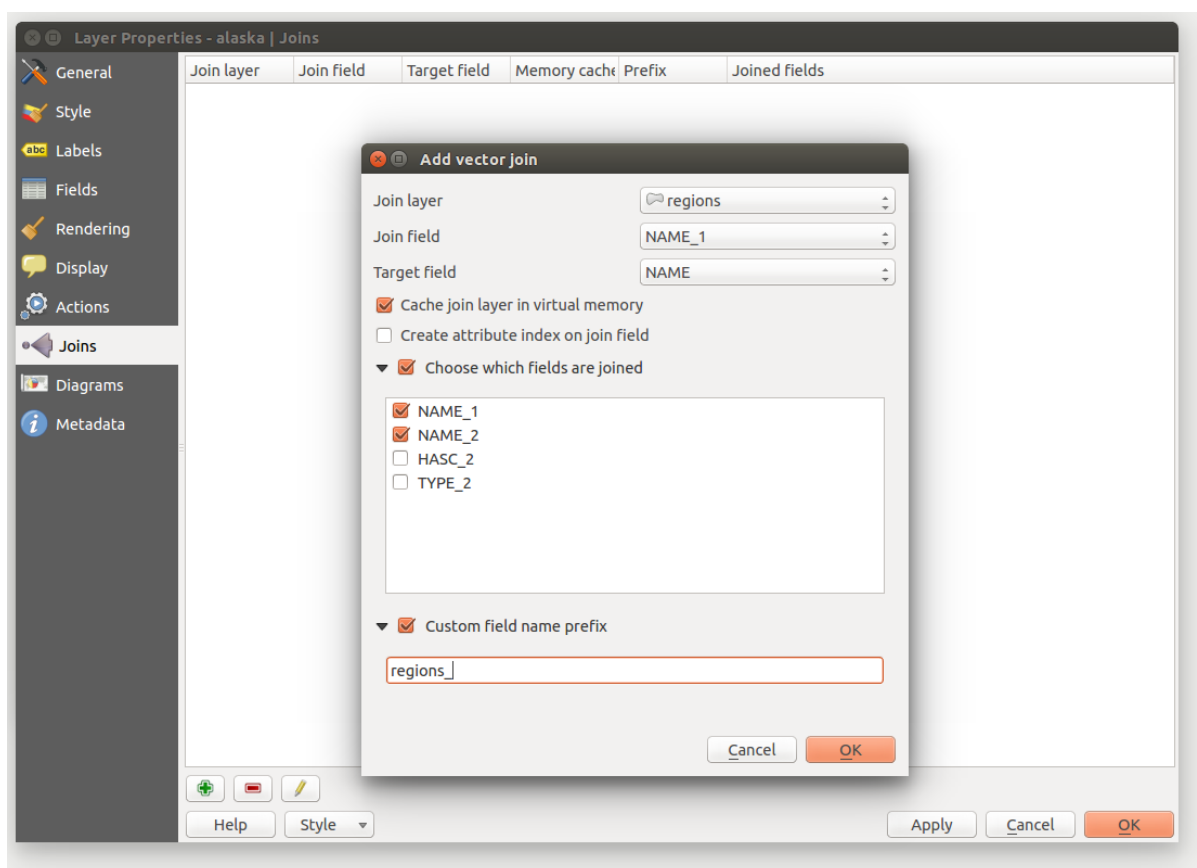






Figure 12.46: Join an attribute table to an existing vector layer

Additionally, the add vector join dialog allows you to:

-  *Cachear capa de unión en memoria virtual*
-  *Create attribute index on the join field*
-  *Choose which fields are joined*
- Create a  *Custom field name prefix*

12.3.6 Menú 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**, a circular statistical graphic divided into slices to illustrate numerical proportion. The arc length of each slice is proportional to the quantity it represents,
- **text diagrams**, a horizontally divided circle showing statistics values inside
- and **histograms**.

For each type of diagram, the menu is divided into five tabs:

Atributos

Attributes defines which variables to display in the diagram. Use  button to select the desired fields into the 'Assigned Attributes' panel. Generated attributes with *Expresiones* can also be used.

You can move up and down any row with click and drag, sorting how attributes are displayed. You can also change the label in the 'Legend' column or the attribute color by double-clicking the item.

This label is the default text displayed in the legend of the print composer or of the layer tree.

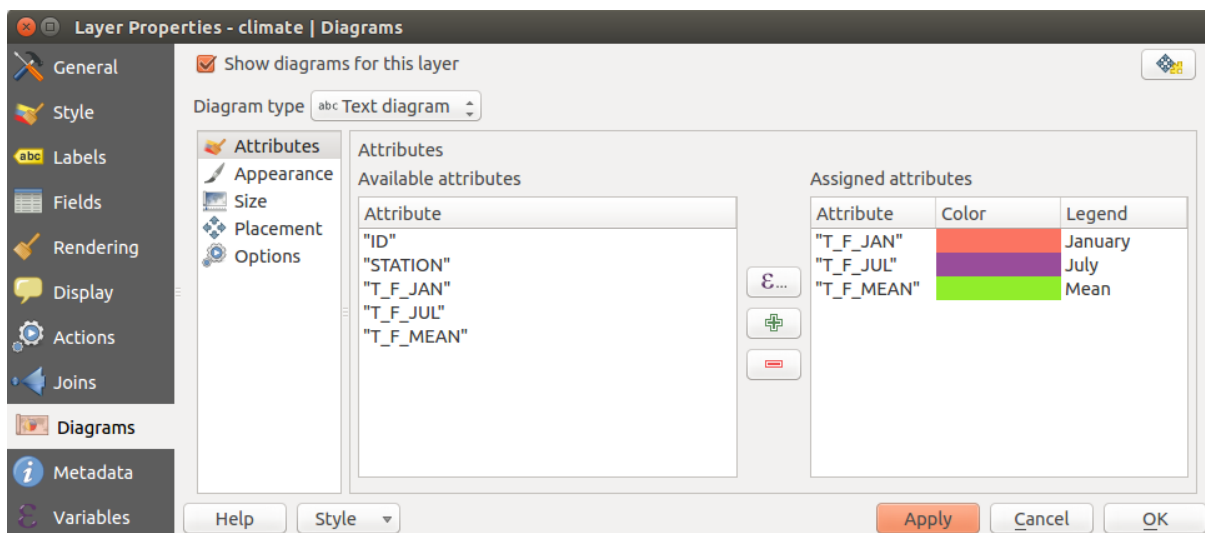


Figure 12.47: Vector properties dialog with diagram menu

Apariencia

Appearance defines how the diagram looks like. It provides general settings that do not interfere with the statistic values such as:

- the graphic transparency, its outline width and color
- the width of the bar in case of histogram
- the circle background color in case of text diagram, and the font used for texts
- the orientation of the left line of the first slice represented in pie chart. Note that slices are displayed clockwise.

In this menu, you can also manage the diagram visibility:

- by removing diagrams that overlap others or *Show all diagrams* even if they overlap each other
- by setting the *scale visibility*

Tamaño

Size is the main tab to set how the selected statistics are represented. The diagram size units can be ‘Map Units’ or ‘Millimeters’. You can use :

- *Fixed size*, an unique size to represent the graphic of all the features, except when displaying histogram
- or *Scaled size*, based on an expression using layer attributes.

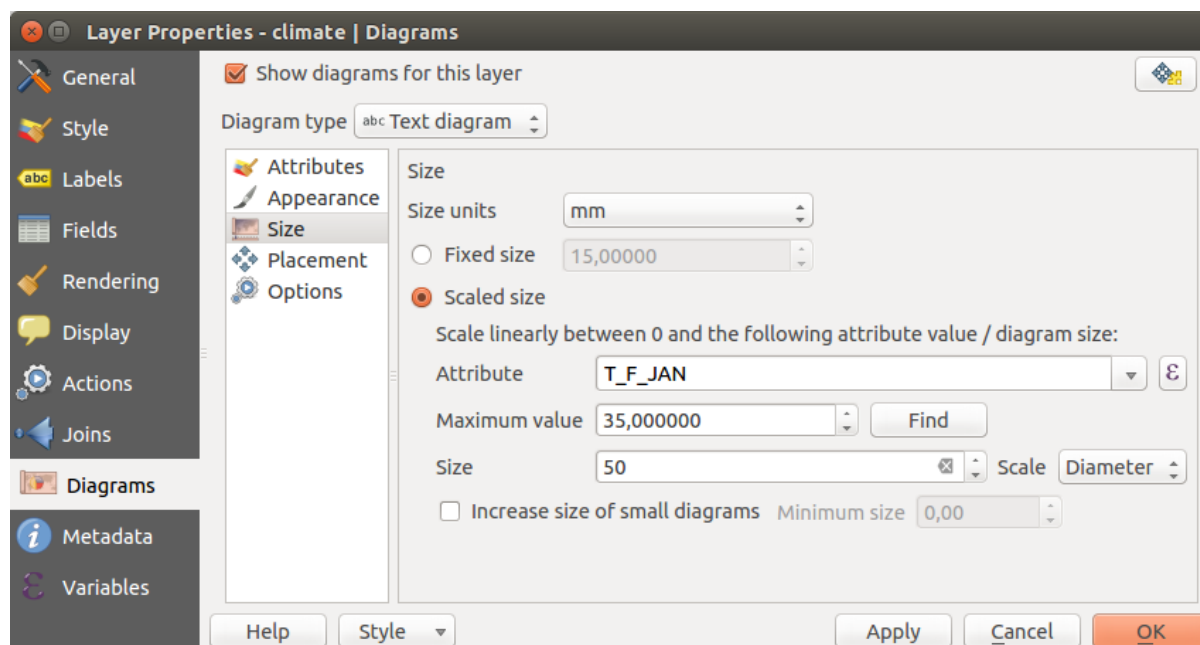


Figure 12.48: Vector properties dialog with diagram menu, Size tab

Ubicación

Placement helps to define diagram position. According to the layer geometry type, it offers different options for the placement:

- ‘Over the point’ or ‘Around the point’ for point geometry. The latter variable requires a radius to follow.
- ‘Over the line’ or ‘Around the line’ for line geometry. Like point feature, the last variable requires a distance to respect and user can specify the diagram placement relative to the feature (‘above’, ‘on’ and/or ‘below’ the line) It’s possible to select several options at once. In that case, QGIS will look for the optimal position of the diagram. Remember that here you can also use the line orientation for the position of the diagram.
- ‘Over the centroid’, ‘Around the centroid’ (with a distance set), ‘Perimeter’ and anywhere ‘Inside polygon’ are the options for polygon features.

The diagram can also be placed using feature data by filling the X and Y fields with an attribute of the feature.

The placement of the diagrams can interact with the labeling, so you can detect and solve position conflicts between diagrams and labels by setting the **Priority** slider or the **z-index** value.

Opciones




The *Options* tab has settings only in case of histogram. You can choose whether the bar orientation should be ‘Up’, ‘Down’, ‘Right’ and ‘Left’.

Truco: Cambiar de forma rápida entre diagramas

Given that almost all the settings above are common to the different types of diagram, when designing your diagram, you can easily change the diagram type and check which one is more appropriate to your data without any loss.

Estudio de Caso

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 *Datos de ejemplo*).

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`.
2. pulsar doble en la capa “climate” en la leyenda del mapa para abrir el diálogo de la :guilabel: “Propiedades de la capa”
3. Click on the *Diagrams* menu, activate *Show diagrams for this layer*, and from the *Diagram type*  combo box, select ‘Text diagram’.
4. In the *Appearance* tab, we choose a light blue as background color, and in the *Size* tab, we set a fixed size to 18 mm.
5. In the *Position* tab, placement could be set to ‘Around Point’.
6. In the diagram, we want to display the values of the three columns `T_F_JAN`, `T_F_JUL` and `T_F_MEAN`. So, in the *Attributes* tab first select `T_F_JAN` and click the  button, then repeat with `T_F_JUL` and finally `T_F_MEAN`.
7. Ahora pulse [**Aplicar**] para mostrar el diagrama en la ventana principal de QGIS.
8. You can adapt the chart size in the *Size* tab. Activate the *Scaled size* and set the size of the diagrams on the basis of the *maximum value* of an attribute and the *Size* option. 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_3](#) gives an idea of the result.
10. Finalmente pulse [**Aceptar**]

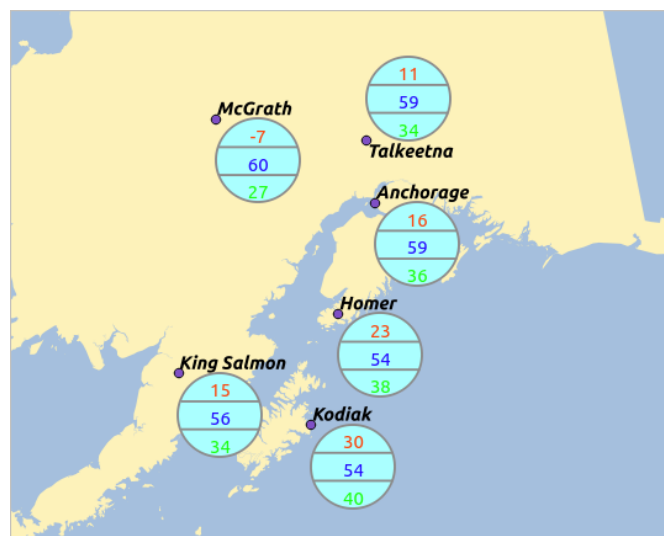


Figure 12.49: Gráfico de temperatura sobrepuesto en un mapa

Remember that in the *Position* tab, a *Data defined position* of the diagrams is possible. Here, you can use attributes to define the position of the diagram. You can also set a scale-dependent visibility in the *Appearance* tab.

The size and the attributes can also be an expression. Use the \mathcal{E} ... button to add an expression. See *Expresiones* chapter for more information and example.

12.3.7 Menú de Acciones



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.

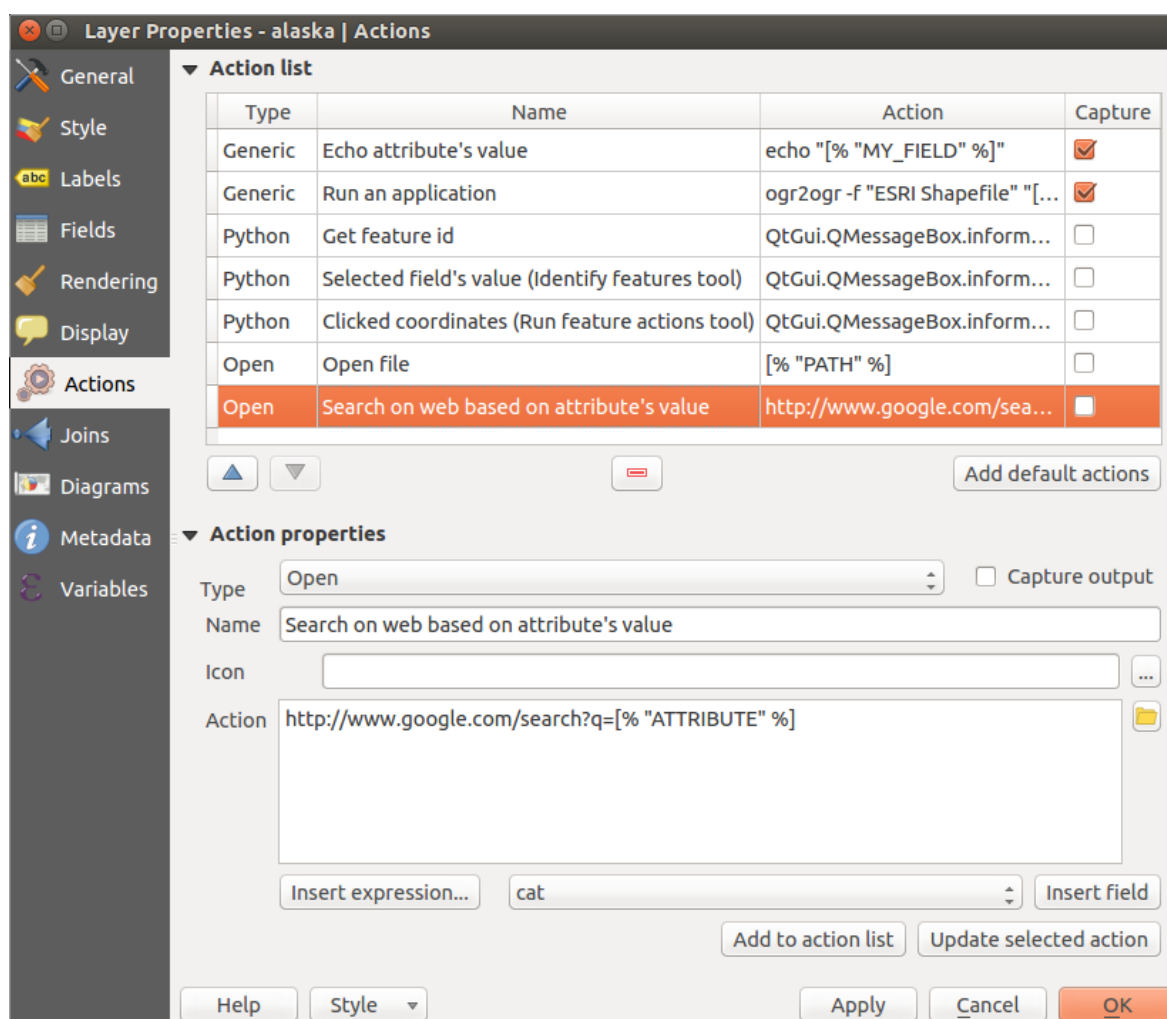


Figure 12.50: Overview action dialog with some sample actions

Actions are useful when you frequently want to run an external application or view a web page based on one or more values in your vector layer. They are divided into six types and can be used like this:

- Generic, Mac, Windows and Unix actions start an external process.
- Python actions execute a Python expression.
- Generic and Python actions are visible everywhere.

- Mac, Windows and Unix actions are visible only on the respective platform (i.e., you can define three ‘Edit’ actions to open an editor and the users can only see and execute the one ‘Edit’ action for their platform to run the editor).

There are several examples included in the dialog. You can load them by clicking on **[Add default actions]**. One example is performing a search based on an attribute value. This concept is used in the following discussion.

Definir Acciones

Attribute actions are defined from the vector *Layer Properties* dialog. To define an action, open the vector *Layer Properties* dialog and click on the *Actions* menu. Go to the *Action properties*. Select ‘Generic’ as type and provide a descriptive name for the action. The action itself must contain the name of the application that will be executed when the action is invoked. You can add one or more attribute field values as arguments to the application. When the action is invoked, any set of characters that start with a % followed by the name of a field will be replaced by the value of that field. The special characters %% will be replaced by the value of the field that was selected from the identify results or attribute table (see [using_actions](#) below). Double quote marks can be used to group text into a single argument to the program, script or command. Double quotes will be ignored if preceded by a backslash.

If you have field names that are substrings of other field names (e.g., coll and coll0), you should indicate that by surrounding the field name (and the % character) with square brackets (e.g., [%coll0]). This will prevent the %coll0 field name from being mistaken for the %coll 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: [[%coll0]].

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.




Two example actions are shown below:

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



In the first example, the web browser konqueror is invoked and passed a URL to open. The URL performs a Google search on the value of the nam field from our vector layer. Note that the application or script called by the action must be in the path, or you must provide the full path. To be certain, we could rewrite the first example as: /opt/kde3/bin/konqueror http://www.google.com/search?q=%nam. This will ensure that the konqueror application will be executed when the action is invoked.

The second example uses the %% notation, which does not rely on a particular field for its value. When the action is invoked, the %% will be replaced by the value of the selected field in the identify results or attribute table.

Empleando Acciones

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.

If you are invoking an action that uses the %% notation, right-click on the field value in the *Identify Results* dialog or the *Attribute Table* dialog that you wish to pass to the application or 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"
```

After selecting a few localities and running the action on each one, opening the output file will show something like this:

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

As an exercise, we can create an action that does a Google search on the `lakes` layer. First, we need to determine the URL required to perform a search on a keyword. This is easily done by just going to Google and doing a simple search, then grabbing the URL from the address bar in your browser. From this little effort, we see that the format is `http://google.com/search?q=qgis`, where QGIS is the search term. Armed with this information, we can proceed:

1. Make sure the `lakes` layer is loaded.
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. Click on the *Actions* menu.
4. Enter a name for the action, for example `Google Search`.
5. For the action, we need to provide the name of the external program to run. In this case, we can use Firefox. If the program is not in your path, you need to provide the full path.
6. Following the name of the external application, add the URL used for doing a Google search, up to but not including the search term: `http://google.com/search?q=`
7. The text in the *Action* field should now look like this: `firefox http://google.com/search?q=`
8. Click on the drop-down box containing the field names for the `lakes` layer. It's located just to the left of the **[Insert Field]** button.
9. From the drop-down box, select 'NAMES' and click **[Insert Field]**.
10. Su texto de acción ahora se ve así:

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

11. To finalize the action, click the **[Add to action list]** button.

This completes the action, and it is ready to use. The final text of the action should look like this:

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

We can now use the action. Close the *Layer Properties* dialog and zoom in to an area of interest. Make sure the `lakes` layer is active and identify a lake. In the result box you'll now see that our action is visible:

When we click on the action, it brings up Firefox and navigates to the URL <http://www.google.com/search?q=Tustumena>. It is also possible to add further attribute fields to the action. Therefore, you can add a + to the end of the action text, select another field and click on **[Insert Field]**. In this example, there is just no other field available that would make sense to search for.

You can define multiple actions for a layer, and each will show up in the *Identify Results* dialog.

You can also invoke actions from the attribute table by selecting a row and right-clicking, then choosing the action from the pop-up menu.

There are all kinds of uses for actions. For example, if you have a point layer containing locations of images or photos along with a file name, you could create an action to launch a viewer to display the image. You could also use actions to launch web-based reports for an attribute field or combination of fields, specifying them in the same way we did in our Google search example.

We can also make more complex examples, for instance, using **Python** actions.

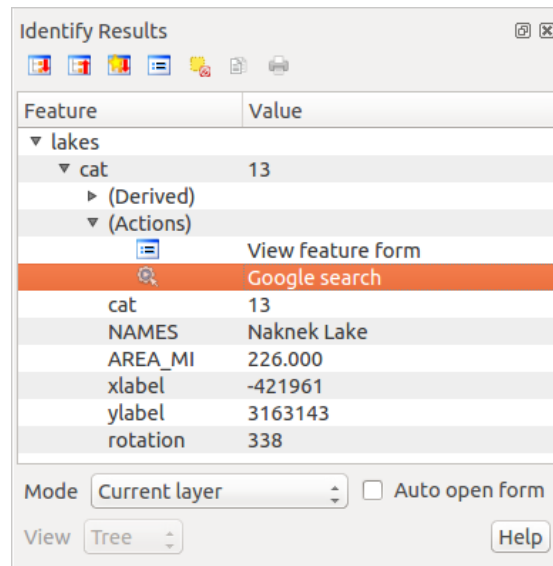


Figure 12.51: Seleccionar objetos espaciales y elegir una acción

Usually, when we create an action to open a file with an external application, we can use absolute paths, or eventually relative paths. In the second case, the path is relative to the location of the external program executable file. But what about if we need to use relative paths, relative to the selected layer (a file-based one, like a shapefile or SpatiaLite)? The following code will do the trick:

```
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 ] )
```

We just have to remember that the action is one of type *Python* and the *command* and *imagerelpath* variables must be changed to fit our needs.

But what about if the relative path needs to be relative to the (saved) project file? The code of the Python action would be:

```
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 ] )
```

Another Python action example is the one that allows us to add new layers to the project. For instance, the following examples will add to the project respectively a vector and a raster. The names of the files to be added to the project and the names to be given to the layers are data driven (*filename* and *layername* are column names of the table of attributes of the vector where the action was created):

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

To add a raster (a TIF image in this example), it becomes:

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

12.3.8 Menú de Despliegue


 This menu is specifically created for Map Tips. It includes a nice 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 also possible to insert HTML code that creates a complex display when hovering over a feature. To activate Map Tips, select the menu option *View* → *Map Tips*.

Figure Display 1 and 2 show an example of HTML code and how it behaves in map canvas.

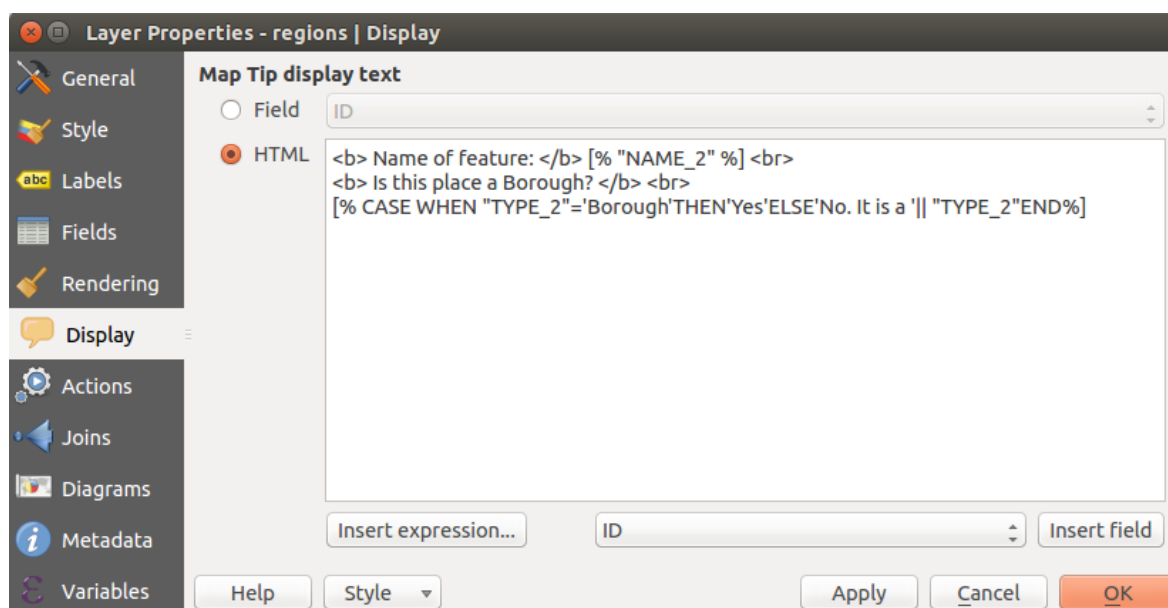


Figure 12.52: HTML code for map tip

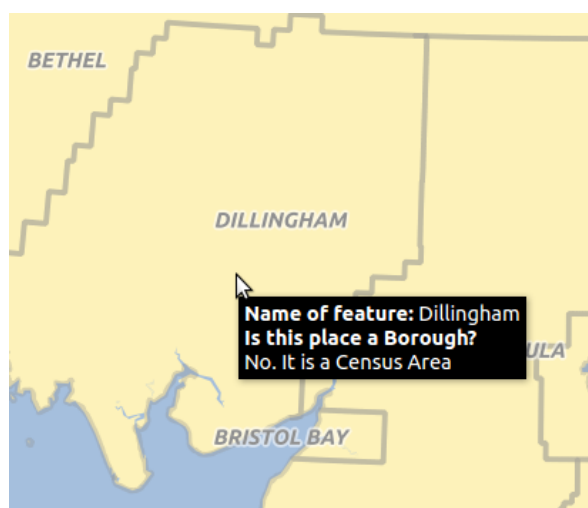


Figure 12.53: Map tip made with HTML code

12.3.9 Menú representación

QGIS offers 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 global setting that enables generalisation by default for newly added layers (see section *Opciones*).

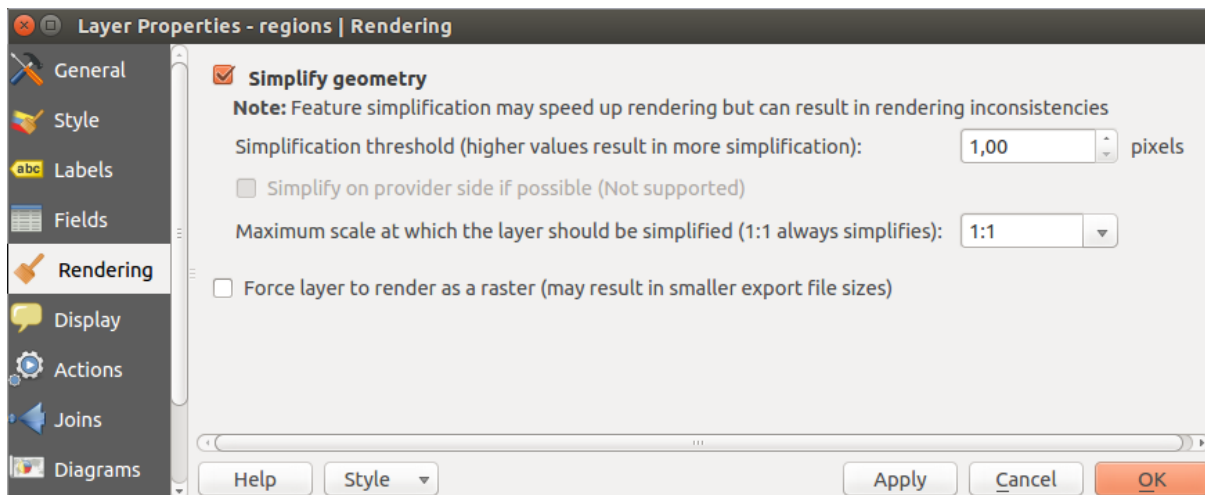


Figure 12.54: Layer Geometry Simplification dialog

Nota: 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.

While rendering extremely detailed layers (e.g. polygon layers with a huge number of nodes), this can cause composer exports in PDF/SVG format to be huge as all nodes are included in the exported file. This can also make the resultant file very slow to work with/open in other programs.

Checking *Force layer to render as raster* forces these layers to be rasterised so that the exported files won't have to include all the nodes contained in these layers and the rendering is therefore sped up.

You can also do this by forcing the composer to export as a raster, but that is an all-or-nothing solution, given that the rasterisation is applied to all layers.

12.3.10 Metadata Menu



The *Metadata* menu consists of *Description*, *Attribution*, *MetadataURL*, *LegendUrl* 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 information on the layer extent and the *Layer Spatial Reference System*, which is information about the CRS of the layer. This can provide a quick way to get useful 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.

In the *LegendUrl* section, you can provide the url of a legend image in the url field. You can use the Format drop-down option to apply the appropriate format of the image. Currently png, jpg and jpeg image formats are supported.

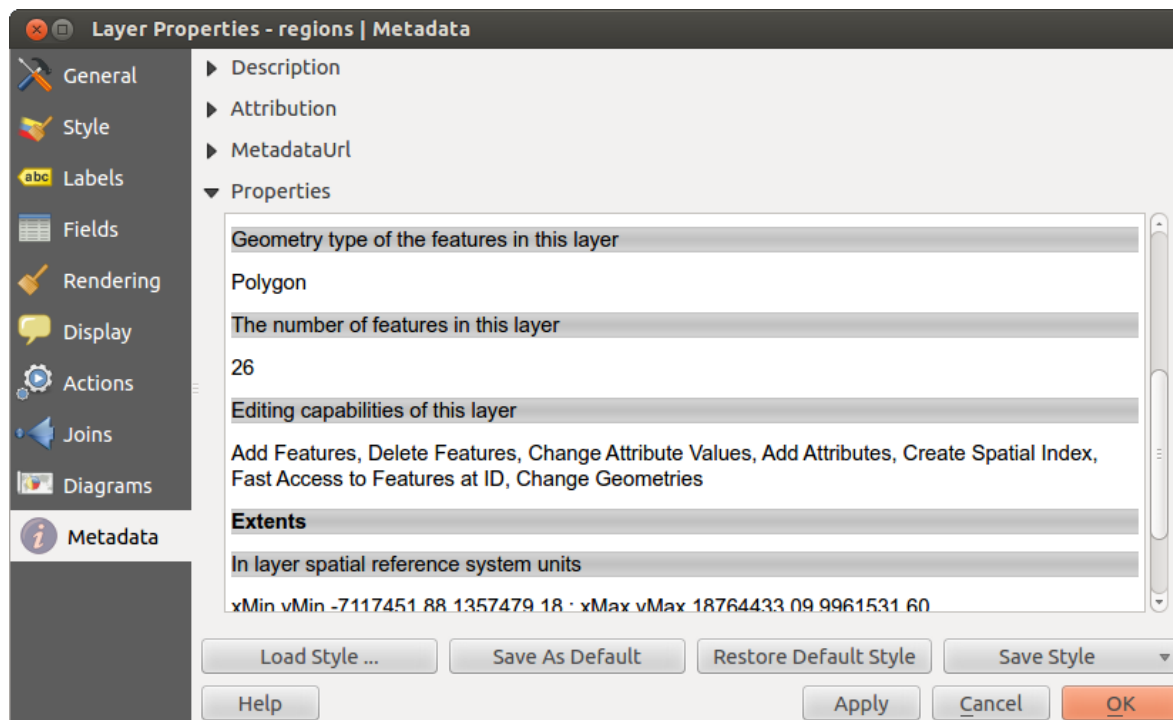


Figure 12.55: Metadata menu in vector layers properties dialog


12.3.11 Save and Share Layer Properties

Managing Custom Styles

When a layer is added to map canvas, QGIS uses by default a random symbol/color to render its features. You can however set a default symbol in *Project* → *Properties* → *Default styles* that will be applied to each newly added layer according to its geometry type.

But, most of the time, you'd prefer to have a custom and more complex style that can be applied automatically or manually (with less efforts) to the layers. You can achieve this goal using the *Style* combobox at the bottom of the Layer Properties dialog. This combobox provides you with functions to create, load and manage styles.

A style stores any information set in the layer properties dialog to render or interact with the features (including symbology, labeling, action, diagram... settings).

By default, the style applied to a loaded layer is named `default`. Once you have got the ideal and appropriate rendering for your layer, you can save it by clicking the  *Style* combobox and choose:

- **Rename Current:** The active style gets renamed and updated with the current options
- **Add:** A new style is created using the current options.

At the bottom of the Style drop-down list, you see the styles set for the layer and the active one is checked. Once you have more than one style defined for a layer, a **Remove Current** option can help you delete those you no longer want.

Note that each time you validate the layer properties dialog, the active style is updated with the changes you've done.

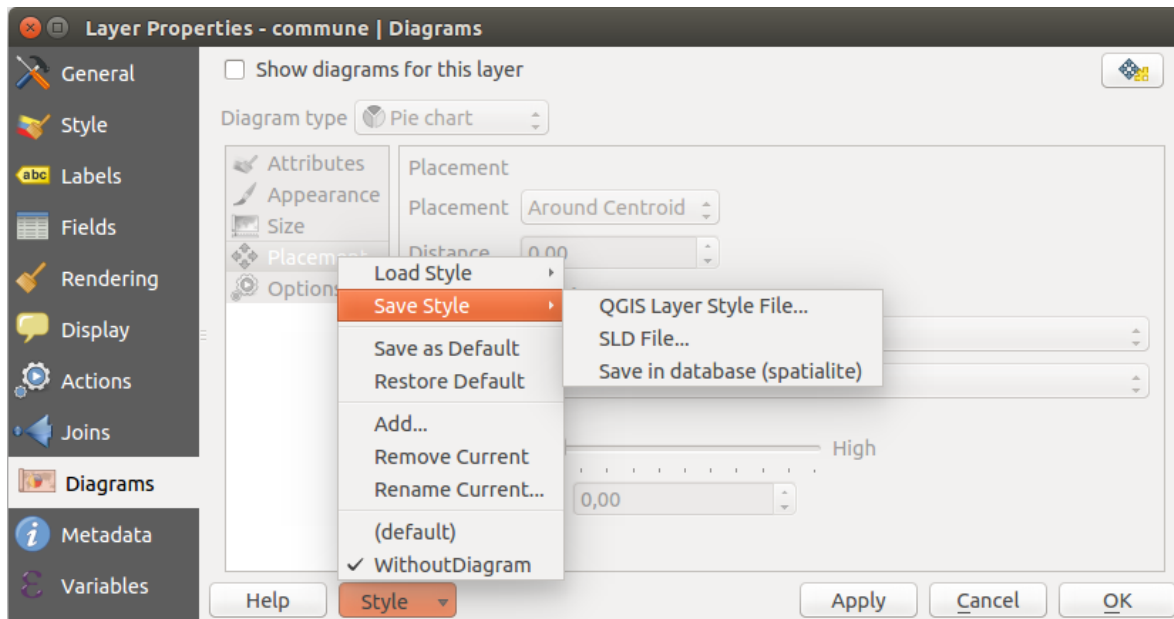



Figure 12.56: Style combobox options

You can create as many styles as you wish for a layer but only one can be active at a time. Combined to layer visibility preset, this offers a quick and powerful way to manage complex projects with few layers (no need to duplicate any layer in the map legend).

Truco: Manage styles from layer context menu

Right-click on the layer in *Layers Panel* to add, rename or remove layer style. You can also edit feature symbols.

Storing Style in a File or a Database

While these styles are saved inside the project and can be copied and pasted from layer to layer in the project, it's also possible to save them outside the project so that they can be loaded in another project. Clicking the  *Style* → *Save Style* saves 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.

If the datasource of the layer is a database (PostGIS or Spatialite for example), you can also 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 if applicable and check if the style is the default style. You can add several style in the database. However each table can have only one default style.

When loading a layer in QGIS, if a default style already exists for this layer, QGIS will load the layer and its style. After you modified the layer style, you can **Save as Default**, creating a new style that becomes the default one or **Restore Default** style if you're not satisfied.

Truco: Quickly share a layer style within the project

You can also share layer style within a project without importing a file or database style: right-click on the layer in the *Layers Panel* and, from the *Styles* combobox, copy the style of a layer and paste it to a group or a selection of layers: the style is applied to all the layers that are of the same type (vector vs raster) as the original layer and, in case of vector, have the same geometry type (point, line or polygon).

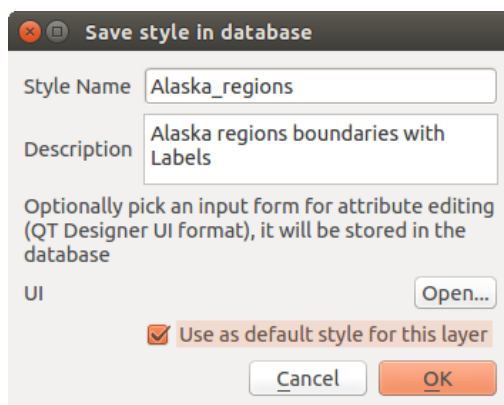






Figure 12.57: Save Style in database Dialog

12.4 Expresiones

The Expressions feature is available from many parts in QGIS. It can be accessed using the  Expression Builder, the  Select By Expression..., the *Geometry generator* symbol layer option, the  Field calculator or the  Data defined override tool. Based on layer data and prebuilt or user defined functions, it offers a powerful way to manipulate attribute value, geometry and variables in order to dynamically change the geometry style, the content or position of the label, the value for diagram, the height of a composer item, select some features, create virtual field ...

Algún ejemplo:

- From Field Calculator, calculate a “pop_density” field using existing “total_pop” and “area_km2” fields:

```
"total_pop" / "area_km2"
```

- Update the field “density_level” with categories according to the “pop_density” values:

```
CASE WHEN "pop_density" < 50 THEN 'Low population density'
      WHEN "pop_density" >= 50 and "pop_density" < 150 THEN 'Medium population density'
      WHEN "pop_density" >= 150 THEN 'High population density'
END
```

- Apply a categorized style to all the features according to whether their average house price is smaller or higher than 10000€ per square metre:

```
"price_m2" > 10000
```

- Using the “Select By Expression...” tool, select all the features representing areas of “High population density” and whose average house price is higher than 10000€ per square metre:

```
"density_level" = 'High population density' and "price_m2" > 10000
```

Likewise, the previous expression could also be used to define which features should be labeled or shown in the map. Using expressions offers you a lot of possibilities.

The **Expressions** feature offers access to the:

- *Expression* tab which lists functions to use
- *Function Editor* tab which helps to create custom functions to use in the expressions.

12.4.1 Lista de funciones

The **Expression** tab contains functions as well as layer’s fields and values. It contains widgets to:

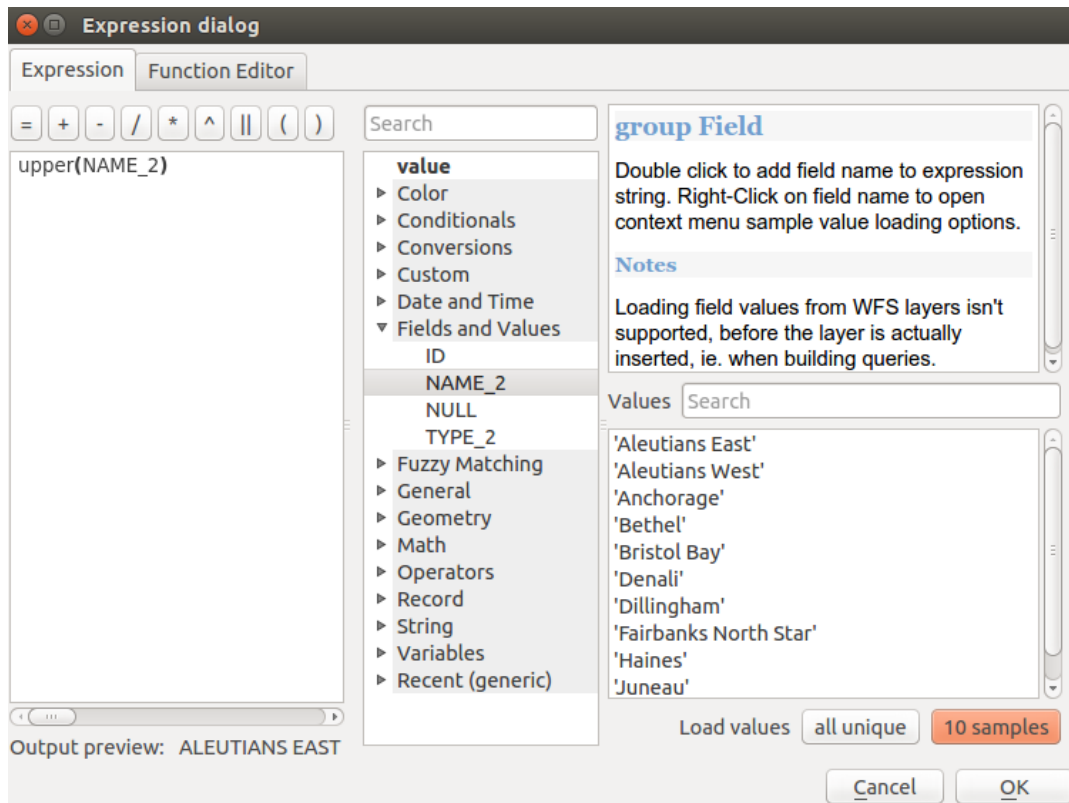


Figure 12.58: The Expression tab

- type expressions using functions and/or fields. A preview of the expression's result is displayed at the bottom of the dialog.
- select the appropriate function among a list. A search box is available to filter the list and quickly find a particular function or field. Double-clicking on the item's name adds it to the expression being written.
- display help for each function selected. When a field is selected, this widget shows a sample of its values. Double-clicking a value adds it to the expression.

To help to quickly find a function, they are organized in groups. 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, such as *Date and Time* handles date and time data. In the *Geometry* group, you find functions for geometry objects. With *Record* group functions, you can add a numeration to your data set while *Fields and Values* group helps view all attributes of the attribute table. The *Customs* group lists the functions created or imported by the user. There are many other groups, listed below.

Operadores

This group contains operators (e.g., +, -, *). Note that for most of the mathematical functions below, if one of the inputs is NULL then the result is NULL.

| Función | Descripción |
|-----------------|---|
| a + b | Addition of two values (a plus b) |
| a - b | Subtraction of two values (a minus b). |
| a * b | Multiplication of two values (a multiplied by b) |
| a / b | División de dos valores (a dividido entre b) |
| a % b | Remainder of division of a by b (eg, 7 % 2 = 1, or 2 fits into 7 three times with remainder 1) |
| a ^ b | Power of two values (for example, 2^2=4 or 2^3=8) |
| a < b | Compares two values and evaluates to 1 if the left value is less than the right value (a is smaller than b) |
| a <= b | Compara dos valores y evalúa a 1 si el valor de la izquierda es menor que o igual que el valor de la derecha |
| a <> b | Compara dos valores y evalúa a 1 si no son iguales |
| a = b | Compara dos valores y evalúa a 1 si son iguales. |
| a != b | a and b are not equal |
| a > b | Compara dos valores y evalúa como 1 si el valor izquierdo es mayor que el valor derecho (a es mayor que b) |
| a >= b | Compara dos valores y evalúa a 1 si el valor de la izquierda es mayor que o igual que el valor de la derecha |
| a ~ b | a matches the regular expression b |
| | Joins two values together into a string. If one of the values is NULL the result will be NULL |
| '\n' | Inserta una nueva línea en una cadena |
| LIKE | Devuelve 1 si el primer parámetro coincide con el patrón provisto |
| ILIKE | Returns 1 if the first parameter matches case-insensitive the supplied pattern (ILIKE can be used instead of LIKE to make the match case-insensitive) |
| a IS b | Tests whether two values are identical. Returns 1 if a is the same as b |
| a OR b | Devuelve 1 cuando condición a or b es verdadera |
| a AND b | Devuelve 1 cuando las condiciones a y b son verdaderas |
| NOT | Niega una condición |
| column name | Value of the field column name, take care to not be confused with simple quote, see |
| "column name" | below |
| 'cadena' | a string value, take care to not be confused with double quote, see above |
| NULL | valor nulo |
| a IS NULL | a no tiene valor |
| a IS NOT NULL | a tiene valor |
| a IN | a esta debajo de los valores listados |
| (value[,value]) | |
| a NOT IN | a no está debajo de los valores listados |
| (valor[,valor]) | |

Algún ejemplo:

- Une una cadena de texto y un valor de un nombre de columna:

```
'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%'
```

Condicionales

Este grupo contiene funciones para manejar comprobaciones condicionales en expresiones.

| Función | Descripción |
|--|--|
| CASE WHEN ... THEN ... END | Evalúa una expresión y devuelve un resultado si es verdadera. Puede probar múltiples condiciones |
| CASE WHEN ... THEN ... ELSE ... END | Evalúa una expresión y devuelve un resultado diferente sea verdadero o falso. Puede probar múltiples condiciones |
| coalesce | Devuelve el primer valor no-NULO de la lista de expresión |
| si | Prueba una condición y devuelve un resultado diferente dependiendo de la comprobación condicional |
| regexp_match | Devuelve verdadero si cualquier parte de una cadena coincide con la expresión regular proporcionada |

Algún ejemplo:

- Send back a value if the first condition is true, else another value:

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

Funciones Matemáticas

Este grupo contiene funciones matemáticas, por ejemplo raíz cuadrada, seno y coseno

| Función | Descripción |
|-------------------|--|
| abs | Devuelve el valor absoluto de un número |
| arcos | Devuelve la inversa del coseno de un valor en radianes |
| arcsen | Devuelve la inversa del seno de un valor en radianes |
| atan | Devuelve la inversa del coseno de un valor en radianes |
| atan2(y,x) | Returns the inverse tangent of y/x by using the signs of the two arguments to determine the quadrant of the result |
| az- imuth(a,b) | Returns the north-based azimuth as the angle in radians measured clockwise from the vertical on point a to point b |
| ceil | Rounds a number upwards |
| clamp | Restricts an input value to a specified range |
| cos | Devuelve el coseno de un valor en radianes |
| grados | Convierte de radianes a grados |
| exp | Devuelve la exponencial de un valor |
| floor | Rounds a number downwards |
| ln | Returns the natural logarithm of the passed expression |
| log | Returns the value of the logarithm of the passed value and base |
| log10 | Returns the value of the base 10 logarithm of the passed expression |
| máx | Returns the largest value in a set of values |
| mín | Returns the smallest value in a set of values |
| pi | Returns the value of pi for calculations |
| radianes | Convierte de grados a radianes |
| rand | Returns the random integer within the range specified by the minimum and maximum argument (inclusive) |
| randf | Returns the random float within the range specified by the minimum and maximum argument (inclusive) |
| round | Rounds to number of decimal places |
| scale_exp | Transforma un valor dado de un dominio de entrada a un rango de salida usando una curva exponencial |
| scale_linear | Transforma un valor dado de un dominio de entrada a un rango de salida usando interpolación lineal |
| sen | Returns the sine of an angle |
| raíz cuadrada | Returns the square root of a value |
| tan | Returns the tangent of an angle |

Funciones de Color

This group contains functions for manipulating colors.

| Función | Descripción |
|----------------|--|
| color_cmyk | Devuelve una representación en forma de cadena de un color en base a sus componentes cian, magenta, amarillo y negro |
| color_cmyka | Returns a string representation of a color based on its cyan, magenta, yellow, black and alpha (transparency) components |
| color_hsl | Returns a string representation of a color based on its hue, saturation, and lightness attributes |
| color_hsla | Devuelve una representación en forma de cadena de un color en base a sus atributos de matiz, saturación, luminosidad y canal alfa (transparencia). |
| color_hsv | Returns a string representation of a color based on its hue, saturation, and value attributes |
| color_hsva | Devuelve una representación en forma de cadena de un color en base a sus atributos de matiz, saturación, valor y canal alfa (transparencia) |
| color_part | Devuelve un componente específico de la cadena de un color, por ejemplo el componente rojo o el alfa |
| 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 |
| más oscuro | Devuelve una cadena de color más oscura (o más clara) |
| más claro | Devuelve una cadena de color más clara (o más oscura) |
| project_color | Devuelve un color del esquema de color del proyecto |
| ramp_color | Devuelve una cadena que representa un color de una rampa de color |
| set_color_part | Sets a specific color component for a color string, eg the red component or alpha component |

Conversiones

This group contains functions to convert one data type to another (e.g., string to integer, integer to string).

| Función | Descripción |
|-------------|---|
| to_date | Convierte una cadena de texto en un objeto fecha |
| to_datetime | Converts a string into a datetime object |
| to_int | Convierte una cadena de texto a número entero |
| to_interval | Converts a string to an interval type (can be used to take days, hours, months, etc. of a date) |
| to_real | Convierte una cadena de texto en número real |
| to_string | Converts number to string |
| to_time | Converts a string into a time object |

Funciones personalizadas

This group contains functions created by the user. See [function_editor](#) for more details.

Funciones de Fecha y Hora

Este grupo contiene funciones para manipular datos de fecha y hora.

| Función | Descripción |
|-------------|---|
| edad | Returns as an interval the difference between two dates or datetimes |
| día | Extracts the day from a date or datetime, or the number of days from an interval |
| day_of_week | Returns a number corresponding to the day of the week for a specified date or datetime |
| hora | Extracts the hour from a datetime or time, or the number of hours from an interval |
| minuto | Extracts the minute from a datetime or time, or the number of minutes from an interval |
| mes | Extracts the month part from a date or datetime, or the number of months from an interval |
| now() | Returns current date and time |
| segundo | Extracts the second from a datetime or time, or the number of seconds from an interval |
| semana | Extrae el número de la semana de una fecha o el número de semanas de un intervalo. |
| year | Extracts the year part from a date or datetime, or the number of years from an interval |

Algún ejemplo:

- Get the month and the year of today in the format “10/2014”

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

Campos y Valores

Contains a list of fields from the layer.

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 click on the appropriate field and 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. At the top of the list, a search box helps filtering the values. To add a value to the expression you are writing, double click its name in the list.

También se puede acceder a datos de muestra vía clic derecho. Seleccione el nombre del campo de la lista, luego haga clic derecho para acceder al menú contextual con opciones para cargar valores de muestra del campo seleccionado.

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

Funciones Concordancia aproximada

This group contains functions for fuzzy comparisons between values.

| Función | Descripción |
|--------------------------|---|
| hamming_distance | Returns the number of characters at corresponding positions within the input strings where the characters are different |
| levensheim | Returns the minimum number of character edits (insertions, deletions or substitutions) required to change one string to another. Measure the similarity between two strings |
| longest_common_substring | Returns the longest common substring between two strings |
| soundex | Returns the Soundex representation of a string |

Funciones Generales

Este grupo contiene funciones generales variadas.

| Función | Descripción |
|----------------|--|
| eval | Evaluates an expression which is passed in a string. Useful to expand dynamic parameters passed as context variables or fields |
| layer_property | Returns a property of a layer or a value of its metadata. It can be layer name, crs, geometry type, feature count... |
| var | Returns the value stored within a specified variable. See variable functions below |

Funciones de Geometría

This group contains functions that operate on geometry objects (e.g., length, area).

| Función | Descripción |
|---------------------|--|
| \$area | Returns the area size of the current feature |
| \$geometry | Returns the geometry of the current feature (can be used for processing with other functions) |
| \$length | Returns the length of the current line feature |
| \$perimeter | Returns the perimeter of the current polygon feature |
| \$x | Returns the x coordinate of the current feature |
| \$x_at(n) | Returns the x coordinate of the nth node of the current feature's geometry |
| \$y | Devuelve la coordenada Y del objeto actual |
| \$y_at(n) | Returns the y coordinate of the nth node of the current feature's geometry |
| area | Devuelve el perímetro de un objeto de geometría poligonal. Los cálculos están en el Sistema de Referencia |
| límites | Returns a geometry which represents the bounding box of an input geometry. Calculations are in the Spa |
| bounds_height | Returns the height of the bounding box of a geometry. Calculations are in the Spatial Reference System |
| bounds_width | Devuelve la anchura del recuadro delimitador de una geometría. Los cálculos están en el Sistema de Ref |
| buffer | Returns a geometry that represents all points whose distance from this geometry is less than or equal to c |
| centroid | Devuelve el centro geométrico de una geometría |
| closest_point | Returns the point on a geometry that is closest to a second geometry |
| combinar | Devuelve la combinación de dos geometrías |
| contains(a,b) | Returns 1 (true) if and only if no points of b lie in the exterior of a, and at least one point of the interior o |
| convex_hull | Returns the convex hull of a geometry (this represents the minimum convex geometry that encloses all g |
| cruza | Returns 1 (true) if the supplied geometries have some, but not all, interior points in common |
| difference(a,b) | Returns a geometry that represents that part of geometry a that does not intersect with geometry b |
| inconexo | Returns 1 (true) if the geometries do not share any space together |
| distance | Returns the minimum distance (based on spatial ref) between two geometries in projected units |
| end_point | Devuelve el último nodo de una geometría |
| exterior_ring | Devuelve una cadena de línea que representa el anillo exterior de una geometría de tipo polígono. Si la g |
| extrude(geom,x,y) | Returns an extruded version of the input (Multi-)Curve or (Multi-)Linestring geometry with an extension |
| geom_from_gml | Returns a geometry created from a GML representation of geometry |
| geom_from_wkt | Returns a geometry created from a well-known text (WKT) representation |
| geom_to_wkt | Returns the well-known text (WKT) representation of the geometry without SRID metadata |
| geometry | Devuelve la geometría de un objeto |
| geometry_n | Returns the nth geometry from a geometry collection, or null if the input geometry is not a collection |
| interior_ring_n | Returns the geometry of the nth interior ring from a polygon geometry, or null if the geometry is not a po |
| intersección | Returns a geometry that represents the shared portion of two geometries |
| intersecta | Tests whether a geometry intersects another. Returns 1 (true) if the geometries spatially intersect (share a |
| intersects_bbox | Tests whether a geometry's bounding box overlaps another geometry's bounding box. Returns 1 (true) if |
| is_closed | Returns true if a line string is closed (start and end points are coincident), false if a line string is not close |
| longitud | Returns length of a line geometry feature (or length of a string) |
| m | Returns the m value of a point geometry |
| make_line | Crea una geometría de línea a partir de una serie de geometrías de puntos |
| make_point(x,y,z,m) | Returns a point geometry from x and y values (and optional z and m values) |
| make_point_m(x,y,m) | Returns a point geometry from x and y coordinates and m values |
| make_polygon | Crea una geometría de polígono a partir de un anillo exterior y series opcionales de geometrías interiores |
| nodes_to_points | Devuelve una geometría multipunto consistente en cada nodo de la geometría de entrada |
| num_geometries | Devuelve el número de geometrías en una colección de geometrías o nulo si la geometría de entrada no e |
| num_interior_rings | Devuelve el número de anillos interiores de un polígono o una colección de geometrías o nulo si la geom |
| num_points | Devuelve el número de vértices de una geometría. |
| num_rings | Devuelve el número de anillos (incluidos los anillos exteriores) de un polígono o una colección de geom |
| order_parts | Ordena las partes de una MultiGeometría por los criterios dados |
| solapa | Comprueba si una geometría solapa con otra. Devuelve 1 (verdadero) si las geometrías comparten espaci |
| perímetro | Devuelve el perímetro de un objeto de geometría poligonal. Los cálculos están en el Sistema de Referen |
| point_n | Returns a specific node from a geometry |
| point_on_surface | Devuelve un punto garantizando que cae en la superficie de una geometría |
| relate | Prueba o devuelve la representación del Modelo de Intersección 9 Extendido Dimensional (DE-9IM) de |

Table 12.1 – proviene de la página

| Función | Descripción |
|-------------------|---|
| invertir | Reverses the direction of a line string by reversing the order of its vertices |
| segments_to_lines | Returns a multi line geometry consisting of a line for every segment in the input geometry |
| shortest_line | Returns the shortest line joining two geometries. The resultant line will start at geometry 1 and end at geometry 2 |
| start_point | Devuelve el primer nodo de una geometría |
| sym_difference | Devuelve una geometría que representa las partes de dos geometrías que no intersectan |
| toca | Tests whether a geometry touches another. Returns 1 (true) if the geometries have at least one point in common but do not intersect |
| Transformar | Returns the geometry transformed from the source CRS to the destination CRS |
| Convertir | Returns a translated version of a geometry. Calculations are in the Spatial Reference System of this geometry |
| unión | Devuelve una geometría que representa el conjunto unión de los puntos de las geometrías. |
| entre(a,b) | Tests whether a geometry is within another. Returns 1 (true) if geometry a is completely inside geometry b |
| x | Devuelve la coordenada X de una geometría de tipo punto o la coordenada X del centroide de una geometría |
| x_min | Devuelve la coordenada X mínima de una geometría. Los cálculos están en el Sistema de Referencia Espacial de la geometría |
| x_max | Devuelve la coordenada X máxima de una geometría. Los cálculos están en el Sistema de Referencia Espacial de la geometría |
| y | Devuelve la coordenada Y de una geometría de tipo punto o la coordenada Y del centroide de una geometría |
| y_min | Devuelve la coordenada Y mínima de una geometría. Los cálculos están en el Sistema de Referencia Espacial de la geometría |
| y_max | Returns the maximum y coordinate of a geometry. Calculations are in the Spatial Reference System of the geometry |
| z | Devuelve la coordenada Z de una geometría de punto |

Algún ejemplo:

- Return the x coordinate of the current feature’s centroid:

```
x($geometry)
```

- Send back a value according to feature’s area:

```
CASE WHEN $area > 10 000 THEN 'Larger' ELSE 'Smaller' END
```

Registro Funciones

Este grupo contiene funciones que operan sobre identificadores de registros.

| Función | Descripción |
|------------------|--|
| \$currentfeature | Devuelve el objeto espacial que está siendo evaluado. Se puede usar con la función ‘attribute’ para evaluar los valores de atributo del objeto actual. |
| \$id | Devuelve el ID del objeto de la fila actual |
| \$map | Devuelve la ID del elemento actual del mapa si se está dibujando el mapa en una composición o “lienzo” si el mapa se está dibujando dentro de la ventana principal de QGIS |
| \$rownum | Devuelve el número de la fila actual |
| \$scale | Devuelve la escala actual de la vista del mapa |
| atributo | Devuelve el valor del atributo especificado de un objeto. |
| get_feature | Devuelve el primer objeto de una capa que coincide con un valor de atributo dado. |
| uuid | Generates a Universally Unique Identifier (UUID) for each row. Each UUID is 38 characters long |

Algún ejemplo:

- Return the first feature in layer “LayerA” whose field “id” has the same value as the field “name” of the current feature (a kind of jointure):

```
get_feature( 'layerA', 'id', attribute( $currentfeature, 'name' ) )
```

- Calculate the area of the joined feature from the previous example:

```
area( geometry( get_feature( 'layerA', 'id', attribute( $currentfeature, 'name' ) ) ) )
```


Funciones de cadena

This group contains functions that operate on strings (e.g., that replace, convert to upper case).



| Función | Descripción |
|------------------|--|
| concat | Concatenates several strings to one |
| format | Formats a string using supplied arguments |
| format_date | Formats a date type or string into a custom string format |
| format_number | Devuelve un número formateado con el separador local de miles (también trunca el número al número de decimales indicado) |
| left(string, n) | Returns a substring that contains the n leftmost characters of the string |
| longitud | Returns length of a string (or length of a line geometry feature) |
| lower | Convierte una cadena a letras minúsculas. |
| lpad | Devuelve una cadena en la que se ha remplazado la cadena proporcionada usando un carácter de relleno. |
| reg-exp_replace | Returns a string with the supplied regular expression replaced |
| reg-exp_substr | Devuelve la parte de una cadena que coincide con una expresión regular proporcionada |
| remplazar | Devuelve una cadena en la que se ha remplazado la cadena proporcionada. |
| right(cadena, n) | Devuelve una subcadena que contiene los n caracteres más a la derecha de la cadena. |
| rpad | Devuelve una cadena en la que se ha remplazado la cadena proporcionada usando un carácter de relleno. |
| strpos | Returns the index of a regular expression in a string |
| substr | Devuelve una parte de una cadena. |
| Título | Convierte todas las palabras de una cadena a formato de título (todas las palabras en minúscula con la primera letra en mayúscula) |
| trim | Elimina todos los espacios en blanco (espacios, tabuladores, etc.) de comienzo y final de una cadena. |
| upper | Convierte una cadena a letras mayúsculas. |
| wordwrap | Devuelve una cadena ajustada un número de caracteres máximo/mínimo |

Funciones recientes

This group contains recently used functions. Any expression used in the Expression dialog is added to the list, sorted from the more recent to the less one. This helps to quickly retrieve any previous expression.

Variables Functions

This group contains dynamic variables related to the application, the project file and other settings. It means that some functions may not be available according to the context:

- from the  Select by expression dialog
- from the  Field calculator dialog
- from the layer properties dialog
- desde el diseñador de impresión

To use these functions in an expression, they should be preceded by @ character (e.g., @row_number). Are concerned:

| Función | Descripción |
|---------------|--|
| atlas_feature | Devuelve el objeto del atlas actual (como objeto espacial) |

Table 12.2 – proviene de la página anterior

| Función | Descripción |
|---------------------|--|
| atlas_featureid | Devuelve el ID de objeto del atlas actual. |
| atlas_featurenumber | Devuelve el número de páginas de la composición |
| atlas_filename | Devuelve el nombre de archivo del atlas actual. |
| atlas_geometry | Devuelve la geometría de objeto del atlas actual |
| atlas_pagename | Devuelve el nombre de la página del atlas actual |
| atlas_totalfeatures | Devuelve el número total de objetos en el atlas. |
| grid_axis | Devuelve el eje de la anotación de la cuadrícula actual (ej.: 'x' para longitud, 'y' para latitud). |
| grid_number | Devuelve el valor de anotación de la cuadrícula actual. |
| item_id | Returns the composer item user ID (not necessarily unique) |
| item_uuid | Devuelve el ID único del elemento del diseñador |
| layer_id | Devuelve el ID de la capa actual |
| layer_name | Devuelve el nombre de la capa actual |
| layout_dpi | Devuelve la resolución de la composición (DPI). |
| layout_numpages | Devuelve el número de páginas de la composición. |
| layout_pageheight | Devuelve la anchura de la composición en mm. |
| layout_pagewidth | Devuelve la anchura de la composición en mm. |
| map_id | Devuelve el ID del destino actual del mapa. Será 'lienzo' para renderizadores de la vista del mapa y la ID |
| map_extent_center | Returns the point feature at the center of the map |
| map_extent_height | Devuelve la altura actual del mapa |
| map_extent_width | Devuelve el ancho actual del mapa |
| map_rotation | Devuelve la rotación actual del mapa |
| map_scale | Devuelve la escala actual del mapa |
| project_filename | Devuelve el nombre del proyecto actual |
| project_folder | Devuelve la carpeta del proyecto actual. |
| project_path | Devuelve la ruta completa (incluido el nombre de archivo) del proyecto actual. |
| project_title | Devuelve el Título del proyecto actual. |
| qgis_os_name | Devuelve el nombre del sistema operativo, ej. 'Windows', 'Linux' o 'OSX'. |
| qgis_platform | Devuelve la plataforma de QGIS, ej. 'Escritorio' o 'Servidor'. |
| qgis_release_name | Devuelve el nombre de la versión actual de QGIS |
| qgis_version | Devuelve la versión actual de QGIS como cadena |
| qgis_version_no | Devuelve la versión actual de QGIS como número |
| symbol_angle | Devuelve el ángulo del símbolo usado para representar el objeto (solo válido para símbolos de marcador). |
| symbol_color | Returns the color of the symbol used to render the feature |
| user_account_name | Devuelve el nombre de la cuenta del sistema operativo del usuario actual. |
| user_full_name | Devuelve el nombre de usuario del sistema operativo del usuario actual. |
| row_number | Guarda el número de la fila actual. |

12.4.2 Editor de Funciones

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 `.qgis2\python\expressions` folder 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:

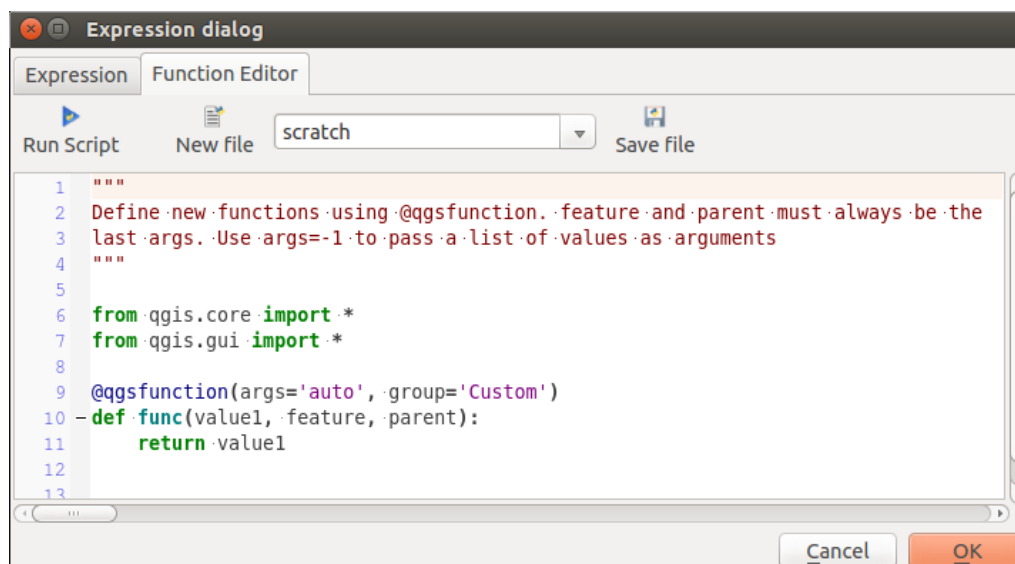


Figure 12.59: The Function Editor tab

```
myfunc('test1', 'test2')
```




Your function will be implemented in the *Custom* functions group of the *Expression* tab after using the *Run Script* button.

Further information about creating Python code can be found in the *PyQGIS-Developer-Cookbook*.

The function editor is not only limited to working with the field calculator, it can be found whenever you work with expressions.







12.5 Trabajar con la tabla de atributos

Los objetos espaciales mostrados tabla de atributos de una capa seleccionada. Cada fila en la tabla representa un objeto espacial en el mapa, y cada columna contiene una pieza importante de información acerca del objeto espacial. Los objetos espaciales en la tabla se pueden buscar, seleccionar y mover o incluso editar.

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.

The buttons at the top of the attribute table window provide the following functionality:

-  Toggle editing mode to enable editing functionalities (also with `Ctrl+e`)
-  Save Edits (also with `Ctrl+s`)
-  Reload the table
-  Add feature
-  Delete selected features (also with `Ctrl+d`)
-  Select features using an Expression

| | ID | NAME_2 | TYPE_2 |
|---|----|----------------------|--------------|
| 0 | 1 | Aleutians East | Borough |
| 1 | 2 | Aleutians West | Census Area |
| 2 | 3 | Anchorage | Municipality |
| 3 | 4 | Bethel | Census Area |
| 4 | 5 | Bristol Bay | Borough |
| 5 | 6 | Denali | Borough |
| 6 | 7 | Dillingham | Census Area |
| 7 | 8 | Fairbanks North S... | Borough |
| 8 | 9 | Haines | Borough |

Figure 12.60: Attribute Table for regions layer

- Select all (also with `Ctrl+a`)
- Invert selection (also with `Ctrl+r`)
- Deseleccionar todo (también con `Ctrl+u`)
- Move selected to top (also with `Ctrl+t`)
- Desplazar el mapa a las filas seleccionadas (también con `Ctrl+p`)
- Zoom map to the selected rows (also with `Ctrl+j`)
- Copy selected rows to clipboard (also with `Ctrl+c`)
- Paste from clipboard to a new row (also with `Ctrl+v`)
- Delete Column for PostGIS layers and for OGR layers with GDAL version ≥ 1.9 (also with `Ctrl+l`)
- New Column for PostGIS layers and for OGR layers with GDAL version ≥ 1.6 (also with `Ctrl+w`)
- Abrir calculadora de campos (también con `Ctrl+i`)

Below these buttons is the Field Calculator bar (enabled only in editing mode), which allows calculations to be quickly applied to either all or selected features attributes in the table. This bar uses the same expressions as the

Field Calculator (see *Calculadora de Campo*).

Truco: Omitir geometría WKT

Si desea utilizar los datos de atributos en programas externos (como Excel), utilice el botón Copiar filas seleccionadas al portapapeles. Se puede copiar la información sin geometrías vectoriales si se desactiva *Configuración* → *Opciones* → 'Fuente de datos' Copiar la geometría en la representación WKT de la tabla de atributos.

12.5.1 Seleccionar elementos en una tabla de atributos



Cada registro seleccionado en la tabla de atributos mostrar los atributos de un objeto espacial seleccionado en la capa. Si el conjunto de objetos espaciales seleccionados en la ventana principal se cambia, la selección también


se actualiza en la tabla de atributos. Igualmente, si el conjunto de registros seleccionados en la tabla cambian, el conjunto de objetos espaciales seleccionados en la ventana principal se actualizarán.

Los registros se pueden seleccionar haciendo clic en el número de registros del lado izquierdo del registro. **Múltiples registros** se pueden marcar al mantener la tecla `Ctrl`. Una **selección continua** se puede hacer al mantener la tecla `Shift` y haciendo clic en varios encabezados de registros del lado izquierdo del registro. Todos los registros entre la posición actual del curso y el registro donde se hace clic son seleccionados. Mover la posición del curso en la tabla de atributos, al hacer clic en una celda de la tabla, no cambia el registro seleccionado. Cambiar la selección en el lienzo principal no mueve la posición del curso en la tabla de atributos.

La tabla se puede ordenar por cualquier columna, al hacer clic en el encabezado de la columna. Una pequeña flecha indica el tipo de orden (que apunta hacia abajo significa descender los valores de la fila de arriba hacia abajo, apuntando hacia arriba significa que los valores ascendentes de la fila de arriba hacia abajo).

Para una **búsqueda simple por atributos** en una sola columna, elija del menú *Filtro de columna* → en la esquina inferior izquierda. Seleccione el campo (columna) en la que la búsqueda debe realizarse desde el menú desplegable, y pulse el botón **[Aplicar]**. entonces sólo los objetos espaciales coincidentes se muestran en la tabla de atributos.

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'
```

Aquí también se puede utilizar la *Lista de funciones* → *Reciente (Selection)* para hacer una selección que utilizo antes. El constructor de expresiones recuerda las últimas 20 expresiones utilizadas.

Las filas coincidentes serán seleccionadas, y el número total de filas coincidentes aparecerán en la barra de título de la tabla de atributos, así como en la barra de estado de la ventana principal. Para búsquedas que muestran sólo objetos espaciales seleccionados en el mapa, utilice el Generador de consultas descrito en la sección *Constructor de Consulta*.

To show selected records only, use *Show Selected Features* from the menu at the bottom left. See next section for more information on filter feature.

La barra de calculadora de campos le permite hacer calculos sólo en las filas seleccionadas. Por ejemplo, se puede alterar el número del campo ID del archivo `:regions.shp` con la expresión

```
ID+5
```

como muestra en [figure_attributes_1](#).

12.5.2 Filtar objetos

At the bottom of the attribute table, you have a dropdown list of different filter:

- Mostrar todos los objetos espaciales
- Mostrar objetos espaciales seleccionados;
- Show Features visible on map;
- Show Edited and New Features;
- Filtro de campos;
- Advanced filter (Expression);

The first four are self explanatory, the two last are expression filters. Field Filter allows user to choose a column name in the list and add a simple form to the right of the drop-down list to filter with a *like* expression parameter. This filter will create an expression filter as an *Advanced filter*. The last kind of filter will open an expression window, see *Expresiones* for more information.

12.5.3 Tab/form mode

By default the attribute window displays a table layout. In some case one should prefer to use a form layout to help edit some features more easily.

You can switch to form layout by clicking in the bottom right, on  and switch back to table layout with .

12.5.4 Acercamiento a objeto espacial

To zoom into a feature, without having to select it, right-click on the feature you want to zoom in, within the attribute table, and select *Zoom to feature*.

12.5.5 Guardar objetos espaciales seleccionados como nueva capa


Los objetos espaciales seleccionados se pueden guardar como algún formato vectorial OGR- reconocido y también transformar en otro sistema de referencia de coordenadas (SRC). Solamente abra con el clic derecho del ratón la capa y haga clic en *Guardar como* para definir el nombre de salida del archivo, su formato y SRC (vea también *Panel de Capas*). Para guardar la selección asegúrese que *Guardar sólo los objetos espaciales seleccionados* este seleccionado. También es posible especificar opciones de creación de OGR dentro del diálogo.

12.5.6 Pegar en nueva capa

Los objetos espaciales que están en el portapapeles se pueden pegar en una nueva capa. Para esto, primero se hace una capa editable. Se seleccionan algunos objetos espaciales, se copian al portapapeles y se pegan en la nueva capa utilizando *Edición*→ *Pegar objetos espaciales como* y elige menuselection:*Nueva capa vectorial* o *Nueva capa borrado temporal*.

This applies to features selected and copied within QGIS and also to features from another source defined using well-known text (WKT).

12.5.7 Editando valores de atributo

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.

A virtual field is a field based on an expression calculated on the fly, meaning that its value is automatically updated as soon as the underlying parameter changes. The expression is set once; you no longer need to recalculate the field each time underlying values change. For example, you may want to use a virtual field if you need area to be evaluated as you digitize features or to automatically calculate a duration between dates that may change (e.g., using `now()` function).

Nota: Uso de Campos Virtuales

- Virtual fields are not permanent in the layer attributes, meaning that they're only saved and available in the project file they've been created.
- Un campo puede definirse como virtual sólo al momento de su creación y la expresión usado no puede cambiarse luego: necesitará borrar y recrear el campo.

The field calculator is available on any layer that supports edit. When you click on the field calculator icon the dialog opens (see [figure_attributes_2](#)). 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 in edit mode.

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]**, **[Update Selected]** or **[Update Filtered]** button according to your need.

Calculadora de Campo

Based on the *Expression Builder* dialog, the field calculator dialog offers a complete interface to define an expression and apply it to an existing or a newly created field. To use 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.

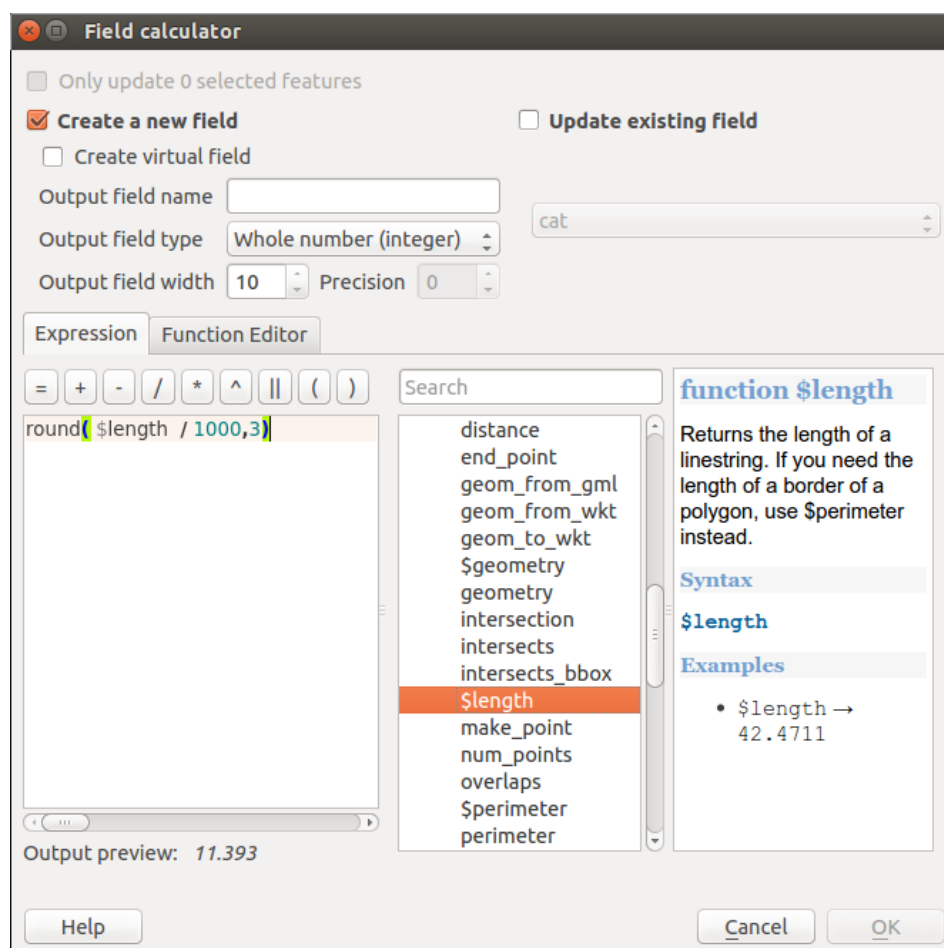






Figure 12.61: Calculadora de Campo


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_2](#)). 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. Click on  Toggle editing mode and open the  Field Calculator dialog.
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 the expression by typing `/ 1000` in the Field calculator expression box and click **[Ok]**.
7. Ahora puede encontrar un nuevo campo `length` en la tabla de atributos.

12.5.8 Trabajar con tablas de atributos no espaciales

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 *Menú de Campos* to find out more.

12.5.9 Formateo condicional de Celdas de Tablas

You can enable the conditional formatting panel clicking on  at the top right of the attributes window in table view (not available in form view).

The new panel allows user to add new rules for conditional formatting of field or full row in regard of the expression on field. Adding new rule open a form to define:

- el nombre de la regla,
- una condición de la ventana de expresión,
- un formateo preestablecido
- algunos otros parámetros para mejorar, cambiar o definir el formateo:
 - colores de fondo y texto,
 - uso de ícono,
 - bold, italic underline, or strikeout,
 - campo texto,
 - tipo de letra.

12.5.10 Creando relaciones uno a muchos

Las relaciones son una técnica que a menudo se utiliza en base de datos. El concepto es, que los objetos espaciales (filas) de diferentes capas (tablas) pueden pertenecer a uno al otro.

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).

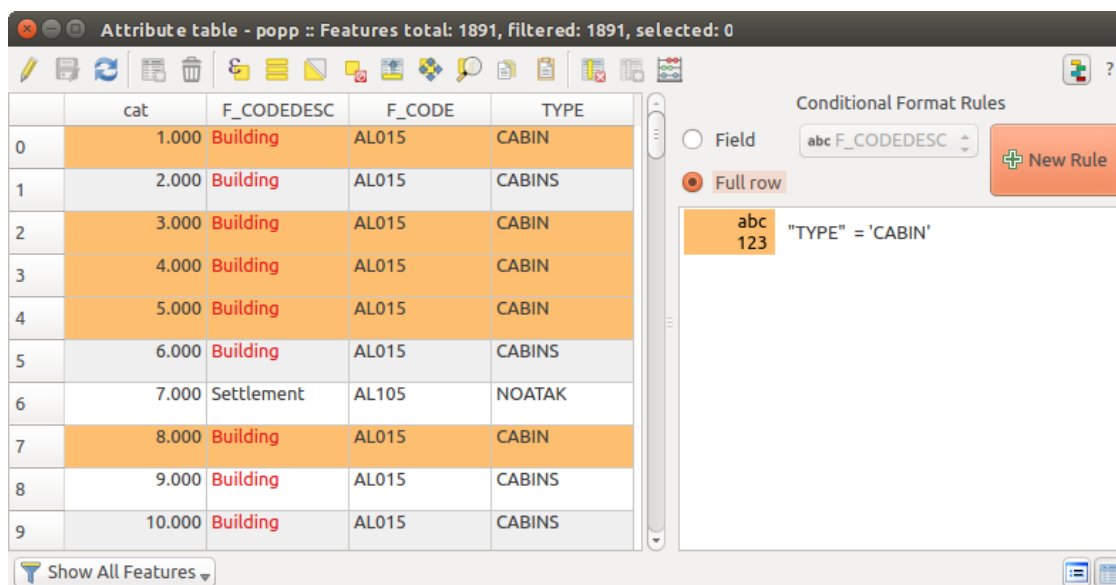


Figure 12.62: Formateo Condicional de una tabla de atributos

Llaves foráneas

A continuación, le da otra capa de punto o tabla con información sobre aeropuertos que se encuentran en las regiones y también se desea hacer un seguimiento de los mismos. Si desea agregarlos a la capa de la región, es necesario crear una relación de uno a muchos utilizando una clave foránea, porque hay varios aeropuertos de la mayoría de las regiones.

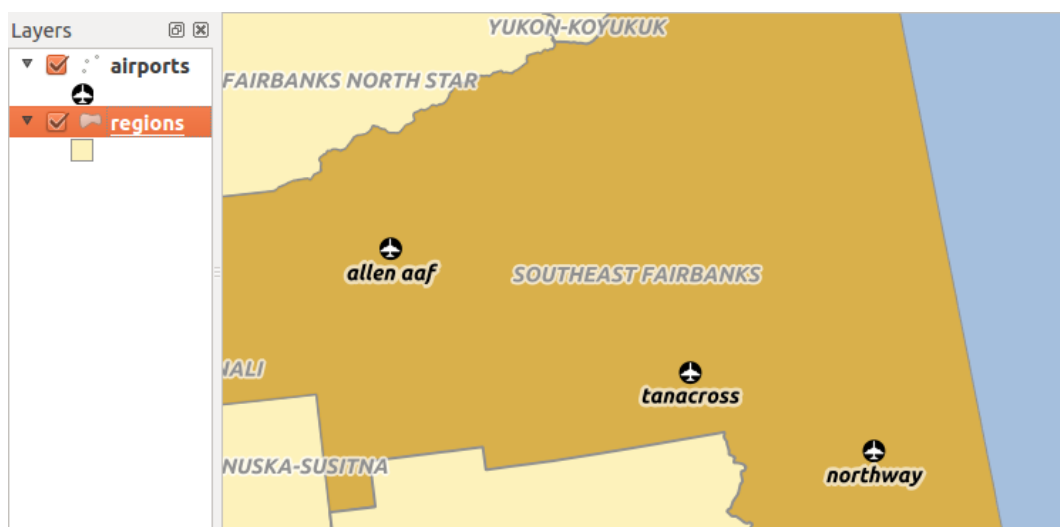


Figure 12.63: Región Alaska con aeropuertos

Además de los atributos ya existentes en la tabla de atributos de aeropuertos, otro campo `fk_region` que actúa como una clave externa (si tiene una base de datos, es probable que desee definir una restricción en él).

Este campo `fk_region` siempre contendrá un identificador de una región. Se puede ver como un puntero a la región que pertenece. Y se puede diseñar un formulario de edición personalizada para la edición y QGIS se encarga de la instalación. Se trabaja con diferentes proveedores (por lo que también se puede utilizar con archivos de formas y csv) y todo lo que tiene que hacer es decirle a QGIS las relaciones entre las tablas.

Capas

QGIS no hace diferencia entre una tabla y una capa vectorial. Básicamente, una capa vectorial es una table con una geometría. Por lo que puede añadir su tabla como una capa vectorial. Para demostrar se puede cargar el archivo shape 'region' (con geometrías) y la tabla csv 'airport' (sin geometrías) y una llave foránea (fk_region) a la capa región. Esto quiere decir, que cada aeropuerto pertenece a exactamente una región, mientras que cada región puede tener cualquier número de aeropuertos (una típica relación uno a muchos).

Definición (Administrador de Relación)

The first thing we are going to do is to let QGIS know about the relations between the layer. This is done in *Project* → *Project Properties*. Open the *Relations* menu and click on *Add*.

- **nombre** va a ser utilizado como un título. Debe ser una cadena legible por humanos, que describe, para lo que la relación se utiliza. Lo llamaremos "Aeropuertos" en este caso.
- **Capa de referencia** es la que tiene el campo de llave foránea. En nuestro caso este es la capa de aeropuertos.
- **Campo de referencia** dirá que los puntos de campo a la otra capa por lo que este es fk_region en este caso.
- **referenced layer** is the one with the primary key, pointed to, so here it is the regions layer
- **Campo referenciado** es la llave primaria en la capa referenciada por lo que es ID
- **Id** se utilizará para propósitos internos y tiene que ser único. Se puede necesitar para construir formularios personalizados una vez que esto es implementado. Si se deja vacío, uno será generado para que se pueda asignar uno a si mismo para obtener uno que sea más fácil de manejar.

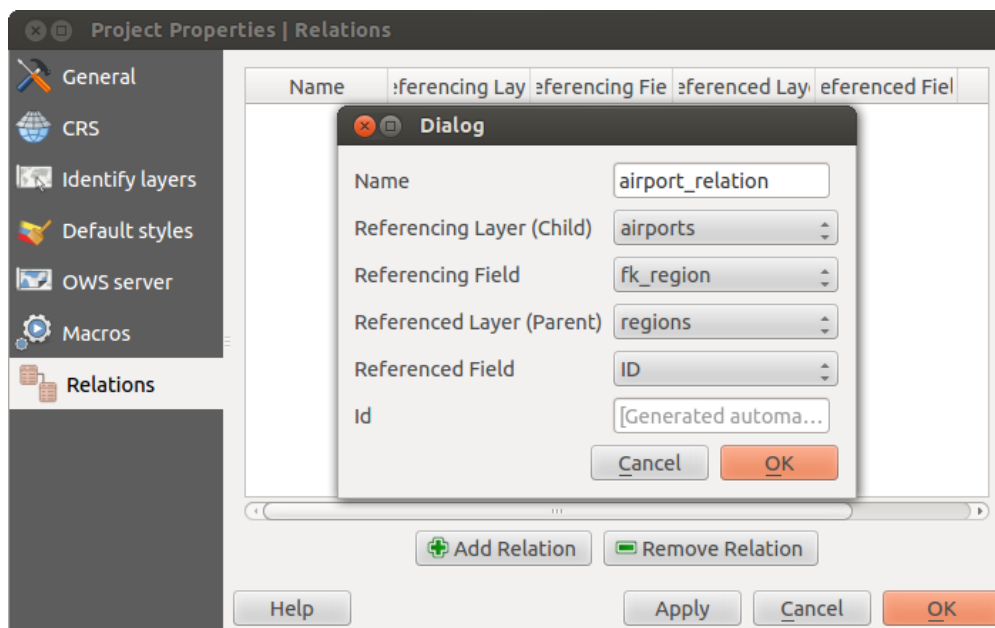


Figure 12.64: Administrador de Relaciones

Formularios

Ahora que QGIS conoce acerca de las relaciones, se utilizará para mejorar el formulario generado. Como no hemos cambiado el método de formulario predeterminado (autogenerado) se acaba de añadir un nuevo widget de nuestro formulario. Así que vamos a seleccionar la zona de la capa en la leyenda y utilizar la herramienta de identificación. Dependiendo de la configuración, la forma puede abrir directamente o se tendrá que elegir para abrirlo en el diálogo de identificación dentro de las acciones.

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

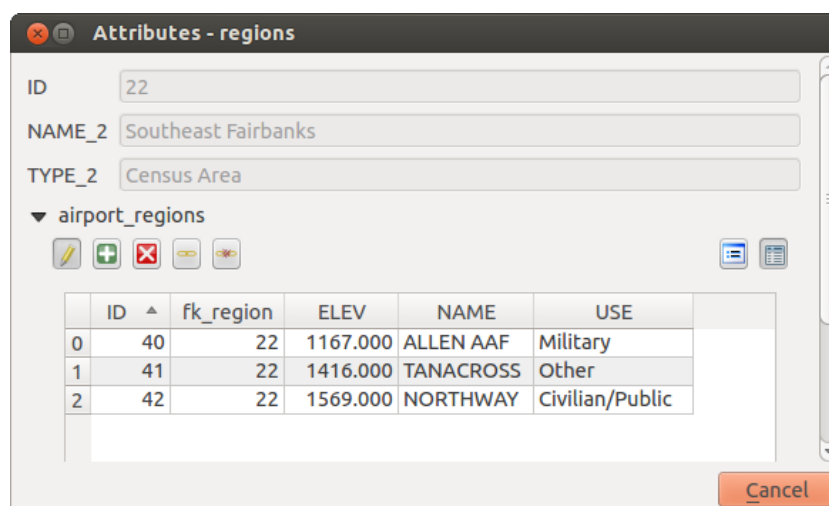







Figure 12.65: Identification dialog regions with relation to airports

- 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.
- Los dos botones situados a la derecha del interruptor entre la vista de tabla y vista de formulario en el que más tarde le permite ver todos los aeropuertos en su forma respectiva.

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.

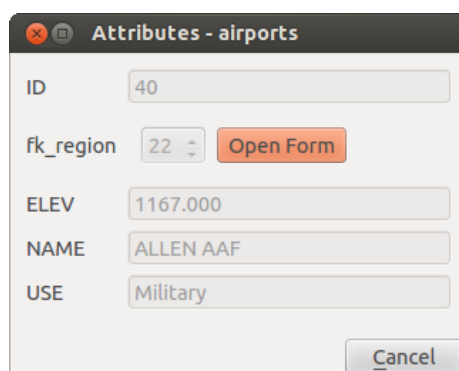


Figure 12.66: Identification dialog airport with relation to regions

12.6 Editar

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

Nota: El procedimiento para edición de capas GRASS es diferente - vea la sección *Digitalizar y editar una capa vectorial GRASS* para más detalles.

Truco: Las ediciones simultáneas


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

12.6.1 Configurar la tolerancia del autoensamblado y radio de búsqueda

For an optimal and accurate edit of the vector layer geometries, we need to set an appropriate value of snapping tolerance and search radius for features vertices.

Tolerancia de autoensamblado

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...*, *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 that overrides the global snapping options can be defined by choosing *Settings* → *Snapping options*. It enables and adjusts snapping mode and tolerance on a layer basis (see [figure_edit_1](#)). This dialog offers three different modes to select the layer(s) to snap to:
 - *Current layer*: only the active layer is used, a convenient way to ensure topology within the layer being edited
 - *All layers*: a quick and simple setting for all visible layers in the project so that the pointer snaps to all vertices and/or segments. In most cases it is sufficient to use this snapping mode.
 - *Advanced*: if you need to edit a layer and snap its vertices to another layer, ensure the target layer is checked and increase the snapping tolerance to a greater 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.

Truco: Control the list of layers to snap

The *Snapping Options* dialog is by default populated with parameters (mode, tolerance, units) set in the global *Digitizing* tab. To avoid layers being checked by default in the **Advanced** mode and hence set snappable, define the *Default Snap mode* to `OFF`.

Snapping tolerance can be set in `pixels` or `map units` (the units of the map view). While in the **Advanced** layer selection mode, it is possible to use a snapping tolerance that refers to `layer units`, the units of the projected layer when 'on-the-fly' CRS transformation is on.

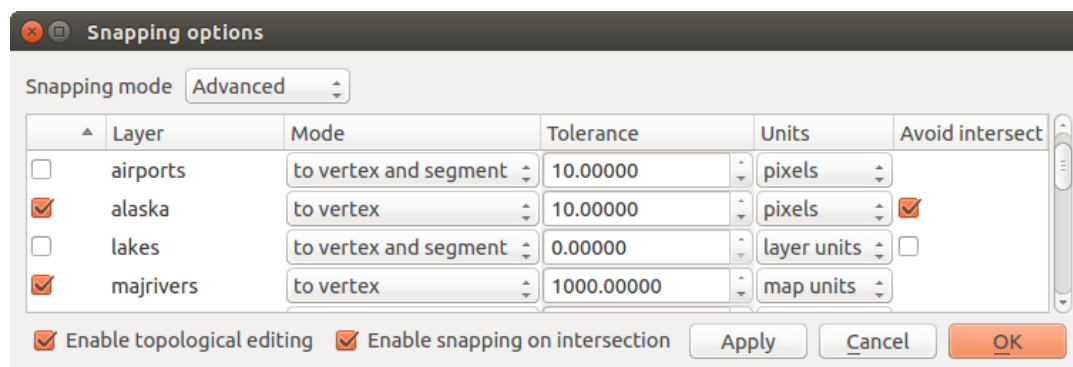


Figure 12.67: Editar opciones de autoensamblado en base a una capa (modo Avanzado)

Radio de búsqueda

Search radius is the distance QGIS uses to search for the closest vertex you are trying to select when you click on the map. If you aren't within the search radius, QGIS won't find and select any vertex for editing. 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.

El radio de búsqueda para edición de vértices en las unidades de capa se pueden definir en la pestaña *Digitalizar* bajo *Configuración* → *Opciones*. Este es el mismo lugar donde se define lo general, proyecto de tolerancia de autoensamblado.

12.6.2 Edición 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, activate the *Avoid Intersections* option.

Habilitar edición topológica

The option *Enable topological editing* is for editing and maintaining common boundaries in features mosaics. QGIS 'detects' shared boundary by the features, so you only have to move a common vertex/segment once, and QGIS will take care of updating the neighboring features.

Evitar intersecciones de nuevos polígonos


A second topological option called *Avoid intersections* prevents you to draw new features that overlap an existing one. 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 boundary of the existing one. The advantage is that you don't have to digitize all vertices of the common boundary.

Nota: If the new geometry is totally covered by existing ones, it gets cleared and the new feature will have no geometry when allowed by the provider, otherwise saving modifications will make QGIS pop-up an error message.

Advertencia: Use cautiously the *Avoid Intersections* option

Because the option cuts or clears geometry of any overlapping feature from any polygon layer, do not forget to uncheck this option once you no longer need it otherwise, you can get unexpected geometries.

Habilitar autoensamblado en intersecciones

Otra opción es utilizar  *Habilitar autoensamblado en intersección*. Le permitirá que se ajuste a una intersección de las capas de fondo, incluso si no hay ningún vértice en la intersección.















Comprobador de Geometría

A core plugin can help the user to find the geometry invalidity. You can find more information on this plugin at *Complemento Comprobador de geometría*.

12.6.3 Digitalizando una capa existente


Por defecto, QGIS carga las capas en sólo lectura. Esta es una salvaguardia para evitar la edición de una capa de forma accidental, si hay un deslizamiento del ratón. Sin embargo, se puede optar por editar cualquier capa, siempre y cuando el proveedor de datos lo reconozca, y la fuente de datos subyacente es de escritura (es decir, sus archivos no son de sólo lectura).

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

| Icono | Propósito | Icono | Propósito |
|---|--|---|-------------------------------|
|  | Ediciones actuales |  | Conmutar edición |
|  | Adicionar Característica: Capturar Punto |  | Add Feature: Capture Line |
|  | Add Feature: Capture Polygon |  | Mover objeto espacial |
|  | Agregar Cadena Circular |  | Add Circular String By Radius |
|  | Herramienta de nodos |  | Borrar lo seleccionado |
|  | Cortar objetos espaciales |  | Copiar objetos espaciales |
|  | Pegar objetos espaciales |  | Guardar cambios de la capa |


Edición de tabla: Barra de herramientas de edición básica de capa vectorial

Note that while using any of the digitizing tools, you can still *zoom or pan* in the map canvas without losing the focus on the tool.


All editing sessions start by choosing the  *Toggle editing* option found in the context menu of a given layer, from the attribute table dialog, the digitizing toolbar or the *Edit* menu.



Once the layer is in edit mode, additional tool buttons on the editing toolbar will become available and markers will appear at the vertices of all features unless *Show markers only for selected features* option under *Settings* → *Options...* → *Digitizing* menu is checked.

Truco: Guardar regularmente

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

Añadir objetos espaciales

You can use the  *Add Feature*,  *Add Feature* or  *Add Feature* icons on the toolbar to add new feature (point, line and polygon) into the current layer.

The next buttons  *Add circular string* or  *Add circular string by radius* allow users to add line or polygon features with a circular geometry.

To create features with these tools, 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 linear or curved geometries, keep on left-clicking for each additional point you wish to capture or use *automatic tracing* capability to accelerate the digitization. You can switch back and forth between linear *Add feature* tool and curved *Add circular string...* tools to create compound curved geometry. Pressing *Delete* or *Backspace* key reverts the last node you add. When you have finished adding points, right-click anywhere on the map area to confirm you have finished entering the geometry of that feature.

Nota: Curved geometries are stored as such only in compatible data provider

Although QGIS allows to digitize curved geometries within any editable data format, you need to be using a data provider (e.g. PostGIS, GML or WFS) that supports curves to have features stored as curved, otherwise QGIS segmentizes the circular arcs. The memory layer provider also supports curves.

Truco: Customize the digitizing rubber band

While capturing polygon, the by-default red rubber band can hide underlying features or places you'd like to capture a point. This can be fixed by setting a lower opacity (or alpha channel) to the rubber band's *Fill Color* in *Settings* → *Options* → *Digitizing* menu. You can also avoid the use of the rubber band by checking *Don't update rubber band during node editing*.

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. However, in the *Digitizing* menu under the *Settings* → *Options* menu, you can also activate:

- *Suppress attributes pop-up windows after each created feature* to avoid the form opening
- or *Reuse last entered attribute values* to have fields automatically filled at the opening of the form and just have to type changing values.

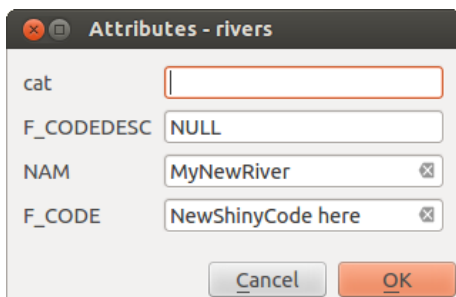





Figure 12.68: Enter Attribute Values Dialog after digitizing a new vector feature


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

Herramienta de nodos


For shapefile-based or MapInfo layers as well as SpatiaLite, 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 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.


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

Truco: Marcadores vértices

La actual versión de QGIS reconoce tres tipos de marcadores de vértices: ‘Círculo semitransparente’, ‘Cruz’ y ‘Nada’. Para cambiar el estilo del marcador, seleccione  *Opciones* del menú *Configuración*, haga clic en la pestaña *Digitalización* y seleccione la entrada apropiada.



Operaciones 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.

- **Selección de vértices:** Se pueden seleccionar los vértices al hacer clic sobre ellos uno a la vez, al hacer clic en un borde para seleccionar los vértices en ambos extremos, o haciendo clic y arrastrando un rectángulo alrededor de algunos vértices. Cuando se selecciona un vértice, su color cambia a azul. Para añadir más vértices a la selección actual, mantenga pulsada la tecla `Ctrl` mientras se hace clic. Mantenga pulsada la tecla `Ctrl` cuando haga clic para cambiar el estado de selección de vértices (los vértices que no están actualmente seleccionados serán seleccionados como de costumbre y los vértices que ya están seleccionados se convertirán en no seleccionados).
- **Añadir vértices:** Para añadir un vértice, sólo haga doble clic cerca de un borde y un nuevo vértice aparecerá en el borde cerca del cursor. Tome en cuenta que el vértice aparecerá en el borde, no en la posición del cursor; por lo tanto se debe mover si es necesario.
- **Deleting vertices:** Select the vertices and click the `Delete` key. Deleting all the vertices of a feature generates, if compatible with the datasource, a geometryless feature. Note that this doesn't delete the complete feature, just the geometry part; 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.


Truco: Move features with precision

The  *Move Feature* tool doesn't currently allow to snap features while moving. Using the  *Node Tool*, select ALL the vertices of the feature, click a vertex, drag and snap it to a target vertex: the whole feature is moved and snapped to the other feature.

El Editor de Vértice

With activating the *Node Tool* on a feature, QGIS opens the *Vertex Editor* panel listing all the vertices of the feature with their x, y (z, m if applicable) coordinates and r (for the radius, in case of circular geometry). Simply select a row in the table does select the corresponding vertex in the map canvas, and vice versa. Simply change a coordinate in the table and your vertex position is updated. You can also select multiple rows and delete them altogether.

Cortar, copiar, y pegar objetos espaciales

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.

Truco: Transform polygon into line and vice-versa using copy/paste

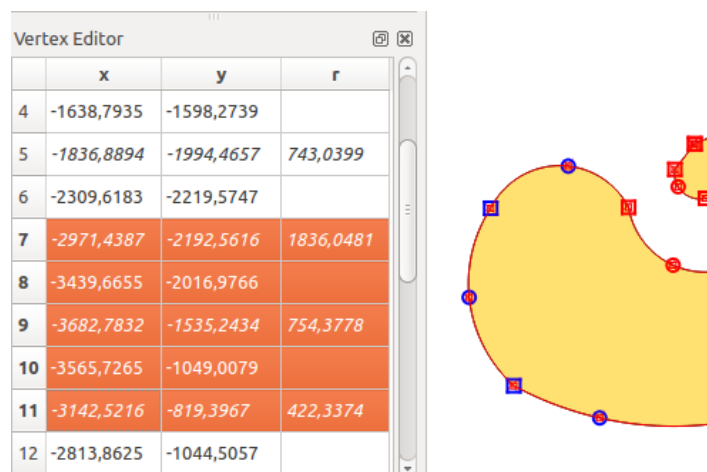





Figure 12.69: Vertex editor panel showing selected nodes

Copy a line feature and paste it in a polygon layer: QGIS pastes in the target layer a polygon whose boundary corresponds to the closed geometry of the line feature. This is a quick way to generate different geometries of the same data.

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. WKT features from outside QGIS can also 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 un ejemplo, copiaremos algunos lagos a una nueva capa:

1. Cargar la capa desde donde desee copiar (capa fuente)
2. Cargar o crear la capa a la que desee copiar (capa destino)
3. Comenzar a editar la capa destino
4. Hacer la capa de fuente activa haciendo clic sobre ella en la leyenda
5. Use the  Select Features by area or single click tool to select the feature(s) on the source layer
6. Click on the  Copy Features tool
7. Hacer la capa de destino activa haciendo clic en la leyenda.
8. Click on the  Paste Features tool
9. Detener edición y guardar los cambios

¿Qué pasa si la capa de origen y destino tienen diferentes esquemas (los nombres de campo y tipo no son los mismos)? QGIS poblará los que coinciden e ignorará el resto. Si no son importantes los atributos que se copian a la capa de destino, no importa la forma de diseñar los campos y tipos de datos. Si desea asegurarse de que todo - el objeto espacial y sus atributos - se copia, asegúrese de que los esquemas coincidan.



Nota: Congruencia del pegado de objetos espaciales



Si su capa de origen y destino utilizan la misma proyección, entonces el pegado de objetos espaciales tendrá la geometría idéntica a la capa origen. Sin embargo, si el destino tiene una proyección diferente, entonces QGIS no puede garantizar que la geometría sea idéntica. Esto es simplemente porque hay pequeños errores de redondeo involucrados en la conversión entre las proyecciones.

Truco: Copiar atributos de texto en otro



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.

Borrar objetos espaciales seleccionados

If we want to delete an entire feature (attribute and geometry), we can do that by first selecting the geometry using the regular  Select Features by area or single click tool. Selection can also be done from the attribute table. Once you have the selection set, press `Delete` or `Backspace` key or use the  Delete Selected tool to delete the features. Multiple selected features can be deleted at once.

La herramienta  Cortar objetos espaciales en la barra de herramientas de digitalización también se puede utilizar para borrar objetos espaciales. Este efectivamente borra el objeto espacial pero también lo coloca en un “portapapeles espacial”. Por lo tanto, cortamos el objeto espacial para borrar. Entonces podríamos utilizar la herramienta  Pegar objetos espaciales para colocarlo de nuevo, nos da una capacidad de deshacer de un nivel. Cortar, copiar y pegar funcionan sobre los objetos espaciales seleccionados, lo que significa que podemos operar más de una a la vez.

Guardar capas 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.

Si los cambios no se pueden guardar (por ejemplo, disco lleno, o los atributos tienen valores que están fuera de rango), el estado de memoria de QGIS es preservado. Esto le permite ajustar sus ediciones e intentar de nuevo.

Truco: Integridad de datos

Siempre es buena idea respaldar sus datos fuente antes de iniciar la edición. Mientras los autores de QGIS han hecho todo el esfuerzo para preservar la integridad de sus datos, nosotros no ofrecemos garantía en este sentido.

Saving multiple layers at once

Este objeto espacial permite la digitalización de múltiples capas. Elegir  Guardar las capas seleccionadas para guardar todos los cambios que se hicieron en múltiples capas. Se tiene la oportunidad para  Revertir las capas seleccionadas, así que la digitalización puede ser retirada de todas las capas seleccionadas. Si se desea detener la edición de las capas seleccionadas,  Cancelar para la capa(s) seleccionada(s) es una forma fácil.



Las mismas funciones están disponibles para editar todas las capas del proyecto.

12.6.4 Digitalización avanzada

| Icono | Propósito | Icono | Propósito |
|---|--|---|---|
|  | Habilitar herramientas de digitalización avanzada |  | Habilitar Trazado |
|  | Deshacer |  | Rehacer |
|  | Rotar objeto(s) espacial(es) |  | Simplificar objeto espacial |
|  | Añadir anillo |  | Añadir parte |
|  | Rellenar anillo |  | Borrar anillo |
|  | Borrar parte |  | Remodelar objetos espaciales |
|  | Desplazar curva |  | Dividir objetos espaciales |
|  | Dividir partes |  | Combinar objetos espaciales seleccionados |
|  | Combinar atributos de objetos espaciales seleccionados |  | Rotar símbolos de puntos |

Edición avanzada de tabla: la barra de herramientas de edición avanzada de capa vectorial

Deshacer y rehacer

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_4](#)). 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.

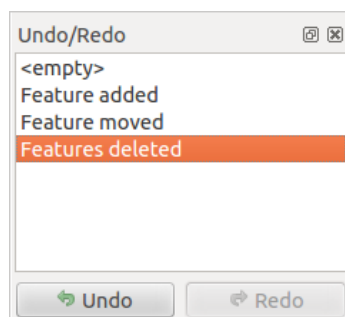




Figure 12.70: Rehacer y deshacer pasos digitalizados

When Undo is hit or **Ctrl+z** (or **Cmd+z**) pressed, 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.


Utilizar el widget de historial de deshacer/rehacer, sólo haga clic para seleccionar la operación en la lista del histórico. Todos los objetos espaciales se revertirán al estado que tenían después de la operación de seleccionada.

Rotar objeto(s) espacial(es)


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.

Si se habilita la herramienta del mapa con objeto(s) seleccionados, su (ellos) centroide aparecerá y será el punto de delimitación de rotación. Si se desea mover el punto de delimitación, mantenga el botón `Ctrl` y haga clic en el mapa para colocarlo.


Si se mantiene `Shift` antes de hacer clic en el mapa, la rotación se hará en pasos de 45 grados, que pueden ser modificados después en el widget de entrada del usuario.


To abort feature rotation, you need to click on  Rotate Feature(s) icon.

Simplificar objeto espacial


The  Simplify Feature tool allows you to reduce the number of vertices of a feature, as long as the geometry remains valid. With the tool you can also simplify many features at once or multi-part features.


First, click on the feature or drag a rectangle over the features. A dialog where you can define a tolerance in map units, layer units or pixels pops up and a colored and simplified copy of the feature(s), using the given tolerance, appears over them. QGIS calculates the amount of vertices that can be deleted while maintaining the geometry. The higher the tolerance is the more vertices can be deleted. When the expected geometry fits your needs 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.

To abort feature simplification, you need to click on  Simplify Feature icon.


Nota: unlike the feature simplification option in *Settings* → *Options* → *Rendering* menu which simplifies the geometry just for rendering, the  Simplify Feature tool really modifies feature's geometry in data source.

Añadir parte


You can  Add Part to a selected feature generating a multipoint, multiline or multipolygon feature. The new part must be digitized outside the existing one which should be selected beforehand.

The  Add Part can also be used to add a geometry to a geometryless feature. First, select the feature in the attribute table and digitize the new geometry with the Add Part tool.

Borrar parte



The  Delete Part tool allows you to delete parts from multifeatures (e.g., to delete polygons from a multi-polygon feature). This tool works with all multi-part geometries: point, line and polygon. Furthermore, it can be used to totally remove the geometric component of a feature. To delete a part, simply click within the target part.

Añadir anillo


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.

Rellenar anillo


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.

Using this tool, you simply have to digitize a polygon within an existing one. Thus you need not first use the  Add feature icon and then the  Add feature function anymore.

Borrar anillo

The  Delete Ring tool allows you to delete rings within an existing polygon, by clicking inside the hole. This tool only works with polygon and multi-polygon features. It doesn't change anything when it is used on the outer ring of the polygon.


Remodelar objetos espaciales



Se puede remodelar objetos espaciales de línea y polígono se utiliza el icono  Remodelar objeto espacial en la barra de herramientas. Sustituye a la línea o polígono parte de la primera a la última intersección con la línea original. Con polígonos, esto a veces puede conducir a resultados no deseados. Es útil principalmente para reemplazar las piezas más pequeñas de un polígono, no para reparaciones importantes, y la línea remodelada, no se permite atravesar varios anillos poligonales, ya que esto generaría un polígono inválido.

Por ejemplo, se puede editar el límite de un polígono con esta herramienta. En primer lugar, haga clic en la zona interior del polígono junto al punto en el que desea añadir un nuevo vértice. A continuación, cruce el límite y añada los vértices fuera del polígono. Para finalizar, haga clic derecho en la zona interior del polígono. La herramienta añadirá automáticamente un nodo en la nueva línea que cruza el límite. También es posible eliminar parte de la zona del polígono, a partir de la nueva línea fuera del polígono, agregar vértices en el interior, y poner fin a la línea exterior del polígono con un clic derecho.

Nota: La herramienta de remodelar podría alterar la posición inicial de un anillo de polígono o una línea cerrada. Por lo tanto, el punto que está representado 'dos veces' no será más el mismo. Esto puede no ser un problema para la mayoría de las aplicaciones, pero es algo a considerar.


Desplazar curva

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 edited layer). It is thus ideally suited for the creation of distance line layers. The *User Input* dialog pops-up, showing the displacement distance.


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  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 objetos espaciales

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



Dividir partes

En QGIS ahora es posible dividir las partes de un objeto espacial múlti-parte, de modo que se incrementa el número de partes. Sólo se tiene que dibujar una línea en la parte que se desea dividir utilizando el icono 
Dividir partes


Combinar objetos espaciales seleccionados

La herramienta  Combinar objetos espaciales seleccionados le permite combinar objetos espaciales. Un nuevo cuadro de diálogo le permitirá elegir el valor que debe elegir entre cada una de las entidades seleccionadas o seleccionar una función (mínimo, máximo, mediana, Suma, Saltar Atributo) a utilizar para cada columna. Si los objetos espaciales no tienen unas fronteras comunes, se creará un multipolígono.

Combinar atributos de objetos espaciales

La herramienta  Combinar los atributos de los objetos espaciales seleccionados le permite combinar los atributos de los objetos espaciales con límites comunes y atributos sin combinar sus límites. En primer lugar seleccione varios objetos espaciales en uno. A continuación presione el botón  Combinar los atributos de los objetos espaciales seleccionados. Ahora QGIS le pregunta que atributos son los que debe aplicarse a todos los objetos seleccionados. Como resultado, todos los objetos seleccionados tienen las mismas entradas de atributo.

Rotar símbolos de puntos

 Rotar símbolos de puntos le permite cambiar la rotación de símbolos de punto en el área del mapa. Primero se debe definir una columna de rotación en la tabla de atributos de la capa de puntos en el menú *Avanzado* del menú *Estilo* de la *Propiedades de la capa*. También se necesitará entrar a 'Marcador SVG' y elegir *Propiedades definidas por datos* Activar *Ángulo* y elegir 'rotación' como campo. Sin estos ajustes, la herramienta esta inactiva.

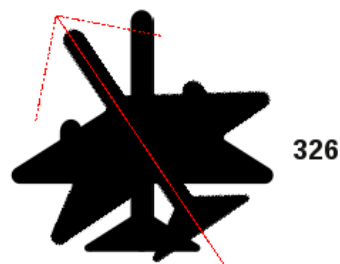



Figure 12.71: Rotar símbolos de puntos

Cambiar la rotación, seleccionar un objeto espacial puntual en el lienzo del mapa y rotarlo, mantener presionado el botón izquierdo del ratón. Una flecha roja con el valor de rotación se visualizará (vea [Figure_edit_5](#)). Al soltar el botón izquierdo del ratón una vez más, el valor se actualizará en la tabla de atributos.

Nota: Si se mantiene presionada la tecla `Ctrl`, la rotación se realiza en pasos de 15 grados.

Rastreo Automático

Usually, when using capturing map tools (add feature, add part, add ring, reshape and split), you need to click each vertex of the feature.

Using the automatic tracing mode you can speed up the digitization process. Enable the  Tracing tool by pushing the icon or pressing `t` key and *snap to* a vertex or segment of a feature you want to trace along. Move the mouse over another vertex or segment you'd like to snap and instead of an usual straight line, the digitizing rubber band represents a path from the last point you snapped to the current position. QGIS actually uses the underlying features topology to build the shortest path between the two points. Click and QGIS places the intermediate vertices following the path. You no longer need to manually place all the vertices during digitization.

Tracing requires snapping to be activated in traceable layers to build the path. You should also snap to an existing vertex or segment while digitizing and ensure that the two nodes are topologically connectable following existing features, otherwise QGIS is unable to connect them and thus traces a single straight line.

Nota: Adjust map scale or snapping settings for an optimal tracing

If there are too many features in map display, tracing is disabled to avoid potentially long tracing structure preparation and large memory overhead. After zooming in or disabling some layers the tracing is enabled again.

Truco: Quickly enable or disable automatic tracing by pressing `t` key

By pressing `t` key, tracing can be enabled/disabled anytime even while digitizing one feature, so it is possible to digitize some parts of the feature with tracing enabled and other parts with tracing disabled. Tools behave as usual when tracing is disabled.

12.6.5 El panel de Digitalización Avanzada

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.

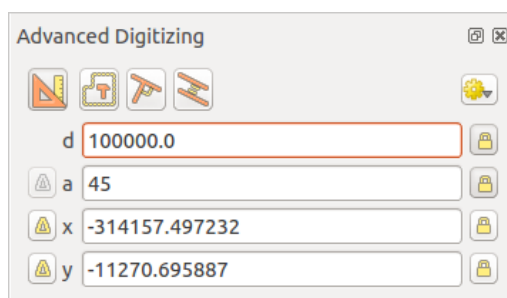



Figure 12.72: El panel de Digitalización Avanzada

Nota: Las herramientas no están habilitadas si la vista del mapa esta en coordenadas geográficas.

12.6.6 Crear nueva capa vectorial

QGIS le permite crear nuevas capas de archivo shape, SpatiaLite, GPX y Nuevas Capas de borrador temporal. La creación de una nueva capa GRASS esta implementada dentro del complemento GRASS. Por favor referirse a la sección *Crear una nueva capa vectorial GRASS* para obtener más información sobre la creación de capas vectoriales GRASS.

Crear una nueva capa de archivo shape

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_6](#). 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).

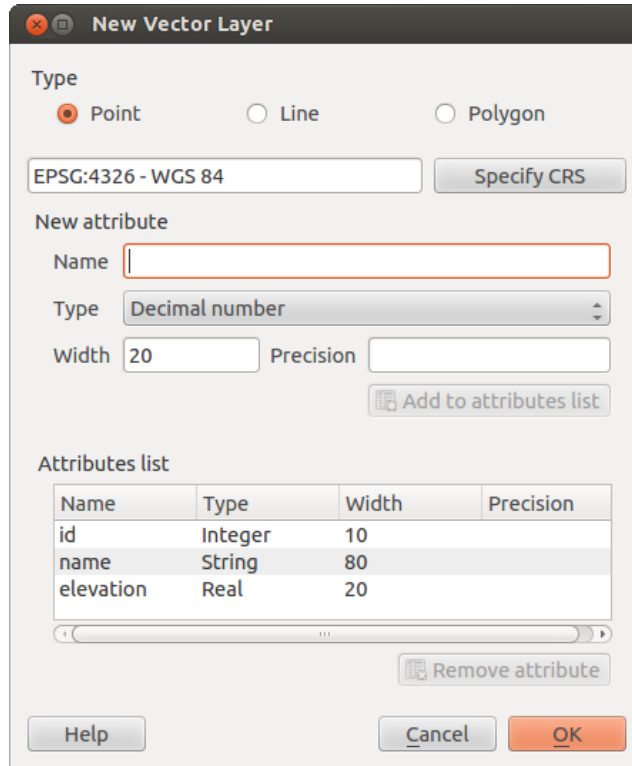








Figure 12.73: Diálogo Crear un nuevo archivo Shape

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 *Digitalizando una capa existente* above.

Crear una nueva capa Spatialite

Crear una nueva capa Spatialite para editar, seleccione *Nuevo* →  *Nueva capa Spatialite...* desde el menú *Capa*. El diálogo guilabel:*Nueva capa Spatialite* se desplegara como se ve en [Figure_edit_7](#).

The first step is to select an existing Spatialite database or to create a new Spatialite 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*.

Definir una tabla de atributos para la nueva capa Spatialite, añadir los nombres de las columnas de atributos que desee crear con el tipo de campo correspondiente, y haga clic en el botón [**Añadir a lista de atributos**]. Una ves

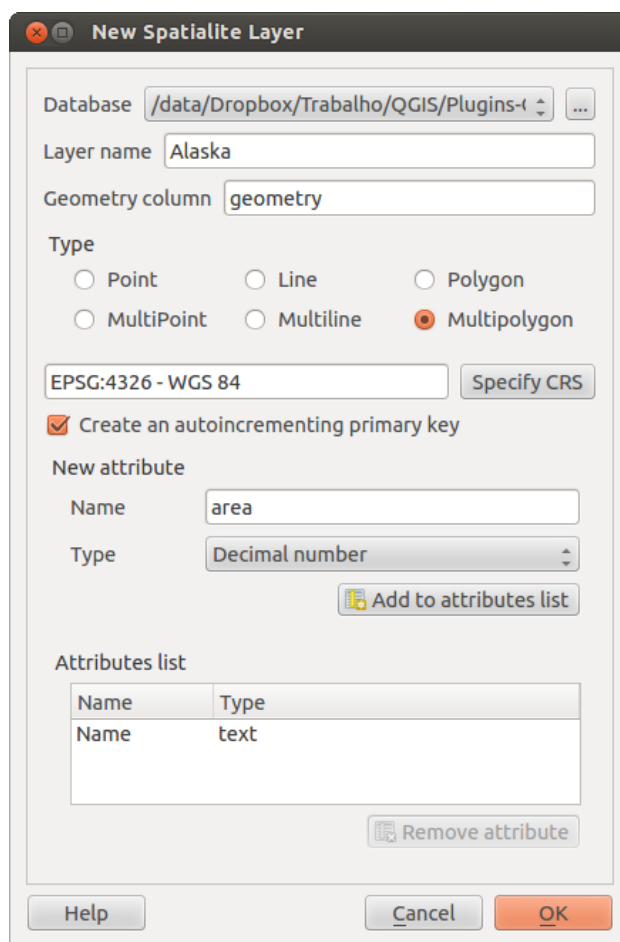




Figure 12.74: Creating a New Spatialite layer Dialog

que este feliz con los atributos, haga clic [**Aceptar**]. QGIS añadirá automáticamente la nueva capa a la leyenda, y se puede editar de la misma manera como se describió en la sección anterior *Digitalizando una capa existente*.

Además de la gestión de capas Spatialite se puede hacer con la DBManager. Ver *Complemento administrador de BBDD*.

Crear una nueva capa 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.

Crear una nueva capa temporal

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 *Pegar en nueva capa*.

12.7 Capa virtual

A special kind of vector layer allows you to define a layer as the result of an advanced query, using the SQL language on any number of other vector layers that QGIS is able to open. These layers are called virtual layers: they do not carry data by themselves and can be seen as views to other layers.

12.7.1 Crear una capa virtual

Open the virtual layer creation dialog by clicking on *Add Virtual Layer* in the *Layer* menu or from the corresponding toolbar.

The dialog allows you to specify an SQL query. The query can use the name (or id) of existing vector layers as well as field names of these layers.

For example, if you have a layer called `regions`, you can create a new virtual layer with an SQL query like `SELECT * FROM regions WHERE id < 100`. The SQL query will be executed, whatever the underlying provider of the `regions` layer is and even if this provider does not directly support SQL queries.

Joins and complex queries can also be created simply by directly using the names of the layers that are to be joined.

12.7.2 Supported language

The underlying engine uses SQLite and Spatialite to operate.

It means you can use all of the SQL your local installation of SQLite understands.

Functions from SQLite and spatial functions from Spatialite can also be used in a virtual layer query. For instance, creating a point layer out of a attribute-only layer can be done with a query similar to: `SELECT id, MakePoint(x, y, 4326) as geometry FROM coordinates`

Functions of QGIS expressions can also be used in a virtual layer query.

To refer the geometry column of a layer, use the name `geometry`.

Contrary to a pure SQL query, all the fields of a virtual layer query must be named. Don't forget to use the `as` keyword to name your columns if they are the result of a computation or function call.

12.7.3 Problemas de Rendimiento

With default parameters set, the virtual layer engine will try its best to detect the type of the different columns of the query, including the type of the geometry column if one is present.

This is done by introspecting the query when possible or by fetching the first row of the query (`LIMIT 1`) at last resort. Fetching the first row of the result just to create the layer may be undesirable for performance reasons.

The creation dialog allows to specify different parameters:

- **unique identifier column:** this option allows to specify which field of the query represents unique integer values that QGIS can use as row identifiers. By default, an autoincrementing integer value is used. Specifying a unique identifier column allows to speed up selection of rows by id.
- **no geometry:** this option forces the virtual layer to ignore any geometry field. The resulting layer is an attribute-only layer.
- **geometry column:** this option allows to specify the name of the column that is to be used as the geometry of the layer.
- **geometry type:** this option allows to specify the type of the geometry of the virtual layer.
- **geometry CRS:** this option allows to specify the coordinate reference system of the virtual layer.

12.7.4 Special comments

The virtual layer engine tries to determine the type of each column of the query. If it fails, the first row of the query is fetched to determine column types.

The type of a particular column can be specified directly in the query by using some special comments.

The syntax is the following: `/*:type*/`. It has to be placed just after the name of a column. `type` can be either `int` for integers, `real` for floating point numbers or `text`.

For instance: `SELECT id+1 as nid /*:int*/ FROM table`

The type and coordinate reference system of the geometry column can also be set thanks to special comments with the following syntax `/*:gtype:srid*/` where `gtype` is the geometry type (`point`, `linestring`, `polygon`, `multipoint`, `multilinestring` or `multipolygon`) and `srid` an integer representing the EPSG code of a coordinate reference system.

12.7.5 Uso de índices

When requesting a layer through a virtual layer, indexes of this source layer will be used in the following ways:

- if an `=` predicate is used on the primary key column of the layer, the underlying data provider will be asked for a particular id (`FilterFid`)
- for any other predicates (`>`, `<=`, `!=`, etc.) or on a column without primary key, a request built from an expression will be used to request the underlying vector data provider. It means indexes may be used on database providers if they exist.

A specific syntax exists to handle spatial predicates in requests and trigger the use of a spatial index: a hidden column named `_search_frame_` exists for each virtual layer. This column can be compared for equality to a bounding box. Example: `select * from vtab where _search_frame_=BuildMbr(-2.10,49.38,-1.3,49.99,4326)`

Spatial binary predicates like `ST_Intersects` are greatly sped up when used in conjunction with this spatial index syntax.

Trabajar con catos raster

13.1 Trabajar con Datos 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.

As of the date of this document, more than 100 raster formats are supported by the GDAL library (see GDAL-SOFTWARE-SUITE in *Referencias bibliográficas y web*). A complete list is available at 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.

Working with GRASS raster data is described in section *Integracion GRASS SIG*.

13.1.1 ¿Qué son los datos 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 Cargando Datos Ráster en 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.

Once a raster layer is loaded in the map legend, you can click on the layer name with the right mouse button to select and activate layer-specific features or to open a dialog to set raster properties for the layer.

El menú del boton derecho del raton para capas ráster

- *Zum a la extensión de la capa*
- *Zum a la mejor escala (100%)*
- *Stretch Using Current Extend*
- *Mostrar en la vista general*
- *Eliminar*
- *Duplicate*
- *Establecer SRC de la capa*
- *Set Project CRS from Layer*
- *Guardar como ...*
- *Propiedades*
- *Rename*
- *Copiar estilo*
- *Añadir grupo nuevo*
- *Expandir todo*
- *Comprimir todo*
- *Actualizar orden de dibujado*

13.2 Dialogo de Propiedades Raster

To view and set the properties for a raster layer, double click on the layer name in the map legend, or right click on the layer name and choose *Properties* from the context menu. This will open the *Raster Layer Properties* dialog (see [figure_raster_1](#)).

There are several menus in the dialog:

- *General*
- *Estilo*
- *Transparencia*
- *Pyramids*
- *Histograma*
- *Metadatos*

13.2.1 Menú General

Información de la capa

The *General* menu displays basic information about the selected raster, including the layer source path, the display name in the legend (which can be modified), and the number of columns, rows and no-data values of the raster.

Sistema de referencia de coordenadas

Here, you find the coordinate reference system (CRS) information printed as a PROJ.4 string. If this setting is not correct, it can be modified by clicking the **[Specify]** button.

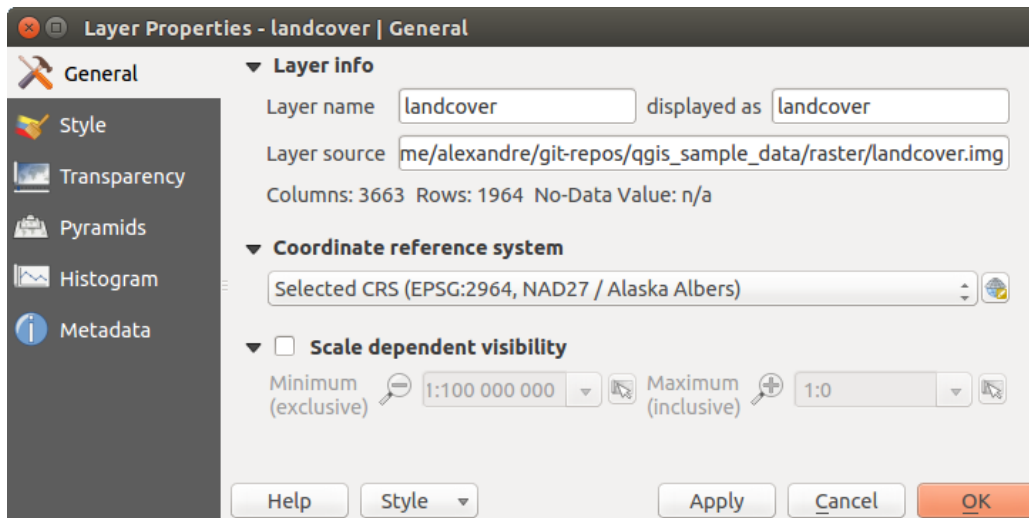


Figure 13.1: Dialogo de Propiedades Capas Ráster

visibilidad Dependiente de la Escala

Additionally scale-dependent visibility can be set in this tab. You will need to check the checkbox and set an appropriate scale where your data will be displayed in the map canvas.

Abajo, puede ver una vista miniatura de la capa, su símbolo leyenda, y la paleta.

13.2.2 Estilo de Menu

Band rendering

QGIS offers four different *Render types*. The renderer chosen is dependent on the data type.

1. Multiband color - if the file comes as a multiband with several bands (e.g., used with a satellite image with several bands)
2. Paletted - if a single band file comes with an indexed palette (e.g., used with a digital topographic map)
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. Singleband pseudocolor - this renderer is possible for files with a continuous palette, or color map (e.g., used with an elevation map)

Color de multibanda

With the multiband color renderer, three selected bands from the image will be rendered, each band representing the red, green or blue component that will be used to create a color image. You can choose several *Contrast enhancement* methods: 'No enhancement', 'Stretch to MinMax', 'Stretch and clip to MinMax' and 'Clip to min max'.

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

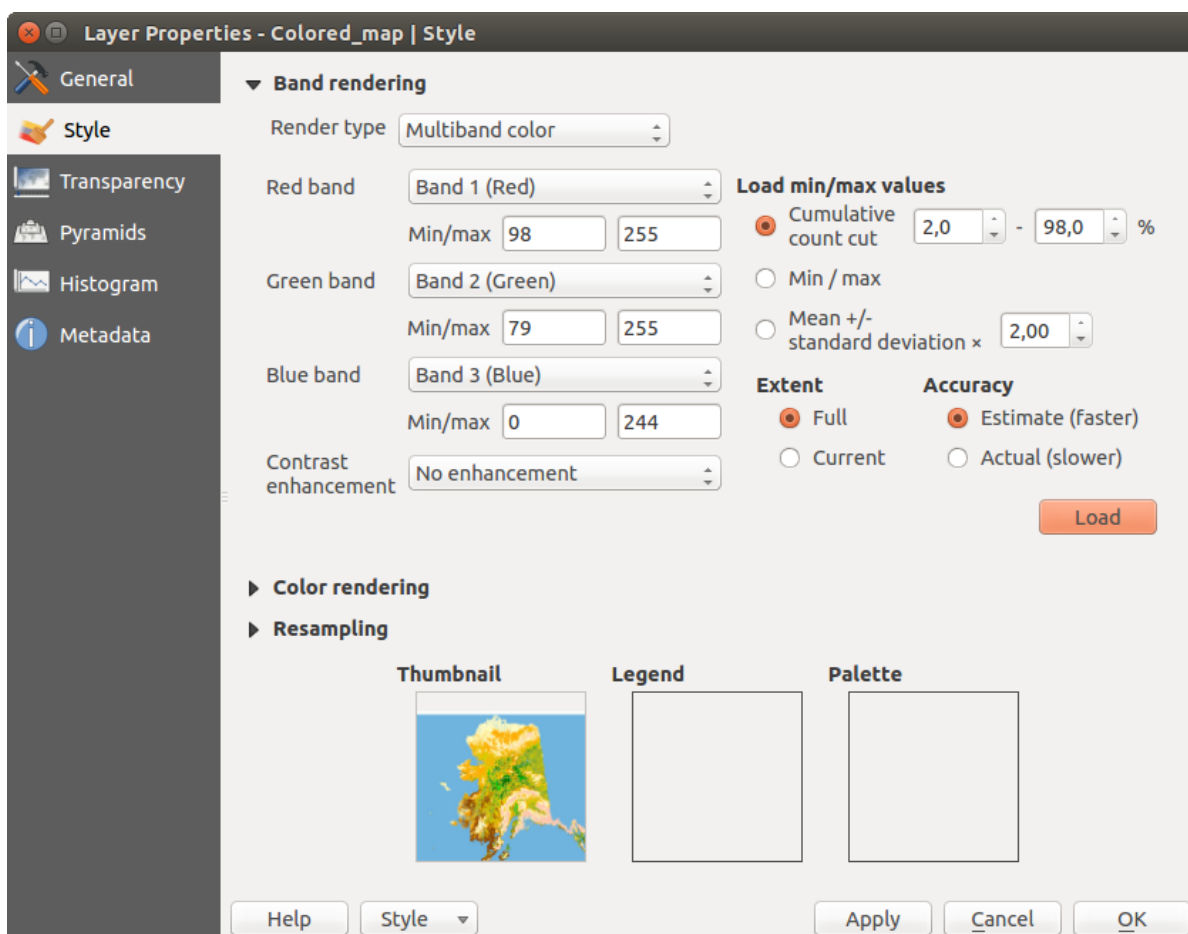


Figure 13.2: Raster Renderer - Multiband color

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. 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*.

Truco: Viewing a Single Band of a Multiband Raster

If you want to view a single band of a multiband image (for example, Red), you might think you would set the Green and Blue bands to “Not Set”. But this is not the correct way. To display the Red band, set the image type to ‘Singleband gray’, then select Red as the band to use for Gray.

Paleta

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 it’s possible to assign a label to the color values. The label appears in the legend of the raster layer then.

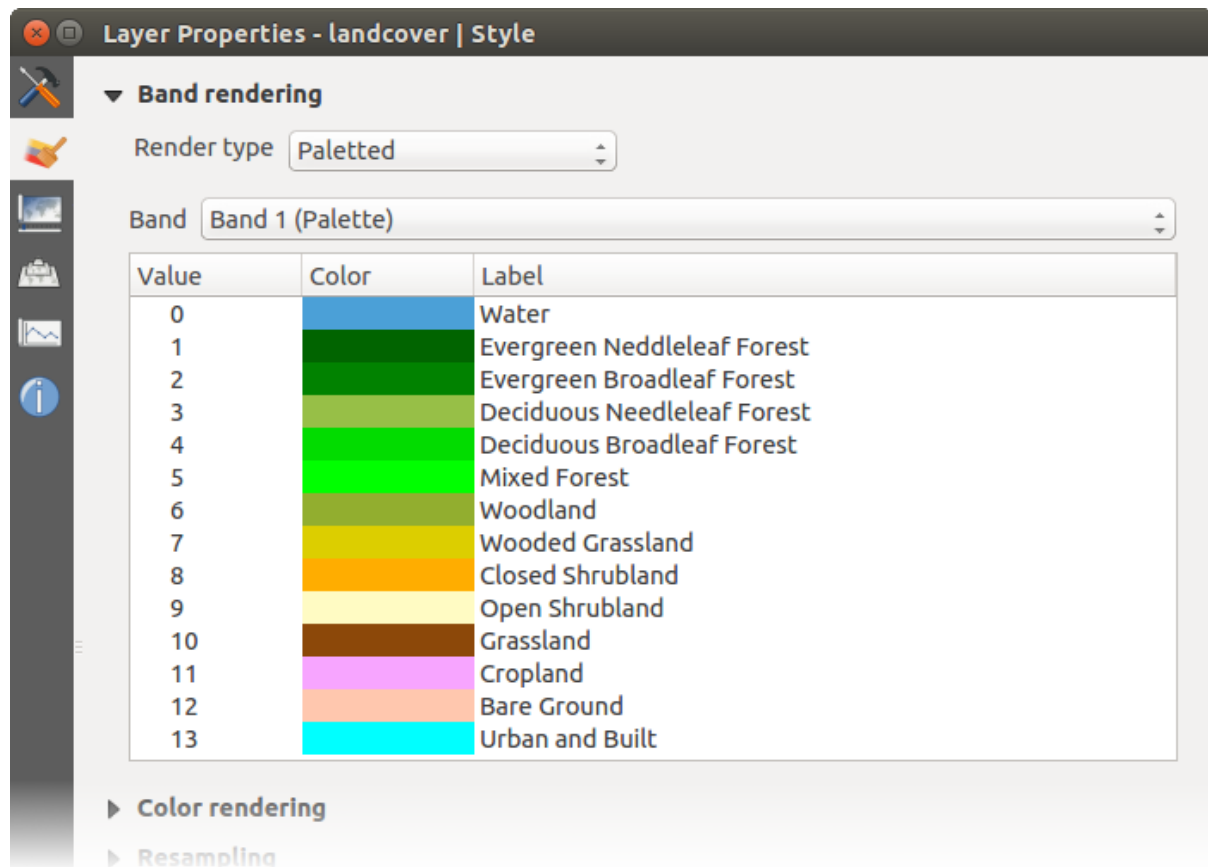


Figure 13.3: Raster Renderer - Paletted

Contrast enhancement

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.

Unibanda gris

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.

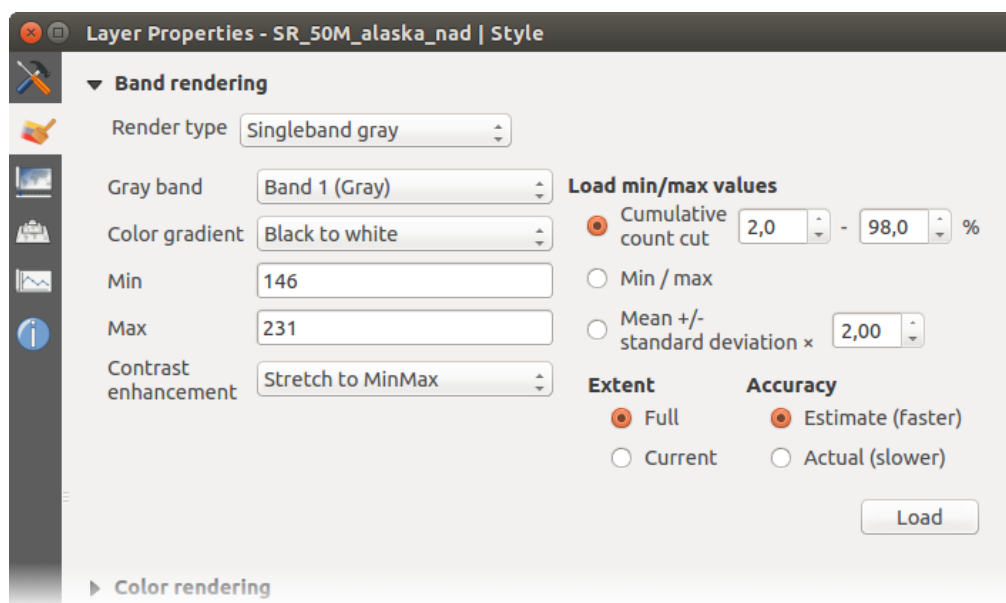


Figure 13.4: Raster Renderer - Singleband gray

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* . 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.

Unibanda 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. Three types of color interpolation are available:

1. Discreto
2. Lineal
3. Exacto

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

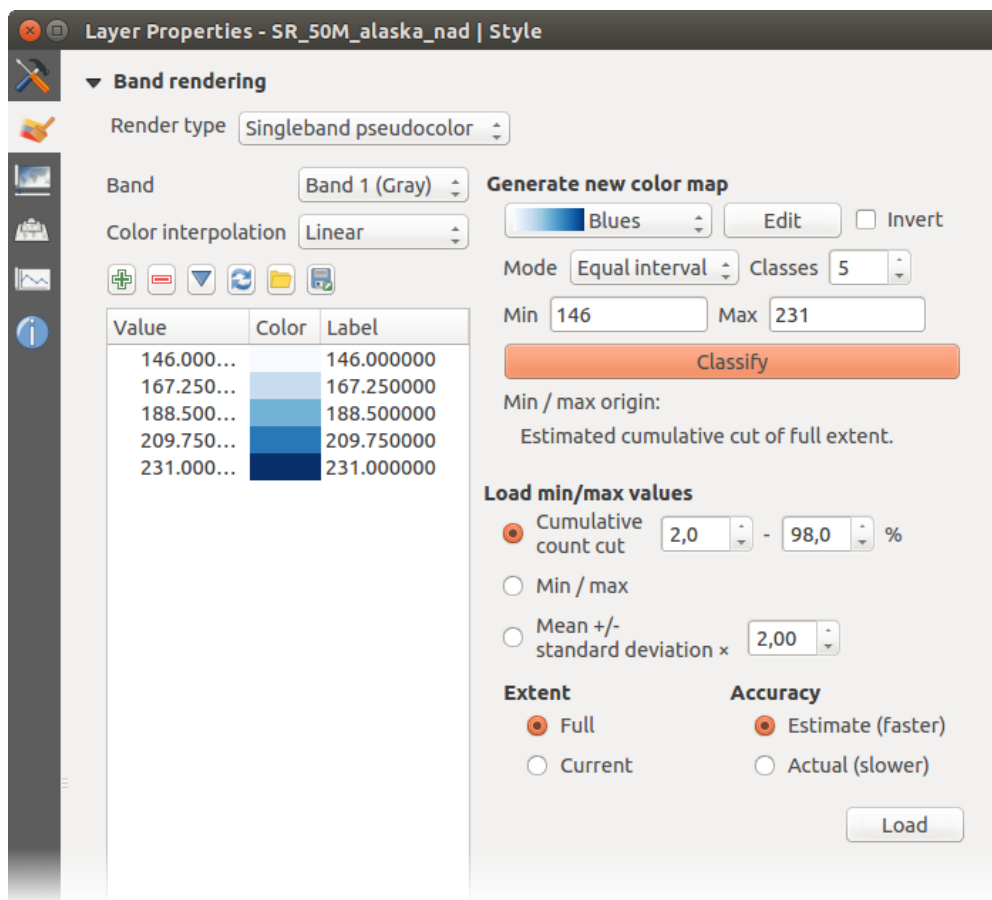


Figure 13.5: Raster Renderer - Singleband pseudocolor

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.

Color de renderizado

For every *Band rendering*, a *Color rendering* is possible.

You can also achieve special rendering effects for your raster file(s) using one of the blending modes (see *El Dialogo de las Propiedades del Vector*).

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'.

Remuestreo

The *Resampling* option makes its appearance when you zoom in and out of an image. Resampling modes can optimize the appearance of the map. They calculate a new gray value matrix through a geometric transformation.

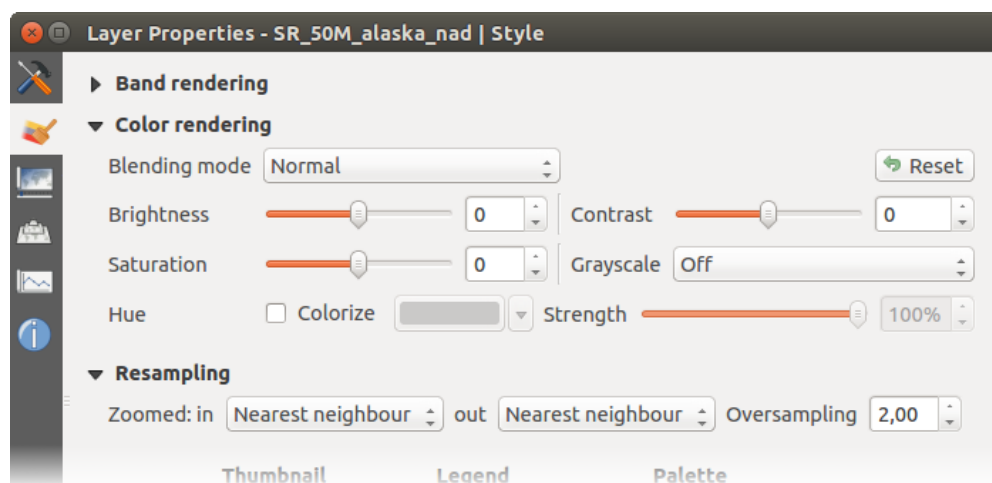


Figure 13.6: Representación Ráster - Remuestreo

When applying the 'Nearest neighbour' method, the map can have a pixelated structure when zooming in. This appearance can be improved by using the 'Bilinear' or 'Cubic' method, which cause sharp features to be blurred. The effect is a smoother image. This method can be applied, for instance, to digital topographic raster maps.


13.2.3 Menú Transparencia

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.



Additionally, you can enter a raster value that should be treated as *NODATA* in the *Additional no data value* menu.

An even more flexible way to customize the transparency can be done in the *Custom transparency options* section. The transparency of every pixel can be set here.

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. Load the raster file `landcover.tif`.
2. Open the *Properties* dialog by double-clicking on the raster name in the legend, or by right-clicking and choosing *Properties* from the pop-up menu.
3. Select the *Transparency* menu.
4. From the *Transparency band* menu, choose 'None'.
5. Click the  Add values manually button. A new row will appear in the pixel list.
6. Enter the raster value in the 'From' and 'To' column (we use 0 here), and adjust the transparency to 20%.
7. Press the **[Apply]** button and have a look at the map.

You can repeat steps 5 and 6 to adjust more values with custom transparency.

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 Menú Pirámides

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.

You must have write access in the directory where the original data is stored to build pyramids.



Several resampling methods can be used to calculate the pyramids:

- Vecino más próximo
- Promedio
- Gauss
- Cúbico
- Modo
- Ninguno

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)'.

Please note that building pyramids may alter the original data file, and once created they cannot be removed. If you wish to preserve a 'non-pyramided' version of your raster, make a backup copy prior to building pyramids.

13.2.5 Menú 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, 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*.

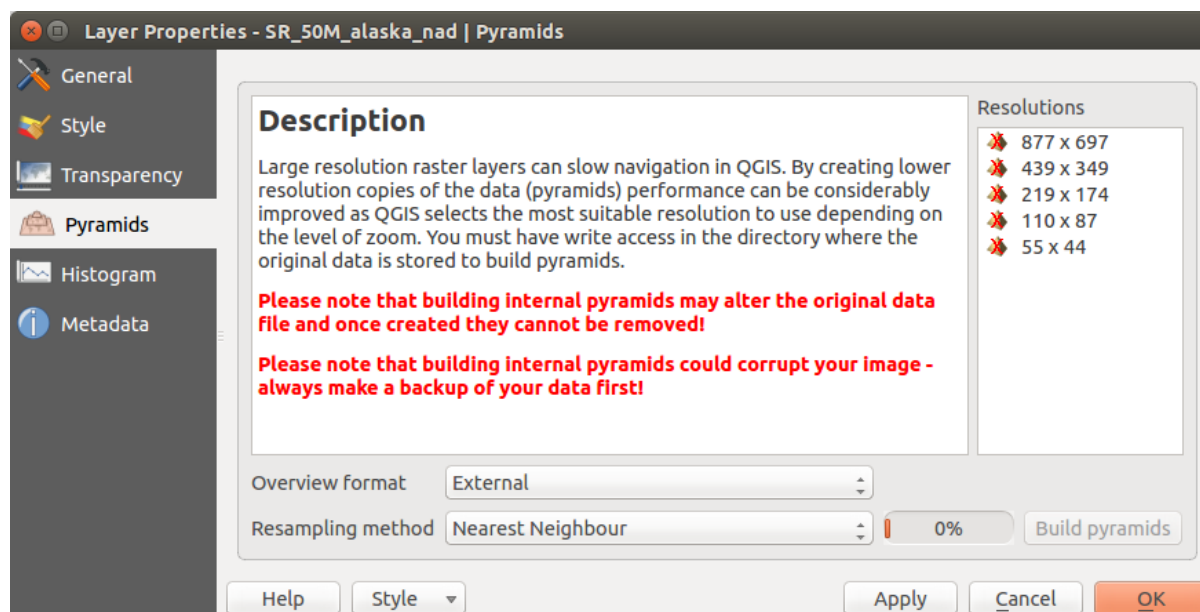


Figure 13.7: El Menú Pirámides

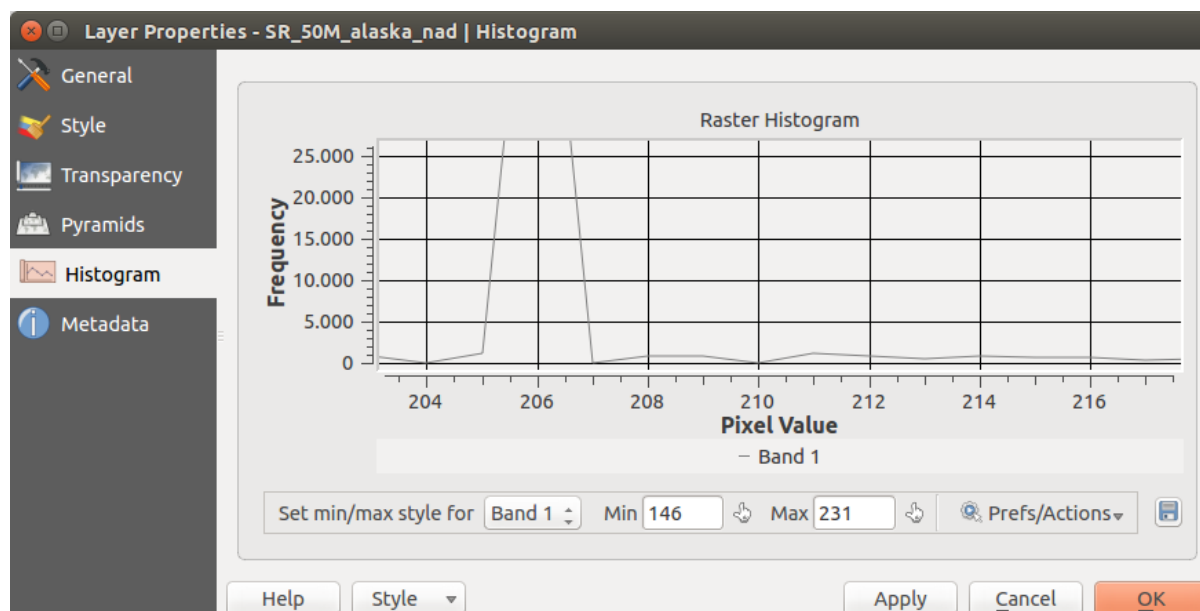


Figure 13.8: Histograma de Ráster

13.2.6 Menú Metadatos

The *Metadata* menu displays a wealth of information about the raster layer, including statistics about each band in the current raster layer. From this menu, entries may be made for the *Description*, *Attribution*, *MetadataUrl* and *Properties*. In *Properties*, statistics are gathered on a 'need to know' basis, so it may well be that a given layer's statistics have not yet been collected.

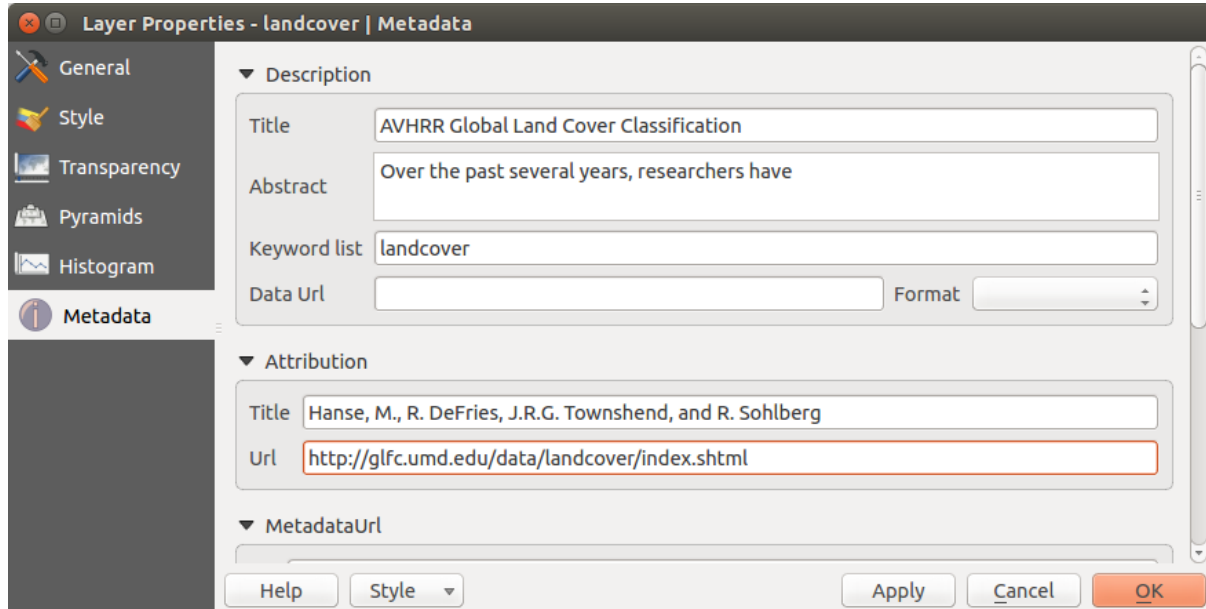


Figure 13.9: Metadatos Ráster

13.3 Análisis ráster

13.3.1 Calculadora Ráster

La *Calculadora ráster* en el menú *Ráster* le permite realizar cálculos en base a los valores de píxel de un ráster existente (ver [figure_raster_10](#)). Los resultados se escriben en una nueva capa ráster con formato GDAL-compatible.

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.

Ejemplos

Convert elevation values from meters to feet

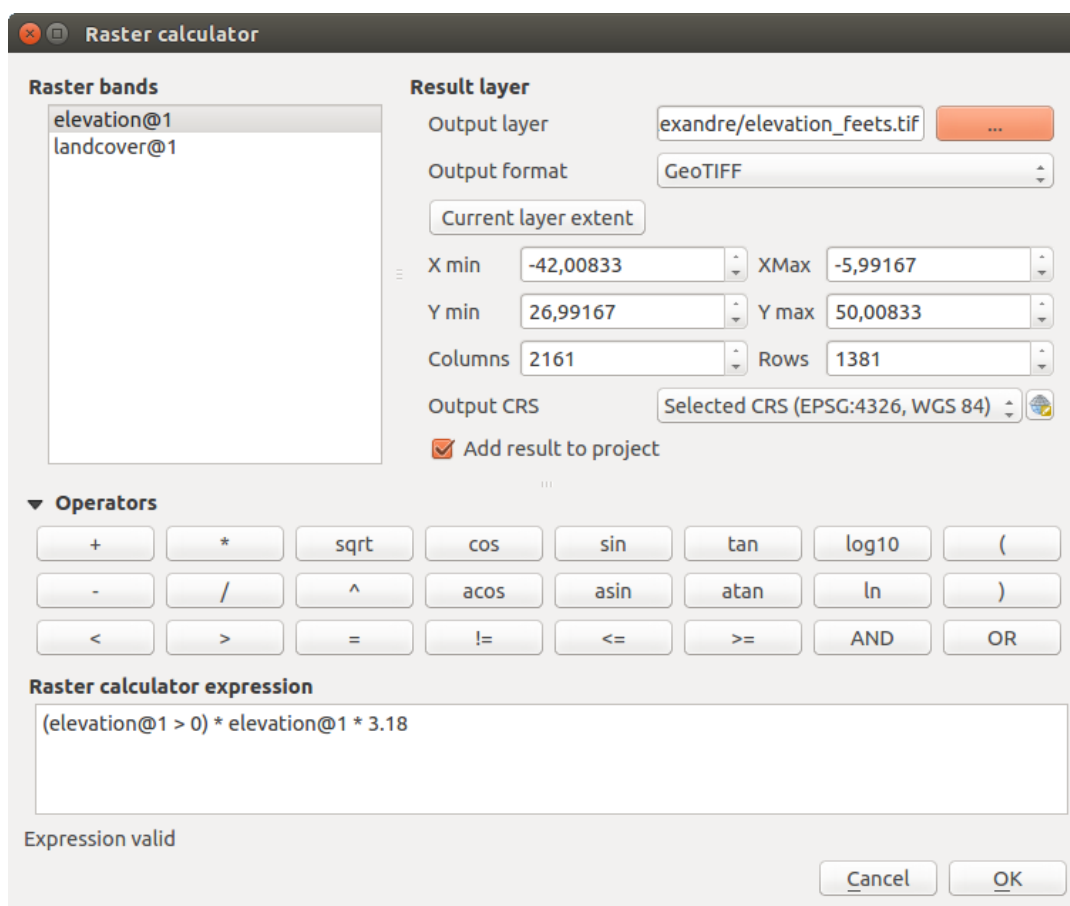


Figure 13.10: Calculadora Ráster

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
```

Using a mask

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.

```
("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.

13.3.2 Raster Alignment

This tool is able to take several rasters as input and to align them perfectly, that means:

- reproject to the same CRS,
- remuestrea al mismo tamaño de celda y desplazamiento en la cuadrícula (grid),
- clip to a region of interest,
- reescale valores cuando sea necesario.

All rasters will be saved in another files.

First, open the tools from *Raster* → *Align Raster...* and click on the  Add new raster button to choose one existing raster in QGIS. Select an output file to save the raster after the alignment, the resampling method and if the tools need to *Rescale values according to the cell size*. You can  Edit file settings and  Remove an existing file from the list.

Then in the main *Align raster* window, you can choose one or more options:

- Select the *Reference Layer*,
- Transform into a new *CRS*,
- Setup a different *Cell size*,
- Setup a different *Grid Offset*,
- *Cortar a la extensión*,
- *Tamaño de salida*,
- *Add aligned raster to the map canvas*.

Trabajar con datos OGC

14.1 QGIS como Cliente de Datos OGC

El Open Geospatial Consortium (OGC) es una organización internacional con miembros de más de 300 organizaciones comerciales, gubernamentales, sin fines de lucro y de investigación de todo el mundo. Sus miembros desarrollan e implementan estándares para contenido geoespacial y servicios, procesamiento de datos SIG y el intercambio.

Al describir un modelo de datos básico para las características geográficas, un número cada vez mayor de las especificaciones son desarrollados por OGC para atender las necesidades específicas de ubicación interoperable y la tecnología geoespacial, incluyendo SIG. Más información se puede encontrar en <http://www.opengeospatial.org/>.

Importar especificaciones OGC implementadas por QGIS:

- **WMS** — Web Map Service (*Cliente WMS/WMTS*)
- **WMTS** — Web Map Tile Service (*Cliente WMS/WMTS*)
- **WFS** — Web Feature Service (*Cliente WFS y WFS-T*)
- **WFS-T** — Web Feature Service - Transaccional (*Cliente WFS y WFS-T*)
- **WCS** — Web Coverage Service (*WCT Cliente*)
- **SFS** — Simple Features for SQL (*Capas PostGIS*)
- **GML** — Lenguaje de Marcado Generalizado

Los servicios de QGIS esta incrementando el uso para intercambiar datos geoespaciales entre diferentes implementaciones GIS y almacenes de datos. QGIS puede hacer frente a las especificaciones anteriores como un cliente, siendo **SFS** (a través del apoyo del proveedor PostgreSQL / PostGIS, vea la sección *Capas PostGIS*).

14.1.1 Cliente WMS/WMTS

Información general de la implementación WMS

Actualmente QGIS puede actual como un cliente WMS que entiende servidores WMS 1.1, 1.1.1 y 1.3. En particular, se ha probado contra los servidores de acceso público como DEMIS.

Un servidor WMS actúa sobre las peticiones por parte del cliente (por ejemplo, QGIS) para un mapa ráster con una extensión dada, el conjunto de capas, el estilo de simbolización y la transparencia. El servidor WMS después consulta sus fuentes de datos locales, rásteriza el mapa y lo envía de vuelta al cliente en formato ráster. Para QGIS, este formato sería típicamente JPEG o PNG.

WMS es genéricamente un servicio REST (Representational State Transfer) en lugar de un servicio Web en toda regla. Como tal, puede tomar las URLs generadas por QGIS y utilizarlos en el navegador web para recuperar las mismas imágenes que QGIS utiliza internamente. Esto puede ser útil para la solución de problemas, ya que hay varias marcas de servidores WMS en el mercado y ellos tienen su propia interpretación de la estándar WMS.

Las capas WMS se pueden añadir sencillamente, siempre que conozca la URL para acceder al servidor WMS, si tiene una conexión útil a ese servidor, y el servidor entiende HTTP como mecanismo de transporte de datos.

Además, QGIS cachea sus respuestas WMS (por ejemplo, imágenes) durante 24 horas siempre que la petición GetCapabilities no se active. La petición GetCapabilities se activa cada vez que el botón [**Conectar**] en el diálogo [**Añadir capa(s) del servidor WMS(T)S**] se utiliza para recuperar las capacidades del servidor WMS. Esta es una característica automática la intención de optimizar el tiempo de carga del proyecto. si un proyecto se guarda con una capa WMS, los tiles WMS correspondientes se cargarán del cache la siguiente vez que el proyecto se abra mientras que no sea mayor a 26h.

Información general de la implementación WMTS

QGIS también puede actuar como un cliente WMTS. WMTS es un estándar OGC para distribuir tiles de conjunto de datos geoespaciales. Este es una manera más rápida y más eficiente de distribuir datos que WMS porque con WMTS, el conjunto de tile es pregenerado y el cliente sólo solicita la transmisión de los tiles, no su producción. Una petición WMS implica típicamente ambos la generación y la transmisión de los datos. Un ejemplo bien conocido de un estándar no OGC para la visualización de datos geoespaciales de tiles es Google Maps.

Para mostrar los datos en una variedad de escalas cercanas a lo que el usuario podría querer, los conjuntos de teselas WMTS se producen en varios niveles de escala diferentes y están disponibles para el cliente SIG para pedirlos.

Este diagrama ejemplifica el concepto de conjunto de teselas:

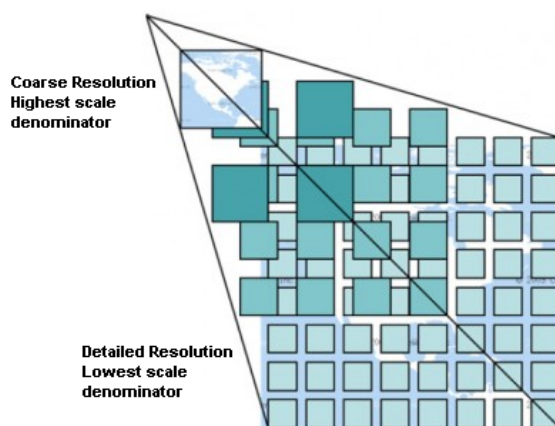


Figure 14.1: Concepto de conjunto de teselas WMTS

Los dos tipos de interfaz WMTS que QGIS reconoce son a través de Key-Value-Pairs (KVP) y RESTful. Estas dos interfaces son diferentes y es necesario especificarlos a QGIS diferente.

1. Con el fin de acceder a un servicio **WMTS KVP**, un usuario QGIS debe abrir la interfaz WMS/WMTS y añadir la siguiente cadena a la URL del servicio tile WMTS:

```
"?SERVICE=WMTS&REQUEST=GetCapabilities"
```

Un ejemplo de este tipo de dirección es

```
http://opencache.statkart.no/gatekeeper/gk/gk.open_wmts?\  
service=WMTS&request=GetCapabilities
```

Para probar la capa topo2 en este WMTS funciona muy bien. Añadir esta cadena indica que un servicio web WMTS se va a utilizar en lugar de un servicio WMS.

2. EL servicio **RESTful WMTS** toma una forma diferente, una URL sencilla. EL formato recomendado por OGC es:

{WMTSBaseURL}/1.0.0/WMTSCapabilities.xml


Este formato le ayuda a reconocer que es una dirección RESTful. Un WMTS RESTful se accede en QGIS simplemente añadiendo su dirección en la configuración del WMS en el campo de la URL del formulario. Un ejemplo de este tipo de dirección para un caso de mapa base austriaco es <http://maps.wien.gv.at/basemap/1.0.0/WMTSCapabilities.xml>.

Nota: Se pueden encontrar aun algunos viejos servicios llamados WMS-C. Estos servicios son similares a WMTS (por ejemplo, el mismo propósito pero trabajando un poco diferente). Se pueden administrar igual que se hace con los servicios WMTS. Sólo añade `?tiled=true` al final de la url. Vea http://wiki.osgeo.org/wiki/Tile_Map_Service_Specification para mayor información acerca de esta especificación.

Cuando se lee WMTS, a menudo se puede pensar en WMS-C también.

Seleccionar servidor WMS/WMTS


La primera vez que utiliza la característica WMS en QGIS, no hay servidores definidos.

Comience haciendo clic en el botón  Añadir capa WMS en la barra de herramientas, o seleccionando *Capa* → *Añadir capa WMS...*

El diálogo *Añadir capa(s) desde un servidor* para añadir capas que aparezcan en el servidor WMS. Se pueden agregar algunas capas para jugar haciendo clic en el botón **[Añadir servidores predeterminados]**. Este añadirá dos servidores demo WMS para usar: los servidores WMS de DM Solutions Group y Lizardtech. Para definir un nuevo servidor WMS en la pestaña *Capas*, seleccionar el botón **[Nuevo]**. A continuación introduzca los parámetros para conectarse a su servidor deseado, como se indica en [table_OGC_1](#):

| | |
|-------------------------------|--|
| Nombre | Un nombre para esta conexión. Este nombre se utilizará en la lista desplegable de conexiones a servidor así que se puede distinguir de otros servidores WMS. |
| URL | La URL del servidor provee los datos. Este debe ser un nombre de host soluble – el mismo formato que usaría para abrir una conexión telnet o ping a un host. |
| Nombre de usuario | Nombre de usuario para acceder a un servidor asegurado de WMS. Este parámetro es opcional. |
| Contraseña | Contraseña para una autenticación básica al servidor WMS. Este parámetro es opcional |
| Ignorar URI GetMap | <input checked="" type="checkbox"/> <i>Ignorar URI GetMap reportada en las capacidades.</i> Utilice un URI dado del campo URL anterior. |
| Ignorar la URI GetFeatureInfo | <input checked="" type="checkbox"/> <i>Ignorar la URI GetFeatureInfo reportada en las capacidades.</i> Utilice un URI dado del campo URL anterior. |

Tabla OGC 1: Parámetros de conexión WMS

Si necesita configurar un servidor proxy para poder recibir servicios WMS de internet, puede añadir su servidor proxy en las opciones. Elija *Configuración* → *Opciones* y haga clic en la pestaña *Red*. Ahí, puede añadir su configuración de proxy y habilitarlos al ajustar *Usar proxy para acceso web*. Compruebe que selecciono el tipo de proxy correcto del menú desplegable *Tipo de proxy* .

Una vez que la nueva conexión al servidor WMS ha sido creada, será preservado para futuras sesiones.

Truco: En las direcciones URL del servidor WMS

Asegúrese, al introducir la URL del servidor WMS, que tiene solo la base URL. Por ejemplo, no debe tener fragmentos como `request=GetCapabilities` o `version=1.0.0` en su URL.

Advertencia: Escriba **nombre de usuario** y **contraseña** en la pestaña *Autenticación* mantendrá credenciales sin proteger en la configuración de conexión. Esas **credenciales serán visibles** si, por ejemplo comparte el archivo del proyecto con alguien. Por lo tanto es aconsejable guardar sus credenciales en una *Configuración de autenticación* en lugar (pestaña de *configuraciones*). Vea [ref:authentication_index](#) para mayor detalle.

Cargando capas WMS/WMTS

Una vez que haya llenado exitosamente en sus parámetros, puede utilizar el botón **[Conectar]** para recuperar las capacidades del servidor seleccionado. Esto incluye la codificación de la imagen, capas, estilos de capa y proyecciones. Como es una operación de la red, la velocidad de respuesta depende de la calidad de la conexión de red al servidor WMS. Mientras descarga los datos desde el servidor WMS, el proceso de descarga se visualizara en la parte inferior izquierda del dialogo WMS.

Su pantalla debe ahora lucir un poco como [figure_OGR_1](#), que muestra la respuesta proporcionada por el servidor WMS del European Soil Portal.

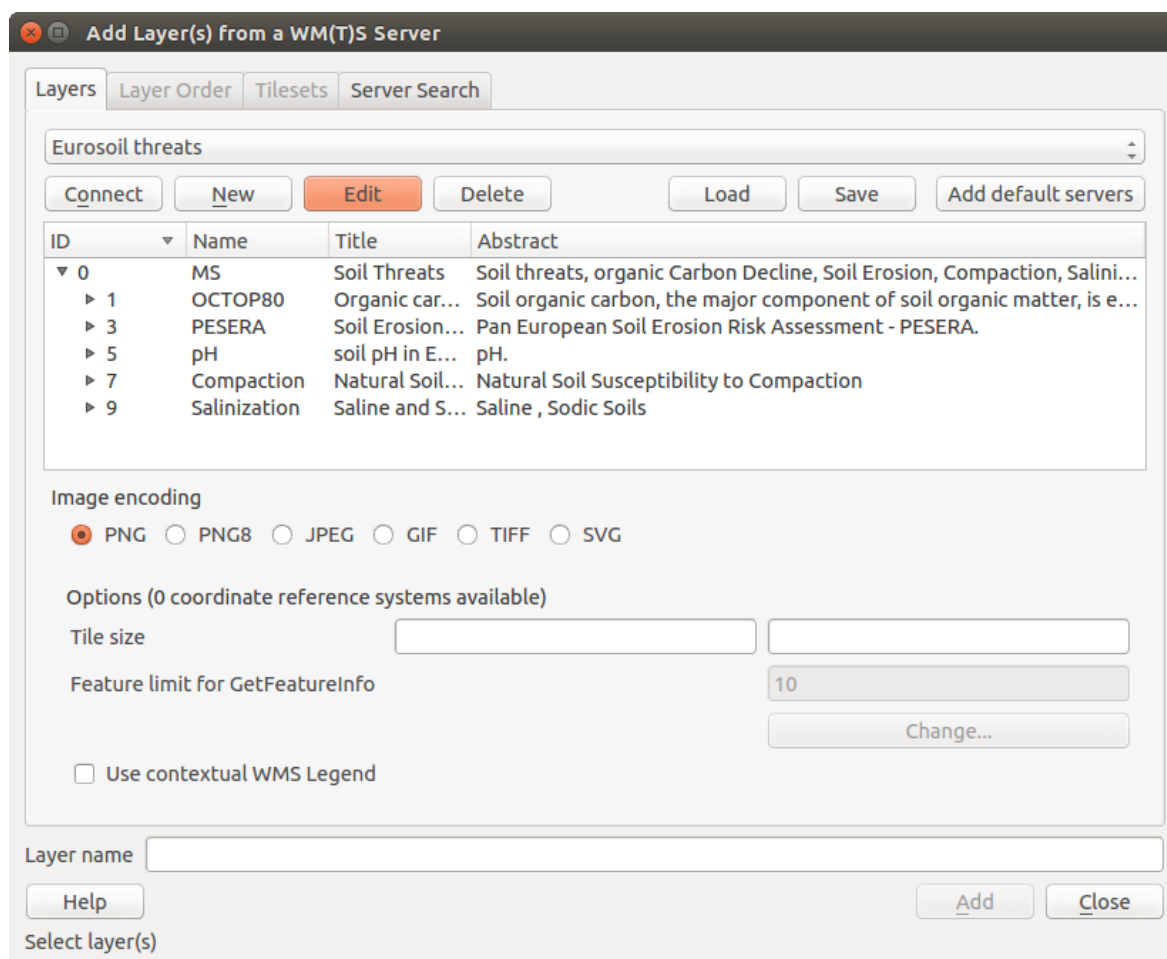


Figure 14.2: El diálogo para añadir un servidor WMS, muestra las capas disponibles

Codificación de la Imagen

La sección *Codificación de la imagen* lista los formatos que reconoce por ambos el cliente y el servidor. Elija uno dependiendo de sus requerimientos de precisión de imagen.

Truco: Codificación de la Imagen

Normalmente, encontrará que un servidor WMS le ofrece la opción de codificación de la imagen en JPEG o PNG. JPEG es un formato de compresión con pérdida, mientras que PNG reproduce fielmente los datos crudos raster.

Utilizar JPEG si se espera que los datos WMS sean de naturaleza fotográfica y/o no le importa cierta pérdida de calidad de la imagen. Esta disyuntiva típicamente reduce en cinco veces la necesidad de transferencia de datos en comparación con PNG.

Utilice PNG si desea representaciones precisas de los datos originales y no le importa el incremento de los requisitos de transferencia de datos.

Opciones

La zona Opciones del diálogo provee un campo de texto donde se puede añadir un *Nombre de capa* para la capa WMS. Este nombre aparecerá en la leyenda después de cargar la capa.

Debajo del nombre de la capa, se puede definir *Tamaño de la tesela*, si desea establecer tamaños de tesela (por ejemplo, 256x256) para dividir la petición WMS en múltiples peticiones.

El *Límite del objeto espacial para GetFeatureInfo* define los objetos espaciales del servidor a consultar.

Si se selecciona un WMS de la lista, aparece un campo con la proyección predeterminada proporcionada por el servidor de mapas. Si el botón **[Cambiar...]** está activo, puede hacer clic en él y cambiar la proyección por defecto de los WMS a otro SRC proporcionado por el servidor WMS.

Finalmente puede activar *Utiliza leyenda-WMS contextual* si el servidor WMS admite este objeto. Entonces sólo la leyenda relevante para su actual extensión de vista de mapa se mostrará y así no incluirá los elementos de la leyenda por cosas que no puede ver en el mapa actual.

Orden de la capa

La pestaña *Orden de Capas* lista las capas seleccionadas disponibles de la conexión actual al servidor WMS. Puede notar que algunas capas son ampliables; esto significa que la capa se puede visualizar en una selección de estilos de imagen.

Se puede seleccionar varias capas a la vez, pero solo una imagen de estilo por capa. Cuando varias capas son seleccionadas, estas se combinarán en el servidor WMS y se transmitirán a QGIS una sola vez.

Truco: Ordenar capas WMS

Las capas WMS representadas por un servidor son sobrepuestas en el orden listado en la sección de Capas, desde la parte superior a la parte inferior de la lista. Si se desea cambiar el orden de la superposición, se puede usar la pestaña *Orden de capas*.

Transparencia

En esta versión de QGIS, la configuración *Transferencia global de Propiedades de la capa* esta codificado para estar siempre en donde este disponible.

Truco: Transparencia de capa WMS

La disponibilidad de imagen WMS transparente depende de la codificación de la imagen utilizada: PNG y GIF reconoce la transparencia, mientras JPEG deja sin reconocerlo.

Sistema de referencia de coordenadas

Un sistema de referencia de coordenadas (SRC) es la terminología para una proyección QGIS.

Cada capa WMS se puede representar en múltiples SRC's, dependiendo de la capacidad del servidor WMS.

Para elegir un SRC, seleccione **[Cambiar...]** y un cuadro de diálogo similar a Figure Projection 3 en *Trabajar con Proyecciones* aparecerá. La principal diferencia con la versión WMS del diálogo es que sólo aquellos SRCs son reconocidos por el servidor WMS se le mostrarán.

Busqueda del servidor

Dentro de QGIS, puede buscar servidores WMS. [Figure_OGC_2](#) muestra la pestaña guilabel: *Búsqueda de servidor* con el diálogo *Añadir capa(s) de un servidor*.

Como puede ver, es posible ingresar una cadena de búsqueda en el campo de texto y golpear el botón **[Búsqueda]**. Después de un rato, el resultado de la búsqueda se completa automáticamente en la lista debajo del campo de texto. Examine la lista de resultados e inspeccione sus resultados dentro de la tabla. Para visualizar los resultados, seleccione una entrada de la tabla y pulse el botón **[Añadir fila seleccionada a la lista WMS]** y cambie de nuevo a la pestaña *Capas*. QGIS ha actualizado automáticamente su lista de servidores y el resultado de búsqueda

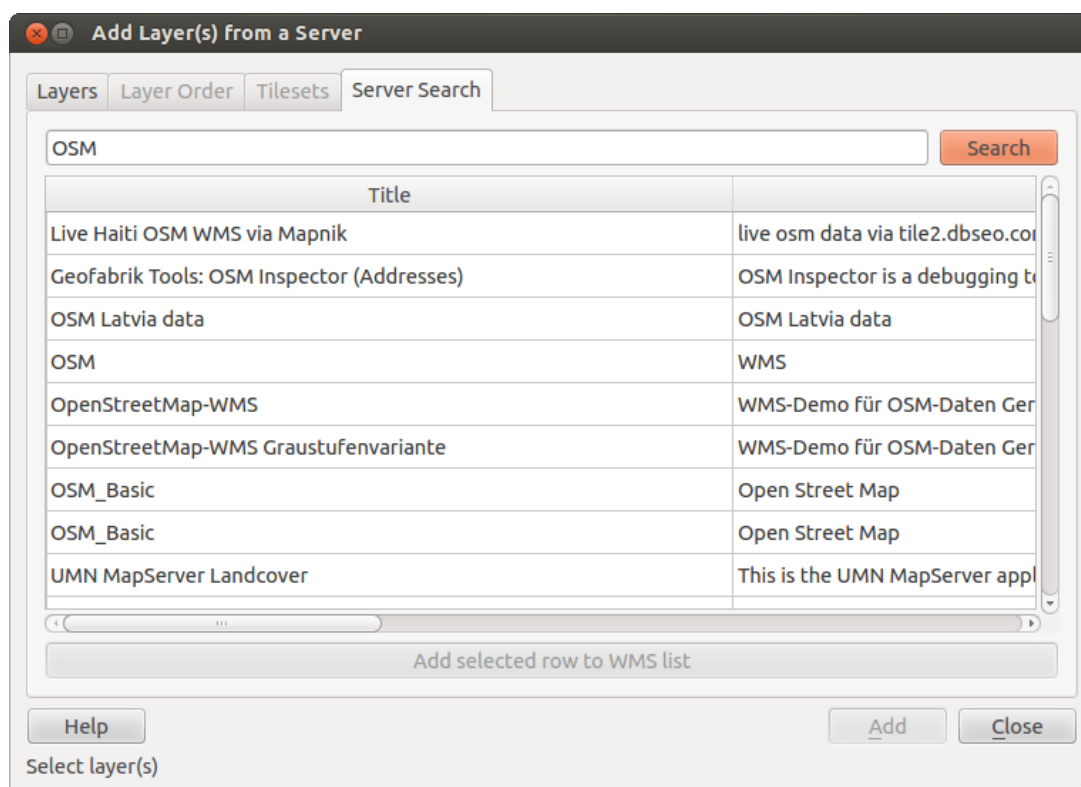


Figure 14.3: Diálogo de búsqueda de servidores WMS después de algunas palabras clave

seleccionado ya esta activada en la lista de servidores WMS guardada en la pestaña *Capas*. Sólo tiene que solicitar la lista de capas haciendo clic en el botón [**Conectar**]. Esta opción es muy útil cuando se desea buscar mapas por palabras clave específicas.

Básicamente, esta opción es una interfaz del API de <http://geopole.org>.


Conjunto de teselas

Al utilizar servicios WMTS (Cached WMS) como


```
http://opencache.statkart.no/gatekeeper/gk/gk.open_wmts?
service=WMTS&request=GetCapabilities
```

Sea capaz de navegar a través de la pestaña :guilabel: *Conjunto de teselas* propuesta por el servidor. La información adicional como el tamaño de la tesela, formatos y SRC compatibles se enumeran en esta tabla. En combinación con esta característica, puede usar el control deslizante de escala de tesela seleccionando *Configuración -> Paneles* (KDE) o *Ver -> Paneles* (Gnome, Windows y MacOSX), a continuación elija *Escala de tesela*. Esto le da las escalas disponibles desde el servidor de tesela con un buen slider atracado.

Utilizar la herramienta de Identificar objetos espaciales

Una vez que haya añadido un servidor WMS, y si alguna capa de un servidor WMS es consultable, puede entonces utilizar la herramienta  *Identificar objetos espaciales* para seleccionar un píxel del lienzo del mapa. Una consulta se hace al servidor WMS por cada selección realizada. El resultado de la consulta es regresada en texto plano. El formato de este texto es dependiente del servidor WMS particular utilizado. **Selección de Formato**

Si múltiples formatos de salida son reconocidos por el servidor, una lista desplegable con formatos admitidos se añade automáticamente al diálogo de resultados identificados y el formato seleccionada puede ser almacenado en el proyecto para la capa. **Usar formato GML**

La herramienta  **Identificar** reconoce la respuesta del servidor WMS (GetFeatureInfo) en formato GML (se llama Objeto espacial en la GUI de QGIS en este contexto). Si el formato “Objeto espacial” es admitido por el servidor y seleccionado, los resultados de la herramienta de identificador son objetos vectoriales, como de una capa vectorial regular. Cuando un objeto espacial es seleccionado en el árbol, este resalta en el mapa y se puede copiar a la papelera y pegar a otra capa vectorial. Vea el ejemplo de configuración de UMN Mapserver abajo que admite GetFeatureInfo en formato GML.

```
# 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"
```

Ver propiedades

Una vez que haya añadido un servidor WMS, puede ver sus propiedades haciendo clic derecho sobre el mismo en la leyenda y la seleccionar *Propiedades*. **Pestaña de Metadatos**

La pestaña *Metadatos* muestra una gran cantidad de información acerca del servidor WMS, generalmente obtenida de la declaración de capacidades de ese servidor. Muchas definiciones pueden ser extraídas mediante la lectura del estándar WMS (vea OPEN-GEOSPATIAL-CONSORTIUM en *Referencias bibliográficas y web*), pero aquí hay algunas definiciones útiles:

- **Propiedades del servidor**

- **Versión WMS** — La versión WMS implementada por el servidor.
- **Formatos de Imagen** — La lista de MIME-types que el servidor puede responder con la elaboración del mapa. QGIS reconoce cualquier formato las bibliotecas Qt subyacentes con que fueron construidas, que es típicamente por lo menos `image/png` y `image/jpeg`.
- **Formato de Identificación** — La lista de tipos MIME, el servidor puede responder, cuando utilice la herramienta de Identificación. Actualmente, QGIS reconoce el tipo `texto plano`.

- **Propiedades de la capa**

- **Seleccionar** — Sea o no esta capa seleccionada cuando su servidor fue añadido a este proyecto.
- **Visible** — Si la capa seleccionada es o no visible en la leyenda (aun no utilizada en esta versión de QGIS).
- **Poder Identificar** — Sea o no esta capa regresará algunos resultados cuando la herramienta de identificar se utilice en él.
- **Puede ser transparente** — Si esta capa puede ser representada o no con transparencia. Esta versión de QGIS siempre usará transparencia si este es `Si` y la codificación de la imagen admite la transparencia.

- **** Puede Acercar zum **** — Si en esta capa se puede o no hacer zum en el servidor. Esta versión de QGIS asume que todas las capas WMS tienen este conjunto de Si. Capas deficientes pueden ser presentadas de manera extraña.
- **Conteo en Cascada** — Los servidores WMS pueden actuar como proxy para otros servidores WMS para obtener datos ráster de una capa. Esta entrada muestra el número de veces que se remitió la solicitud de esta capa para ver a los servidores WMS para obtener un resultado.
- **Ancho fijo, altura fija** — Si esta capa o no tiene fijas las dimensiones en píxeles de origen. Esta versión de QGIS asume que todas las capas WMS tienen este conjunto a nada. Capas deficientes pueden ser presentadas de forma extraña.
- **Recuadro delimitador WGS 84** — El recuadro delimitador de la capa, en coordenadas WGS 84. Algunos servidores WMS no establecen esto correctamente (por ejemplo, utilizan coordenadas UTM en su lugar). Si éste es el caso, entonces la vista inicial de la capa puede aparecer muy 'lejana' en QGIS. El webmaster de WMS debería ser informado de este error, que probablemente conocen como los elementos XML de WMS `LatLonBoundingBox`, `EX_GeographicBoundingBox` o el `BoundingBox` de CRS:84.
- **Disponible en SRC** — Las proyecciones que esta capa puede representar por el servidor WMS. Éstos se enumeran en el formato nativo de WMS.
- **Disponible en estilo** — Los estilos de imagen que esta capa puede representar por el servidor WMS.

Mostrar leyenda gráfica WMS en la tabla de contenido y diseñador de impresión

El proveedor de datos WMS de QGIS es capaz de mostrar una leyenda gráfica en la tabla de contenido de la lista de capas y en el diseñador de mapas. La leyenda WMS se muestra sólo si el servidor WMS tiene capacidad `GetLegendGraphic` y la capa tiene url de `getCapability` especificada, por lo que, además, es necesario seleccionar un estilo para la capa.

Si hay definida una `legendGraphic`, ésta se mostrará debajo de la capa. Es pequeña y hay que hacer clic sobre ella para abrirla en tamaño real (debido a una limitación de la arquitectura de `QgsLegendInterface`). Al hacer clic en la leyenda de la capa se abrirá un cuadro con la leyenda a la máxima resolución.

En el diseñador de impresión, la leyenda se integrará en la dimensión original (descargada). La resolución de la gráfica de la leyenda se puede configurar en las propiedades del elemento bajo *Leyenda* → *LegendGraphic WMS* para que coincida con los requisitos de impresión

La leyenda mostrará información contextual basada en su escala actual. La leyenda WMS se muestra sólo si el servidor WMS tiene capacidad `GetLegendGraphic` y la capa tiene definida una url `getCapability`, para lo que se debe seleccionar un estilo.

Limitaciones del cliente WMS

No es posible la funcionalidad de cliente WMS que se ha incluido en esta versión de QGIS. Algunas de las excepciones más notables siguen.

Editar la configuración de la capa WMS

Una vez que haya completado el procedimiento de  Añadir capa WMS, no se podrá cambiar la configuración. Una solución alternativa es eliminar la capa por completo y empezar de nuevo.

****Autenticación necesaria en servidores WMS ****

Actualmente, se admiten servicios WMS públicamente accesibles y garantizados. Los servidores WMS garantizados se puede acceder mediante autenticación pública. El usuario puede agregar las credenciales (opcional) cuando agregue un servidor WMS. Vea la sección :ref: *ogc-wms-servers* para más detalles.

Truco: Acceso garantizado a capas OGC

Si necesita acceder a capas protegidas mediante métodos seguros que no sean la autenticación básica, puede utilizar InteProxy como un proxy transparente, lo que lo hace compatible con varios métodos de autenticación. Puede encontrar más información en el manual InteProxy en <http://inteproxy.wald.intevation.org>.

Truco: QGIS WMS Mapserver

Desde la versión 1.7.0, QGIS tiene su propia implementación de un servidor de mapas WMS 1.3.0. Lea más sobre esto en el capítulo *QGIS como Servidor de Datos OGC*.

14.1.2 WCT Cliente



Un Web Coverage Service (WCS) proporciona acceso a los datos ráster en formas que son útiles para la representación del lado cliente, como datos de entrada en los modelos científicos, y para otros clientes. El WCS se puede comparar con la WFS y el WMS. Como WMS y WFS instancias de servicios, un WCS permite a los clientes elegir partes de las explotaciones de información de un servidor basado en restricciones espaciales y otros criterios de consulta.

QGIS tiene un proveedor WCS nativo y reconoce ambas versiones 1.0 y 1.1 (que son significativamente diferentes), pero actualmente se prefiere 1.0, porque 1.1 tiene muchos problemas (por ejemplo, cada servidor lo implementa de diferente forma con varias particularidades).

El proveedor de WCS nativo se encarga de todas las solicitudes de red y utiliza las configuraciones de red estándar de QGIS (especialmente de proxy). También es posible seleccionar el modo de caché ('siempre caché', 'preferentemente caché', 'preferentemente red', 'siempre red'). El proveedor también es compatible con la selección de tiempo de la posición, si el servidor ofrece el dominio temporal.

Advertencia: Escriba **nombre de usuario** y **contraseña** en la pestaña *Autenticación* mantendrá credenciales sin proteger en la configuración de conexión. Esas **credenciales serán visibles** si, por ejemplo comparte el archivo del proyecto con alguien. Por lo tanto es aconsejable guardar sus credenciales en una *Configuración de autenticación* en lugar (pestaña de *configuraciones*). Vea *ref:authentication_index* para mayor detalle.



14.1.3 Cliente WFS y WFS-T

En QGIS, una capa WFS funciona prácticamente como cualquier otra capa vectorial. Puede identificar y seleccionar objetos espaciales, y ver la tabla de atributos. Desde QGIS 1.6, la edición WFS-T está también de reconocida.

En general, añadir una capa WFS es muy similar al procedimiento utilizado con WMS. La diferencia es que no hay servidores por defecto definidos, así que tenemos que añadir la nuestra.

Cargar una capa WFS

Como un ejemplo, utilizamos el servidor WFS de DM Solutions y mostramos una capa. La URL es http://www2.dmsolutions.ca/cgi-bin/mswfs_gmap

1. Haga clic en la herramienta  Añadir capa WFS en la barra de herramientas Capas. El diálogo *Añadir capa WFS de un servidor* aparecerá.
2. Haga clic en [Nuevo].
3. Ingrese 'DS Solutions' como nombre.
4. Introducir la URL (véase más arriba).
5. Haga clic en [Aceptar].
6. Seleccione 'DM Solutions' de la lista desplegable *Conexiones de servidor* .
7. Haga clic en [Conectar]

8. Espere a que la capa de capas este poblada.
9. Seleccione la capa *Parks* en la lista.
10. Haga clic en [**Aplicar**] para añadir la capa al mapa.

Tenga en cuenta que cualquier configuración de proxy que pueda haber establecido en sus preferencias también son reconocidos.

Advertencia: Escriba **nombre de usuario** y **contraseña** en la pestaña *Autenticación* mantendrá credenciales sin proteger en la configuración de conexión. Esas **credenciales serán visibles** si, por ejemplo comparte el archivo del proyecto con alguien. Por lo tanto es aconsejable guardar sus credenciales en una *Configuración de autenticación* en lugar (pestaña de *configuraciones*). Vea *ref:authentication_index* para mayor detalle.

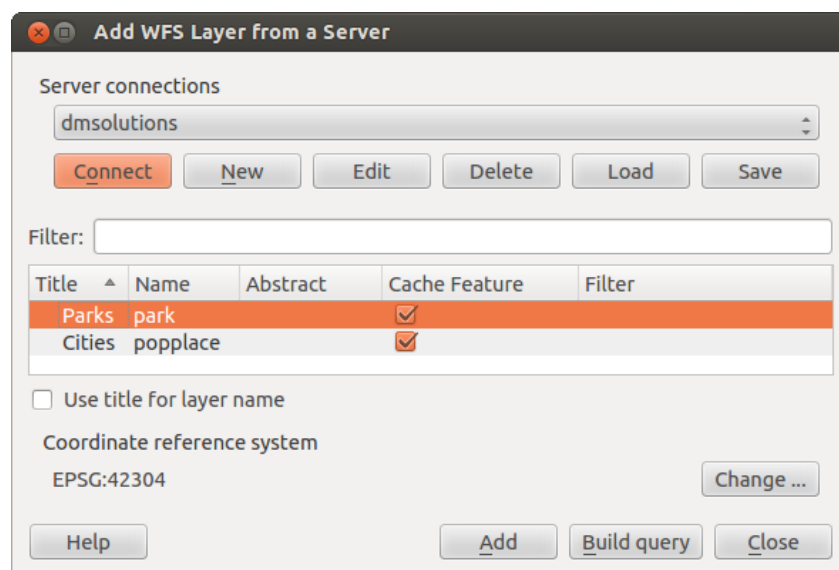


Figure 14.4: Añadir una capa WFS

Se dará cuenta el progreso de la descarga, se visualiza en la parte inferior izquierda de la ventana principal de QGIS. Una vez cargada la capa, se puede identificar y seleccionar una provincia o dos y ver la tabla de atributos.

Sólo la versión 1.0.0 de WFS es compatible. Por ahora, no ha habido muchas pruebas contra versiones WFS implementados en otros servidores de la CMA. Si tiene problemas con cualquier otro servidor WFS, por favor no dude en ponerse en contacto con el equipo de desarrollo. Por favor, consulte la sección *ref: label_helpsupport* para más información sobre las listas de correo.

Truco: Encontrar servidores WFS

Puede encontrar servidores WFS adicionales al utilizar Google o su buscador favorito. Hay un número de listas con URLs publicas, algunos son mantenidos y otros no.

14.2 QGIS como Servidor de Datos OGC

QGIS Server es una aplicación de código abierto de WMS 1.3, WFS 1.0.0 y WCS 1 1.1.1, que además implementa características cartográficas avanzadas para la cartografía temática. QGIS Server es una aplicación FastCGI/CGI (Common Gateway Interface) escrito en C++ que trabaja junto con un servidor web (por ejemplo, Apache, Lighttpd). Cuenta con ayuda al complemento Python que permite el desarrollo mas rápido y eficiente y despliegue de nuevas características. Es financiado por la EU project Orchestra, Sany y la ciudad de Uster en Suiza

El servidor QGIS utiliza QGIS como back-end para la lógica de los SIG y de mapa de representación. Además, la biblioteca Qt se utiliza para gráficos y para la plataforma independiente la programación en C++. En contraste

con otro software de WMS, el servidor de QGIS utiliza reglas cartográficas como un lenguaje de configuración, tanto para la configuración del servidor y de las reglas cartográficas definidas por el usuario.

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 the following sections, we will provide a sample configuration to set up a QGIS Server on Debian/Ubuntu Linux. For user contributed installation instructions on other platforms or distributions, we recommend reading one of the following URLs:

- http://hub.qgis.org/projects/quantum-gis/wiki/QGIS_Server_Tutorial
- <http://www.itopen.it/qgis-server-python-plugins-ubuntu-setup/>

14.2.1 QGIS Server installation on Debian/Ubuntu

At this point, we will give a short and simple sample installation how-to for a minimal working configuration using Apache2 on Debian Squeeze (or with negligible variations on Ubuntu 14.04). 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:

```
$ 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 --keyserver keyserver.ubuntu.com --recv-key 3FF5FFCAD71472C4
$ sudo gpg --export --armor 3FF5FFCAD71472C4 | sudo apt-key add -

$ # Update package list
$ sudo apt-get update && sudo apt-get upgrade
```

Ahora, instale QGIS Server:

```
$ sudo apt-get install qgis-server python-qgis
```

La instalación de un complemento de ejemplo HelloWorld para probar los servidores. Se puede crear un directorio para mantener los complementos del servidor. Esto se especificará en la configuración del host virtual y transmitirlo al servidor a través de una variable de entorno.

```
$ sudo mkdir -p /opt/qgis-server/plugins
$ cd /opt/qgis-server/plugins
$ sudo wget https://github.com/elpasso/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
```

Instalar el servidor Apache en un host virtual separado que escuche en el puerto 80. Habilitar el módulo de reescritura de pasar encabezados HTTP BASIC de autenticación:

```
$ sudo a2enmod rewrite
$ cat /etc/apache2/conf-available/qgis-server-port.conf
Listen 80
$ sudo a2enconf qgis-server-port
```

Esta es la configuración del host virtual, almacenado en `/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"

# 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>
```

Ahora habilitar el host virtual y reiniciar Apache:

```
$ sudo a2ensite 001-qgis-server
$ sudo service apache2 restart
```

Probar el servidor con el complemento HelloWorld:

```
$ wget -q -O - "http://localhost/cgi-bin/qgis_mapserv.fcgi?SERVICE=HELLO"
HelloServer!
```

Se puede echar un vistazo al GetCapabilities predeterminado del servidor QGIS en :
`http://localhost/cgi-bin/qgis_mapserv.fcgi?SERVICE=WMS&VERSION=1.3.0&REQUEST=GetCapabilities`

Truco: Si se trabaja con objetos espaciales que tienen muchos nodos después de modificar y añadir un nuevo objeto fallará. En este caso, es posible insertar el siguiente código al archivo `001-qgis-server.conf` :

```
<IfModule mod_fcgid.c>
FcgidMaxRequestLen 26214400
FcgidConnectTimeout 60
</IfModule>
```

14.2.2 Creating a WMS/WFS/WCS server from a QGIS project

Para proveer un nuevo servidor QGIS WMS, WFS o WCS, tenemos que crear un archivo de proyecto QGIS con algunos datos. Aquí, utilizamos el archivo shape 'Alaska' del conjunto de datos de ejemplo de QGIS. Definir los colores y estilos de las capas en QGIS y el SRC del proyecto, si aun no se ha definido.

Luego, vaya al menú *OWS Server* del diálogo *Proyecto* → *Propiedades del Proyecto* y proporciona información acerca del OWS en los campos de abajo *Capacidades del Servicio*. Esto aparecerá en la respuesta de GetCapabilities del WMS, WFS o WCS. Si no marca *Capacidades del servicio*, el servidor QGIS utilizará la información dada en el archivo `wms_metadata.xml` ubicado en la carpeta `cgi-bin`.

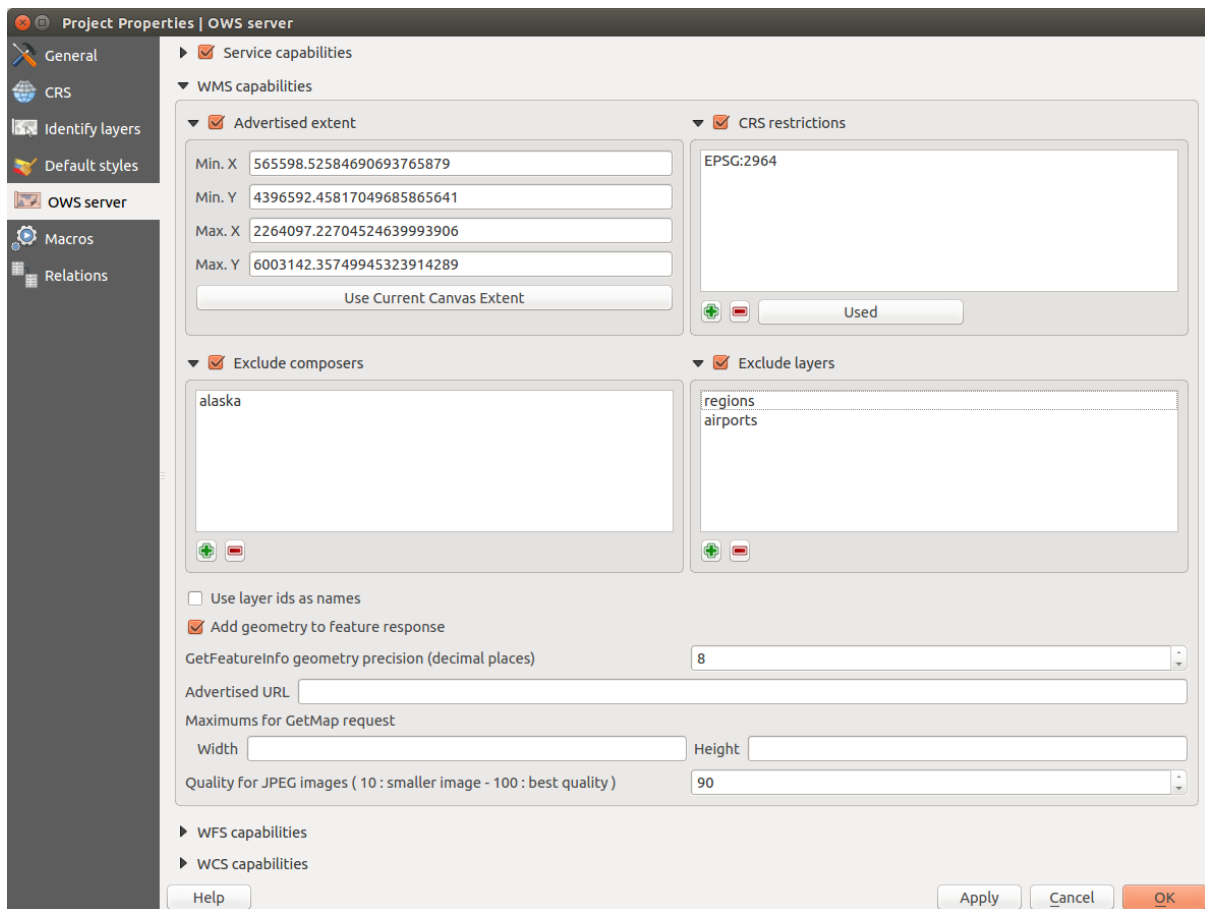




Figure 14.5: Definiciones para un proyecto QGIS de Servidor WMS/WFS/WCS


Advertencia: If you're using the QGIS project with styling based on SVG files using relative paths then you should know that the server considers the path relative to its *qgis_mapserv.fcgi* file (not to the *qgs* file). So, if you deploy a project on the server and the SVG files are not placed accordingly, the output images may not respect the Desktop styling. To ensure this doesn't happen, you can simply copy the SVG files relative to the *qgis_mapserv.fcgi*. You can also create a symbolic link in the directory where the fcgi file resides that points to the directory containing the SVG files (on Linux/Unix).

Capacidades WMS

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 CRSs from the Coordinate Reference System Selector, or click *Used* to add the CRSs used in the QGIS project to the list.

If you have print composers defined in your project, they will be listed in the *GetProjectSettings* 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.

Si desea excluir alguna capa o grupo de capas de ser publicadas por el WMS, marque *Excluir capas* y haga clic en el botón de abajo . Esto abre el diálogo *Seleccionar capas y grupos restringidos*, que le permite elegir las capas y grupos que no desea que sean publicados. Utilice la tecla *Shift* o la tecla *Ctrl* si desea seleccionar múltiples entradas.

Puede recibir la solicitud de GetFeatureInfo como texto plano, XML y GML. Por omisión el formato es XML, texto o GML depende del formato de salida seleccionado para la petición GetFeatureInfo.

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 its attributes, this information will also be shown in the GetFeatureInfo output.

QGIS soporta las siguientes peticiones para el servicio WMS:

- GetCapabilities
- GetMap
- GetFeatureInfo
- GetLegendGraphic (perfil SLD)
- DescribeLayer (perfil SLD)
- GetStyles (perfil QGIS personalizado)

Capacidades WFS

In the *WFS capabilities* area you can select the layers you want to publish as WFS, and specify if they will allow 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 soporta las siguientes peticiones para el servicio WFS:

- GetCapabilities
- DescribeFeatureType
- GetFeature
- Transacción

capacidades WCS

En el área *Capacidades WCS*, puede seleccionar las capas que desee publicar como WCS. Si introduce una URL en el campo *URL anunciada* de la sección *Capacidades WCS*, el Servidor QGIS anunciará la URL específica en la respuesta de WCS GetCapabilities.

Ahora, guardamos la sesión en un archivo de proyecto `alaska.qgs`. Para proveer el proyecto como WMS/WFS, creamos una nueva carpeta `/usr/lib/cgi-bin/project` con privilegios de administrados y añadimos el archivo del proyecto `alaska.qgs` y copiamos del archivo `qgis_mapserv.fcgi` - eso es todo.

Now we test our project WMS, WFS and WCS. Add the WMS, WFS and WCS as described in *Cargando capas WMS/WMTS, Cliente WFS y WFS-T and WCT Cliente* to QGIS and load the data. The URL is:

```
http://localhost/cgi-bin/project/qgis_mapserv.fcgi
```

QGIS soporta las siguientes peticiones para el servicio WCS:

- GetCapabilities
- DescribeCoverage
- GetCoverage

GetCapabilities Caching

In order to improve response time, QGIS Server caches the responses to the `GetCapabilities` requests. When such a request comes, QGIS Server is caching the response and marking the cache valid. At the same time, it watches if the project file changes. If the project is changed then the cache is marked as invalid and QGIS Server waits for a new request in order to recreate the cache.

Ajuste fino de 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 don't want a specific attribute 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 the Annotation Tools section in *Herramientas generales* 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 so that it represents a valid relative path.

14.2.3 Configuración servidor y parámetros soportados

QGIS Server supports some vendor parameters and requests that greatly enhance the possibilities of customising its behavior. The following paragraphs list the vendor parameters and the environment variables supported by the server.

Parámetros extra soportados por todos los tipos de peticiones

- **FILE_NAME** parameter: if set, the server response will be sent to the client as a file attachment with the specified file name.
- **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.

Ejemplo:

```
http://localhost/cgi-bin/qgis_mapserv.fcgi?\
REQUEST=GetMap&MAP=/home/qgis/mymap.qgs&...
```

Nota: You can define a **QGIS_PROJECT_FILE** as an environment variable to tell the server executable where to find the QGIS project file. This variable will be the location where QGIS will look for the project file. If not defined it will use the MAP parameter in the request and finally look at the server executable directory.

Parámetros extra soportados por la petición GetMap del WMS

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:

- Parámetro **DPI**: El parámetro `DPI` se puede utilizar para especificar la resolución de la solicitud de salida.

Ejemplo:

```
http://localhost/cgi-bin/qgis_mapserv.fcgi?REQUEST=GetMap&DPI=300&...
```

- Parámetro **OPACITIES**: La opacidad se puede establecer en una capa o nivel de grupo. Los valores permitidos van de 0 (completamente transparente) a 255 (totalmente opaco).

Ejemplo:

```
http://localhost/cgi-bin/qgis_mapserv.fcgi?\
REQUEST=GetMap&LAYERS=mylayer1,mylayer2&OPACITIES=125,200&...
```

- **FILTER** parameter: (Available in QGIS 1.8 and above). Subsets of layers can be selected with the **FILTER** parameter. Syntax is basically the same as for the QGIS subset string. However, there are some restrictions to avoid SQL injections into databases via QGIS server:

Text strings need to be enclosed with quotes (single quotes for strings, double quotes for attributes) A space between each word / special character is mandatory. Allowed Keywords and special characters are 'AND','OR','IN','=','<','>','=','>','>','=','!=*','(')'. Semicolons in string expressions are not allowed

Ejemplo:

```
http://myserver.com/cgi/qgis_mapserv.fcgi?REQUEST=GetMap&LAYERS=mylayer1,mylayer2&FILTER=
```

Nota: It is possible to make attribute searches via GetFeatureInfo and omit the X/Y parameter if a FILTER is there. QGIS server then returns info about the matching features and generates a combined bounding box in the xml output.

- **SELECTION** parameter: (Available in QGIS 1.8 and above) Vector features can be selected by passing comma separated lists with feature ids in GetMap and GetPrint.

Ejemplo:

```
http://myserver.com/cgi/qgis_mapserv.fcgi?REQUEST=GetMap&LAYERS=mylayer1,mylayer2&SELECTION=
```

Parámetros extra soportados por la petición GetFeatureInfo del WMS

QGIS Server WMS GetFeatureInfo requests supports the following extra optional parameters to define the tolerance for point, line and polygon layers:

- **FI_POINT_TOLERANCE** parameter: Tolerance for point layers *GetFeatureInfo* request, in pixels.
- **FI_LINE_TOLERANCE** parameter: Tolerance for linestring layers *GetFeatureInfo* request, in pixels.
- **FI_POLYGON_TOLERANCE** parameter: Tolerance for polygon layers *GetFeatureInfo* request, in pixels.

pedido GetPrint

QGIS server has the capability to create print composer output in pdf or pixel format. Print composer windows in the published project are used as templates. In the GetPrint request, the client has the possibility to specify parameters of the contained composer maps and labels.

Ejemplo:

The published project has two composer maps. In the *GetProjectSettings* response, they are listed as possible print templates:

```
<WMS_Capabilities>
...
<ComposerTemplates xsi:type="wms:_ExtendedCapabilities">
<ComposerTemplate width="297" height="210" name="Druckzusammenstellung 1">
<ComposerMap width="171" height="133" name="map0"/>
<ComposerMap width="49" height="46" name="map1"/></ComposerTemplate>
</ComposerTemplates>
...
</WMS_Capabilities>
```

El cliente ahora tiene la información para pedir una salida de impresión:

http://myserver.com/cgi/qgis_mapserv.fcgi?...&REQUEST=GetPrint&TEMPLATE=Druckzusammenstellung_1&...

Parameters in the GetPrint request are:

- **<map_id>:EXTENT** gives the extent for a composer map as xmin,ymin,xmax,ymax.
- **<map_id>:ROTATION** map rotation in degrees
- **<map_id>:GRID_INTERVAL_X, <map_id>:GRID_INTERVAL_Y** Grid line density for a composer map in x- and y-direction
- **<map_id>:SCALE** Sets a mapscale to a composer map. This is useful to ensure scale based visibility of layers and labels even if client and server may have different algorithms to calculate the scale denominator
- **<map_id>:LAYERS, <map_id>:STYLES** possibility to give layer and styles list for composer map (useful in case of overview maps which should have only a subset of layers)

solicitud GetLegendGraphic

Several additional parameters are available to change the size of the legend elements:

- **BOXSPACE** space between legend frame and content (mm)
- **LAYERSPACE** vertical space between layers (mm)
- **LAYERTITLESPACE** vertical space between layer title and items following (mm)
- **SYMBOLSPACE** vertical space between symbol and item following (mm)
- **ICONLABELSPACE** horizontal space between symbol and label text (mm)
- **SYMBOLWIDTH** width of the symbol preview (mm)

- **SYMBOLHEIGHT** height of the symbol preview (mm)

These parameters change the font properties for layer titles and item labels:

- **LAYERFONTFAMILY / ITEMFONTFAMILY** font family for layer title / item text
- **LAYERFONTBOLD / ITEMFONTBOLD** 'TRUE' to use a bold font
- **LAYERFONTSIZE / ITEMFONTSIZE** Font size in point
- **LAYERFONTITALIC / ITEMFONTITALIC** 'TRUE' to use italic font
- **LAYERFONTCOLOR / ITEMFONTCOLOR** Hex color code (e.g. #FF0000 for red)
- **LAYERTITLE / RULELABEL** (from QGIS 2.4) set them to 'FALSE' to get only the legend graphics without labels

Contest based legend. These parameters let the client request a legend showing only the symbols for the features falling into the requested area:

- **BBOX** the geographical area for which the legend should be built
- **CRS / SRS** the coordinate reference system adopted to define the BBOX coordinates
- **WIDTH / HEIGHT** if set these should match those defined for the GetMap request, to let QGIS Server scale symbols according to the map view image size.

Contest based legend features are based on the [UMN MapServer implementation](#):

GetProjectSettings request

This request type works similar to **GetCapabilities**, but it is more specific to QGIS Server and allows a client to read additional information which is not available in the GetCapabilities output:

- initial visibility of layers
- information about vector attributes and their edit types
- information about layer order and drawing order
- list of layers published in WFS

Exportar DXF

It is possible to export layers in the DXF format using the GetMap Request. Only layers that have read access in the WFS service are exported in the DXF format. Here is a valid REQUEST and a documentation of the available parameters:

```
http://your.server.address/wms/liegenschaftsentwaesserung/abwasser_werkplan?SERVICE=WMS&VERSION=1
```

Parámetros:

- **FORMAT=application/dxf**
- **FILE_NAME=yoursuggested_file_name_for_download.dxf**
- **FORMAT_OPTIONS=**see options below, key:value pairs separated by Semicolon

FORMAT_OPTIONS Parameters:

- **SCALE:scale** to be used for symbology rules, filters and styles (not an actual scaling of the data - data remains in the original scale).
- **MODE:NOSYMBOLGY|FEATURESYMBOLGY|SYMBOLLAYERSYMBOLGY** corresponds to the three export options offered in the QGIS Desktop DXF export dialog.
- **LAYERSATTRIBUTES:yourcolumn_with_values_to_be_used_for_dxf_layernames** - if not specified, the original QGIS layer names are used.

- **USE_TITLE_AS_LAYERNAME** if enabled, the title of the layer will be used as layer name.

Extra parameters supported by the WFS GetFeature request

In the WFS GetFeature request, QGIS Server accepts two extra parameters in addition to the standard parameters according to the OGC WFS 1.0.0 specification:

- **GeometryName** parameter: this parameter can be used to get the *extent* or the *centroid* as the geometry or no geometry if *none* if used (ie attribute only). Allowed values are *extent*, *centroid* or *none*.
- **StartIndex** parameter: STARTINDEX is standard in WFS 2.0, but it's an extension for WFS 1.0.0 which is the only version implemented in QGIS Server. STARTINDEX can be used to skip some features in the result set and in combination with MAXFEATURES will provide for the ability to use WFS GetFeature to page through results. Note that STARTINDEX=0 means start with the first feature, skipping none.

QGIS Server logging

To log requests sent to the server, set the following environment variables:

- **QGIS_SERVER_LOG_FILE**: Specify path and filename. Make sure that the server has proper permissions for writing to file. File should be created automatically, just send some requests to server. If it's not there, check permissions.
- **QGIS_SERVER_LOG_LEVEL**: Especifica el nivel de registro deseado. los valores disponibles son:
 - 0 INFO (registrar todas las solicitudes),
 - 1 ADVERTENCIA,
 - 2 CRÍTICA (Registrar sólo errores críticos, adecuado para fines de producción)

Ejemplo:

```
SetEnv QGIS_SERVER_LOG_FILE /var/tmp/qgislog.txt
SetEnv QGIS_SERVER_LOG_LEVEL 0
```

Nota:

- ¡Al usar el módulo Fcgid utilice FcgidInitialEnv en lugar de SetEnv!
 - Server logging is also enabled if executable is compiled in release mode.
-

Short name for layers, groups and project

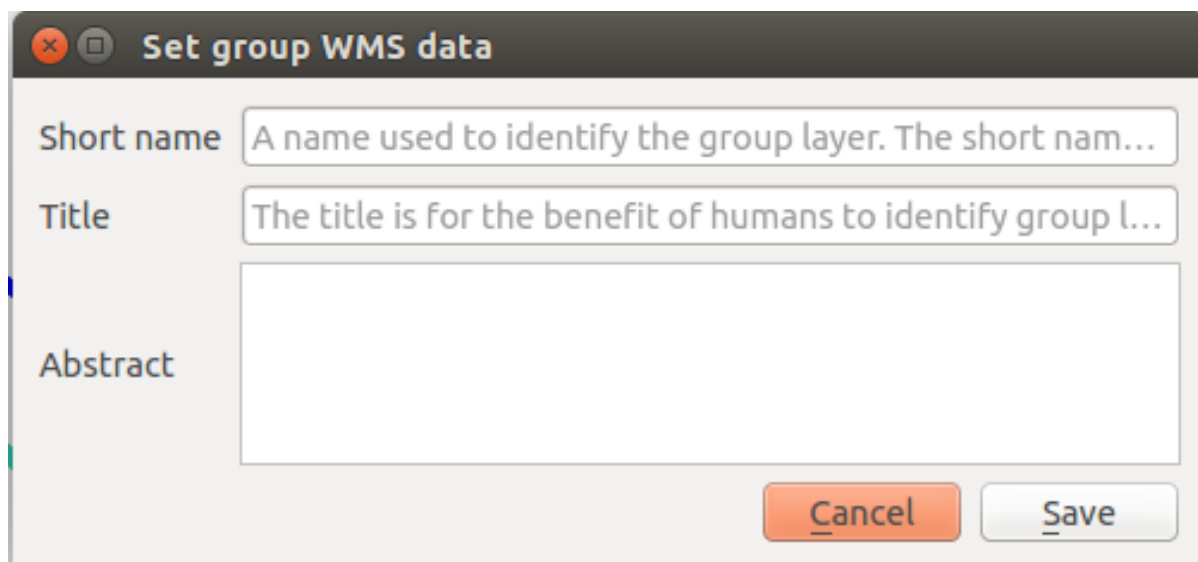
A number of elements have both a <Name> and a <Title>. The **Name** is a text string used for machine-to-machine communication while the **Title** is for the benefit of humans.

For example, a dataset might have the descriptive Title "Maximum Atmospheric Temperature" and be requested using the abbreviated Name "ATMAX". User can already set title for layers, groups and project.

OWS name is based on the name used in layer tree. This name is more a label for humans than a name for machine-to-machine communication.

Servidor QGIS soporta:

- short name line edits to layers properties
- WMS data dialog to layer tree group (short name, title, abstract) By right clicking on a layer group and selecting the *Set Group WMS data* option you will get:
- short name line edits to project properties- add a regexp validator "`^[A-Za-z][A-Za-z0-9\._]*`" to short name line edit accessible through a static method



- add a regexp validator "`^[A-Za-z][A-Za-z0-9\._]*`" to short name line edit accessible through a static method
- add a `TreeName` element in the `fullProjectSettings`

If a short name has been set for layers, groups and project it is used by QGIS Sever as the layer name.

Connection to service file

In order to make apache aware of the PostgreSQL service file (see the *Service connection file* section) you need to make your `*.conf` file look like:

```
SetEnv PGSERVICEFILE /home/web/.pg_service.conf

<Directory "/home/web/apps2/bin/">
    AllowOverride None
    .....
```

Add fonts to your linux server

Keep in mind that you may use QGIS projects that point to fonts that may not exist by default on other machines. This means that if you share the project, it may look different on other machines (if the fonts don't exist on the target machine).

In order to ensure this does not happen you just need to install the missing fonts on the target machine. Doing this on desktop systems is usually trivial (double clicking the fonts).

For linux, if you don't have a desktop environment installed (or you prefer the command line) you need to:

- On Debian based systems:

```
sudo su
mkdir -p /usr/local/share/fonts/truetype/myfonts && cd /usr/local/share/fonts/truetype/myfont

# copy the fonts from their location
cp /fonts_location/* .

chown root *
cd .. && fc-cache -f -v
```

- On Fedora based systems:

```

sudo su
mkdir /usr/share/fonts/myfonts && cd /usr/share/fonts/myfonts

# copy the fonts from their location
cp /fonts_location/* .

chown root *
cd .. && fc-cache -f -v

```

Variables de entorno

You can configure some aspects of QGIS server by setting **environment variables**. For example, 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/"
```

or, if using fcgi:

```
FcgidInitialEnv QGIS_OPTIONS_PATH "/path/to/config/"
```

This is a list of the variables supported by QGIS server:

- **QGIS_OPTIONS_PATH**: Specifies the path to the directory with settings. It works the same way as QGIS application `--optionspath` option. It is looking for settings file in `<QGIS_OPTIONS_PATH>/QGIS/QGIS2.ini`.
- **QUERY_STRING**: The query string, normally passed by the web server. This variable can be useful while testing QGIS server binary from the command line.
- **QGIS_PROJECT_FILE**: the `.qgs` project file, normally passed as a parameter in the query string, you can also set it as an environment variable (for example by using `mod_rewrite` Apache module).
- **QGIS_SERVER_LOG_FILE**: Especifica la ruta y el nombre de archivo. Comprobar que el servidor tiene los permisos apropiados para escritura de archivo. El archivo debe ser creado automáticamente, sólo envíe algunas solicitudes al servidor. Si no está allí, verifique los permisos.
- **QGIS_SERVER_LOG_LEVEL**: Specify desired log level. See [QGIS Server logging](#)
- **MAX_CACHE_LAYERS**: Specify the maximum number of cached layers (default: 100).
- **DISPLAY**: This is used to pass (fake) X server display number (needed on Unix-like systems).
- **QGIS_PLUGINPATH**: Useful if you are using Python plugins for the server, this sets the folder that is searched for Python plugins.

Trabajar con datos GPS


15.1 Plugin de GPS



15.1.1 ¿Qué es 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 Cargando datos GPS desde archivo

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* → :

-  Herramientas GPS
-  *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 *Datos de ejemplo* 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. Browse to the folder `qgis_sample_data/gps/`, select the GPX file `national_monuments.gpx` and click **[Open]**.

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 `national_monuments.gpx` only includes waypoints.

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

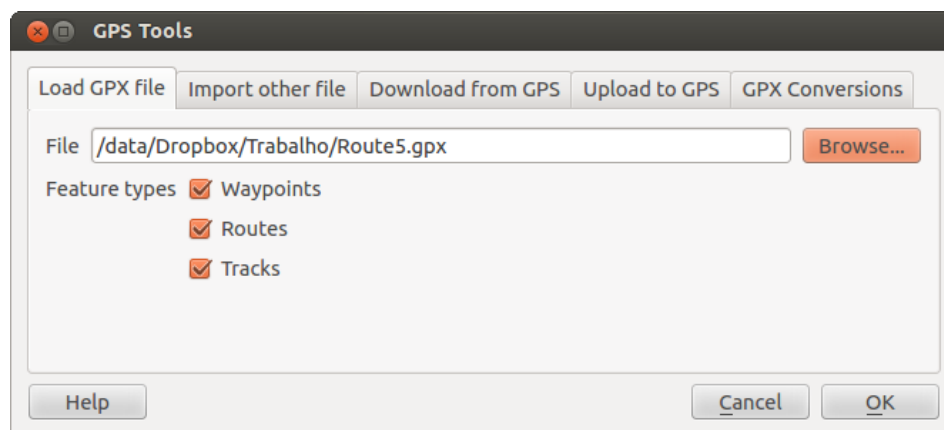


Figure 15.1: La ventana de diálogo *Herramientas GPS*

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 GPSTabel

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 GPSTabel, which is available at <http://www.gpsbabel.org>. This program can also transfer GPS data between your computer and a GPS device. QGIS uses GPSTabel 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 GPSTabel is known to work with QGIS, but you should be able to use later versions without any problems.

15.1.4 Importando datos GPS



To import GPS data from a file that is not a GPX file, you use the tool *Import other file* in the GPS Tools dialog. Here, you select the file that you want to import (and the file type), which feature type you want to import from it, where you want to store the converted GPX file and what the name of the new layer should be. Note that not all GPS data formats will support all three feature types, so for many formats you will only be able to choose between one or two types.

15.1.5 Downloading GPS data from a device

QGIS can use GPSTabel 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.

The device type you select in the GPS device menu determines how GPSTabel tries to communicate with your GPS device. If none of the available types work with your GPS device, you can create a new type (see section [Defining new device types](#)).

The port may be a file name or some other name that your operating system uses as a reference to the physical port in your computer that the GPS device is connected to. It may also be simply USB, for USB-enabled GPS units.

-  On Linux, this is something like `/dev/ttyS0` or `/dev/ttyS1`.
-  On Windows, it is COM1 or COM2.

When you click [OK], the data will be downloaded from the device and appear as a layer in QGIS.

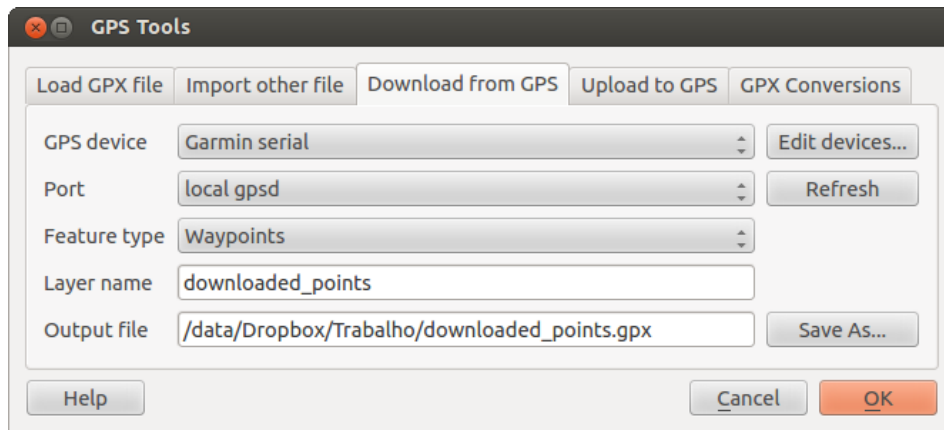


Figure 15.2: The download tool

15.1.6 Uploading GPS data to a device

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 Defining new device types

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 GPSTool 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` will be replaced by `-w` if you are downloading waypoints, `-r` if you are downloading routes and `-t` if you are downloading tracks. These are command-line options that tell GPSTool which feature type to 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`.

The upload command is the command that is used to upload data to the device. The same keywords are used, but `%in` is now replaced by the name of the GPX file for the layer that is being uploaded, and `%out` is replaced by the port name.

You can learn more about GPSTool and its available command line options at <http://www.gpsbabel.org>.

Once you have created a new device type, it will appear in the device lists for the download and upload tools.

15.1.8 Download of points/tracks from GPS units

As described in previous sections QGIS uses GPSTools to download points/tracks directly in the project. QGIS comes out of the box with a pre-defined profile to download from Garmin devices. Unfortunately there is a [bug #6318](#) that does not allow create other profiles, so downloading directly in QGIS using the GPS Tools is at the moment limited to Garmin USB units.

Garmin GPSMAP 60cs

MS Windows

Install the Garmin USB drivers from http://www8.garmin.com/support/download_details.jsp?id=591

Connect the unit. Open GPS Tools and use `type=garmin serial` and `port=usb:`. Fill the fields *Layer name* and *Output file*. Sometimes it seems to have problems saving in a certain folder, using something like `c:\temp` usually works.

Ubuntu/Mint GNU/Linux

It is first needed an issue about the permissions of the device, as described at https://wiki.openstreetmap.org/wiki/USB_Garmin_on_GNU/Linux. You can try to create a file `/etc/udev/rules.d/51-garmin.rules` containing this rule

```
ATTRS{idVendor}=="091e", ATTRS{idProduct}=="0003", MODE="666"
```

After that is necessary to be sure that the `garmin_gps` kernel module is not loaded

```
rmmod garmin_gps
```

and then you can use the GPS Tools. Unfortunately there seems to be a [bug #7182](#) and usually QGIS freezes several times before the operation work fine.

BTGP-38KM datalogger (only Bluetooth)

MS Windows

The already referred bug does not allow to download the data from within QGIS, so it is needed to use GPSTools from the command line or using its interface. The working command is

```
gpsbabel -t -i skytraq,baud=9600,initbaud=9600 -f COM9 -o gpx -F C:/GPX/aaa.gpx
```

Ubuntu/Mint GNU/Linux

Use same command (or settings if you use GPSTools GUI) as in Windows. On Linux it maybe somehow common to get a message like

```
skytraq: Too many read errors on serial port
```

it is just a matter to turn off and on the datalogger and try again.

BlueMax GPS-4044 datalogger (both BT and USB)

MS Windows

Nota: Se necesita instalar los controladores antes de usarlo en Windows 7. Vea el sitio del fabricante para la descarga apropiada.

Downloading with GPSTools, both with USB and BT returns always an error like

```
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

Con USB

After having connected the cable use the `dmesg` command to understand what port is being used, for example `/dev/ttyACM3`. Then as usual use GPSBabel from the CLI or GUI


```
gpsbabel -t -i mtk -f /dev/ttyACM3 -o gpx -F /home/user/bluemax.gpx
```

Con Bluetooth





Use Blueman Device Manager to pair the device and make it available through a system port, then run GPSBabel

```
gpsbabel -t -i mtk -f /dev/rfcomm0 -o gpx -F /home/user/bluemax_bt.gpx
```

15.2 Seguimiento de GPS en Vivo

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.


There are four possible screens in this GPS tracking window:

-  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.

Advertencia: If you want to record your position to the canvas, you have to create a new vector layer first and switch it to editable status to be able to record your track.


15.2.1 Posición y atributos adicionales

 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 Fuerza de la señal GPS

 Here, you can see the signal strength of the satellites you are receiving signals from.

15.2.3 GPS polar window

 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.

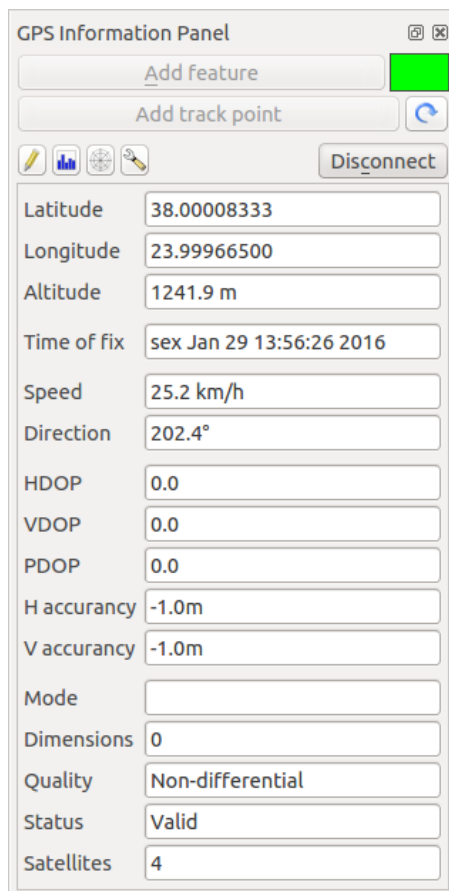


Figure 15.3: GPS tracking position and additional attributes

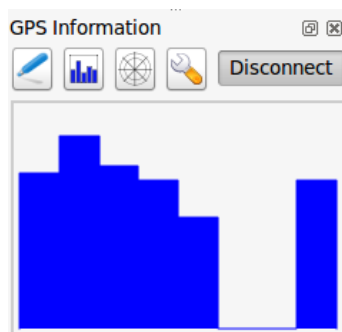


Figure 15.4: GPS tracking signal strength

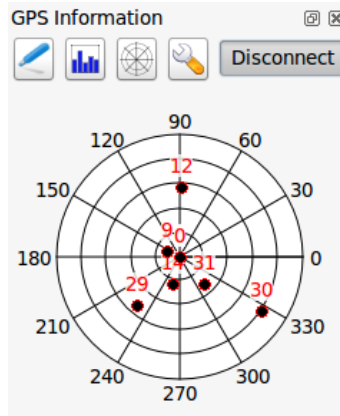


Figure 15.5: GPS tracking polar window

15.2.4 Opciones 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)

A click on [**Connect**] again initiates the connection to the GPS receiver.

You can activate *Automatically save added features* when you are in editing mode. Or you can activate *Automatically add points* to the map canvas with a certain width and color.

Activating *Cursor*, you can use a slider to shrink and grow the position cursor on the canvas.

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.

Finally, you can activate *Log file* and define a path and a file where log messages about the GPS tracking are logged.

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 Connect to a Bluetooth GPS for live tracking

With QGIS you can connect a Bluetooth GPS for field data collection. To perform this task you need a GPS Bluetooth device and a Bluetooth receiver on your computer.

At first you must let your GPS device be recognized and paired to the computer. Turn on the GPS, go to the Bluetooth icon on your notification area and search for a New Device.

On the right side of the Device selection mask make sure that all devices are selected so your GPS unit will probably appear among those available. In the next step a serial connection service should be available, select it and click on [**Configure**] button.

Remember the number of the COM port assigned to the GPS connection as resulting by the Bluetooth properties.

After the GPS has been recognized, make the pairing for the connection. Usually the authorization code is 0000.

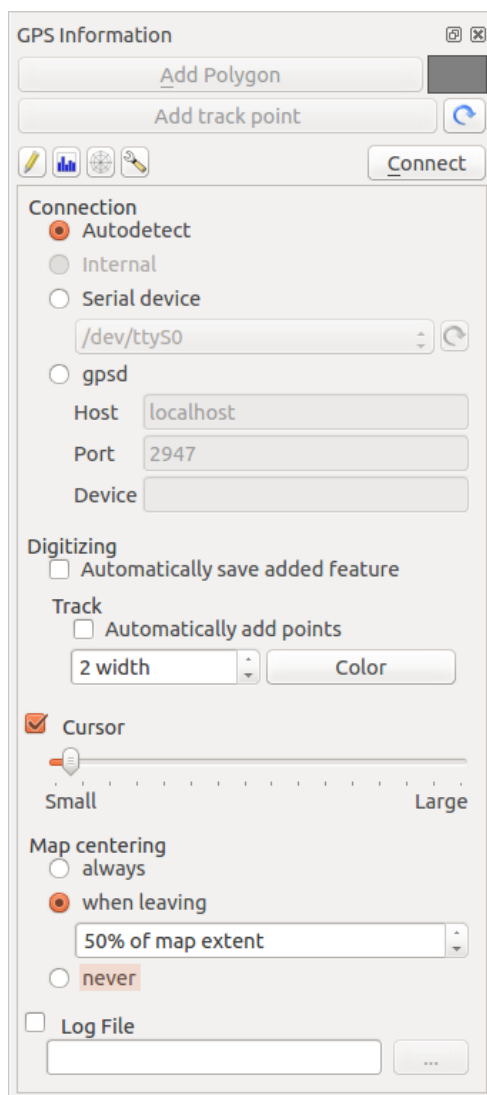



Figure 15.6: GPS tracking options window


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.

If QGIS can't receive GPS data, then you should restart your GPS device, wait 5-10 seconds then try to connect again. Usually this solution work. If you receive again a connection error make sure you don't have another Bluetooth receiver near you, paired with the same GPS unit.

15.2.6 Using GPSMAP 60cs

MS Windows

Easiest way to make it work is to use a middleware (freeware, not open) called **GPSSGate**.

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

Para Windows la formas más fácil es usar un servidor en medio, en este caso GPSSD, de manera

```
sudo apt-get install gpsd
```

Then load the `garmin_gps` kernel module

```
sudo modprobe garmin_gps
```

And then connect the unit. Then check with `dmesg` the actual device being used bu the unit, for example `/dev/ttyUSB0`. Now you can launch `gpsd`

```
gpsd /dev/ttyUSB0
```


Y finalmente conectar con la herramienta de rastreo en vivo QGIS.

15.2.7 Using BTGP-38KM datalogger (only Bluetooth)

Using GPSSD (under Linux) or GPSSGate (under Windows) is effortless.

15.2.8 Using BlueMax GPS-4044 datalogger (both BT and 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

The live tracking works both with GPSSD

```
gpsd /dev/ttyACM3
```

or without it, by connecting the QGIS live tracking tool directly to the device (for example `/dev/ttyACM3`).

Para Bluetooth

The live tracking works both with GPSSD


```
gpsd /dev/rfcomm0
```

or without it, by connecting the QGIS live tracking tool directly to the device (for example `/dev/rfcomm0`).

Sistema de autenticación

16.1 Authentication System Overview

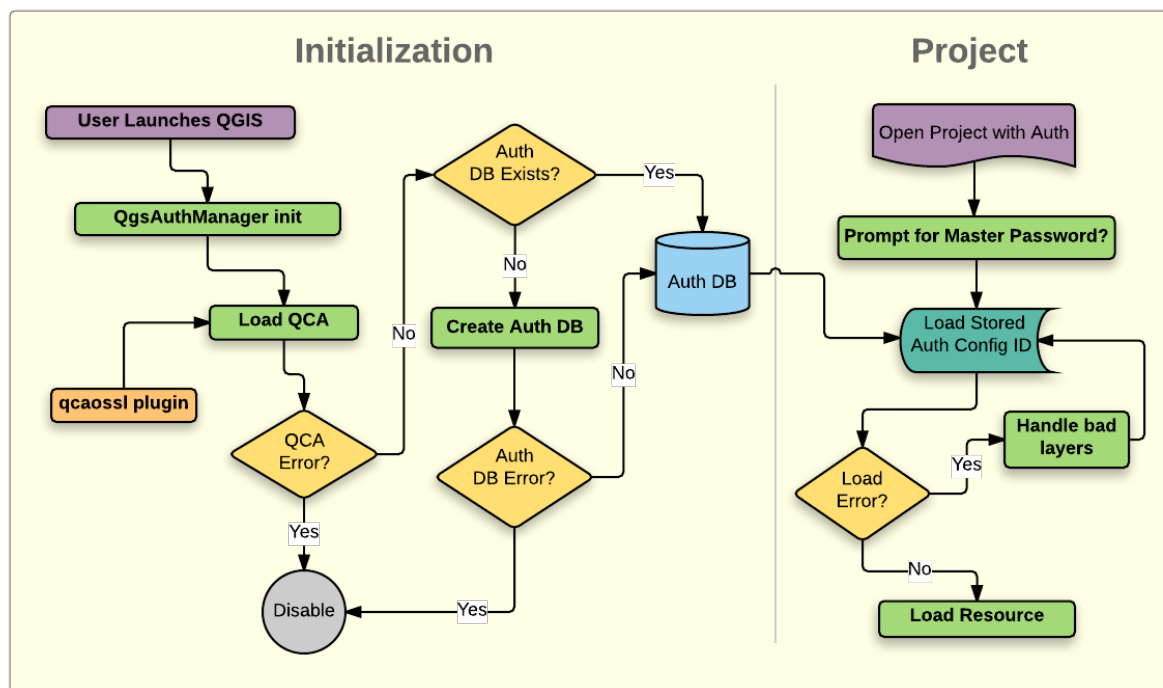


Figure 16.1: Anatomy of authentication system

16.1.1 Authentication database

The new authentication system stores authentication configurations in an SQLite database file located, by default, at:

```
<user home>\.qgis2\qgis-auth.db
```

This authentication database can be moved between QGIS installations without affecting other current QGIS user preferences, as it is completely separate from normal QGIS settings. A configuration ID (a random 7-character alphanumeric string) is generated when initially storing a configuration to the database. This represents the configuration, thereby allowing the ID to be stored in plain text application components, (such as project, plugin, or settings files) without disclosure of its associated credentials.

Nota: The parent directory of the *qgis-auth.db* can be set using the following environment variable, `QGIS_AUTH_DB_DIR_PATH`, or set on the command line during launch with the `--authdbdirectory` option.

16.1.2 Master password

To store or access sensitive information within the database, a user must define a *master password*. A new master password is requested and verified when initially storing any encrypted data to the database. Only when sensitive information is accessed is the user prompted for the master password, which is then cached for the remainder of the session (until application is quit), unless the user manually chooses an action to clear its cached value. Some instances of using the authentication system do not require input of the master password, such as when selecting an existing authentication configuration, or applying a configuration to a server configuration (such as when adding a WMS layer).

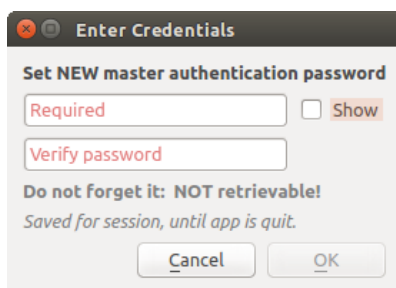


Figure 16.2: Input new master password

Nota: A path to a file containing the master password can be set using the following environment variable, `QGIS_AUTH_PASSWORD_FILE`.

Managing the master password

Once set, the master password can be reset; the current master password will be needed prior to resetting. During this process, there is an option to generate a complete backup of the current database.

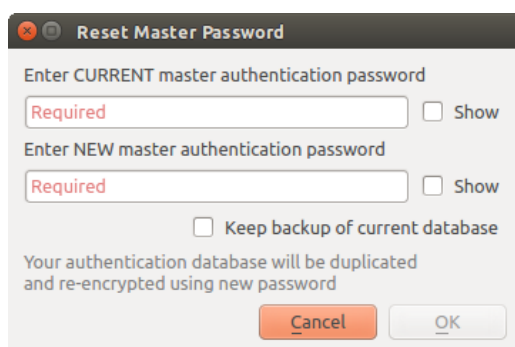


Figure 16.3: Restablecer contraseña maestra

If the user forgets the master password, there is no way to retrieve or override it. There is also no means of retrieving encrypted information without knowing the master password.

If a user inputs their existing password incorrectly three times, the dialog will offer to erase the database.

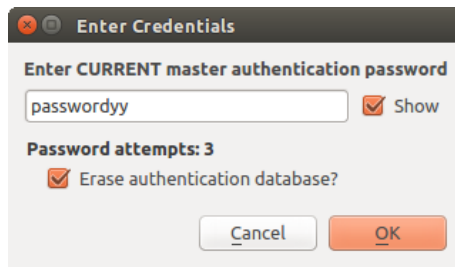


Figure 16.4: Password prompt after three invalid attempts

16.1.3 Configuraciones de autenticación

You can manage authentication configurations from *Configurations* in the *Authentication* tab of the QGIS Options dialog (*Settings* → *Options*).

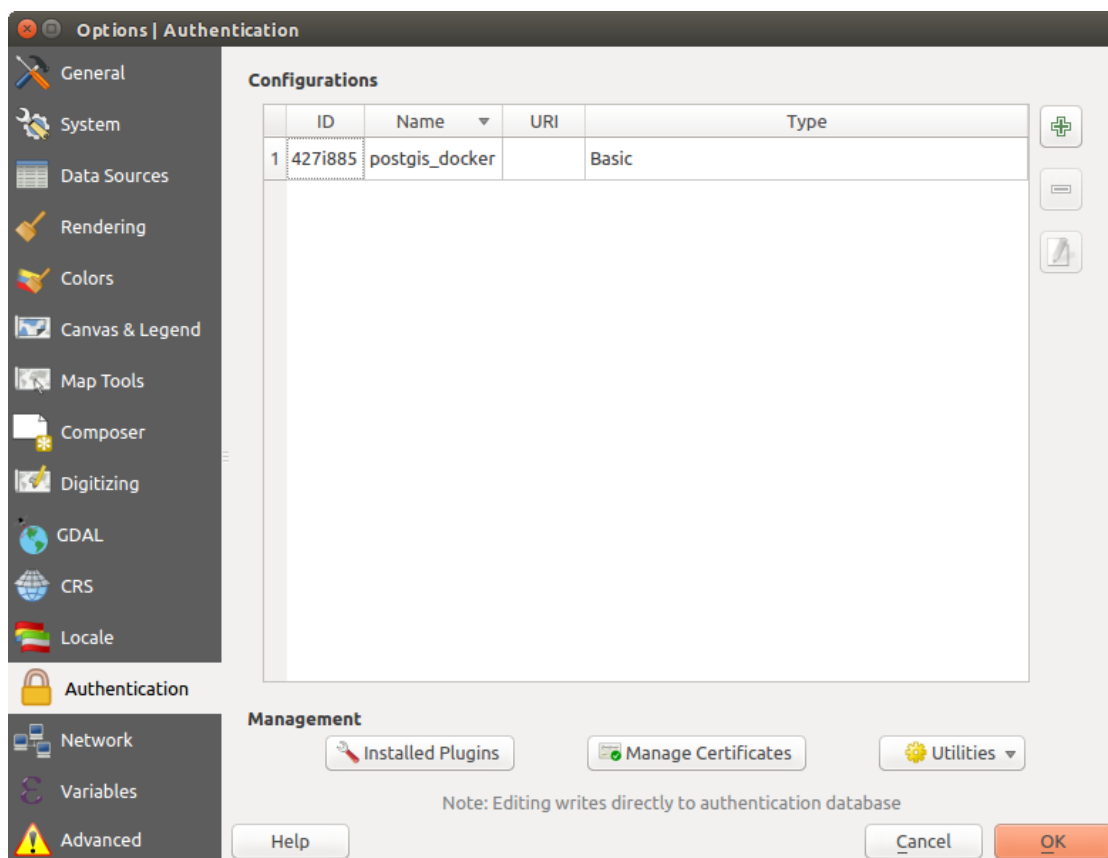


Figure 16.5: Configurations editor

Use the  button to add a new configuration, the  button to remove configurations, and the  button to modify existing ones.

The same type of operations for authentication configuration management (Add, Edit and Remove) can be done when configuring a given service connection, such as configuring an OWS service connection. For that, there are action buttons within the configuration selector for fully managing configurations found within the authentication database. In this case, there is no need to go to the *configurations* in *Authentication* tab of QGIS options unless you need to do more comprehensive configuration management.

When creating or editing an authentication configuration, the info required is a name, an authentication method and any other info that the authentication method requires (see more about the available authentication types in *Métodos de autenticación*).

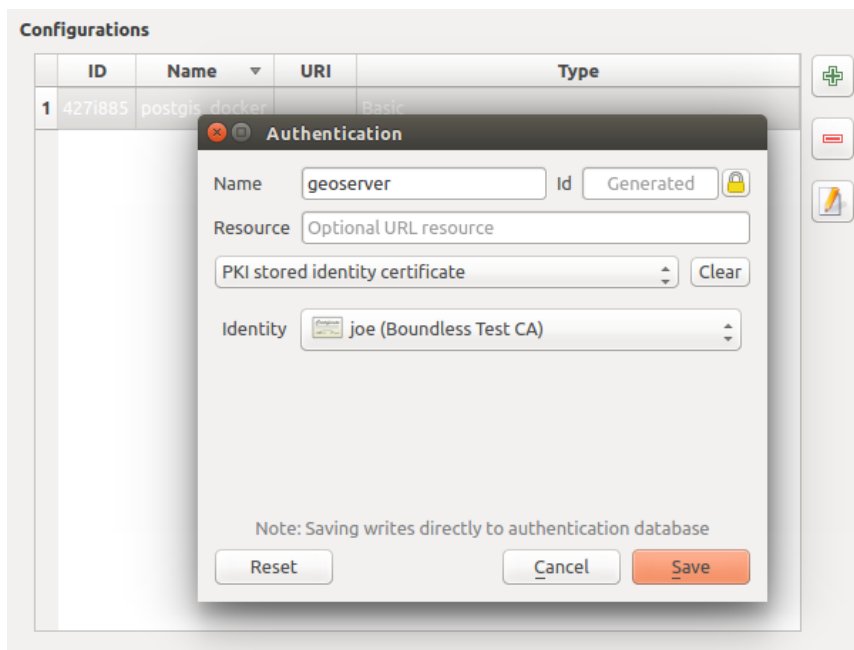


Figure 16.6: Adding config from within Configuration editor

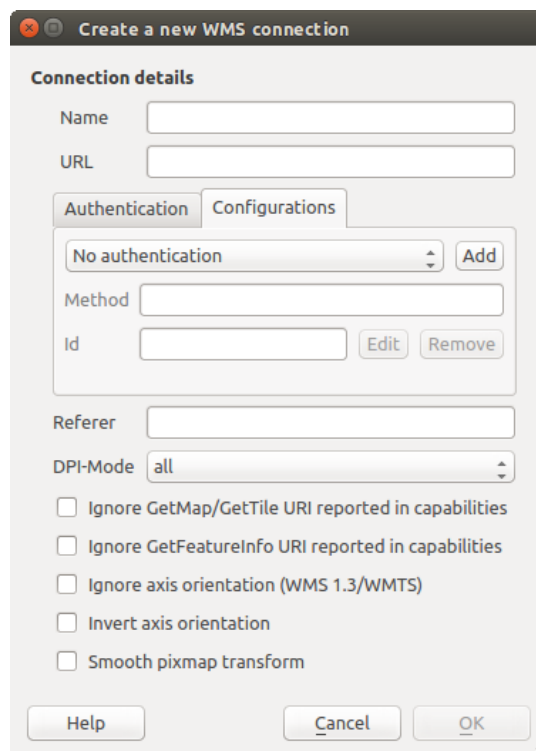



Figure 16.7: WMS connection dialog showing [Add], [Edit], and [Remove] authentication configuration buttons

16.1.4 Métodos de autenticación

Available authentications are provided by C++ plugins much in the same way data provider plugins are supported by QGIS. The method of authentication that can be selected is relative to the access needed for the resource/provider, e.g. HTTP(S) or database, and whether there is support in both QGIS code and a plugin. As such, some authentication method plugins may not be applicable everywhere an authentication configuration selector is shown. A list of available authentication method plugins and their compatible resource/providers can be accessed going to *Settings* -> *Option* and, in the *Authentication* tab, click the  **Installed plugins** button.

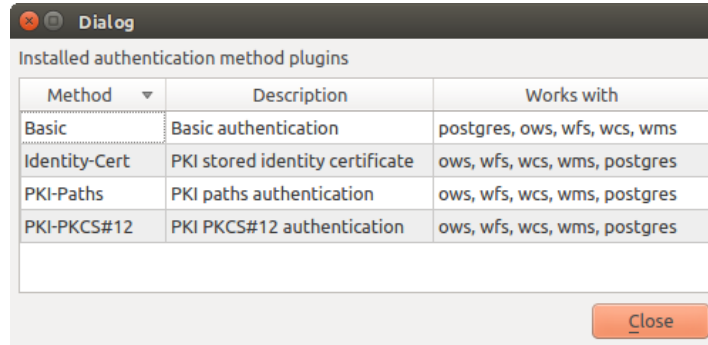


Figure 16.8: Available method plugins list

Plugins can be created for new authentication methods that do not require QGIS to be recompiled. Since the support for plugins is currently (since QGIS 2.12) C++-only, QGIS will need to be restarted for the new dropped-in plugin to become available to the user. Ensure your plugin is compiled against the same target version of QGIS if you intend to add it to an existing target install.

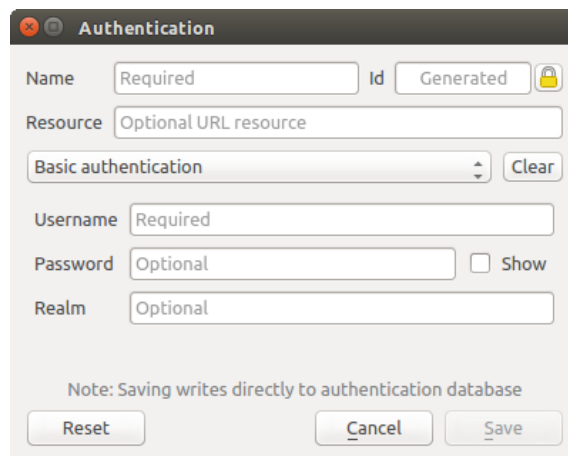


Figure 16.9: Basic HTTP authentication configs

Nota: The Resource URL is currently an *unimplemented* feature that will eventually allow a particular configuration to be auto-chosen when connecting to resources at a given URL.

16.1.5 Master Password and Auth Config Utilities

Under the Options menu (*Settings* -> *Options*) in the *Authentication* tab, there are several utility actions to manage the authentication database and configurations:

- *Input master password* — Opens the master password input dialog, independent of performing any auth db command. Clear cached master password—Unsets the master password if it has been set via input dialog.

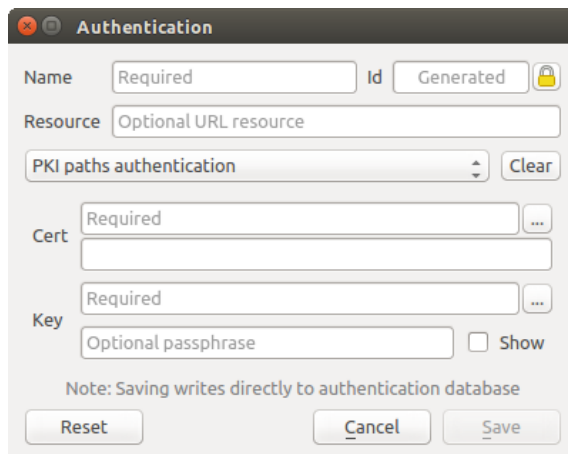


Figure 16.10: PKI paths authentication configs

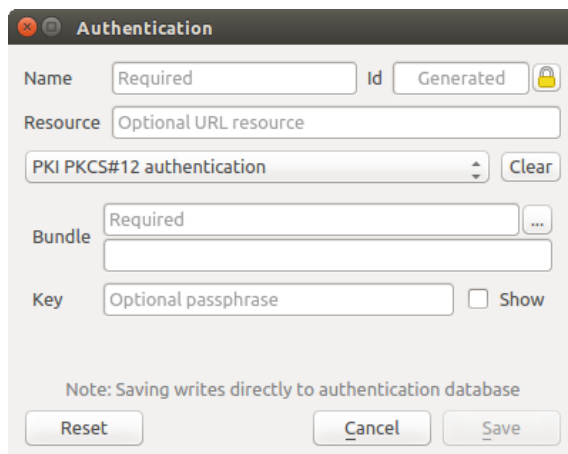


Figure 16.11: PKI PKCS#12 file paths authentication configs

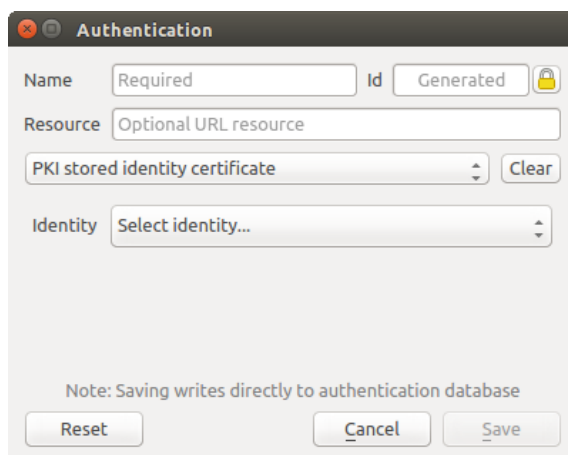


Figure 16.12: Stored Identity authentication configs

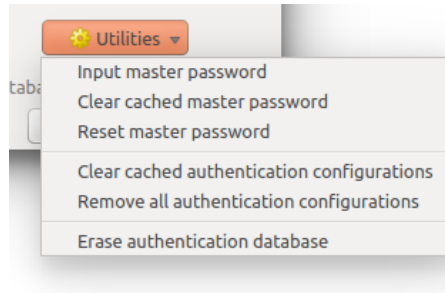


Figure 16.13: Menú utilidades

Reset master password—Opens a dialog to change the master password (the current password must be known) and optionally back up the current database.

- *Clear cached authentication configurations* — Clears the internal lookup cache for configurations used to speed up network connections. This does not clear QGIS’s core network access manager’s cache, which requires a relaunch of QGIS.
- *Reset master password* - Replaces the current master password for a new one. The current master password will be needed prior to resetting and a backup of database can be done.
- *Remove all authentication configurations* — Clears the database of all configuration records, without removing other stored records.
- *Erase authentication database* — Schedules a backup of the current database and complete rebuild of the database table structure. These actions are scheduled for a later time, so as to ensure other operations like project loading do not interrupt the operation or cause errors due to a temporarily missing database.

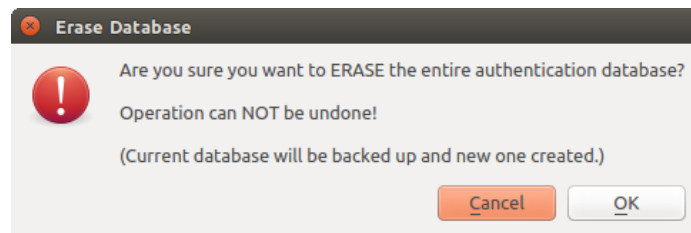


Figure 16.14: DB erase verification menu

16.1.6 Using authentication configurations

Typically, an authentication configuration is selected in a configuration dialog for a network services (such as WMS). However, the selector widget can be embedded anywhere authentication is needed or in non-core functionality, like in third-party PyQGIS or C++ plugins.

When using the selector, *No authentication* is displayed in the pop-up menu control when nothing is selected, when there are no configurations to choose from, or when a previously assigned configuration can no longer be found in the database. The *Type* and *Id* fields are read-only and provide a description of the authentication method and the config’s ID respectively.

16.1.7 Python bindings

All classes and public functions have sip bindings, except `QgsAuthCrypto`, since management of the master password hashing and auth database encryption should be handled by the main app, and not via Python. See *Consideraciones de Seguridad* concerning Python access.

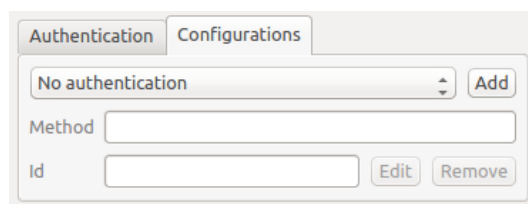


Figure 16.15: Auth config selector with no authentication

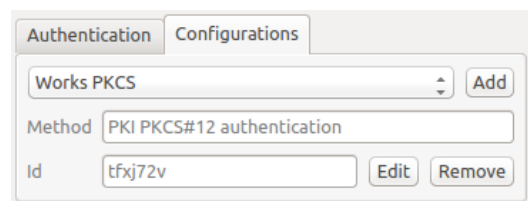


Figure 16.16: Auth config selector with config selected

16.2 User Authentication Workflows

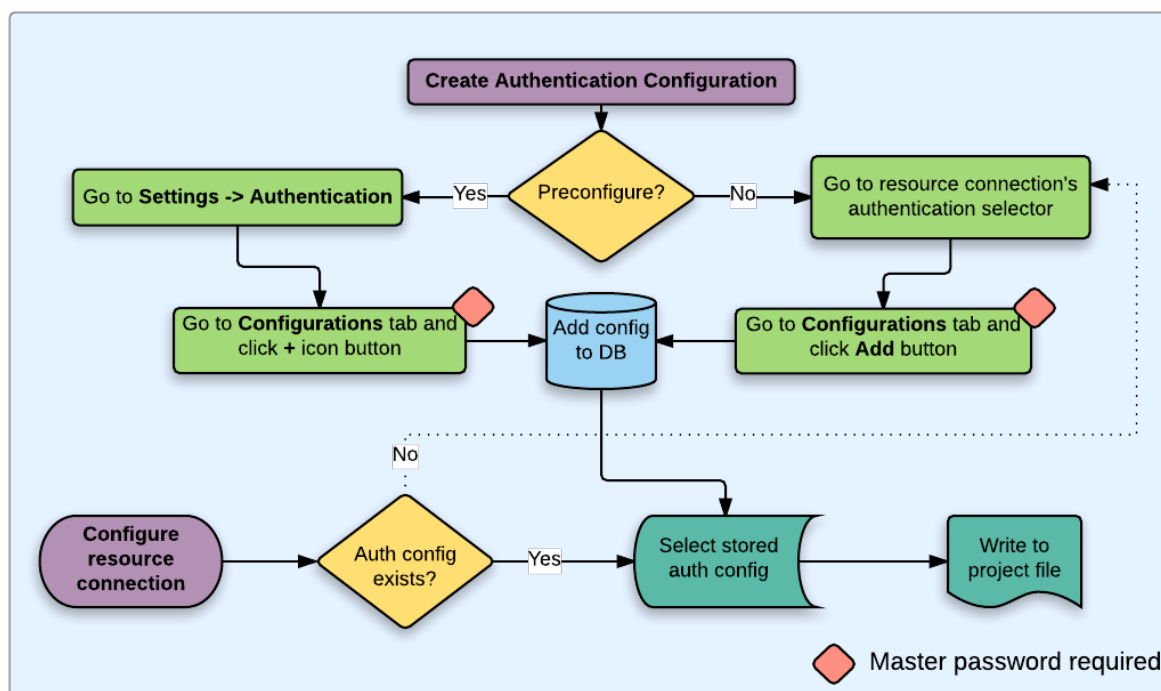


Figure 16.17: Generic user workflow

16.2.1 Autenticación HTTP(S)

One of the most common resource connections is via HTTP(S), e.g. web mapping servers, and authentication method plugins often work for these types of connections. Method plugins have access to the HTTP request object and can manipulate both the request as well as its headers. This allows for many forms of internet-based authentication. When connecting via HTTP(S) using the standard username/password authentication method will attempt HTTP BASIC authentication upon connection.

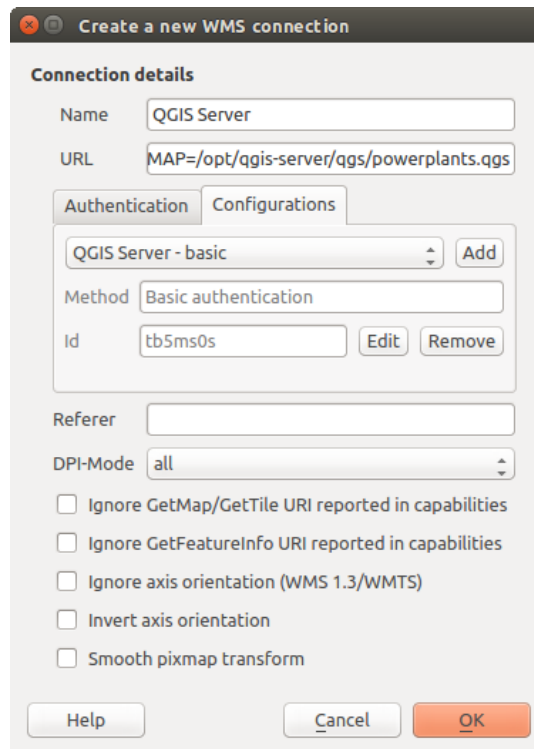


Figure 16.18: Configuring a WMS connection for HTTP BASIC

16.2.2 Database authentication

Connections to database resources are generally stored as key=value pairs, which will expose usernames and (optionally) passwords, if *not* using an authentication configuration. When configuring with the new auth system, the key=value will be an abstracted representation of the credentials, e.g. `authfg=81t21b9`

16.2.3 PKI authentication

When configuring PKI components within the authentication system, you have the option of importing components into the database or referencing component files stored on your filesystem. The latter may be useful if such components change frequently, or where the components will be replaced by a system administrator. In either instance you will need to store any passphrase needed to access private keys within the database.

All PKI components can be managed in separate editors within the **Certificate Manager**, which can be accessed in the *Authentication* tab in *QGIS Options* dialog (*Settings* → *Options*) by clicking the **[Manage certificates]** button.

In the **Certificate manager**, there are editors for **Identities**, **Servers** and **Authorities**. Each of these are contained in their own tabs, and are described below in the order they are encountered in the workflow chart above. The tab order is relative to frequently accessed editors once you are accustomed to the workflow.

Nota: Because all authentication system edits write immediately to the authentication database, there is no need to click the *Options* dialog **[OK]** button for any changes to be saved. This is unlike other settings in the *Options* dialog.

Autoridades

You can manage available Certificate Authorities (CAs) from the **Authorities** tab in the **Certificate manager** from the **Authentication** tab of the **QGIS Options** dialog.

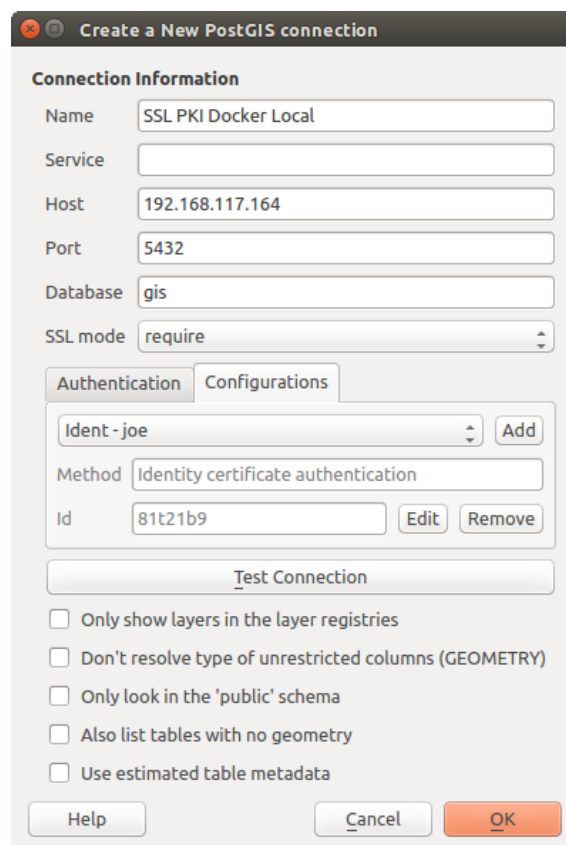





Figure 16.19: Configuring a Postgres SSL-with-PKI connection

As referenced in the workflow chart above, the first step is to import or reference a file of CAs. This step is optional, and may be unnecessary if your PKI trust chain originates from root CAs already installed in your operating system (OS), such as a certificate from a commercial certificate vendor. If your authenticating root CA is not in the OS's trusted root CAs, it will need to be imported or have its file system path referenced. (Contact your system administrator if unsure.)

By default, the root CAs from your OS are available; however, their trust settings are not inherited. You should review the certificate trust policy settings, especially if your OS root CAs have had their policies adjusted. Any certificate that is expired will be set to untrusted and will not be used in secure server connections, unless you specifically override its trust policy. To see the QGIS-discoverable trust chain for any certificate, select it and click the  Show information for certificate.

You can edit the *trust policy*  for any selected certificate within the chain. Any change in trust policy to a selected certificate will not be saved to the database unless the  Save certificate trust policy change to database button is clicked *per* selected certification. Closing the dialog will **not** apply the policy changes.

You can review the filtered CAs, both intermediate and root certificates, that will be trusted for secure connections or change the default trust policy by clicking the  **Options** button.

Advertencia: Changing the default trust policy may result in problems with secure connections.

You can import CAs or save a file system path from a file that contains multiple CAs, or import individual CAs. The standard PEM format for files that contain multiple CA chain certifications has the root cert at the bottom of the file and all subsequently signed child certificates above, towards the beginning of the file.

The CA certificate import dialog will find all CA certificates within the file, regardless of order, and also offers the option to import certificates that are considered invalid (in case you want to override their trust policy). You can override the trust policy upon import, or do so later within the **Authorities** editor.

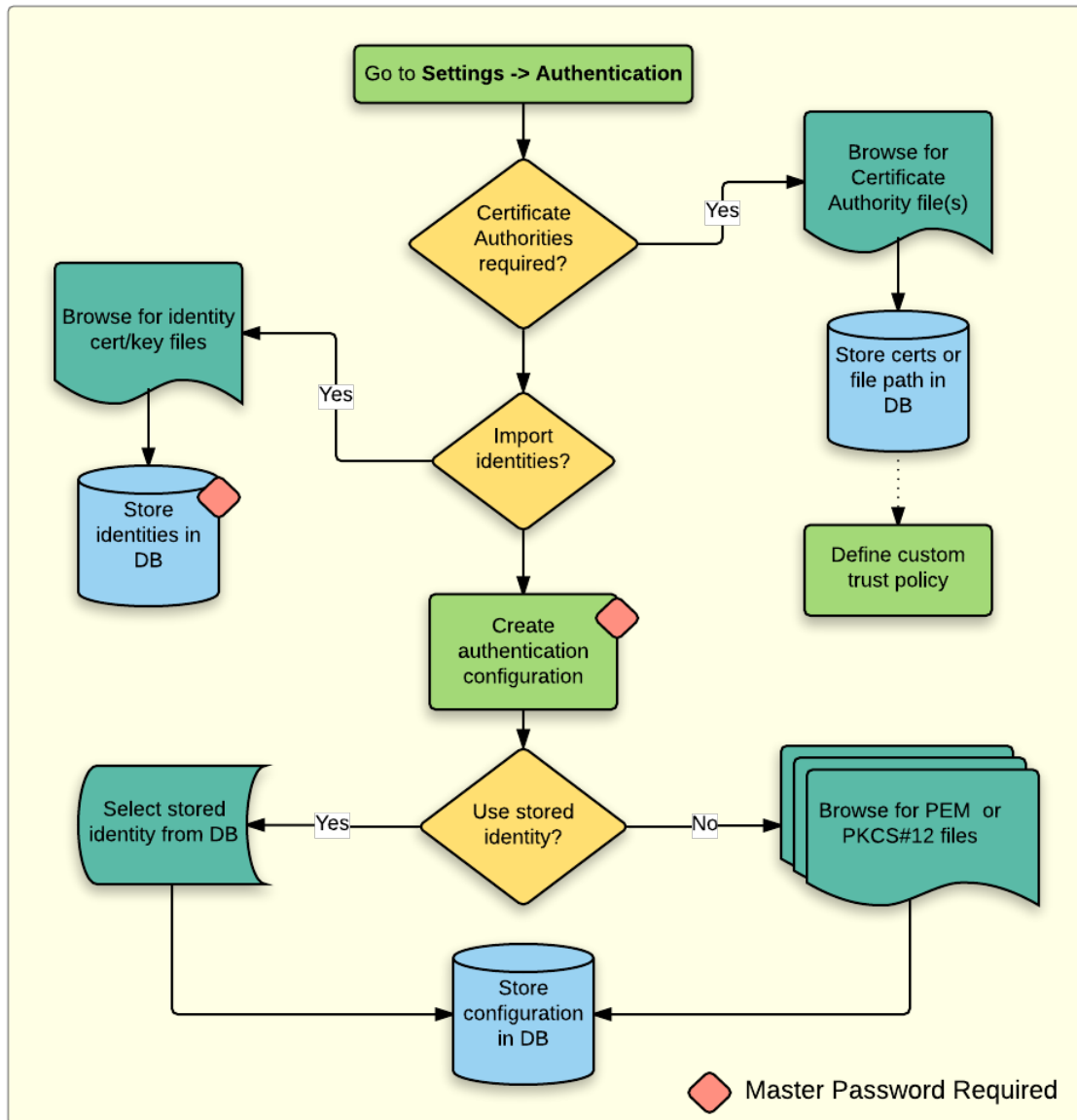


Figure 16.20: PKI configuration workflow

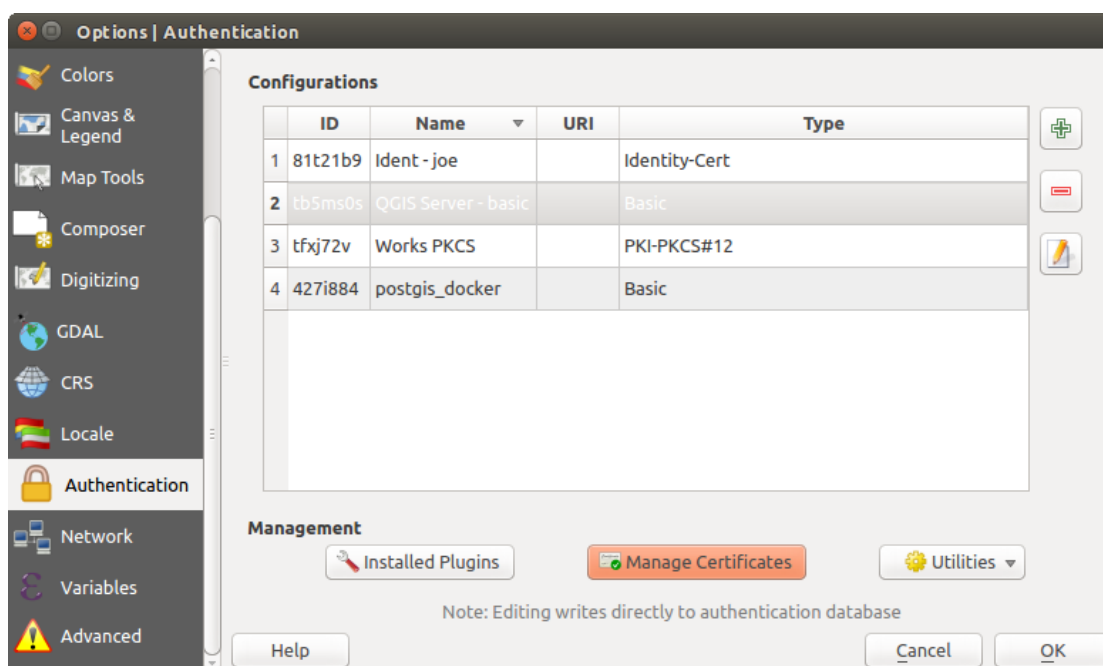


Figure 16.21: Opening the Certificate Manager

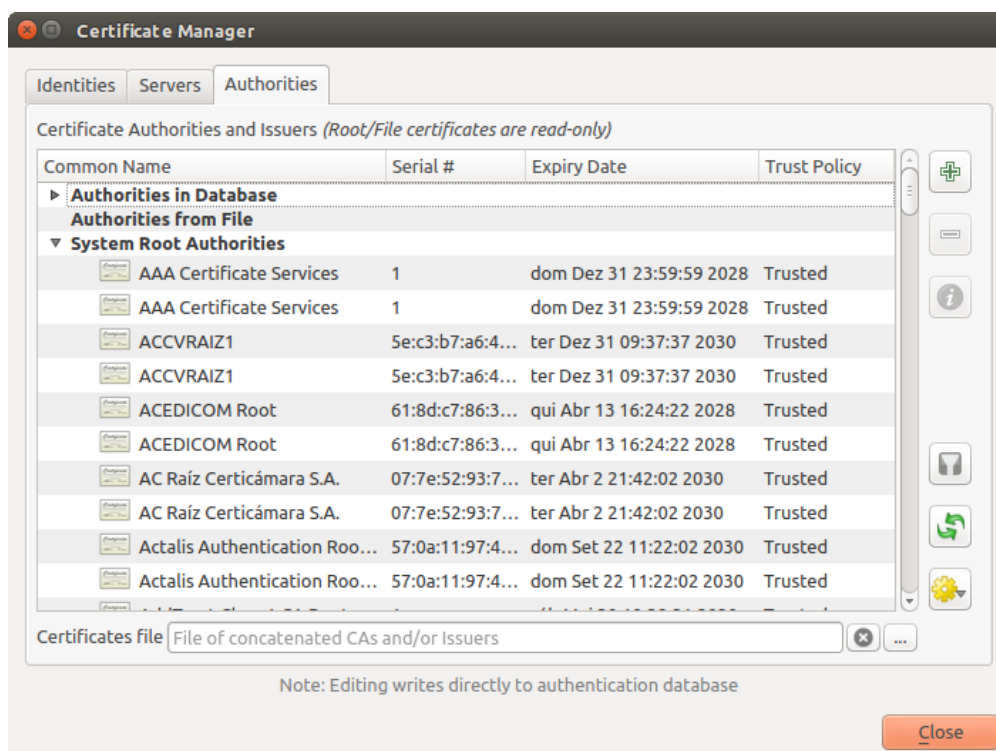


Figure 16.22: Authorities editor

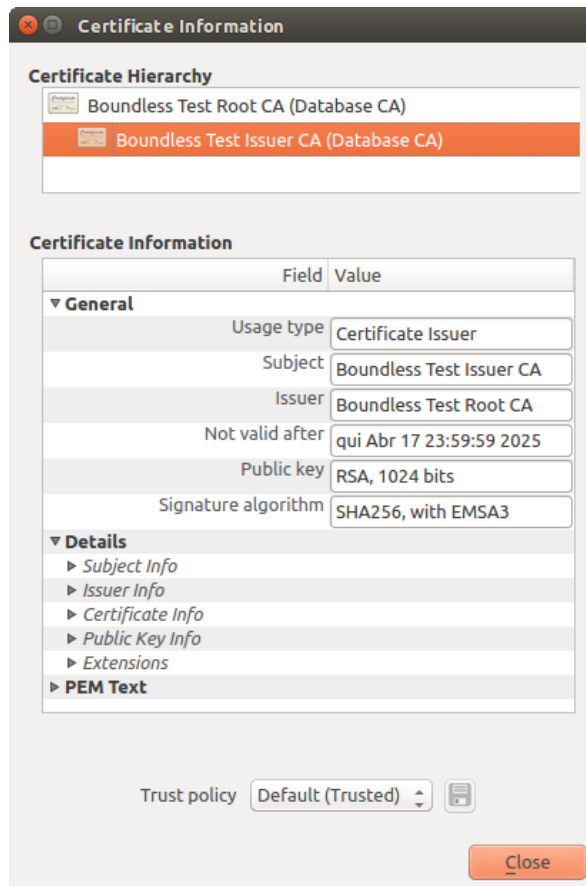


Figure 16.23: Dialogo de Información del certificado



Figure 16.24: Saving the trust policy changes

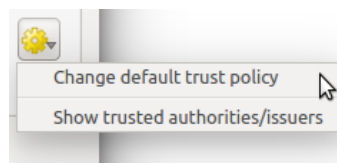


Figure 16.25: Authorities options menu

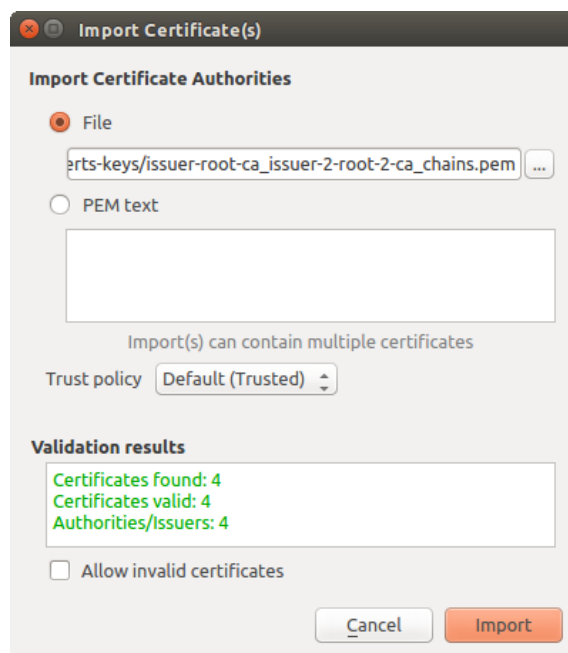


Figure 16.26: Import certificates dialog

Nota: If you are pasting certificate information into the *PEM text* field, note that encrypted certificates are not supported.

Identidades

You can manage available client identity bundles from the *Identities* tab in the *Certificate manager* from the **Authentication** tab of the **QGIS Options** dialog. An identity is what authenticates you against a PKI-enabled service and usually consists of a client certificate and private key, either as separate files or combined into a single “bundled” file. The bundle or private key is often passphrase-protected.

Once you have any Certificate Authorities (CAs) imported you can optionally import any identity bundles into the authentication database. If you do not wish to store the identities, you can reference their component file system paths within an individual authentication configuration.

When importing an identity bundle, it can be passphrase-protected or unprotected, and can contain CA certificates forming a trust chain. Trust chain certifications will not be imported here; they can be added separately under the *Authorities* tab.

Upon import the bundle’s certificate and private key will be stored in the database, with the key’s storage encrypted using the QGIS master password. Subsequent usage of the stored bundle from the database will only require input of the master password.

Personal identity bundles consisting of PEM/DER (.pem/.der) and PKCS#12 (.p12/.pfx) components are supported. If a key or bundle is passphrase-protected, the password will be required to validate the component prior to import. Likewise, if the client certificate in the bundle is invalid (for example, its effective date has not started or has elapsed) the bundle can not be imported.

16.2.4 Handling bad layers

Occasionally, the authentication configuration ID that is saved with a project file is no longer valid, possibly because the current authentication database is different than when the project was last saved, or due to a credentials mismatch. In such cases the *Handle bad layers* dialog will be presented upon QGIS launch.

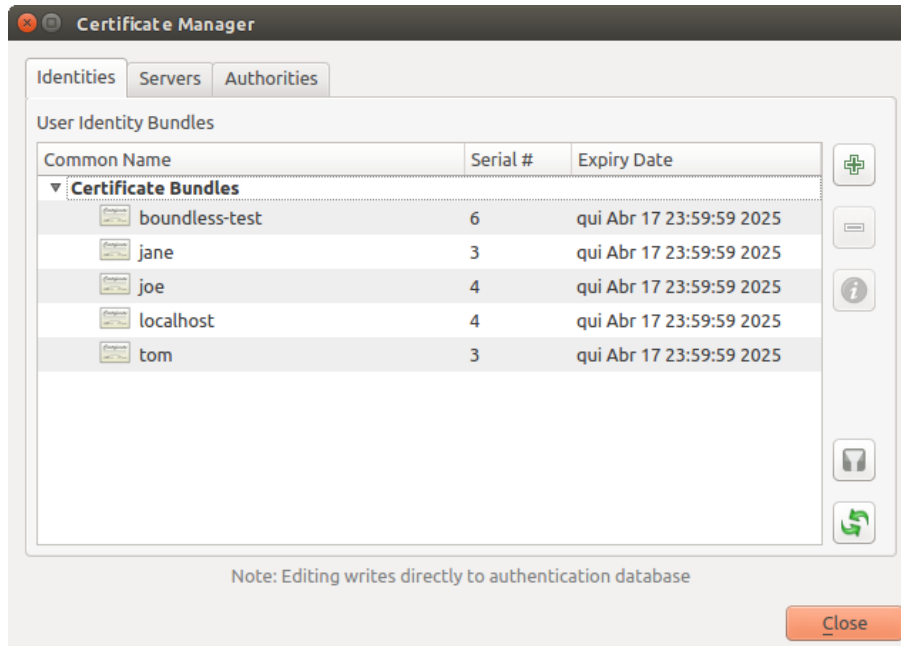


Figure 16.27: Identities editor

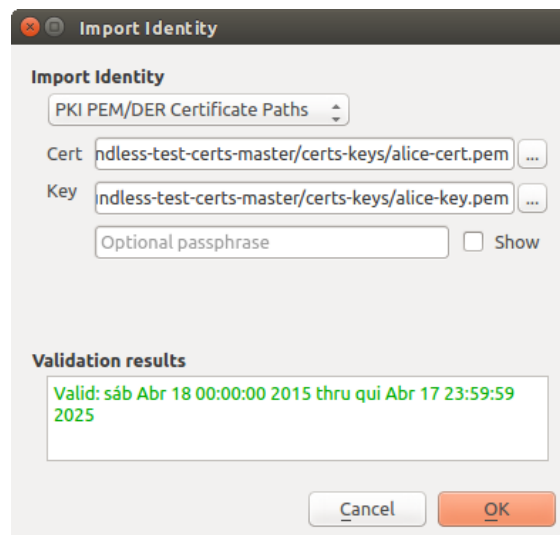


Figure 16.28: PEM/DER identity import

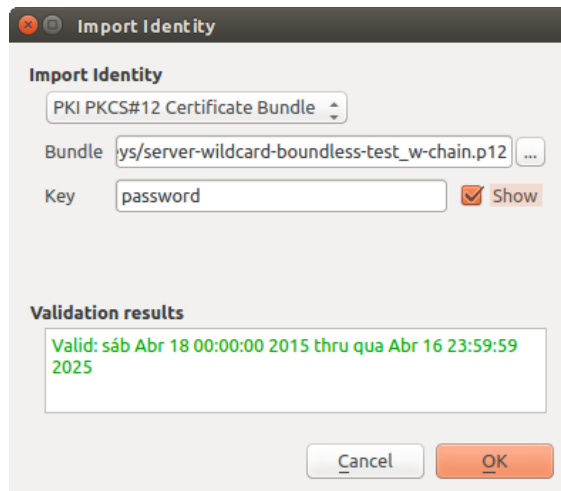


Figure 16.29: PKCS#12 identity import

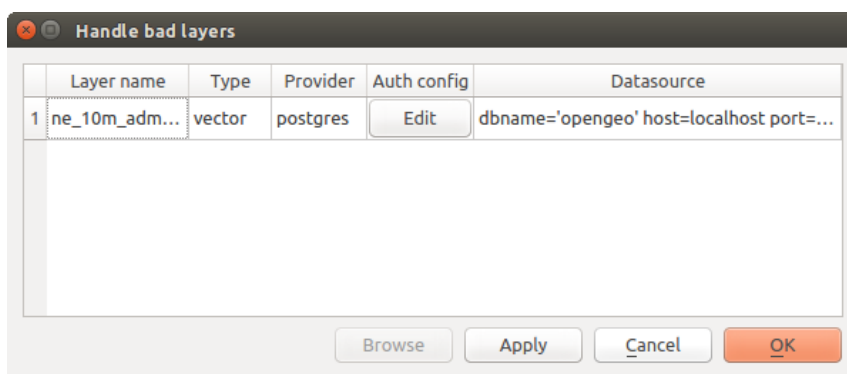


Figure 16.30: Handle bad layers with authentication

If a data source is found to have an authentication configuration ID associated with it, you will be able to edit it. Doing so will automatically edit the data source string, much in the same way as opening the project file in a text editor and editing the string.

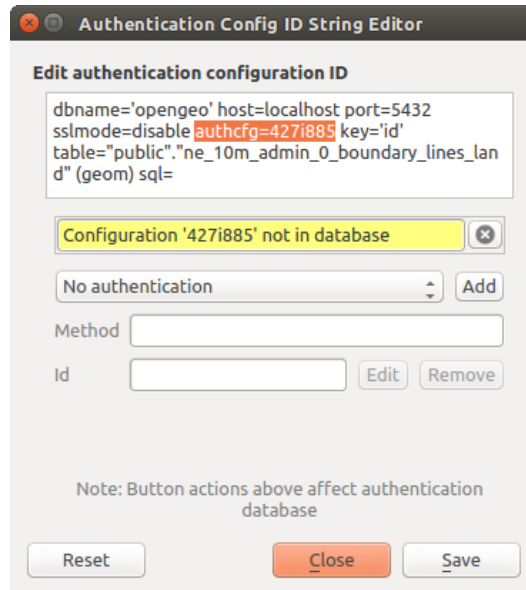


Figure 16.31: Editar ID de configuración de la autenticación

16.2.5 Changing authentication config ID

Occasionally, you will need to change the authentication configuration ID that is associated with accessing a resource. There are instances where this is useful:

- *Resource auth config ID is no longer valid* - This can occur when you have switched auth databases and need to align a new configuration to the ID already associated with a resource.
- *Shared project files* - If you intended to share projects between users, e.g. via a shared file server, you can predefine a 7-character (containing a-z and/or 0-9) that is associated with the resource. Then, individual users change the ID of an authentication configuration that is specific to their credentials of the resource. When the project is opened, the ID is found in the authentication database, but the credentials are different per user.

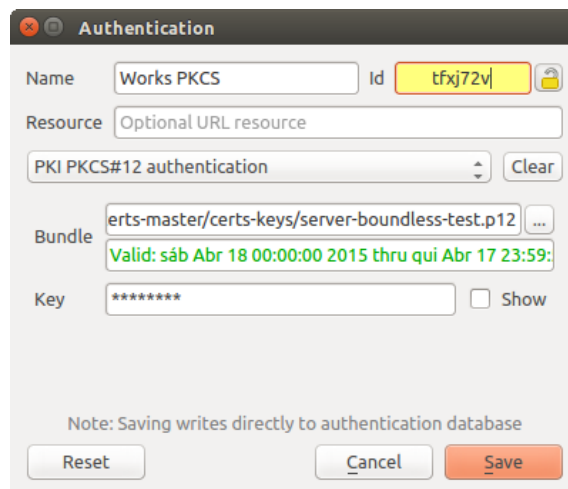


Figure 16.32: Changing a layer's authentication config ID (unlocked yellow text field)

Advertencia: Changing the auth config ID is considered an advanced operation and should only be done with full knowledge as to why it is necessary. This is why there is a lock button that needs clicked, to unlock the ID's text field prior to editing the ID.

16.2.6 Soporte de Servidor QGIS

When using a project file, with layers that have authentication configurations, as a basis for a map in QGIS Server, there are a couple of additional setup steps necessary for QGIS to load the resources:

- La base de datos de autenticación necesita estar disponible
- Authentication database's master password needs to be available

When instantiating the authentication system, Server will create or use `qgis-auth.db` in `~/.qgis2/` or the directory defined by the `QGIS_AUTH_DB_DIR_PATH` environment variable. It may be that the Server's user has no HOME directory, in which case, use the environment variable to define a directory that the Server's user has read/write permissions and is not located within the web-accessible directories.

To pass the master password to Server, write it to the first line of file at a path on the file system readable by the Server processes user and defined using the `QGIS_AUTH_PASSWORD_FILE` environment variable. Ensure to limit the file as only readable by the Server's process user and to not store the file within web-accessible directories.

Nota: `QGIS_AUTH_PASSWORD_FILE` variable will be removed from the Server environment immediately after accessing

16.2.7 excepciones de servidor SSL

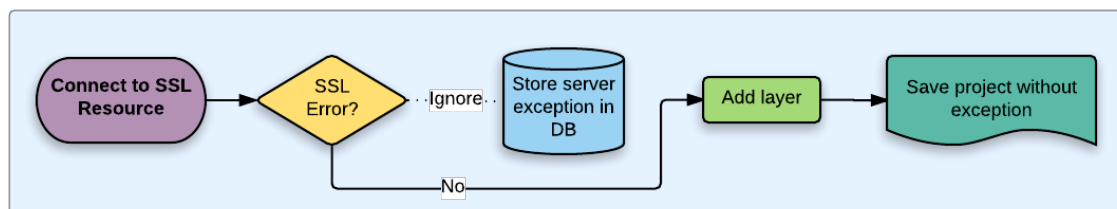



Figure 16.33: excepción de servidor SSL

You can manage SSL server configurations and exceptions from the **Servers** tab in the **Authentication** section of the **QGIS Options** dialog.

Sometimes, when connecting to an SSL server, there are errors with the SSL “handshake” or the server’s certificate. You can ignore those errors or create an SSL server configuration as an exception. This is similar to how web browsers allow you to override SSL errors, but with more granular control.

Advertencia: You should not create an SSL server configuration unless you have complete knowledge of the entire SSL setup between the server and client. Instead, report the issue to the server administrator.

Nota: Some PKI setups use a completely different CA trust chain to validate client identities than the chain used to validate the SSL server certificate. In such circumstances, any configuration created for the connecting server will not necessarily fix an issue with the validation of your client identity, and only your client identity’s issuer or server administrator can fix the issue.

You can pre-configure an SSL server configuration by clicking the  button. Alternatively, you can add a configuration when an SSL error occurs during a connection and you are presented with an **SSL Error** dialog (where the error can be ignored temporarily or saved to the database and ignored):

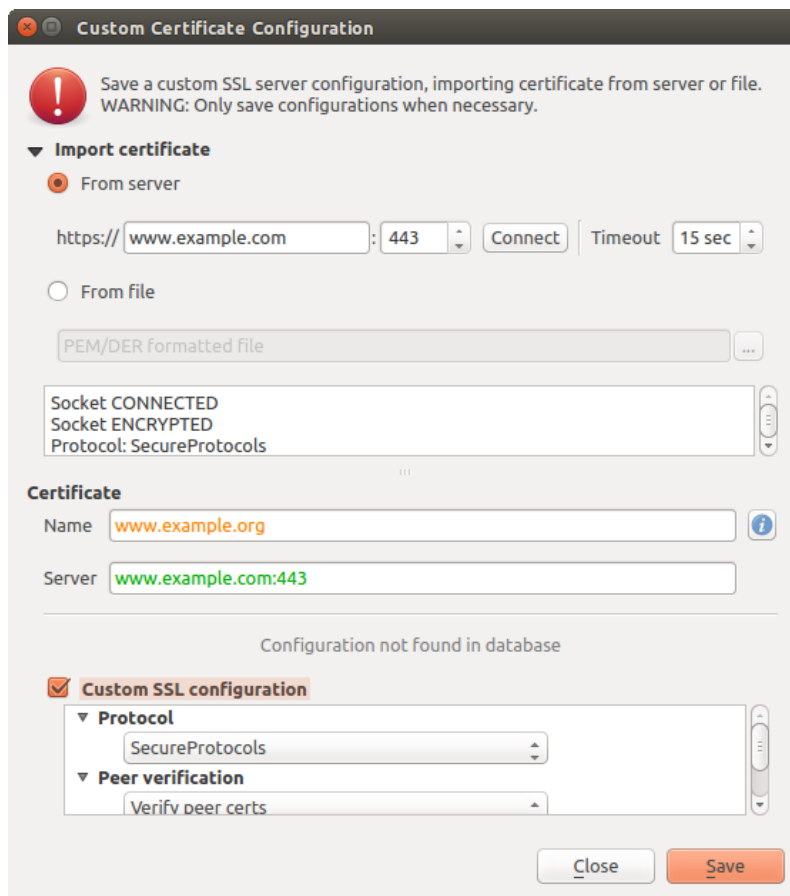


Figure 16.34: Adición manual de configuración

Once an SSL configuration is saved to the database, it can be edited or deleted.

If you want to pre-configure an SSL configuration and the import dialog is not working for your server's connection, you can manually trigger a connection via the **Python Console** by running the following code (replace `https://bugreports.qt-project.org` with the URL of your server):

```
from PyQt4.QtNetwork import *
req = QNetworkRequest(QUrl('https://bugreports.qt-project.org'))
reply = QgsNetworkAccessManager.instance().get(req)
```

This will open an SSL error dialog if any errors occur, where you can choose to save the configuration to the database.

16.3 Consideraciones de Seguridad

Once the master password is entered, the API is open to access authentication configs in the authentication database, similar to how Firefox works. However, in the initial implementation, no wall against PyQGIS access has been defined. This may lead to issues where a user downloads/installs a malicious PyQGIS plugin or standalone app that gains access to authentication credentials.

The quick solution for initial release of feature is to just not include most PyQGIS bindings for the authentication system.

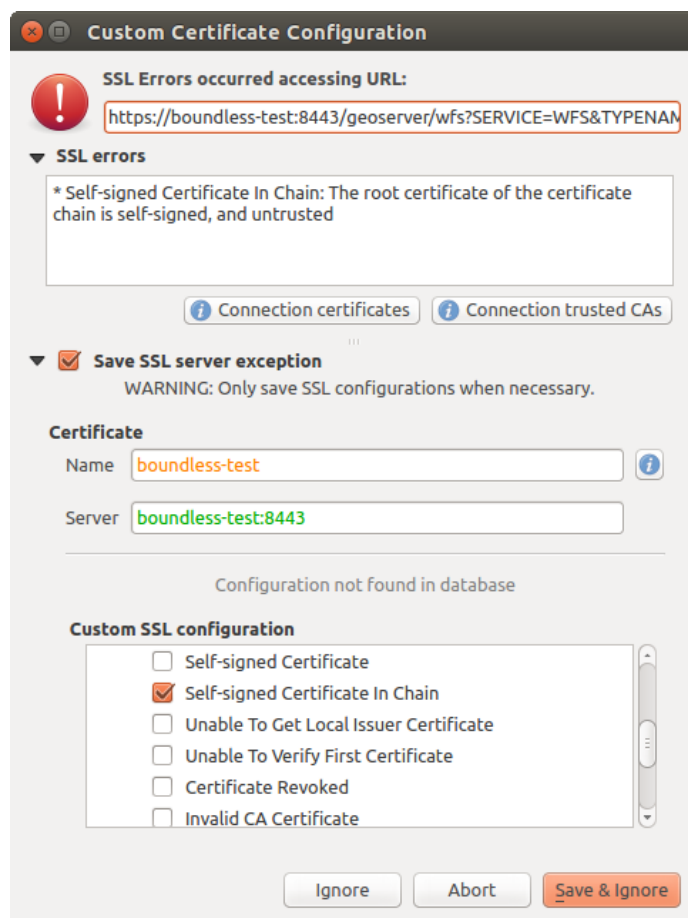


Figure 16.35: Adicionar configuración durante un error SSL

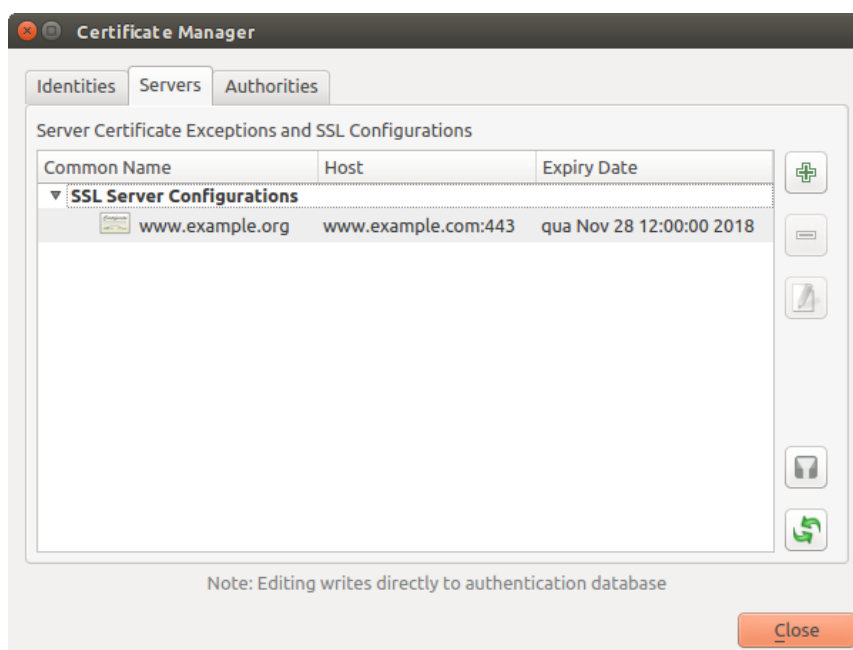


Figure 16.36: Configuración SSL existente

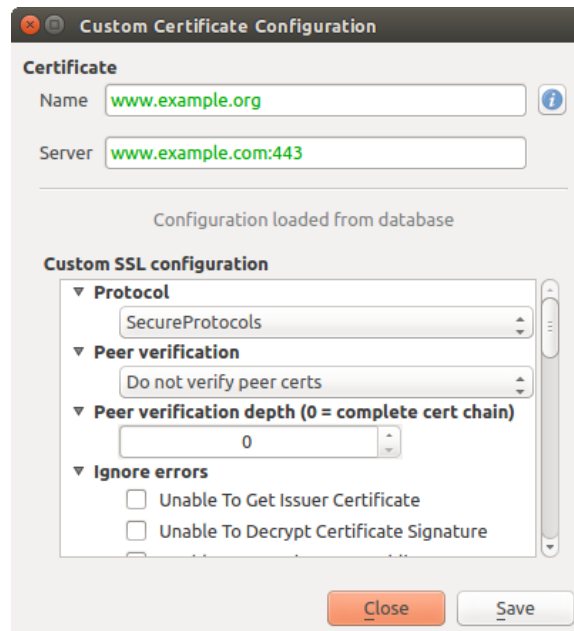


Figure 16.37: Editar una configuración SSL existente

Another simple, though not robust, fix is to add a combobox in *Settings* → *Options* → *Authentication* (defaults to “never”):

```
"Allow Python access to authentication system"
Choices: [ confirm once per session | always confirm | always allow | never]
```

Such an option’s setting would need to be saved in a location non-accessible to Python, e.g. the authentication database, and encrypted with the master password.

- Another option may be to track which plugins the user has specifically
- allowed to access the authentication system, though it may be tricky to deduce which plugin is actually making the call.
- Sandboxing plugins, possibly in their own virtual environments, would reduce ‘cross-plugin’ hacking of authentication configs from another plugin that is authorized. This might mean limiting cross-plugin communication as well, but maybe only between third-party plugins.
- Another good solution is to issue code-signing certificates to vetted plugin authors. Then validate the plugin’s certificate upon loading. If need be the user can also directly set an untrusted policy for the certificate associated with the plugin using existing certificate management dialogs.
- Alternatively, access to sensitive authentication system data from Python
- could never be allowed, and only the use of QGIS core widgets, or duplicating authentication system integrations, would allow the plugin to work with resources that have an authentication configuration, while keeping master password and authentication config loading in the realm of the main app.

The same security concerns apply to C++ plugins, though it will be harder to restrict access, since there is no function binding to simply be removed as with Python.

16.3.1 Limitaciones

The confusing [licensing and exporting](#) issues associated with OpenSSL apply. In order for Qt to work with SSL certificates, it needs access to the OpenSSL libraries. Depending upon how Qt was compiled, the default is to dynamically link to the OpenSSL libs at run-time (to avoid the export limitations).

QCA follows a similar tactic, whereby linking to QCA incurs no restrictions, because the qca-openssl (OpenSSL) plugin is loaded at run-time. The qca-openssl plugin is directly linked to the OpenSSL libs. Packagers would be the

ones needing to ensure any OpenSSL-linking restrictions are met, if they ship the plugin. Maybe. I don't really know. I'm not a lawyer.

The authentication system safely disables itself when `qca-openssl` is not found at run-time.

Integración GRASS SIG

GRASS integration provides access to GRASS GIS databases and functionalities (see GRASS-PROJECT in *Referencias bibliográficas y web*). The integration consists of two parts: provider and plugin. The provider allows to browse, manage and visualize GRASS raster and vector layers. The plugin can be used to create new GRASS locations and mapsets, change GRASS region, create and edit vector layers and analyze GRASS 2-D and 3-D data with more than 400 GRASS modules. In this section, we'll introduce the provider and plugin functionalities and give some examples of managing and working with GRASS data.


The provider supports GRASS version 6 and 7, the plugin supports GRASS 6 and 7 (starting from QGIS 2.12). QGIS distribution may contain provider/plugin for either GRASS 6 or GRASS 7 or for both versions at the same time (binaries have different file names). Only one version of the provider/plugin may be loaded on runtime however.

17.1 Conjuntos de datos demostración

As an example, we will use the QGIS Alaska dataset (see section *Datos de ejemplo*). It includes a small sample GRASS LOCATION with three vector layers and one raster elevation map. 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`.

More sample GRASS LOCATIONS are available at the GRASS website at <http://grass.osgeo.org/download/sample-data/>.

17.2 Cargar capas ráster y vectorial de GRASS

If the provider is loaded in QGIS, the location item with GRASS  icon is added in the browser tree under each folder item which contains GRASS location. Go to the folder `grassdata` and expand location `alaska` and mapset `demo`.

You can load GRASS raster and vector layers like any other layer from the browser either by double click on layer item or by dragging and dropping to map canvas or legend.

Truco: Cargando datos GRASS



If you don't see GRASS location item, verify in *Help* → *About* → *Providers* if GRASS vector provider is loaded.

17.3 Importar datos dentro de una UBICACIÓN DE GRASS mediante arrastrar y soltar

This section gives an example of how to import raster and vector data into a GRASS mapset.

1. In QGIS browser navigate to the mapset you want to import data into.
2. In QGIS browser find a layer you want to import to GRASS, note that you can open another instance of the browser (*Browser Panel (2)*) if source data are too far from the mapset in the tree.
3. Drag a layer and drop it on the target mapset. The imported may take some time for larger layers, you will see animated icon in front of new layer item until the import finishes.

Where raster data are in different CRS, they can be reprojected using an *Approximate* (fast) or *Exact* (precise) transformation. If a link to the source raster is created (using *r.external*), the source data are in the same CRS and the format is known to GDAL, the source data CRS will be used. You can set these options in the *Browser* tab in *Opciones GRASS*.

If a source raster has more bands, a new GRASS map is created for each layer with **.<band number>** suffix and group of all maps with  icon is created. External rasters have a different icon .

17.4 Manejando datos GRASS en navegador QGIS


- Copying maps: GRASS maps may be copied between mapsets within the same location using drag and drop.
- Deleting maps: Right click on a GRASS map and select *Delete* from context menu.
- Renaming maps: Right click on a GRASS map and select *Rename* from context menu.

17.5 Opciones GRASS







GRASS options may be set in *GRASS Options* dialog, which can be opened by right clicking on the location or mapset item in the browser and then choosing *GRASS Options*.

17.6 Iniciar el complemento GRASS

To use GRASS functionalities in QGIS, you must select and load the GRASS plugin using the Plugin Manager.

To do this, go to the menu *Plugins* →  *Manage and Install Plugins...*, select *GRASS* and click **[OK]**.

The following main features are provided with the toolbar menu when you start the GRASS plugin:

-  Abrir directorio de mapas
-  Nuevo directorio de mapas
-  Cerrar directorio de mapas
-  Abrir herramientas de GRASS
-  Mostrar región actual de GRASS
-  Opciones de GRASS

17.7 Abrir directorio de mapas

A GRASS mapset must be opened to get access to GRASS Tools in the plugin (the tools are disabled if no mapset is open). You can open a mapset from the browser: right click on mapset item and then choose *Open mapset* from context menu.

17.8 LOCALIZACIÓN y DIRECTORIO DE MAPA 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 & Mitsova 2008 in *Referencias bibliográficas y web*). In order to analyse vector and raster layers with GRASS modules, you generally have to 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. This is not the usual way for beginners to work with GRASS, therefore this functionality will not be described here.)

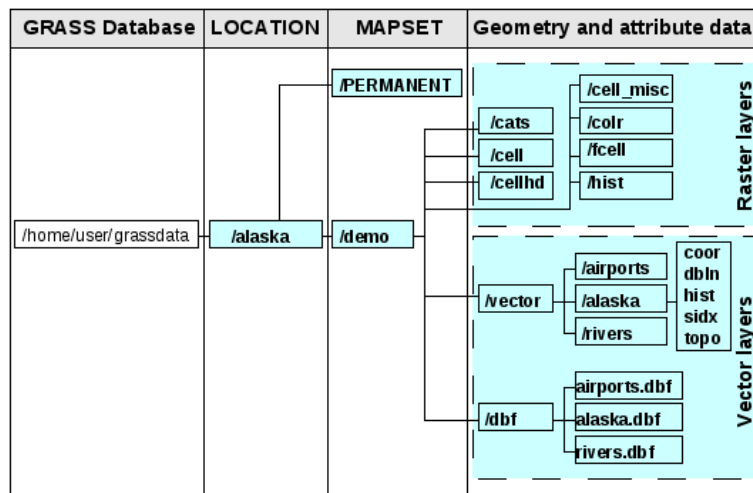




Figure 17.1: Datos GRASS en la LOCALIZACIÓN alaska

17.9 Importar datos dentro de una LOCALIZACIÓN DE GRASS

See section *Importar datos dentro de una UBICACIÓN DE GRASS mediante arrastrar y soltar* to find how data can be easily imported by dragging and dropping in the browser.



This section gives an example of how to import raster and vector data into the ‘alaska’ GRASS `LOCATION` provided by the QGIS ‘Alaska’ dataset in traditional way, using standard GRASS modules. Therefore, we use the landcover raster map `landcover.img` and the vector GML file `lakes.gml` from the QGIS ‘Alaska’ dataset (see *Datos de ejemplo*).

1. Inicie QGIS y asegúrese que el complemento GRASS está cargado.
2. En la barra de herramientas de GRASS, haga clic en el icono  `Abrir directorio de mapas` para que aparezca el asistente `DIRECTORIO DE MAPA`.
3. Seleccione como base de datos GRASS la carpeta `grassdata` en el conjunto de datos Alaska de QGIS, como `LOCALIZACIÓN` ‘alaska’, como `DIRECTORIO DE MAPA` ‘demo’ y haga clic en **[Aceptar]**.
4. Ahora haga clic en el icono  `Abrir herramientas de GRASS`. El diálogo de la caja de herramientas de GRASS (vea la sección *La caja de herramientas GRASS*) aparece.
5. Para importar el mapa ráster `landcover.img`, haga clic en el modulo `r.in.gdal` en la pestaña *Árbol de módulos*. Este modulo GRASS le permite importar archivos ráster GDAL-admitidos en un `LOCALIZACIÓN` de GRASS. El diálogo del módulo para que `r.in.gdal` aparezca.
6. Browse to the folder `raster` in the QGIS ‘Alaska’ dataset and select the file `landcover.img`.

7. Como nombre de salida del ráster, defina `landcover_grass` y haga clic en **[Ejecutar]**. En la pestaña *Salida*, y vea el comando GRASS actualmente ejecutado `r.in.gdal -o input=/path/to/landcover.img output=landcover_grass`.
8. Cuando dice **Finalizado con éxito**, haga clic en **[Ver salida]**. La capa ráster `landcover_grass` está ahora importado en GRASS y se visualizará en el lienzo QGIS.
9. Para importar el archivo vector GML `lakes.gml`, haga clic en el modulo `v.in.ogr` en la pestaña *Árbol de módulos*. Este modulo GRASS le permite importar archivos vectoriales OGR-admitidos en una LOCALIZACIÓN de GRASS. El diálogo del modulo para que `v.in.ogr` aparezca.
10. Browse to the folder `gml` in the QGIS 'Alaska' dataset and select the file `lakes.gml` as OGR file.
11. Como nombre de salida del vector, define `lakes_grass` y haga clic en **[Ejecutar]**. No tiene que preocuparse por las otras opciones en este ejemplo. En la pestaña *Salida* se ve el comando GRASS ejecutado actualmente `v.in.ogr -o dsn=/path/to/lakes.gml output=lakes_grass`.
12. Cuando dice **Finalizado con éxito**, haga clic en **[Ver salida]**. La capa vectorial `lakes_grass` ahora es importada a GRASS y se visualizará en el lienzo de QGIS.

17.9.1 Crear una nueva LOCALIZACIÓN GRASS

As an example, here is the sample GRASS LOCATION `alaska`, which is projected in the Albers Equal Area projection using feet as units. This sample GRASS 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 *Datos de ejemplo*).

1. Inicie QGIS y asegúrese que el complemento GRASS está cargado.
2. Visualize the `alaska.shp` shapefile (see section *Cargando una capa desde archivo*) from the QGIS Alaska dataset (see *Datos de ejemplo*).
3. In the GRASS toolbar, click on the  **New mapset** icon to bring up the *MAPSET* wizard.
4. Seleccione un conjunto de datos GRASS existente (GISDBASE) la carpeta `grassdata`, o cree una para la nueva LOCALIZACIÓN utilizando un administrador de archivos en su computadores. A continuación haga clic en **[Siguiente]**.
5. We can use this wizard to create a new MAPSET within an existing LOCATION (see section *Añadir un nuevo DIRECTORIO DE MAPA*) or to create a new LOCATION altogether. Select *Create new location* (see *figure_grass_location_2*).
6. Escriba un nombre para la LOCALIZACIÓN – usemos 'alaska' y haga clic en **[Siguiente]**.
7. Define the projection by clicking on the radio button *Projection* to enable the projection list.
8. Estamos usando la proyección Albers Equal Area Alaska (pies). Puesto que nos ha tocado saber que está representado por el EPSG ID 2964, ingresamos en el cuadro de búsqueda. (Nota: Si desea repetir este proceso para otra LOCALIZACIÓN y proyección y no ha memorizado el EPSG ID, haga clic en el icono  **SRC actual** en la esquina inferior derecha de la barra de estado (vea sección *Trabajar con Proyecciones*)).
9. En *Filtrar*, inserte 2964 para seleccionar la proyección.
10. Clic **[Siguiente]**.
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 QGIS extent]**, to apply the extent of the loaded layer `alaska.shp` as the GRASS default region extent.
12. Clic **[Siguiente]**.
13. También necesitamos definir un DIRECTORIO DE MAPA dentro de nuestra nueva LOCALIZACIÓN (esto es necesario al crear una nueva LOCALIZACIÓN). Puede nombrarlo como quiera - nosotros usamos 'demo'. GRASS automáticamente crea un DIRECTORIO DE MAPA especial llamado `PERMANENT`, designado

para almacenar los datos base para la proyección, su extensión espacial por defecto y sistema de coordenadas definida (vea Neteler & Mitasova 2008 en *Referencias bibliográficas y web*)

14. Revise el resumen para asegurarse que es correcto y haga clic en **[Finalizar]**
15. La nueva LOCALIZACIÓN, 'alaska', y los dos DIRECTORIO DE MAPAS, 'demo' y 'PERMANENT', son creados. El conjunto de trabajo abierto actualmente es 'demo', como se ha definido.
16. Tenga en cuenta que algunas de las herramientas en la barra de herramientas de GRASS que estaban inhabilitadas ahora están habilitadas.

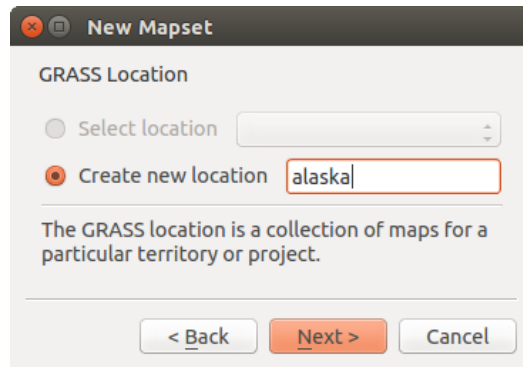




Figure 17.2: Cree una nueva LOCALIZACIÓN GRASS o un nuevo DIRECTORIO DE MAPA en QGIS

Si eso parecía como una gran cantidad de pasos, en realidad no es tan malo y una forma muy rápida de crear una LOCALIZACIÓN. La LOCALIZACIÓN 'alaska' ahora está listo para la importación de datos (vea la sección *Importar datos dentro de una LOCALIZACIÓN DE GRASS*). También puede utilizar los datos ya existentes vectoriales y ráster en el ejemplo LOCALIZACIÓN 'alaska' de GRASS, incluido en el conjunto de datos 'Alaska' de QGIS *Datos de ejemplo*, ya pasar a la sección *El modelo de datos vectoriales de GRASS*.

17.9.2 Añadir un nuevo DIRECTORIO DE MAPA

Un usuario sólo tiene acceso de escritura a un DIRECTORIO DE MAPA GRASS que él o ella crearon. Esto significa que además de acceder a su propio DIRECTORIO DE MAPA, se pueden leer mapas de otros usuarios' DIRECTORIO DE MAPAS (y ellos pueden leer los tuyos), pero sólo puede modificar o eliminar su propio DIRECTORIO DE MAPA.

Todos los DIRECTORIO DE MAPAS incluyen un archivo WIND que almacena los valores de las coordenadas de los límites actuales y la resolución ráster actualmente seleccionado (vea Neteler & Mitasova 2008 en *Referencias bibliográficas y web*, y la sección *La herramienta de región GRASS*).

1. Inicie QGIS y asegúrese que el complemento GRASS está cargado.
2. In the GRASS toolbar, click on the  New mapset icon to bring up the *MAPSET* wizard.
3. Seleccione la base de datos GRASS (GISDBASE) la carpeta grassdata con la LOCALIZACIÓN 'alaska', donde queremos añadir otro DIRECTORIO DE MAPA llamado 'test'.
4. Clic **[Siguiente]**.
5. Podemos utilizar el asistente para crear un nuevo DIRECTORIO DE MAPA dentro de un existente LOCALIZACIÓN o cree una nueva LOCALIZACIÓN en conjunto. Haga clic en el botón  *Seleccionar localización* (vea *figure_grass_location_2*) y haga clic **[Siguiente]**.
6. Introduzca el nombre text para el nuevo DIRECTORIO DE MAPA. A continuación en el asistente, se ve una lista de un existente DIRECTORIO DE MAPAS y titulares correspondientes.
7. Haga clic en **[Siguiente]**, valide el resumen para asegurarse que todo es correcto y haga clic en **[Finalizar]**

17.10 El modelo de datos vectoriales de 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 labelled) by the **centroid** of the area.

Además de los límites y centroides, un mapa vectorial también puede contener puntos y líneas. Todos estos elementos geométricos se pueden mezclar en un vector y serán representados en diferentes denominadas ‘capas’ dentro de un mapa vectorial GRASS. Por lo que en GRASS, una capa no es un mapa vectorial o ráster pero un nivel dentro de una capa vectorial. Esto es importante para distinguir cuidadosamente. (aunque es imposible mezclar elementos, es inusual e incluso en GRASS, sólo se utiliza en casos especiales como análisis de redes vectoriales. Usualmente, se debe preferir almacenar diferentes elementos geométricos en diferentes capas.)

Es posible almacenar varias ‘capas’ en un conjunto de datos vectoriales. Por ejemplo, campos, bosques y lagos se pueden almacenar en un vector. Un bosque y lago adyacente pueden compartir el mismo límite, pero tienen tablas de atributos separados. También es posible adjuntar atributos a límites. Un ejemplo podría ser el caso donde los límites entre un lago y un bosque es una carretera, por lo que puede tener una tabla de atributos diferente.

La ‘capa’ del objeto espacial es definido por la ‘capa’ dentro de GRASS. ‘Capa’ es el número que define si hay más de una capa dentro del conjunto de datos (por ejemplo, si la geometría es bosque o lago). Por ahora, sólo puede ser un número. En el futuro, GRASS también implementará nombres como campos en la interfaz de usuario.

Los atributos se pueden almacenar dentro de la LOCALIZACIÓN en GRASS como dBase o SQLite3 o en tablas de base de datos externa, por ejemplo, PostgreSQL, MySQL, Oracle, etc.

Los atributos en la tabla de base de datos están enlazadas a los elementos geométricos utilizando un valor ‘categoría’.

‘Categoría’ (llave, ID) es un entero adjunto a la geometría primitiva, y se utiliza como el enlace a una columna llave en la tabla de base de datos.

Truco: Aprendizaje del modelo vectorial GRASS

La mejor forma de aprender el modelo vectorial GRASS y sus capacidades es descargar uno de los muchos tutoriales de GRASS donde el modelo vectorial se describe más profundo. Vea <http://grass.osgeo.org/documentation/manuals/> para más información, libros y tutoriales en varios idiomas.

17.11 Crear una nueva capa vectorial GRASS

To create a new GRASS vector layer, select one of following items from mapset context menu in the browser:

- Nueva Capa de Puntos
- Nueva Capa de Líneas
- Nueva capa de polígonos

and enter a name in the dialog. A new vector map will be created and layer will be added to canvas and editing started. Selecting type of the layer does not restrict geometry types which can be digitized in the vector map. In GRASS, it is possible to organize all sorts of geometry types (point, line and polygon) in one vector map. The type is only used to add the layer to the canvas, because QGIS requires a layer to have a specific type.

It is also possible to add layers to existing vector maps selecting one of the items described above from context menu of existing vector map.

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 *Crear nueva capa vectorial*).

17.12 Digitalizar y editar una capa vectorial GRASS

GRASS vector layers can be digitized using the standard QGIS digitizing tools. There are however some particularities, which you should know about, due to

- GRASS topological model versus QGIS simple feature
- complejidad del modelo GRASS
 - multiple layers in single maps
 - multiple geometry types in single map
 - geometry sharing by multiple features from multiple layers

The particularities are discussed in the following sections.

Save, discard changes, undo, redo

Advertencia: All the changes done during editing are immediately written to vector map and related attribute tables.

Changes are written after each operation, it is however, possible to do undo/redo or discard all changes when closing editing. If undo or discard changes is used, original state is rewritten in vector map and attribute tables.

There are two main reasons for this behaviour:

- It is the nature of GRASS vectors coming from conviction that user wants to do what he is doing and it is better to have data saved when the work is suddenly interrupted (for example, blackout)
- Necessity for effective editing of topological data is visualized information about topological correctness, such information can only be acquired from GRASS vector map if changes are written to the map.

Barra de herramientas

The ‘Digitizing Toolbar’ has some specific tools when a GRASS layer is edited:






| Icono | Herramienta | Propósito |
|---|------------------------|--|
|  | Nuevo punto | Digitalizar un nuevo punto |
|  | Nueva línea | Digitalizar nueva línea |
|  | Nuevo límite | Digitalizar nuevo borde |
|  | Nuevo centroide | Digitalizar nuevo centroide (etiqueta de área existente) |
|  | Nuevo Contorno Cerrado | Digitalizar nuevo borde cerrado |

Tabla de digitalización GRASS 1: Herramientas de digitalización GRASS

Truco: Digitalizando polígonos en GRASS

If you want to create a polygon in GRASS, you first digitize the boundary of the polygon. Then you add a centroid (label point) into the closed boundary. 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.

Categoría

Category, often called cat, is sort of ID. The name comes from times when GRASS vectors had only singly attribute “category”. Category is used as a link between geometry and attributes. A single geometry may have multiple categories and thus represent multiple features in different layers. Currently it is possible to assign only one category per layer using QGIS editing tools. New features have automatically assigned new unique category, except boundaries. Boundaries usually only form areas and do not represent linear features, it is however possible to define attributes for a boundary later, for example in different layer.

New categories are always created only in currently being edited layer.

It is not possible to assign more categories to geometry using QGIS editing, such data are properly represented as multiple features, and individual features, even from different layers, may be deleted.

Atributos

Attributes of currently edited layer can only be modified. If the vector map contains more layers, features of other layers will have all attributes set to '<not editable (layer #)>' to warn you that such attribute is not editable. The reason is, that other layers may have and usually have different set of fields while QGIS only supports one fixed set of fields per layer.

If a geometry primitive does not have a category assigned, a new unique category is automatically assigned and new record in attribute table is created when an attribute of that geometry is changed.

Truco: If you want to do bulk update of attributes in table, for example using 'Field Calculator' (*Calculadora de Campo*), and there are features without category which you don't want to update (typically boundaries), you can filter them out by setting 'Advanced Filter' to `cat is not null`.

Editing style

The topological symbology is essential for effective editing of topological data. When editing starts, a specialized 'GRASS Edit' renderer is set on the layer automatically and original renderer is restored when editing is closed. The style may be customized in layer properties 'Style' tab. The style can also be stored in project file or in separate file as any other style. If you customize the style, do not change its name, because it is used to reset the style when editing is started again.

Truco: Do not save project file when the layer is edited, the layer would be stored with 'Edit Style' which has no meaning if layer is not edited.

The style is based on topological information which is temporarily added to attribute table as field 'topo_symbol'. The field is automatically removed when editing is closed.

Truco: Do not remove 'topo_symbol' field from attribute table, that would make features invisible because the renderer is based on that column.


Autoensamblado

To form an area, vertices of connected boundaries must have **exactly** the same coordinates. This can be achieved using snapping tool only if canvas and vector map have the same CRS. Otherwise, due conversion from map coordinates to canvas and back, the coordinate may become slightly different due to representation error and CRS transformations.

Truco: Use layer's CRS also for canvas when editing.

Limitaciones

Simultaneous editing of multiple layers within the same vector at the same time is not supported. This is mainly due to the impossibility of handling multiple undo stacks for a single data source.

 On Linux and Mac OSX only one GRASS layer can be edited at time. This is due to a bug in GRASS which does not allow to close database drivers in random order. This is being solved with GRASS developers.

Truco: Editar permisos de GRASS

Debe ser el propietario del DIRECTORIO DE MAPA de GRASS que desee editar. Es imposible editar capas de datos en un DIRECTORIO DE MAPA que no sea suyo, incluso si tiene permisos de escritura.

17.13 La herramienta de región GRASS


La definición de la región (ajuste una ventana de trabajo espacial) en GRASS es importante para trabajar con capas ráster. Análisis vectorial esta por defecto no limitado a cualquier definición de región definida. Pero todas los rásters recién creados tendrán la extensión espacial y resolución de la región GRASS definida actualmente, independientemente de su extensión y resolución original. La región GRASS actual es almacenada en el archivo \$LOCALIZACIÓN/\$DIRECTORIO DE MAPA/WIND, y define los límites norte, sur, este y oeste, número de columnas y filas, resolución espacial horizontal y vertical.

Es posible prender y apagar la visualización de la región GRASS en el lienzo de QGIS utilizando el botón .
Mostrar región actual de GRASS.

The region can be modified in 'Region' tab in 'GRASS Tolls' dock widget. Type in the new region bounds and resolution, and click [Apply]. If you click on [Select the extent by dragging on canvas] you can select a new region interactively with your mouse on the QGIS canvas dragging a rectangle.

El modulo GRASS `g.region` proporciona muchos más parámetros para definir una extensión de región apropiada y resolución para su análisis ráster. Se puede utilizar estos parámetros con la caja de herramientas GRASS, descrito en la sección *La caja de herramientas GRASS*.

17.14 La caja de herramientas GRASS

La caja  Abrir herramientas GRASS proporciona funcionalidades de modulo GRASS para trabajar con datos dentro un LOCALIZACIÓN GRASS seleccionada y DIRECTORIO DE MAPA. Para utilizar la caja de herramientas GRASS necesita abrir una LOCALIZACIÓN y DIRECTORIO DE MAPA que tiene permisos de escritura para (normalmente se concede si ha creado el DIRECTORIO DE MAPA). Esto es necesario, porque las capas ráster y vector creadas durante análisis necesitan estar escritos a la LOCALIZACIÓN y DIRECTORIO DE MAPA actualmente

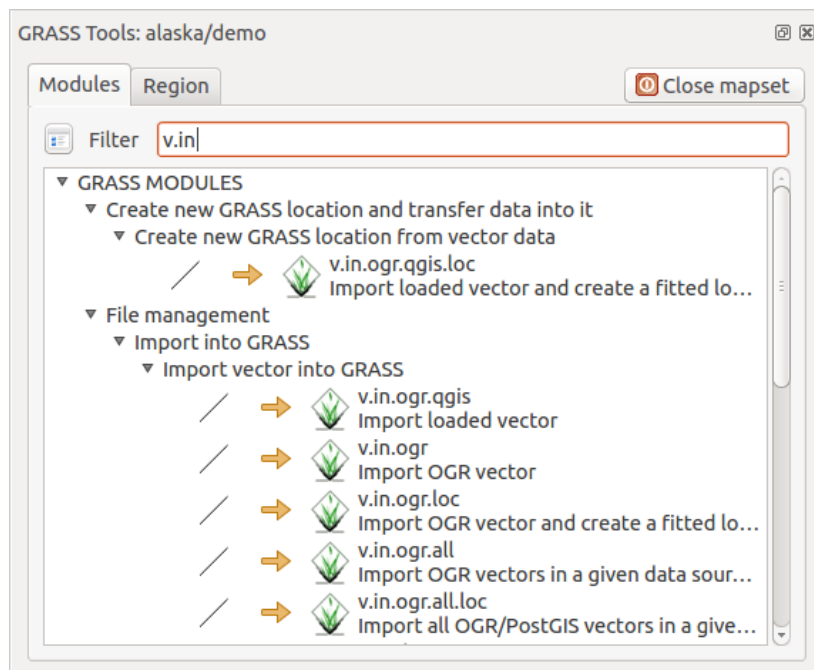


Figure 17.3: Caja de herramienta GRASS y módulo

17.14.1 Trabajando con módulos GRASS

La consola GRASS dentro de la caja de herramientas proporciona acceso a casi todo (más de 300) los módulos GRASS en una interfaz de línea de comando. Para ofrecer un entorno de trabajo más fácil de usar, cerca de 200 de los módulos de GRASS disponibles y funcionalidades también son proporcionados por diálogos gráficos dentro de la caja de herramientas del complemento GRASS.

A complete list of GRASS modules available in the graphical Toolbox in QGIS version 2.14 is available in the GRASS wiki at http://grass.osgeo.org/wiki/GRASS-QGIS_relevant_module_list.

También es posible personalizar el contenido de la caja de herramientas GRASS. Este procedimiento se describe en la sección *Personalizar la caja de herramientas GRASS*.

Como se muestra en [figure_grass_toolbox_1](#), puede buscar el modulo GRASS apropiado utilizando las temáticas agrupadas *Árbol de módulos* o en la pestaña de búsqueda *Lista de módulos*.

Al hacer clic en un icono de modulo gráfico, una nueva pestaña se añadirá al diálogo de Caja de herramientas, proporciona tres nuevas sub-pestañas *Opciones*, *Salida* y *Manual*.

Opciones

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.

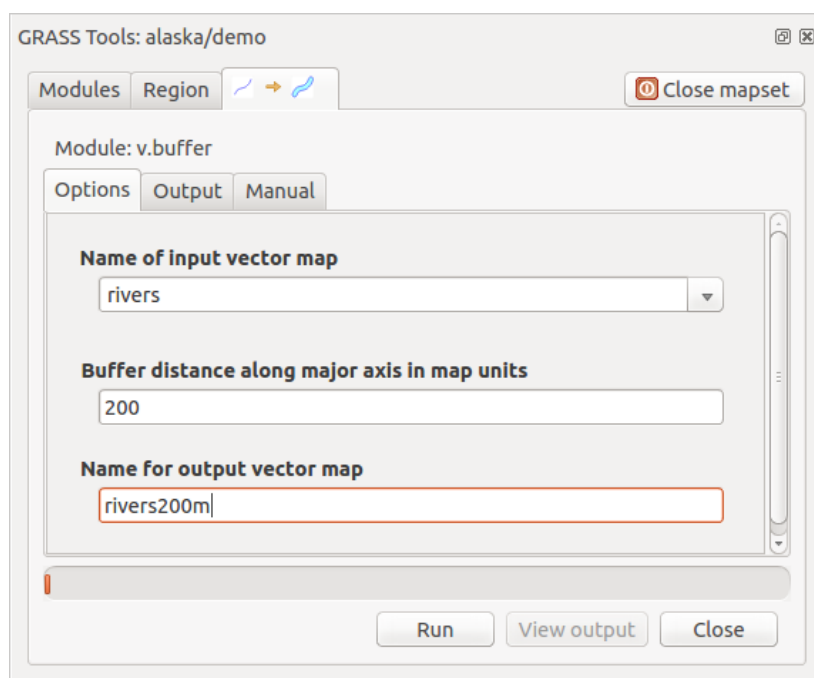


Figure 17.4: Opciones del módulo de la caja de herramientas GRASS

The provided module parameters are often not complete to keep the dialog simple. 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.

Salida

La pestaña *Salida* proporciona información acerca del estado de salida del módulo. Cuando haga clic en botón **[Ejecutar]**, el módulo cambia a la pestaña de *Salida* y verá información acerca del proceso de análisis. Si todo funciona bien finalmente verá un mensaje `Finalizado con éxito`

Manual

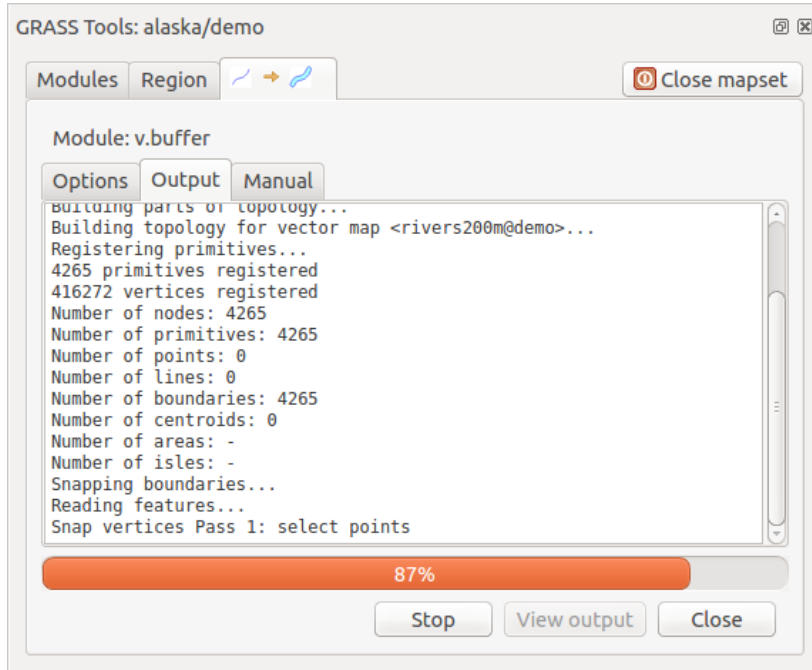


Figure 17.5: Salida del módulo de la caja de herramientas GRASS

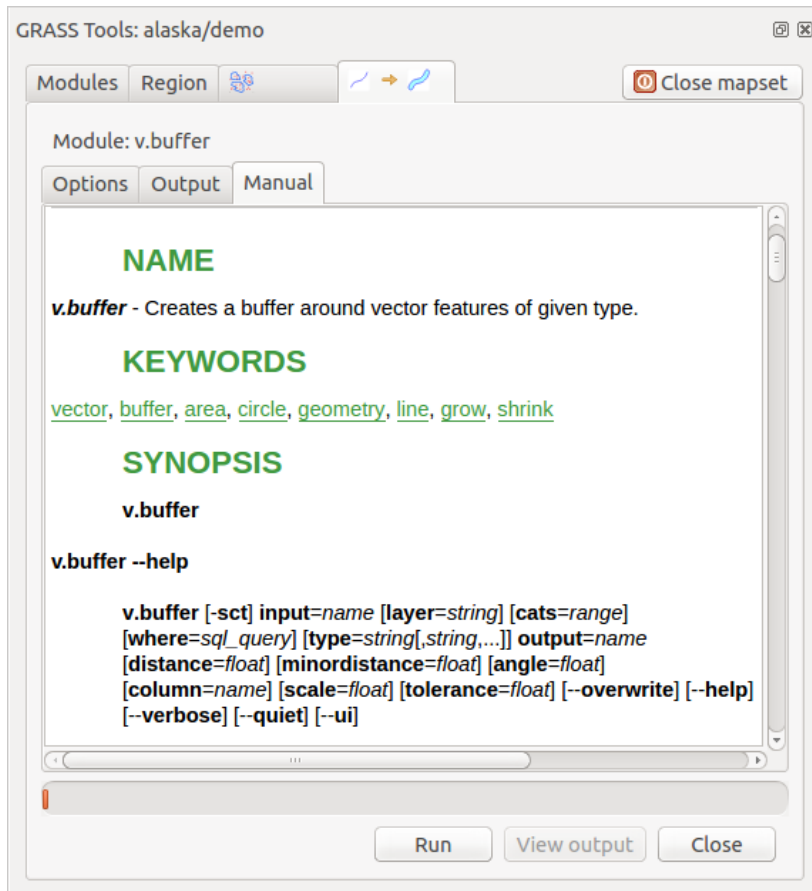


Figure 17.6: Módulo Manual de la caja de herramientas GRASS

La pestaña *Manual* muestra la página de ayuda HTML del módulo GRASS. Se puede utilizar para comprobar otros parámetros de los módulos y las banderas o para obtener un conocimiento más profundo acerca de la finalidad del módulo. Al final de cada página del manual del módulo, se ven otros enlaces al [Índice de ayuda principal](#), al [Índice temático](#) y al [Índice completo](#). Estos enlaces proporcionar información de ejemplo como el módulo `g.manual`.

Truco: Mostrar resultados inmediatamente



Si desea mostrar sus resultados de cálculo inmediatamente en su lienzo de mapa, se puede utilizar el botón 'Ver Salida' en la parte inferior de la pestaña de módulo.

17.14.2 Ejemplos del módulo GRASS

Los siguientes ejemplos demostrarán el poder de algunos módulos GRASS.

Crear curvas de nivel

El primer ejemplo crea un mapa de curvas de nivel vectoriales de un ráster de elevación (DEM). Aquí, se asume que se tiene LOCALIZACIÓN Alaska configurado como se explica en la sección [Importar datos dentro de una LOCALIZACIÓN DE GRASS](#).

- First, open the location by clicking the  Open mapset button and choosing the Alaska location.
- Ahora abra la caja de herramientas con el botón  Abrir herramientas de GRASS.
- En la lista de categorías de herramientas, haga doble clic *Ráster* → *Administración de superficie* → *Generar curvas de nivel vectoriales*.
- Now a single click on the tool **r.contour** will open the tool dialog as explained above (see [Trabajando con módulos GRASS](#)).
- In the *Name of input raster map* enter `gtopo30`.
- Type into the *Increment between Contour levels* the value 100. (This will create contour lines at intervals of 100 meters.)
- Escriba en *Nombre de salida del mapa vectorial* el nombre `ctour_100`.
- Haga clic en **[Ejecutar]** para iniciar el proceso. Espere varios momentos hasta que el mensaje *Finalizado con éxito* aparezca en la ventana de salida. A continuación haga clic en **[Ver Salida]** y **[Cerrar]**.

Dado que esta es una región grande, tomará un tiempo para mostrarla. Después de que termine la presentación, puede abrir la ventana de propiedades de la capa para cambiar el color de línea así el contorno aparece claramente sobre el ráster de elevación, como en [El Dialogo de las Propiedades del Vector](#).

El siguiente acercamiento a una pequeña y montañosa área en el centro de Alaska. Al acercarse, se puede observar que las curvas de nivel tienen esquinas afiladas. GRASS ofrece la herramienta **v.generalize** para alterar ligeramente mapas vectoriales, manteniendo su forma general. La herramienta utiliza varios algoritmos diferentes con propósitos diferentes. Algunos de los algoritmos (es decir, Douglas Peucker y Vertex Reduction) simplificar la línea mediante la eliminación de algunos de los vértices. El vector resultante se carga más rápido. Este proceso es útil cuando se tiene un vector muy detallado, pero va a crear un mapa de escala muy pequeña, por lo que el detalle es innecesario.

Truco: La herramienta de simplificar

Tenga en cuenta que complemento fTools de QGIS tiene una herramienta `:menuselection:'Simplificar geometrías ->'` que funciona sólo con el algoritmo Douglas-Peucker **v.generalize** de GRASS.

Sin embargo, el proposito de este ejemplo es diferente. Las líneas de curvas de nivel creadas por `r.contour` tiene ángulos agudos que deben ser suavizados. Entre el algoritmo **v.generalize** hay Chaiken's, lo que hace

precisamente eso (también astillas de Hermite). Tenga en cuenta que estos algoritmos se pueden **añadir** vértices adicionales al vector, haciendo que se cargue más lentamente

- Abra la caja de herramientas GRASS y haga doble clic en las categorías *Vectorial* → *Desarrollar mapa* → *Generalización*,
- Compruebe que el vector 'ctour_100' aparece como el *Nombre del vector de entrada*.
- De la lista de algoritmos, elija Chaiken's. Deje todas las otras opciones en su predeterminado y desplácese hacia abajo a la última fila para ingresar en el campo *Nombre del mapa vectorial de salida* 'ctour_100_smooth', y haga clic en **[Ejecutar]**.
- El proceso toma varios minutos. Una vez que aparece *Finalizo* con éxito en la ventana de salida, haga clic **[Ver Salida]** y a continuación **[Cerrar]**.
- Se puede cambiar el color del vector para que se muestre claramente sobre el fondo del ráster y para contrastar con las curvas de nivel originales. Se dará cuenta de que las nuevas curvas de nivel tienen esquinas más suaves que el original durante su estancia fiel a la original de forma general.



Figure 17.7: Módulo GRASS v.generalize para suavizar un mapa vectorial

Truco: Otros usos de r.contour

El proceso descrito anteriormente se puede utilizar en otras situaciones equivalentes. Si tiene un mapa ráster de datos de precipitación, por ejemplo, entonces el mismo método se utilizará para crear un mapa vectorial de líneas isoyetas (lluvia constante).

Crear un efecto sombreado de relieve 3-D

Varios métodos se utilizan para mostrar capas de elevación y da un efecto 3-D a mapas. El uso de líneas de curvas de nivel, como se mostro anteriormente, es un método popular regularmente elegido para producir mapas topológicos. El efecto de sombreado se crea de un ráster (elevación) DEM calculando primero la pendiente y el aspecto de cada celda, entonces simula la posición del sol en el cielo y da un valor de reflectancia a cada celda. De este modo se obtienen pendientes frente al sol iluminadas; las pendientes orientadas lejos del sol(en la sombra) se oscurecen.

- Comience este ejemplo cargando el ráster de elevación `gtopo30`. Inicie la caja de herramientas GRASS y bajo la categoría ráster, haga doble clic para abrir *Análisis espacial* → *Análisis del terreno*.
- A continuación haga clic en **r.shaded.relief** para abrir el módulo.
- Cambie el *ángulo del azimut* 270 a 315
- Ingrese `gtopo30_shade` para el nuevo ráster de mapa de sombras y haga clic en **[Ejecutar]**.

- Cuando el proceso finalice, añada el ráster de mapa de sombras al mapa. Debe verlo desplegado en escala de grises.
- Para ver ambos sombreados y los colores de la *gtopo30* juntos, mueva el mapa de sombreado abajo del mapa *gtopo30* en la tabla de contenido, a continuación abra la ventana *Propiedades* de *gtopo30*, cambie a la pestaña de *Transparencia* y establezca su nivel de transparencia a cerca de 25%.

Ahora debe tener la elevación *gtopo30* con su mapa de color y ajuste de transparencia mostrado **arriba** el mapa de sombras en escala de grises. Con el fin de ver los efectos visuales en el mapa de sombras, apague el mapa *gtopo30_shade*, a continuación, vuelva a encenderla.

Utilizar la consola de 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.

```

GRASS Tools: alaska/demo
Modules Region
Close mapset

alexandre@alexandre-HP-ProBook-450-G2:~$ r.relief -help

Description:
  Creates shaded relief map from an elevation map (DEM).

Keywords:
  raster, elevation, relief, terrain, hillshade

Usage:
  r.relief input=name output=name [altitude=value] [azimuth=value]
  [zscale=value] [scale=value] [units=string] [--overwrite] [--help]
  [--verbose] [--quiet] [--ui]

Flags:
  --o Allow output files to overwrite existing files
  --h Print usage summary
  --v Verbose module output
  --q Quiet module output
  --ui Force launching GUI dialog

Parameters:
  input      Name of input raster map
  output     Name for output shaded relief map
             Name for output raster map
  altitude   Altitude of the sun in degrees above the horizon
             options: 0-90
             default: 30
  azimuth    Azimuth of the sun in degrees to the east of north
             options: 0-360
             default: 270
  zscale     Factor for exaggerating relief
             default: 1
  scale      Scale factor for converting meters to elevation units
             default: 1
  units      Elevation units (overrides scale factor)
             options: intl,survey
             intl: international feet
             survey: survey feet
    
```

Figure 17.8: La consola de GRASS, módulo *r.shaded.relief*

El modulo **r.shaded.relief** puede tomar un parámetro *zmult*, que multiplica los valores de elevación relativas a las unidades de las coordenadas X-Y por lo que el efecto de sombreado es incluso más pronunciado.

- Cargue el ráster de elevación `gtopo30` como antes, a continuación inicie la caja de herramientas GRASS y haga clic en la consola GRASS. En la ventana de la consola, escriba el comando `r.shaded.relief map=gtopo30 shade=gtopo30_shade2 azimuth=315 zmult=3` y presione **[Enter]**.
- After the process finishes, shift to the *Browse* tab and double-click on the new `gtopo30_shade2` raster to display it in QGIS.
- Como se explicó anteriormente, mueva ráster del relieve sombreado a bajo del ráster `gtopo30` en la tabla de contenido, entonces valide la transparencia de la capa coloreada `gtopo30`. Debe ver que el efecto 3-D destaca más fuertemente comparada con el primer mapa de relieve sombreado.

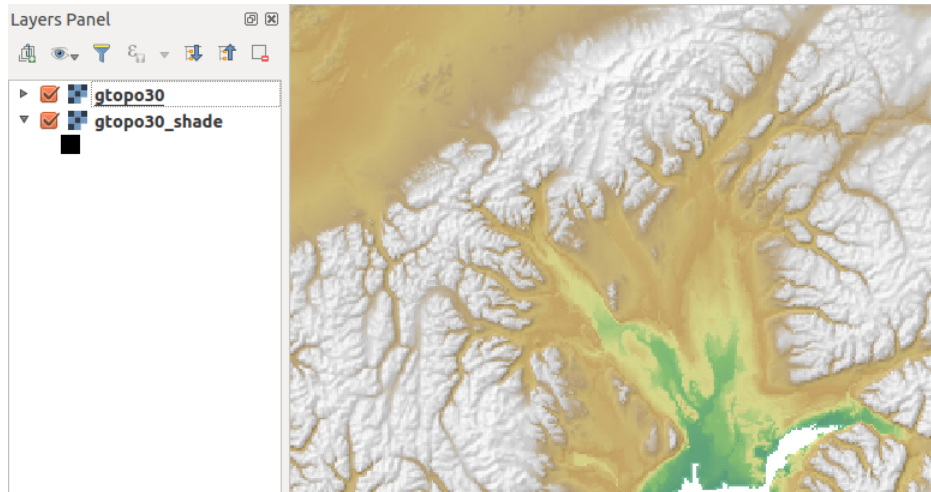



Figure 17.9: Mostrar relieve sombreado creado con el módulo de GRASS `r.shaded.relief`

Estadísticas de ráster en un mapa vectorial

El siguiente ejemplo muestra como un módulo GRASS puede agregar datos ráster y añadir columnas de una estadística para cada polígono en un mapa vectorial.

- De nuevo utilice los datos de Alaska, referirse a *Importar datos dentro de una LOCALIZACIÓN DE GRASS* para importar los arboles de archivos shape del directorio `shapefiles` en GRASS.
- Ahora un paso intermedio es necesario: los centroides se deben añadir al mapa de árboles importado para que sea una zona de GRASS completa del vector (incluyendo ambos límites y centroides).
- De la caja de herramientas, elija *Vectorial* → *Desarrollar mapa* → *Administrar objetos espaciales*, y abra el modulo **v.centroids**.
- Introduzca como el *Mapa vectorial de salida* 'forest_areas' y ejecute el módulo.
- Ahora cargue el vector `forest_areas` y muestre los tipos de bosque - caducifolio, árbol de hoja perenne, mixto - en diferentes colores: En la ventana *Propiedades* de la capa, la pestaña *Simbología*, elija de *Tipo de leyenda*  'Valor único' y establezca el *Campo de clasificación* a 'VEGDESC'. (Consulte la explicación de la pestaña de simbología en *Estilo de Menu* de la sección vectorial.)
- A continuación vuelva a abrir la caja de herramientas de GRASS y abra *Vectorial* → *Actualizacion vectorial por otros mapas*.
- Haga clic en el modulo **v.rast.stats**. Ingrese `gtopo30` y `forest_areas`.
- Sólo un parámetro más es necesario: Ingrese *Prefijo de columna* `elev`, y haga clic en **[Ejecutar]**. Este es una operación pesada computacionalmente, que se ejecutará por un largo tiempo (probablemente más de dos horas).
- Finalmente, abra la tabla de atributos `forest_areas`, y verifique que varias de las nuevas columnas se han añadido, incluyendo `elev_min`, `elev_max`, `elev_mean`, etc., para cada polígono de bosque.

17.14.3 Personalizar la caja de herramientas GRASS

Casi todos los módulos de GRASS se pueden añadir a la caja de herramientas de GRASS. Una interfaz XML se proporciona para analizar los archivos XML muy sencillos que configuran la apariencia y los parámetros de los módulos dentro de la caja de herramientas.

Un ejemplo del archivo XML para generar el módulo `v.buffer` (`v.buffer.qgm`) luce como esto:

```
<?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>
```

El analizador lee esta definición y crea una nueva pestaña dentro de la caja de herramientas cuando selecciona un módulo. Una descripción más detallada para añadir nuevos módulos, cambie el grupo de un módulo, etc., se puede encontrar en la wiki de QGIS en http://hub.qgis.org/projects/quantum-gis/wiki/Adding_New_Tools_to_the_GRASS_Toolbox.

Entorno de trabajo de procesamiento de QGIS

18.1 Introducción

Este capítulo introduce al marco de procesamiento de QGIS, un entorno de geoprocesamiento que se puede utilizar para llamar algoritmos nativos o de terceros de QGIS, haciendo su tarea de análisis espacial más productivo y fácil de lograr.

En las siguientes secciones, revisaremos cómo usar los elementos gráficos de este sistema y sacar el máximo provecho de cada uno de ellos.

Hay cuatro elementos básicos en el marco IUG, que se usa para ejecutar algoritmos para diferentes propósitos. Elegir una u otra herramienta dependerá del tipo de análisis que se va a realizar y de las características particulares que cada usuario y proyecto. Todos ellos (a excepción de la interfaz de procesamiento por lotes, lo que se llama desde la caja de herramientas o el diálogo de ejecución de algoritmos, como veremos más adelante) se puede acceder desde el menú *Procesado*. (Verá más de cuatro entradas. Los restantes no se utilizan para ejecutar los algoritmos y se explicarán más adelante en este capítulo.)

- La caja de herramientas. El elemento principal de la IUG, se usa para ejecutar un solo algoritmo o grupo de procesos sobre la base de ese algoritmo.
- El modelador gráfico. Varios algoritmos se pueden combinar gráficamente usando el modelador para definir un flujo de trabajo, creando un proceso individual que involucre varios subprocesos.
- El administrador del historial. Todas las acciones que se llevan a cabo mediante cualquiera de los elementos mencionados se almacenan en un archivo de la historia y puede ser posteriormente producido usando el administrador del historial.
- La interfaz de procesamiento por lote. Esta interfaz permite que ejecute procesos por lote y automatizar la ejecución de un solo algoritmo a múltiples conjuntos de datos.

En las siguientes secciones, revisaremos cada uno de los elementos a detalle.

18.2 La caja de herramientas

La *Caja de herramientas* es el principal elemento de procesamiento de la interfaz gráfica de usuario, y el que más se suele usar en el trabajo diario. Muestra un listado de todos los algoritmos disponibles agrupados en diferentes bloques, y es el punto de acceso para ejecutarlos, bien haciéndolo como un proceso único o bien como un proceso por lotes que realice varias ejecuciones del mismo algoritmo con diferentes conjuntos de entradas.

The toolbox contains all the available algorithms, divided into so-called “Providers”.

Providers can be (de)activated in the settings dialog. A label in the bottom part of the toolbox will remind you of that whenever there are inactive providers. Use the link in the label to open the settings window and set up providers. We will discuss the settings dialog later in this manual.

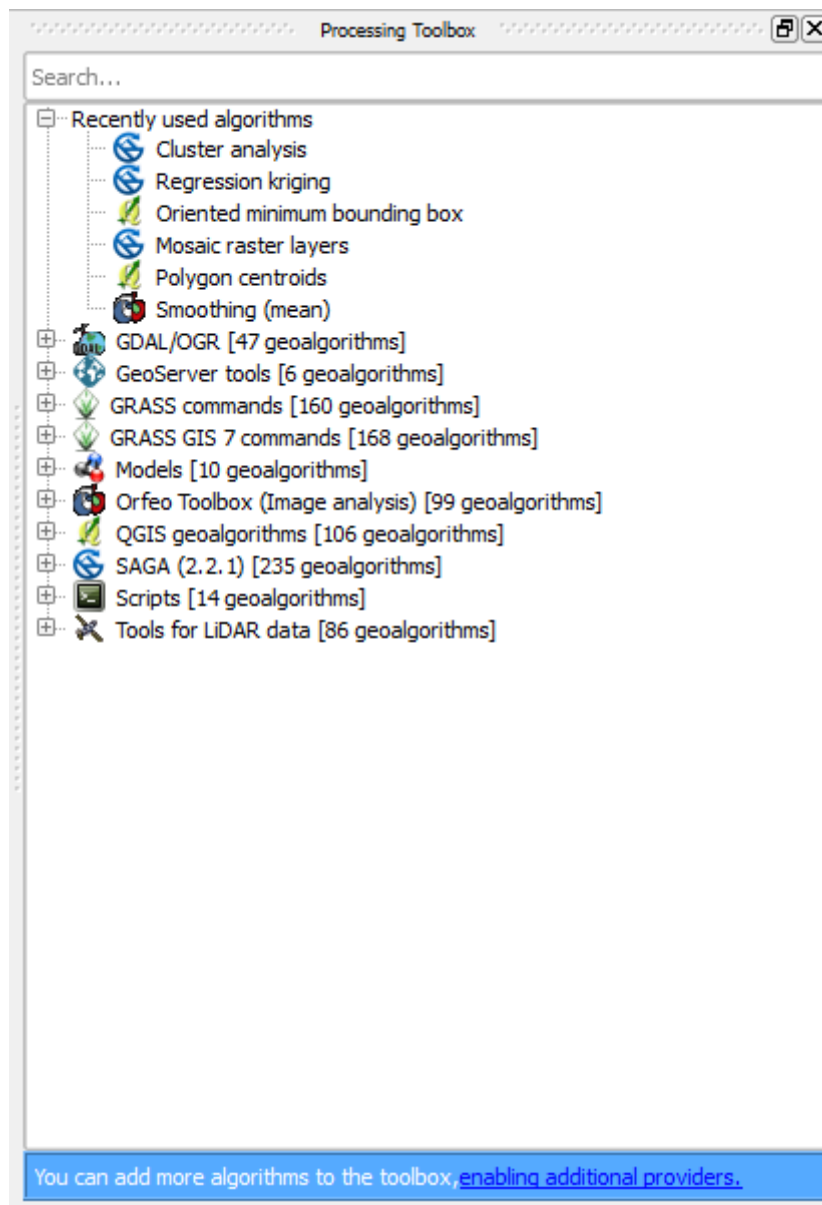


Figure 18.1: Caja de Herramientas de Procesamiento

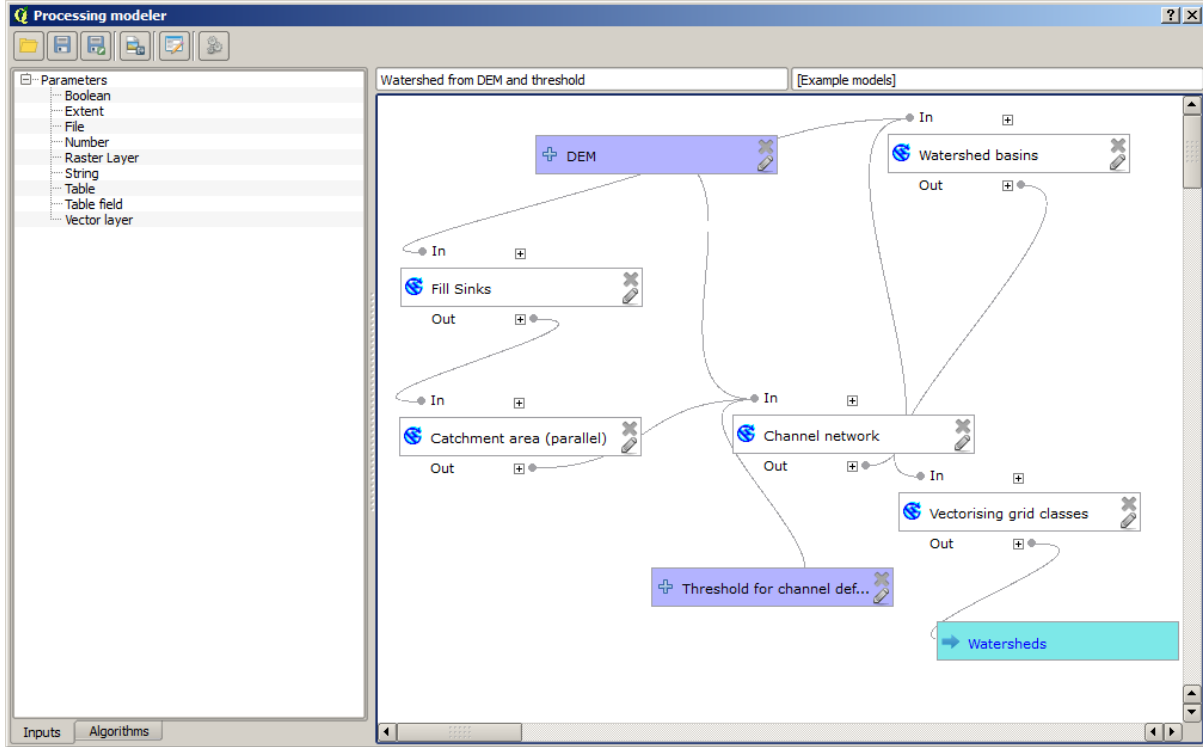


Figure 18.2: Procesamiento del modelador

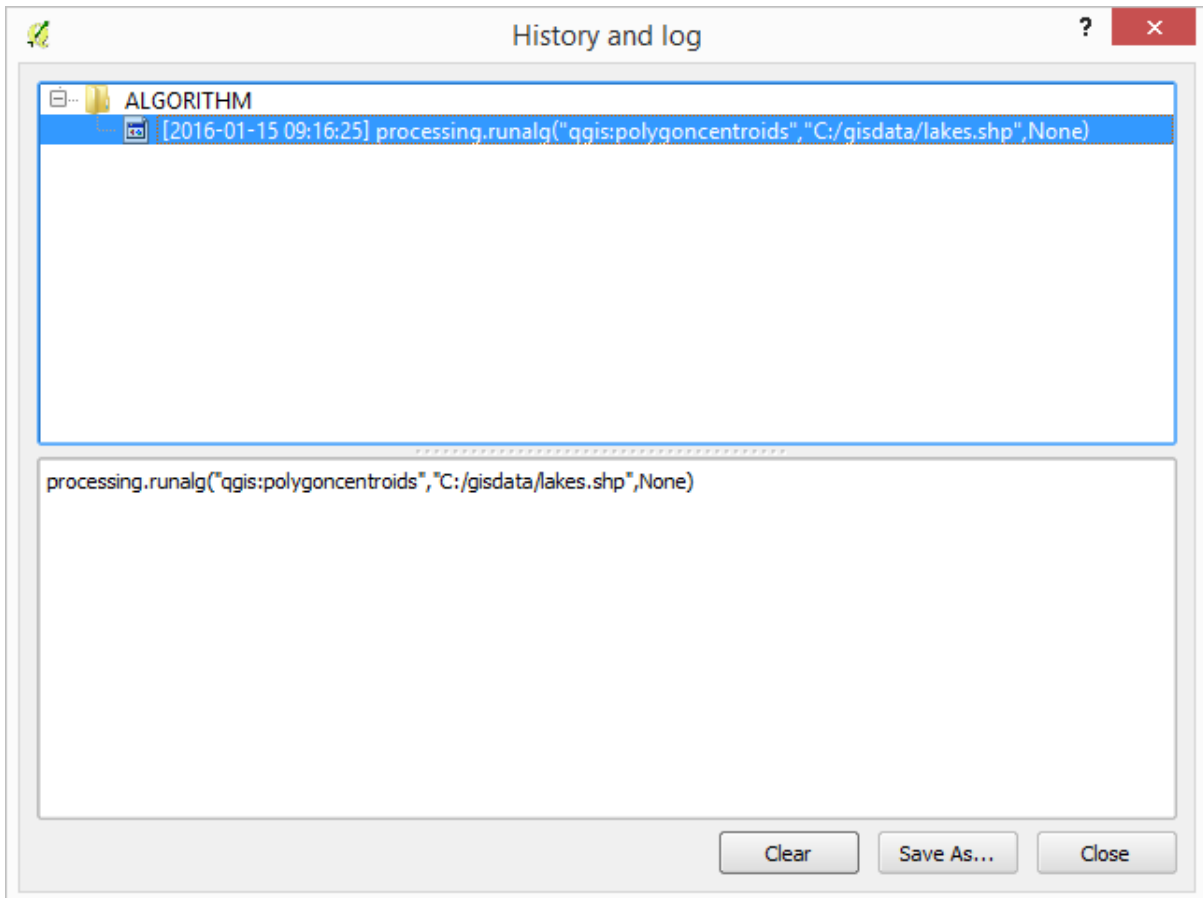


Figure 18.3: El historial del procesamiento

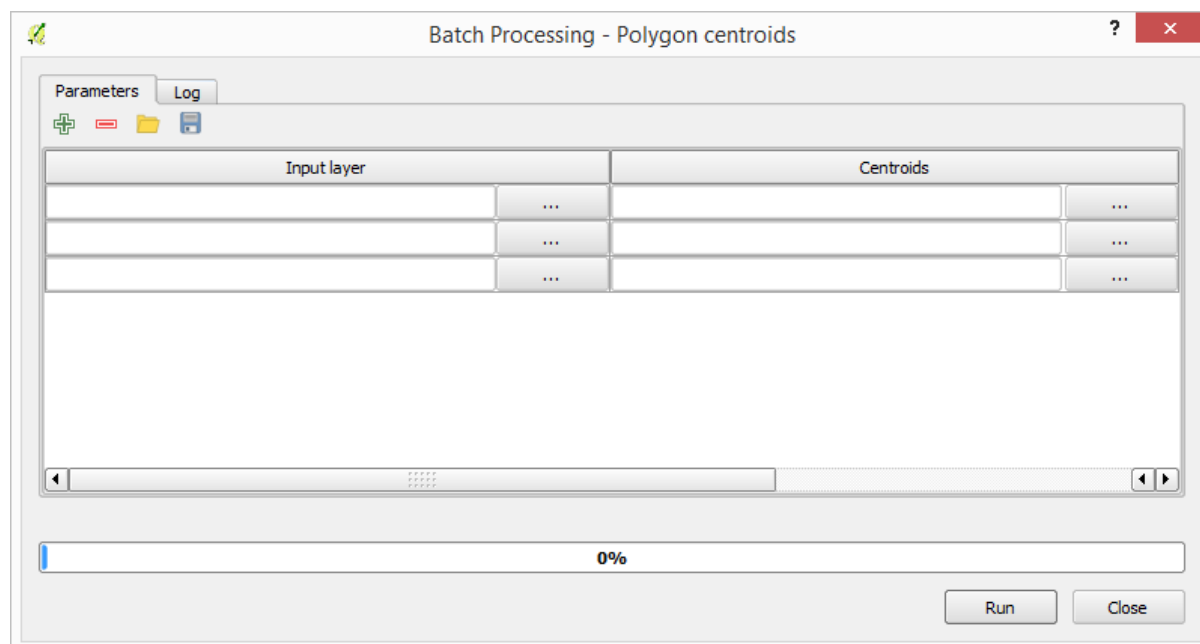


Figure 18.4: Interfaz de procesamiento por lote

By default only, providers that do not rely on third-party applications (that is, those that only require QGIS elements to be run) are active. Algorithms requiring external applications might need additional configuration. Configuring providers is explained in a later chapter in this manual.

En la parte superior de la caja de herramientas, hay una caja de texto. Para reducir el número de algoritmos que se muestran en la caja de herramientas y que resulte más fácil encontrar el que se necesita, se puede introducir cualquier palabra o frase en esa caja de texto. Según se va escribiendo, el número de algoritmos que se muestra se va reduciendo a sólo aquellos que contienen el texto introducido en su nombre.

If there are algorithms that match your search but belong to a provider that is not active, an additional label will be shown in the lower part of the toolbox.

If you click on the link in that label, the list of algorithms will also include those from inactive providers, which will be shown in light gray. A link to active each inactive provider is also shown.

Para ejecutar un algoritmo, basta con hacer doble click sobre su nombre en la caja de herramientas.

18.2.1 El cuadro de diálogo de 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 'Polygon centroids' algorithm).

This dialog is used to set the input values that the algorithm needs to be executed. It shows a list of input values and configuration parameters 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.

Aunque el número y el tipo de parámetro dependen de las características del algoritmo, la estructura es similar para todos ellos. Los parámetros encontrados en la tabla pueden ser de uno de los siguientes tipos.

- Una capa ráster, para seleccionar de una lista de todas las capas disponibles (actualmente abierto) en QGIS. El selector contiene además un botón al lado derecho, que le permite seleccionar nombres de archivo que representan las capas actuales no cargadas en QGIS.
- Una capa vectorial, para seleccionar de una lista de todas las capas vectoriales disponibles en QGIS. Las capas no cargadas en QGIS se pueden seleccionar también, como en el caso de las capas ráster, pero sólo si el algoritmo no requiere un campo de tabla seleccionada de la tabla de atributos de la capa. En ese caso,

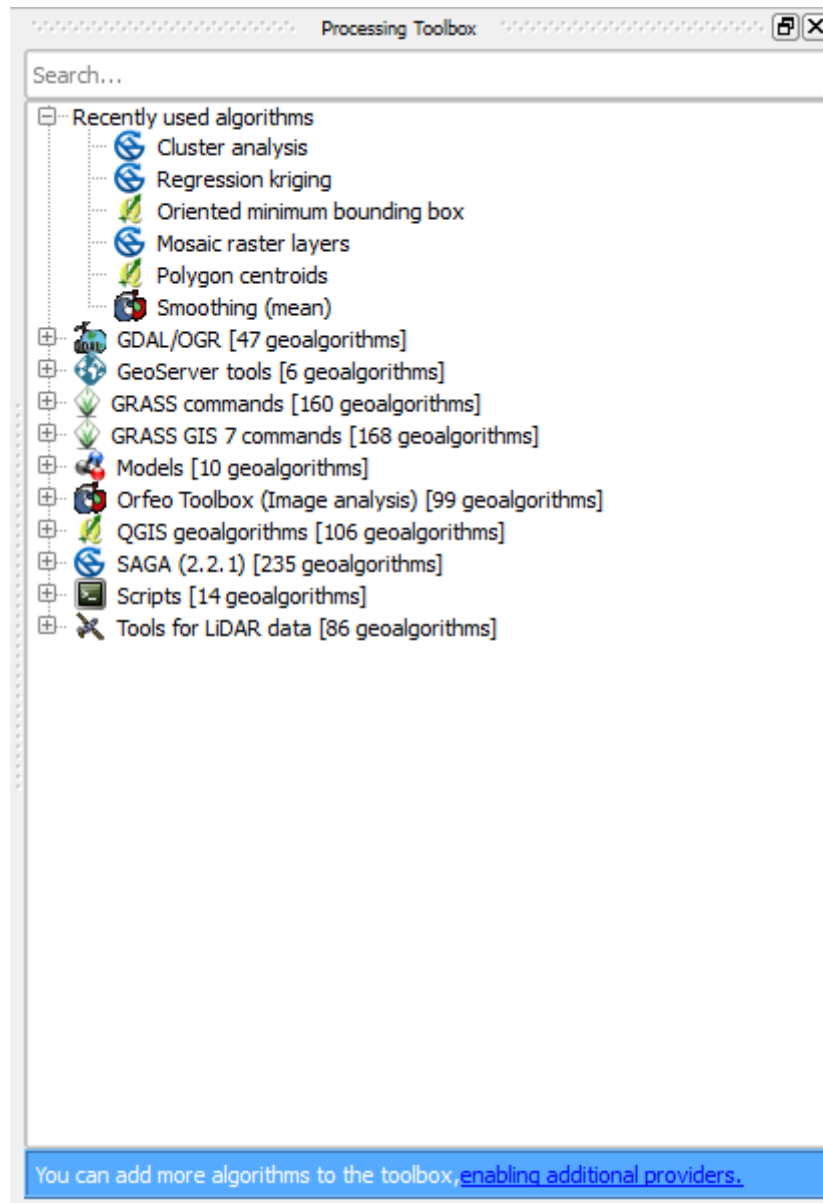


Figure 18.5: Caja de Herramientas de Procesamiento

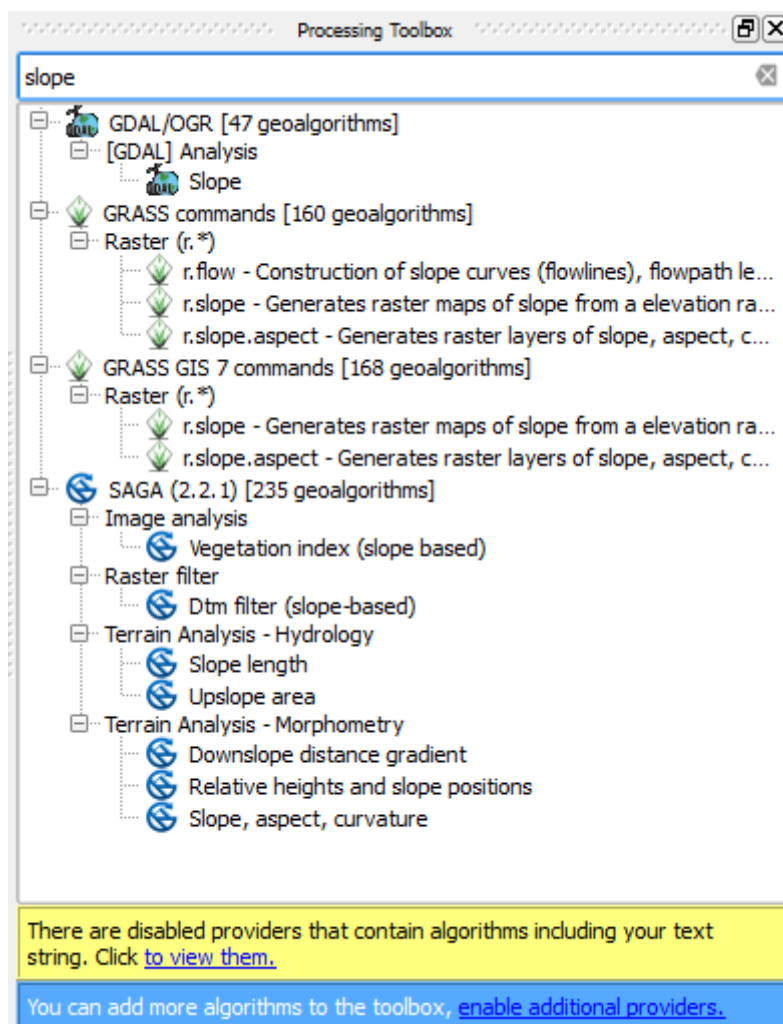


Figure 18.6: Processing Toolbox showing search results

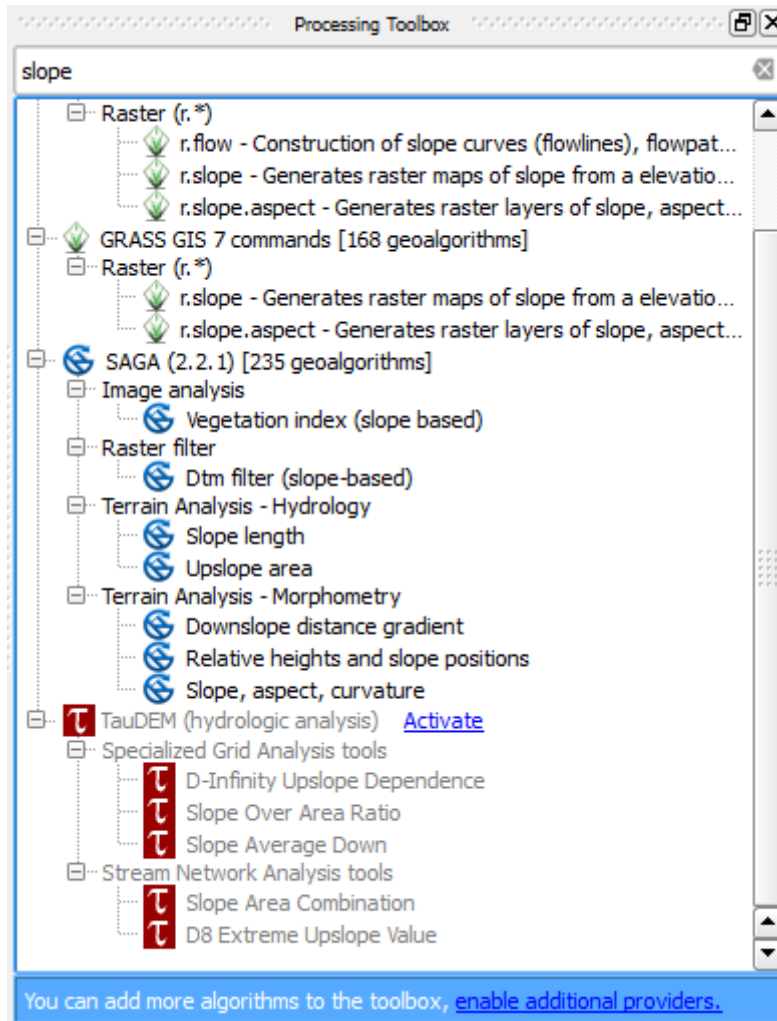


Figure 18.7: Processing Toolbox showing search results

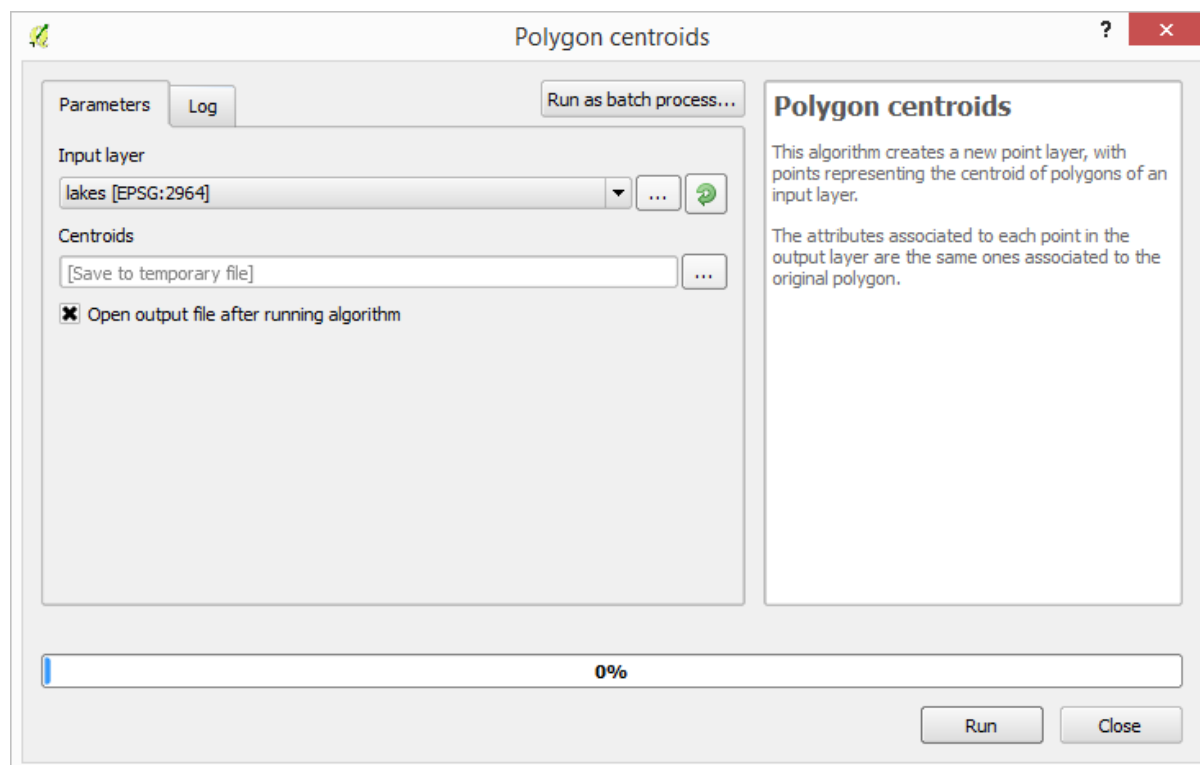


Figure 18.8: Diálogo de parámetros

sólo las capas abiertas se puede seleccionar, ya que tienen que estar abiertos a fin de recuperar la lista de nombres de campos disponibles.

Se ve un botón por cada selector de capa vectorial, como se muestra en la figura inferior.

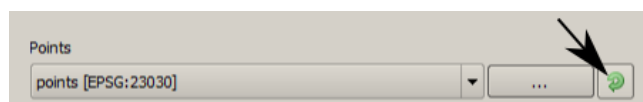


Figure 18.9: Vector iterator button

Si el algoritmo contiene varios de ellos, será capaz de cambiar cada uno de ellos. Si el botón correspondiente a una entrada vectorial se cambia, el algoritmo será ejecutado iterativamente en cada uno de sus elementos, en lugar de sólo una vez para toda la capa, produciendo mayor cantidad de salidas como veces que se ejecuta el algoritmo. Esto permite la automatización del proceso cuando todas las características de una capa tienen que ser procesados por separado.

- 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.
- Una opción, a elegir de una lista de selección de posibles opciones.
- Un valor numérico, que se introducirá en la caja de texto. Encontrará un botón al lado derecho, Haga clic en él, será un diálogo que le permite introducir una expresión matemática, así que utilícelo como una calculadora a mano. Algunas variables útiles relacionados con los datos cargados en QGIS se pueden añadir a su expresión, para que pueda seleccionar un valor derivado de cualquiera de estas variables, tales como el tamaño de las celdas de una capa o la coordenada más septentrional de otro.
- Un rango, con valores mínimo y máximo que se introducen en dos cuadros de texto.
- Una cadena de texto, que se introduce en un cuadro de texto.

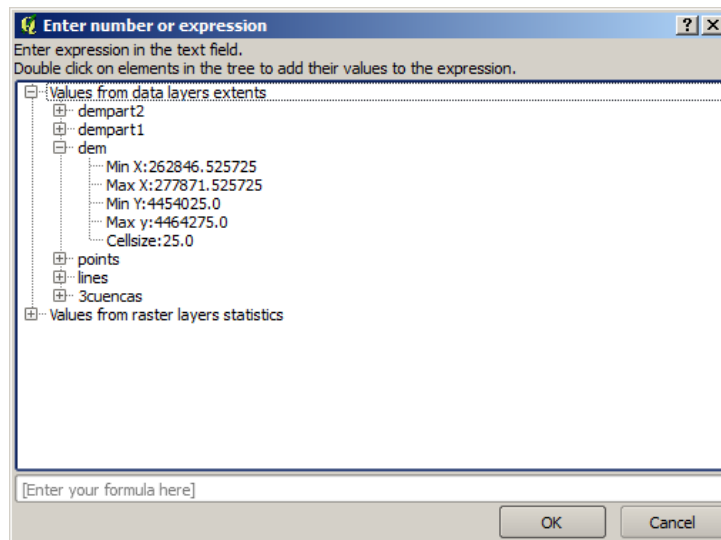


Figure 18.10: Selector de Número

- Un campo, a elegir desde la tabla de atributos de una capa vectorial o una tabla sencilla seleccionada en otro parámetro.
- Un sistema de referencia de coordenadas. Que puede escribir el código EPSG directamente en la caja de texto, o seleccionarlo desde el diálogo SRC que aparece cuando al hacer clic sobre el botón del lado derecho
- Una extensión que deberá inscribirse por cuatro números que representan sus límites x_{min} , x_{max} , y_{min} , y_{max} . Al hacer clic en el botón en la parte derecha del selector de valor, aparecerá un menú emergente, que le dará dos opciones: para seleccionar el valor de una capa o la extensión de la lienzo actual, o para definirlo arrastrando directamente sobre el lienzo del mapa.

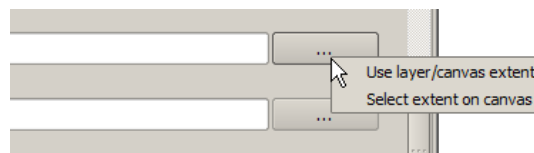


Figure 18.11: Selector de extensión

Si se selecciona la primera opción, se verá una ventana como la siguiente.

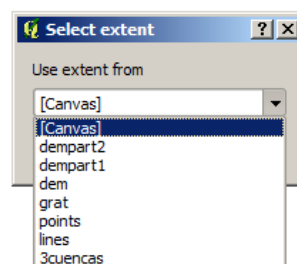


Figure 18.12: Lista de Extensión

Si se selecciona la segunda opción, la ventana de parámetros se ocultará, para que se pueda definir el rectángulo haciendo click y arrastrando dentro del lienzo. Una vez hecho esto, el cuadro de diálogo reaparecerá, con los valores correspondientes ya rellenos en en cuadro de texto.

- Una lista de elementos (si las capas ráster, capas vectoriales o tablas), para seleccionar de la lista de tales capas disponibles en QGIS. Para hacer la selección, se hace clic en el botón pequeño en la parte izquierda

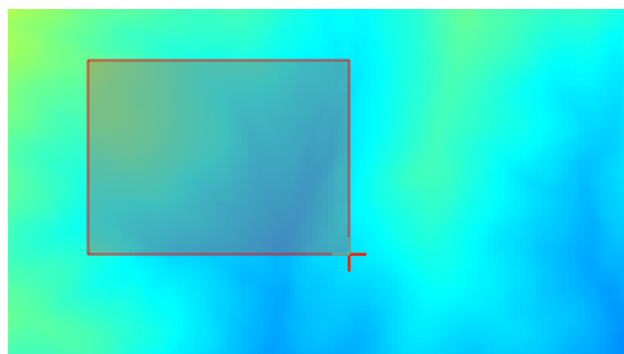


Figure 18.13: Arrastrar Extensión

de la fila correspondiente para ver un diálogo como el siguiente.

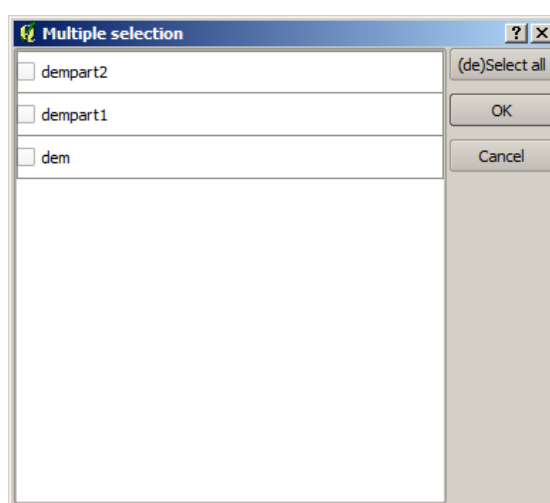


Figure 18.14: Selección Múltiple

- Una pequeña tabla para que la edite el usuario. Éstas se usan para definir parámetros como tablas de búsqueda o matrices de convolución entre otros.

Click en el botón del lado derecho para ver la tabla y editar sus valores.

Dependiendo del algoritmo, el número de filas que pueden ser modificadas o no al utilizar los botones del lado derecho de la ventana.

Along with the parameters tab, you will find another tab named 'Log'. Information provided by the algorithm during its execution is written in this tab, and allow you to track the execution and be aware and have more details about the algorithm as it runs. Notice that not all algorithms write information to this tab, and many of them might run silently without producing any output other than the final files.

On the right hand side of the dialog you wil find a short description of the algorithm, which will help you understand its purpose and its basic ideas. If such a description is not available, the description panel will not be shown.

Some algorithms might have a more detailed help file, which might include description of every parameter it uses, or examples. In that case, you will find a *Help* tab in the parameters dialog.

Un comentario sobre proyecciones

Algorithms that are 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

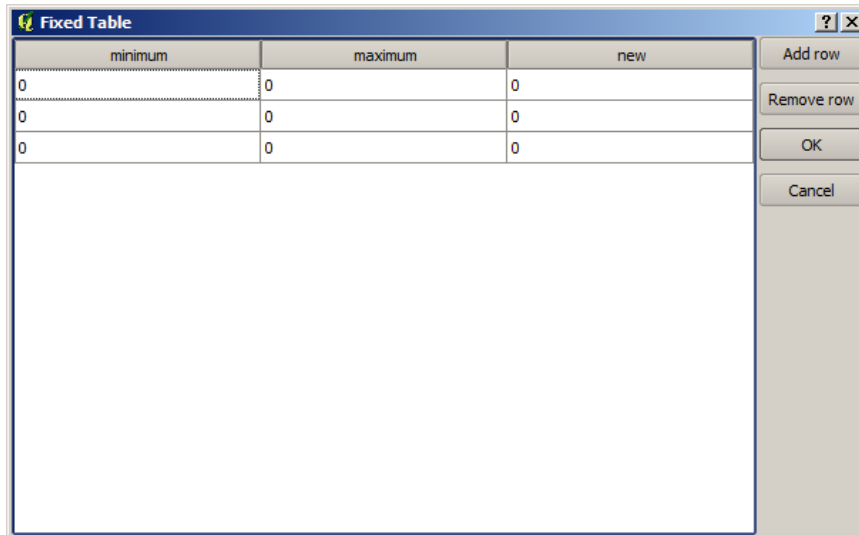


Figure 18.15: Tabla Fija

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 settings dialog, unchecking the *Show CRS* option.

Si intenta ejecutar un algoritmo utilizando como entrada dos o más capas con SRC diferentes, se mostrará un diálogo de advertencia.

Aún se puede ejecutar el algoritmo, pero en la mayoría de los casos se producirán resultados incorrectos, como capas vacías debido a que las capas de entrada no se solapan.

18.2.2 Resultados generados por algoritmos

Los tipos de resultados que se pueden generar con un algoritmo son los siguientes:

- Una capa ráster.
- Una capa vectorial.
- Una tabla
- Un archivo HTML (usado para salidas de texto y salidas gráficas).

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 in the case of vector layers, and when they are generated by native algorithms (algorithms not using external applications) you can also save to a PostGIS or Spatialite database, or a memory layer.

To select an output channel, just click on the button on the right side of the text box, and you will see a small context menu with the available options.

In the most usual case, you will select saving to a file. If you select that option, you will be prompted with 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 will be appended to the file path, and the file format corresponding to that extension will be used to save the layer or table. Default extensions are `.dbf` for tables, `.tif` for raster layers and `.shp` for vector layers. These can be modified in the setting dialog, selecting any other of the formats supported by QGIS.

If you do not enter any filename in the output text box (or select the corresponding option in the context menu), 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).

Se puede establecer una carpeta predeterminada para objetos de datos de salida. Vaya al diálogo de configuración (se puede abrir desde el menú *Procesos*), y en el grupo *General*, se encuentra un parámetro denominado: guilabel: *Carpeta de salida*. Esta carpeta de salida se utiliza como la ruta predeterminada en caso de que se escriba simplemente un nombre de archivo sin ruta de acceso (es decir, `myfile.shp`) al ejecutar un algoritmo.

Al ejecutar un algoritmo que utiliza una capa vectorial en modo iterativo, la ruta del archivo introducido se utiliza como la ruta de la base para todos los archivos generados, los cuales se denominan utilizando el nombre base y añadiendo un número que representa el índice de la iteración. La extensión del archivo (y el formato) se utiliza para todos los archivos generados.

Aparte de capas ráster y tablas, los algoritmos también generan gráficos y texto como archivos HTML. Estos resultados se muestran al final de la ejecución del algoritmo en un nuevo cuadro de diálogo. Este diálogo se quedará con los resultados producidos por cualquier algoritmo durante la sesión actual, y puede ser mostrado en cualquier momento seleccionando *Procesos* → *Visor de resultados* del menú principal de QGIS.

Algunas aplicaciones externas pueden tener archivos (sin restricciones de extensión particulares) como de salida, pero no pertenece a ninguna de las categorías anteriores. Esos archivos de salida no serán procesadas por QGIS (abierto o incluido en el proyecto actual de QGIS), ya que la mayor parte del tiempo que corresponden a formatos de archivo o elementos no compatibles con QGIS. Esto es, por ejemplo, en el caso de archivos LAS utilizados para datos LiDAR. Los archivos se crean, pero no se ve nada nuevo en su sesión de trabajo en QGIS.

Para todos los otros tipos de salida, encontrará una casilla de verificación que se puede utilizar para decirle al algoritmo si se debe cargar el archivo una vez que se genera por el algoritmo o no. Por defecto, se abren todos los archivos.

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).

18.2.3 Configurar el entorno de trabajo de procesamiento

Como se ha mencionado, el menú de configuración permite el acceso a un nuevo diálogo donde se puede configurar cómo funcionan los algoritmos. Los parámetros de configuración están estructurados en bloques separados que se pueden seleccionar en la parte izquierda del cuadro de diálogo.

Al igual que con la ya mencionada *Carpeta de salida*, el bloque *General* contienen parámetros para configurar el estilo de renderizado por defecto para capas de salida (es decir, capas que se generan usando algoritmos desde cualquiera de los componentes GUI del entorno de trabajo). Hay que crear el estilo deseado usando QGIS, salvarlo en un archivo, e introducir la ruta a ese archivo en la configuración para que los algoritmos lo puedan usar. Si SEXTANTE carga una capa y la añade al lienzo de QGIS, se renderizará usando ese estilo.

Los estilos de renderizado se pueden configurar individualmente para cada algoritmo y cada una de sus salidas. Basta con hacer clic derecho en el nombre del algoritmo en la caja de herramientas y seleccionar *Editar estilos de renderizados para salidas*. Aparecerá un cuadro de diálogo como el mostrado a continuación.

Seleccionar el archivo de estilo (`.qml`) que se desee para cada salida y presionar **[Aceptar]**.

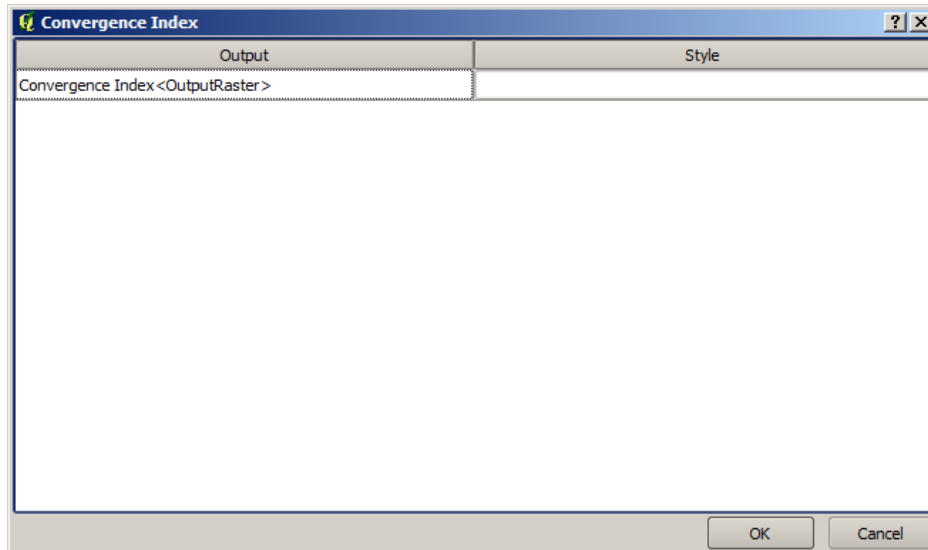


Figure 18.16: Estilos de Representación

Otras parámetros de configuración se en listan en el grupo *General* a continuación:

- *Utilizar nombre de archivo como nombre de capa.* El nombre de cada capa resultante creado por un algoritmo se define por el propio algoritmo. En algunos casos, un nombre fijo podría ser utilizado, lo que significa que el mismo nombre de salida será utilizada, no importa que capa de entrada se utiliza. En otros casos, el nombre podría depender del nombre de la capa de entrada o algunos de los parámetros utilizados para ejecutar el algoritmo. Si esta casilla de verificación está marcada, el nombre se toma del nombre de archivo de salida en su lugar. Tenga en cuenta que, si la salida se guarda en un archivo temporal, el nombre de archivo de este suele ser largo y sin sentido, destinada a evitar la colisión con otros nombres de archivos ya existentes.
- *Keep dialog open after running algorithm.* Once an algorithm has finished execution and its output layers are loaded into the QGIS project, the algorithm dialog is closed. If you want to keep it open (to run the algorithm again with different parameters, or to better check the output that is written to the log tab), check this option
- *Utilice sólo objetos espaciales seleccionados.* Si se selecciona esta opción, cada vez que se utiliza una capa vectorial como entrada para un algoritmo, sólo se utilizan sus objetos espaciales seleccionados. Si la capa no tiene elementos seleccionadas, se utilizarán todos los objetos.
- *:Archivo script pre-ejecución y Archivo script post-ejecución.* Estos parámetros se refieren a scripts escritos utilizando la funcionalidad de secuencias de comandos de procesamiento, y se explican en la sección de secuencias de comandos de cobertura y la consola.

Aparte del bloque *General* en el diálogo de configuración, también encontrará un bloque para los proveedores de algoritmo. Cada entrada en este bloque contiene un elemento :guilabel: *Activar* que se puede utilizar para hacer que algoritmos aparezcan o no en la caja de herramientas. Además, algunos proveedores de algoritmos tienen sus propios elementos de configuración, que explicaremos más adelante en la cobertura de los proveedores de algoritmos particulares.

18.3 Modelador gráfico

El “modelador gráfico” le permite crear modelos complejos usando una interfaz simple y fácil de usar. Cuando trabajas con SIG, la mayoría de los operaciones de análisis no están aislados, en cambio son parte de una cadena de operaciones. Usando un modelador gráfico, esa cadena de procesos se pueden envolver en un solo proceso, para que sea mas conveniente de ejecutarlo como un solo proceso más adelante en un conjunto diferente de las entradas. Sin importar cuantos pasos o diferentes algoritmos están involucrados, un modelo se ejecuta como un solo algoritmo, así ahorrando tiempo y esfuerzo, especialmente para modelos mas grande.

El modelador puede ser abierto desde el menú de procesamiento

El modelador tiene un cambas funcional donde la estructura del modelo y el flujo de trabajo que representa se puede ver. En la parte izquierda de la ventana, un panel con dos pestañas se pueden utilizar para agregar nuevos elementos al modelo.

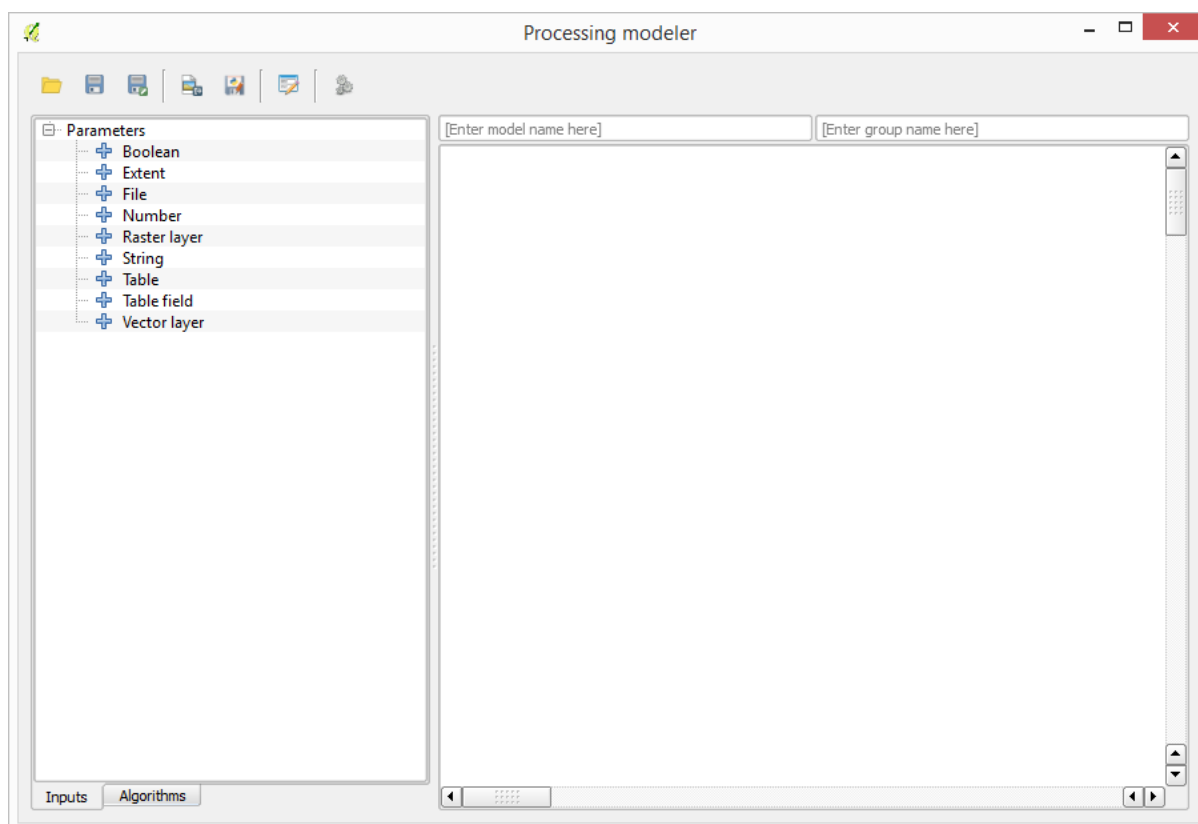


Figure 18.17: Modelador

Crear un modelo requiere dos pasos:

1. “Definición de entradas no necesarias”. Estas entradas se agregaran a la ventana de parámetros, así el usuario puede poner sus valores cuando se ejecutan los modelos. El modelo en si es un algoritmo, así la ventana de parámetros de genera automáticamente como pasa con todos los algoritmos disponibles en el marco de referencia del procesador.
2. “Definición de un flujo de trabajo”. Usando los datos entrantes de un modelo, el flujo de trabajo se define por algoritmos adicionales y seleccionando como se utilizan las entradas o salidas generados por otros almorritos que ya estan en el modelo.

18.3.1 Definir entradas

El primer paso de crear un modelo es definir las entradas que se necesitan. Los siguientes elemenos se encuentran en la pestaña en el lado izquierdo de la ventana de modelos.

- Capa Raster
- Capa Vector
- Cadena
- Campo de la tabla
- Tabla
- Extensión

- NUmero
- Boolean
- Archivo

Haga doble clic en cualquiera de estos elementos, un diálogo se muestra para definir sus características. Depende de los parámetros en si. EL diálogo podría contener sólo un elemento básico (la descripción, que es la que el usuario verá al ejecutar el modelo) o más de ellos. Por ejemplo, al añadir un valor numérico, como se puede ver en la siguiente figura, parte de la descripción del parámetro, tiene que establecer un valor y un rango de valores validos.

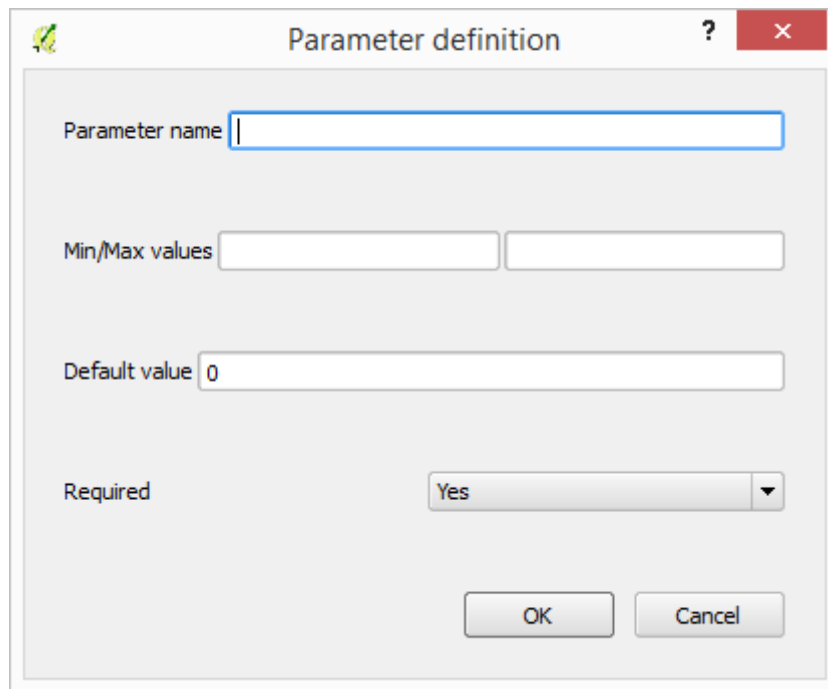


Figure 18.18: Parámetros del modelo

Para cada entrada adicional, un nuevo elemento se agrega al canvas modelador.



Figure 18.19: Parámetros del modelo

También puede añadir entradas al arrastrar el tipo de entrada de la lista y soltarlo en la vista del modelador, en la posición donde dese ubicarla.

18.3.2 Definición del flujo de trabajo.

Una vez que se ha definido las entradas, es tiempo para definir los algoritmos que se les aplica. Los algoritmos se pueden encontrar en la pestaña *Algorithms* , agupados de una manera parecida a como estan en la caja de herramientas.

Para añadir un algoritmo a un modelo, haga doble clic en su nombre o arrastre y suéltelo, al igual que se hace cuando añade entradas. Un diálogo de ejecución aparecerá, con un contenido similar a una encontrada en el

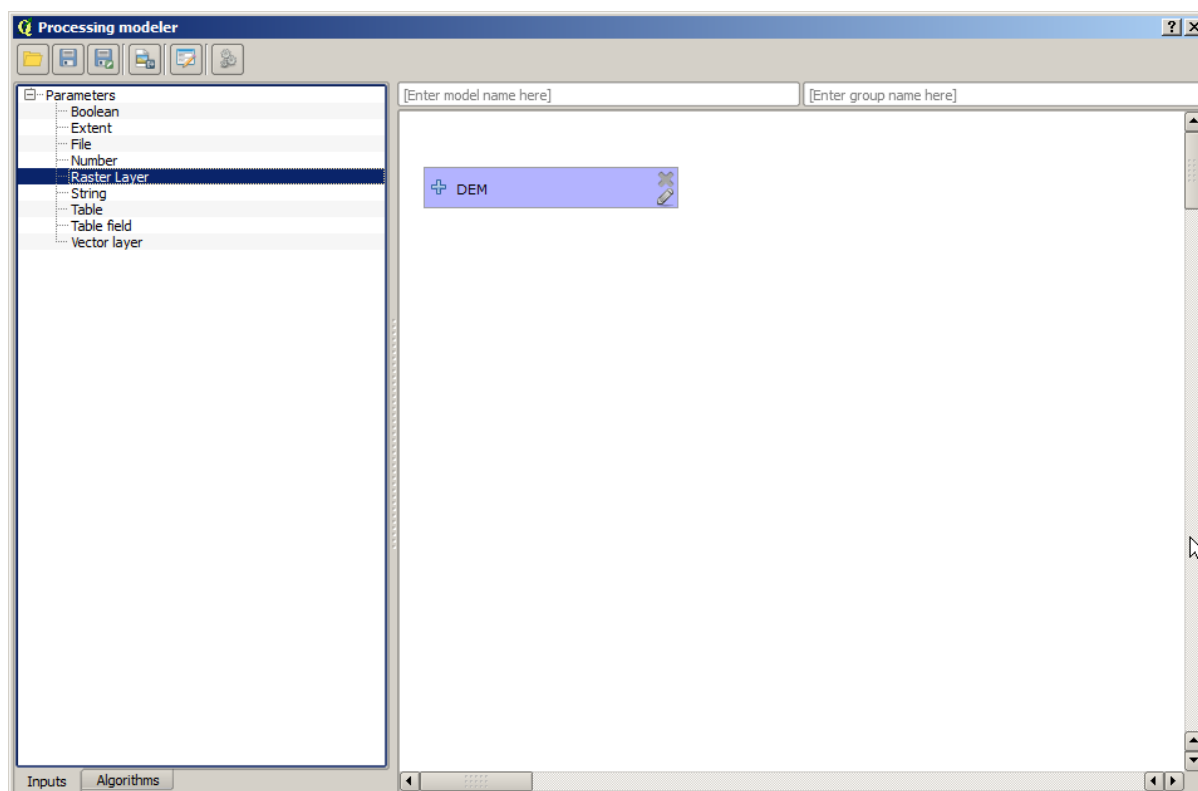


Figure 18.20: Parámetros del modelo

panel de ejecución que se muestra cuando ejecutan el algoritmo de la caja de herramientas. La que se muestra a continuación corresponde al algoritmo 'Índice de convergencia' de SAGA.

Como se puede ver, existen algunas diferencias. En lugar de la caja de salida de archivo que se utiliza para establecer la ruta del archivo para capas y tablas de salida, una caja de texto simple se utiliza aquí. Si la capa generada por el algoritmo es sólo un resultado temporal que será utilizado como la entrada de otro algoritmo y no debe ser mantenida como resultado final, simplemente no modificar ese cuadro de texto. No escribir nada en él significa que el resultado es definitivo y el texto que se proporciona es la descripción de la salida, que será la salida que el usuario verá cuando se ejecute el modelo.

Seleccionar el valor de cada parámetro también es un poco diferente, ya que hay diferencias importantes entre contexto del modelador y de la caja de herramientas. Vamos a ver cómo introducir los valores para cada tipo de parámetro

- Las capas (ráster o vectorial) y tablas. Estos se seleccionan de una lista, pero en este caso, los posibles valores no son las capas o tablas actualmente cargadas en QGIS, sino la lista de modelos de entrada del tipo correspondiente, u otras capas o tablas generadas por algoritmos ya añadidos al modelo.
- Los valores numéricos. Los valores literales se pueden introducir directamente en la caja de texto. Pero esta caja de texto también es una lista que se puede utilizar para seleccionar cualquiera de las entradas de valor numérico del modelo. En este caso, el parámetro tomará el valor introducido por el usuario cuando se ejecuta el modelo.
- Cadena. Como en el caso de valores numéricos, cadenas literales se pueden escribir, o una cadena de entrada se puede seleccionar.
- Campo de tabla. Los campos de la tabla padre o capa no se pueden conocer en tiempo de diseño, ya que dependen de la selección del usuario cada vez que el modelo es ejecutado. Para establecer el valor de este parámetro, escriba el nombre de un campo directamente en la caja de texto, o utilice la lista para seleccionar una entrada de campo de la tabla ya agregado al modelo. La validez del campo seleccionado será comprobada en tiempo de ejecución.

En todos los casos, se encontrará un parámetro adicional llamado *Algoritmos padres* que no esta disponible cuando

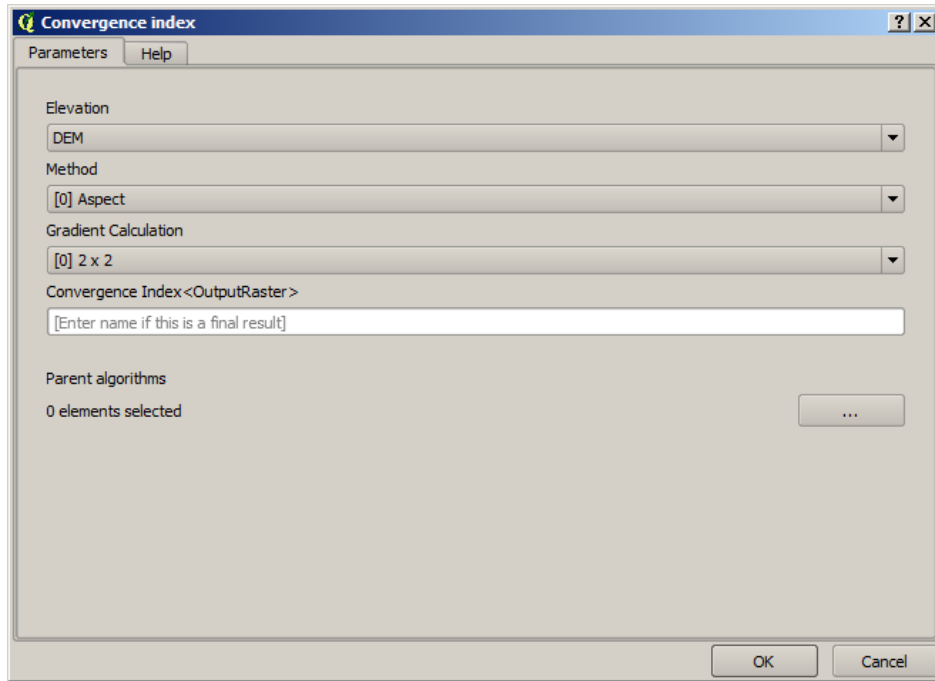


Figure 18.21: Parámetros del modelo

llama al algoritmo de la caja de herramientas. Este parámetro permite definir el orden en que se ejecuten los algoritmos definiendo explícitamente un algoritmo como padre de la actual, lo que obligará al padre a ser ejecutado antes del actual.

Cuando se utiliza la salida de un algoritmo anterior como la entrada de su algoritmo, que establece de forma implícita el algoritmo anterior como padre del actual (y coloca la flecha correspondiente en la vista del modelador). Sin embargo, en algunos casos, un algoritmo puede depender de otro, incluso si no se utiliza ningún objeto de salida de la misma (por ejemplo, un algoritmo que ejecuta una sentencia de SQL en una base de datos PostGIS y otro que importa una capa en la misma base de datos). En ese caso, basta con seleccionar el algoritmo anterior en el parámetro *Algoritmos padres* y los dos pasos se ejecutarán en el orden correcto.

Una vez que a todos los parámetros se les han asignados valores validos, haga clic en **[Aceptar]** y el algoritmo se añadirá a la vista. Será enlazado a todos los otros elementos en la vista, si los algoritmos o entradas, eso proporciona objetos que se utilizan como entrada de ese algoritmo.

Los elementos se pueden arrastrar a una diferente posición dentro de la vista, para cambiar la forma de la estructura del modulo se muestra y hace más claro e intuitivo. Enlaces entre los elementos se actualizan automáticamente. Se puede acercar y alejar utilizando la rueda del ratón.

Se puede correr su algoritmo en cualquier momento haciendo clic en el botón **[Ejecutar]**. Sin embargo, con el fin de utilizar el algoritmo de la caja de texto, se tiene que guardar y cerrar el diálogo del modelador, para permitir que la caja de herramientas actualice su contenido.

18.3.3 Guardar y cargar modelos.

Utilice el botón actual **[Guardar]** para guardar el modelo actual y el botón **[Abrir]** para abrir cualquier modelo previamente guardado. Los modelos se guardan con la extensión `.model`. Si el modelo ha sido previamente guardado desde la ventana del modelador, no se le pedirá un nombre de archivo. Dado que ya existe un archivo asociado con ese modelo, el mismo archivo se utilizará para guardar cualquier subsiguiente.

Antes de guardar un modelo, tienes que entrar el nombre y el grupo, utilizando las cajas de texto en la parte superior de la ventana.

Los modelos guardados en la carpeta `modelos` (la carpeta predeterminada cuando se le pide un nombre de archivo para guardar el modelo) aparecerá en la caja de herramientas en la rama correspondiente. Cuando se

invoca la caja de herramientas, que busca en la carpeta `modelos` de archivos con la extensión `.model` y carga los modelos que contienen. Puesto que un modelo es en sí mismo un algoritmo, este se puede añadir a la caja de herramientas al igual que cualquier otro algoritmo.

La carpeta de los modelos se puede configurar desde el diálogo *Procesos*, bajo el grupo *Modelador*.

Se puede cargar modelos desde la carpeta `models` que no solo aparece en la caja de herramientas sino también en el árbol de algoritmos en la pestaña *Algorithms* de la ventana modeladora.

18.3.4 Editar un modelo.

Puedes editar un modelo que actualmente estar creando, redefiniendo el flujo de trabajo y la relación entre los algoritmos y las entradas que definen el modelo en sí.

Si haces click derecho en un algoritmo en el canvas representado en el modelo, puedes ver el menú de contexto parecido a lo siguiente:

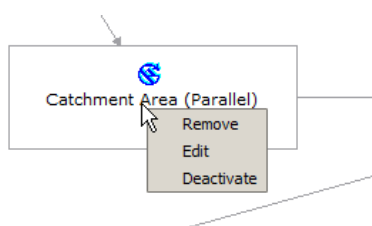


Figure 18.22: Click derecho en el modelador

Seleccionando la opción *Remove* va a causar que el algoritmo seleccionado se elimine. Un algoritmo se puede eliminar solo si no hay otros algoritmos dependiendo de este. Eso es, si ninguna salida del algoritmo se utiliza en uno diferente de salida. Si intentar eliminar el algoritmo donde hay dependencia, un mensaje de advertencia como el que se ve abajo va a salir.

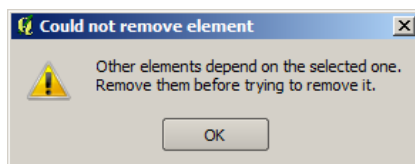


Figure 18.23: No se puede borrar el algoritmo

Seleccionando la opción *Editar* mostrara los parámetros de dialogo del algoritmo, para que puedas cambiar las entradas y los valores de los parámetros. No todos los elementos de entrada disponibles en el modelo van a aparecer en el caso de entradas disponibles. Las capas o valores generados en pasos más avanzados en el flujo de trabajo por el modelo no van a estar disponibles si ellos causan una dependencia circular.

Seleccionar valores nuevos y luego hacer click en el botón de **[OK]** como es usual. Las conexiones entre elementos de modelos cambian de acuerdo con el ambas de modelar.

Un modelo se puede ejecutar parcialmente, desactivando algunos de sus algoritmos. Para hacer eso, seleccione la opción *Desactivar* en el menú contextual que aparece cuando hace clic derecho en un elemento del algoritmo. El algoritmo seleccionado, y todos los que están en ella se mostrarán en gris y no se ejecutarán como parte del modelo.

Cuando haga clic en un algoritmo que no este activo, verá en su lugar una opción del menú *Activar* que puede utilizar para activarlo de nuevo.

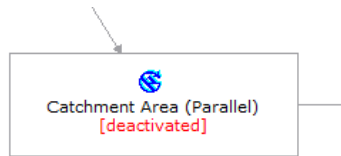


Figure 18.24: Modelo con algoritmos desactivados

18.3.5 Editando archivos de ayuda y meta informacion de modelos

Puedes documentar tus modelos del modelador en si. Solo hacer click en el boton de ****[Edit model help]*** y un dialogo paresido al siguiente va a aparecer.

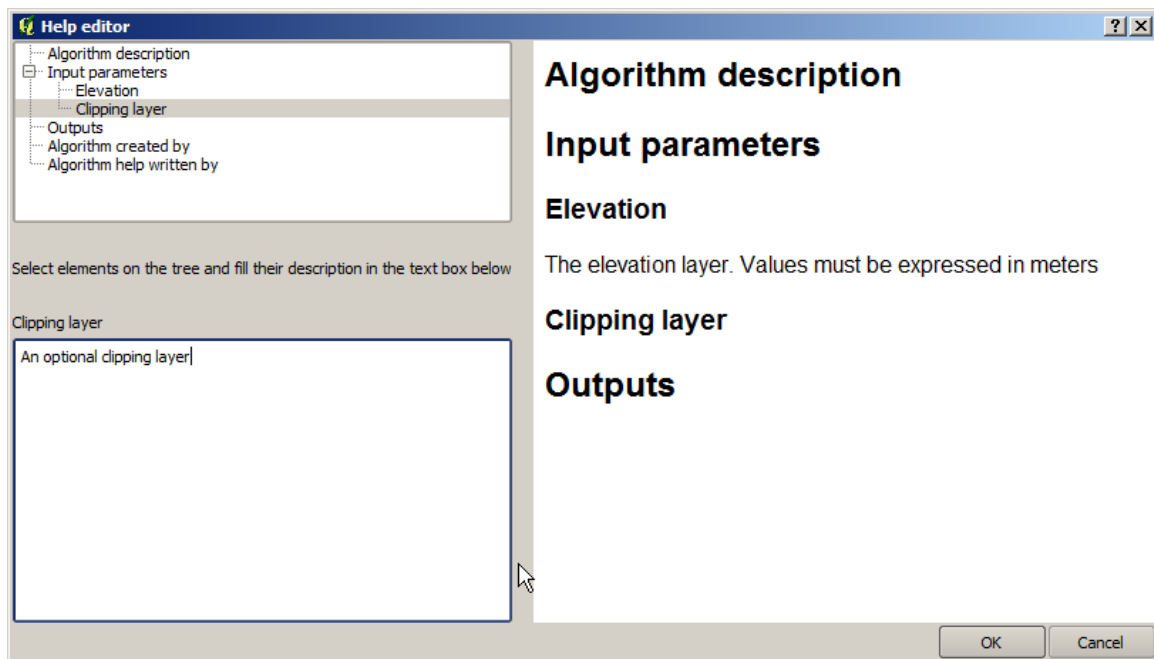


Figure 18.25: Edición de Ayuda

En el lado derecho, verá una página HTML simple, creado mediante la descripción de los parámetros de entrada y salidas del algoritmo, junto con algunos elementos adicionales como una descripción general del modelo o su autor. La primera vez que se abre el editor de ayuda, todas estas descripciones están vacíos, pero se pueden editar utilizando los elementos en la parte izquierda del cuadro de diálogo. Seleccione un elemento en la parte superior y luego escriba su descripción en el cuadro de texto de abajo.

Modelo de ayuda se guarda como parte de un modelo en si.

18.3.6 Exportando un modelo como un script Python

Como veremos en un capítulo posterior, los algoritmos de procesamiento pueden ser llamados desde la consola de Python de QGIS y los nuevos algoritmos de procesamiento se pueden crear también utilizando Python. Una forma rápida de crear un script Python es para crear un modelo y después exportarlo como un archivo Python.

Para hacerlo, haga clic en el botón *Exportar como script Python*. Seleccione el archivo de salida en el diálogo de selección de archivos y Procesamiento escribirá en los comandos de Python que realiza las mismas operaciones definidas en el modelo actual.

18.3.7 Acerca de algoritmos disponibles

Puede notar que algunos algoritmos que pueden ser ejecutados desde la caja de herramientas no aparecen en la lista de algoritmos disponibles cuando se está diseñando un modelo. Para ser incluidos en un modelo, un algoritmo debe tener una semántica correcta, de modo que sea adecuadamente enlazado a los otros en el flujo de trabajo. Si un algoritmo no tiene tal bien definida la semántica (por ejemplo, si el número de capas de salida no puede ser conocido de antemano), entonces no es posible utilizarlo dentro de un modelo, y por lo tanto, no aparece en el lista de algoritmos que se puede encontrar en el diálogo modelador.

Además, se verán algunos algoritmos en el modelador que no se encuentran en la caja de herramientas. Estos algoritmos están destinados a ser utilizados exclusivamente como parte de un modelo, y que no son de interés en un contexto diferente. El algoritmo de 'Calculadora' es un ejemplo de ello. Es simplemente una calculadora aritmética simple que se puede utilizar para modificar valores numéricos (introducidos por el usuario o generados por algún otro algoritmo). Esta herramienta es muy útil dentro de un modelo, pero fuera de ese contexto, no tiene demasiado sentido.

18.4 La interfaz de procesamiento por lotes

18.4.1 Introducción

Todos los algoritmos (incluyendo modelos) se pueden ejecutar como un proceso por lotes. Es decir, que se pueden ejecutar utilizando no sólo un único conjunto de insumos, sino varios de ellos y ejecutar el algoritmo tantas veces sea necesario. Esto es útil al procesar grandes cantidades de datos, ya que no es necesario poner en marcha el algoritmo muchas veces desde la caja de herramientas.

Para ejecutar un algoritmo como un proceso por lotes, haga clic en su nombre en la caja de herramientas y seleccionar la opción *Ejecutar como proceso por lotes* en el menú emergente que aparecerá.

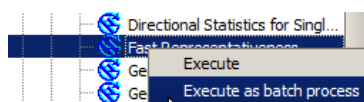


Figure 18.26: Haga clic derecho en Procesamiento por lotes

Si tiene que ejecutar el diálogo del algoritmo abierto, también puede iniciar la interfaz de procesamiento por lotes desde allí, haga clic en el botón *Ejecutar como proceso por lotes...*

18.4.2 La tabla de parámetros

La ejecución de un proceso por lotes es similar a la realización de una sola ejecución de un algoritmo. Los valores de los parámetros tienen que ser definidos, pero en este caso no sólo necesitan un valor único para cada parámetro, sino un conjunto de ellos en su lugar, una por cada vez que el algoritmo tiene que ser ejecutado. Los valores se introducen mediante una tabla como la que se muestra a continuación.

Cada línea de esta tabla representa una sola ejecución del algoritmo, y cada celda contiene el valor de uno de los parámetros. Es similar al diálogo de los parámetros que se ve cuando se ejecuta un algoritmo de la caja de herramientas, pero con una disposición diferente.

Por defecto, la tabla contiene sólo dos filas. Puede agregar o quitar filas utilizando los botones de la parte inferior de la ventana.

Una vez que el tamaño de la tabla se ha establecido, este tiene que ser llenado con los valores deseados.

18.4.3 Llenado de la tabla de parámetros

Para la mayoría de los parámetros, establecer el valor es trivial. Sólo tienes que escribir el valor o seleccionarlo de la lista de opciones disponibles, dependiendo del tipo de parámetro.

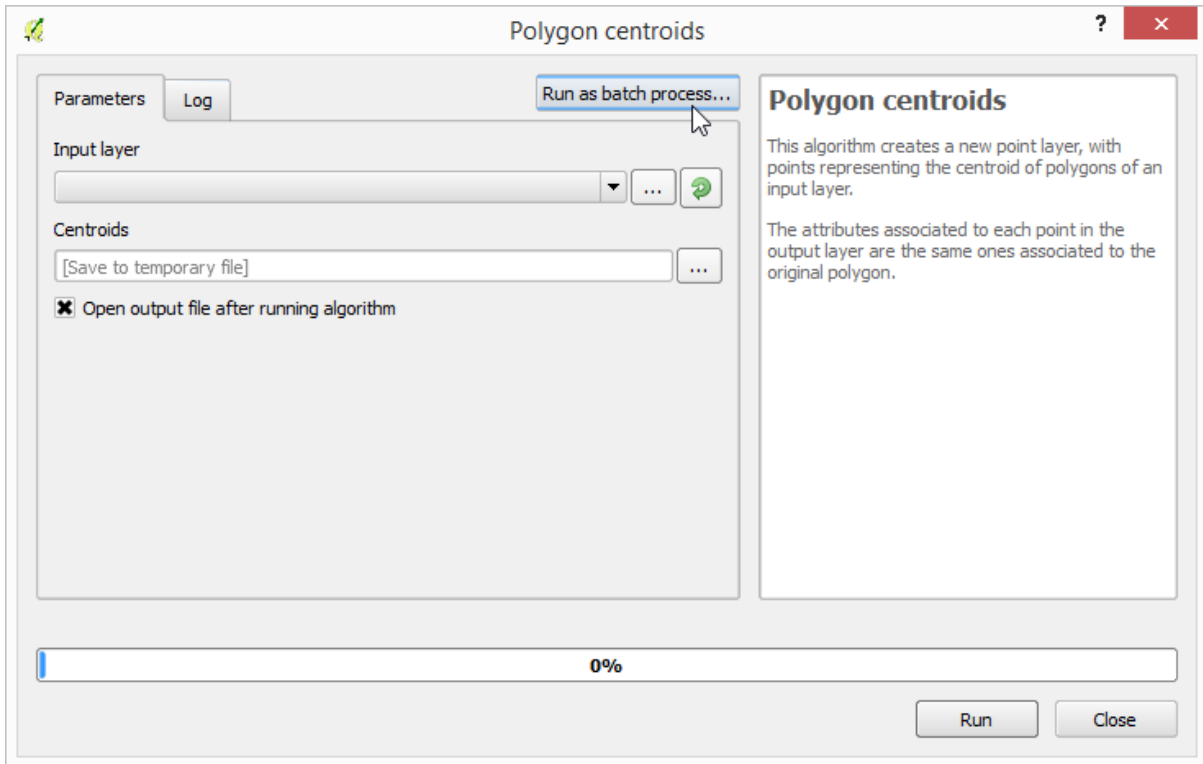


Figure 18.27: diálogo de procesamiento por lotes de algoritmo

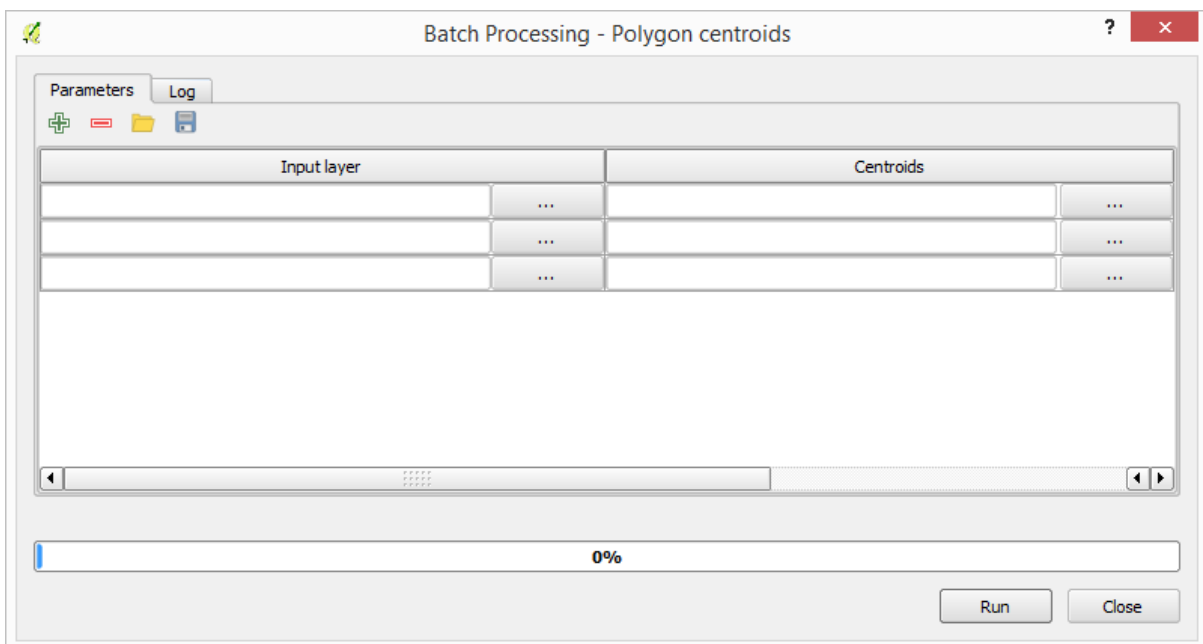



Figure 18.28: Procesamiento por Lotes

Los nombres de archivo para los objetos de datos de entrada se introducen escribiendo directamente o, más convenientemente, al hacer clic en el botón  en la parte derecha de la celda, que muestra un menú contextual con dos opciones: una para selección de capas actualmente abiertas y otra para seleccionar del sistema de archivos. Esta segunda opción, cuando se seleccione, muestra un diálogo de selección de archivos típico. Múltiples archivos se pueden seleccionar a la vez. Si el parámetro de entrada representa un solo objeto de datos y varios archivos se seleccionan, cada uno de ellos serán puestos en una fila separada, añadiendo otras nuevas si es necesario. Si el parámetro representa una entrada múltiple, se añadirán todos los archivos seleccionados a una sola celda, separados por punto y coma (;).

Identificadores de capa se pueden introducir directamente en el cuadro de texto del parámetro. Puede introducir la ruta completa a un archivo o el nombre de una capa que está cargado actualmente en el proyecto de QGIS actual. El nombre de la capa se resolverá de forma automática a su ruta de origen. Tenga en cuenta que, si varias capas tienen el mismo nombre, esto podría causar resultados inesperados debido a la ambigüedad.

Los objetos de datos de salida siempre se guardan en un archivo y, a diferencia de cuando se ejecuta un algoritmo de la caja de herramientas, guardar en un archivo temporal o base de datos no está permitido. Puede escribir el nombre directamente o utilizar el diálogo de selector de archivos que aparece al hacer clic en el botón que lo acompaña.

Una vez que seleccione el archivo, un nuevo diálogo se mostrará para permitir la terminación automática de otras celdas en la misma columna (mismo parámetro).

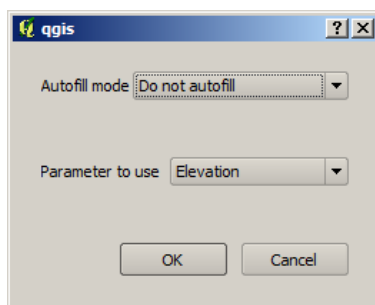


Figure 18.29: Guardar Procesamiento por lotes

Si se selecciona el valor por defecto ('No autocompletar'), se acaba de poner el nombre del archivo seleccionado en la celda seleccionada de la tabla de parámetros. Si se selecciona cualquiera de las otras opciones, todas las celdas debajo de la seleccionada será automáticamente llenado basado en un criterio definido. De esta manera, es mucho más fácil llenar la tabla, y el proceso por lotes se puede definir con menos esfuerzo.

El llenado automático puede hacerse por simple adición de los números correlativos a la ruta del archivo seleccionado, o al añadir el valor de otro campo en la misma fila. Esto es particularmente útil para nombrar a los objetos de datos de salida de acuerdo con los de entrada.

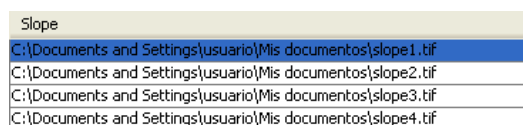


Figure 18.30: Ruta de archivo de procesamiento por lotes

18.4.4 Ejecutar el proceso por lotes

Para ejecutar el proceso por lotes una vez que haya introducido todos los valores necesarios, simplemente haga clic en [Aceptar]. El progreso de la tarea por lotes global se mostrará en la barra de progreso en la parte inferior del diálogo

18.5 Utilizar algoritmos de procesamiento desde la consola

La consola permite a los usuarios avanzados incrementar su productividad y realizar operaciones complejas que no se pueden realizar utilizando cualquiera de los otros elementos de la GUI del marco de procesamiento. Modelos que involucran varios algoritmos se pueden definir mediante la interfaz de línea de comandos y operaciones adicionales tales como bucles y sentencias condicionales que se pueden añadir para crear flujos de trabajo más flexibles y potentes.

No hay una consola de procesos en QGIS, pero todos los comandos de procesamiento están disponibles desde la consola de Python integrada en QGIS. Eso significa que se pueden incorporar esos comandos en a consola de trabajo y conectar algoritmos de procesos para todos los otros objetos espaciales (incluyendo los métodos del API de QGIS) disponibles a partir de allí

El código se puede ejecutar desde la consola de Python, incluso si no especifica ningún método de procesamiento, se puede convertir en un nuevo algoritmo que más tarde puede llamar desde la caja de herramientas, el modelador gráfico o algún otro componente, tal como lo hace con cualquier otro algoritmo. De hecho, algunos de los algoritmos que se pueden encontrar en la caja de herramientas son sencillas secuencias de comandos.

En esta sección, veremos como utilizar algoritmos de procesado desde la consola de Python de QGIS, y también cómo escribir algoritmos utilizando Python.

18.5.1 Invocando algoritmos desde la consola de Python

Lo primero que tiene que hacer es importar las funciones de procesamiento con la siguiente línea:

```
>>> import processing
```

Now, there is basically just one (interesting) thing you can do with that from the console: execute an algorithm. That is done using the `runalg()` method, which takes the name of the algorithm to execute as its first parameter, and then a variable number of additional parameters depending on the requirements of the algorithm. So the first thing you need to know is the name of the algorithm to execute. That is not the name you see in the toolbox, but rather a unique command-line name. To find the right name for your algorithm, you can use the `alglst()` method. Type the following line in your console:

```
>>> processing.alglst()
```

Veras algo como esto:

```
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 Thershold 1----->saga:averagewiththershold1
Average With Thershold 2----->saga:averagewiththershold2
Average With Thershold 3----->saga:averagewiththershold3
B-Spline Approximation----->saga:b-splineapproximation
...
```

Esa es una lista de todos los algoritmos disponibles, ordenada alfabéticamente, junto con sus nombres de línea de comandos correspondientes.

Puede utilizar una cadena como parámetro para este método. En lugar de devolver la lista completa de algoritmos, que sólo mostrará aquellos que incluyen esa cadena. Si, por ejemplo, se busca un algoritmo para calcular la

pendiente de un DEM, el tipo “alglis(“slope”)” obtendrá el siguiente resultado:

```
DTM Filter (slope-based)----->saga:dtmfilter(slope-based)
Downslope Distance Gradient----->saga:downslopedistancegradient
Relative Heights and Slope Positions----->saga:relativeheightsandlopepositions
Slope Length----->saga:slopelength
Slope, Aspect, Curvature----->saga:slopeaspectcurvature
Upslope Area----->saga:upslopearea
Vegetation Index[slope based]----->saga:vegetationindex[slopebased]
```

El resultado podría cambiar dependiendo de los algoritmos que se tienen disponibles.

Ahora es más fácil encontrar el algoritmo que se busca y el nombre de línea de comando, en este caso `saga:slopeaspectcurvature`.

Una vez que se conoce el nombre de línea de comandos del algoritmo, el siguiente paso es determinar la sintaxis correcta para ejecutarlo. Eso significa saber que parámetros se necesitan y el orden en el que tienen para pasarlos cuando se llame al método `runalg()`. Hay un método para describir un algoritmo a detalle, que se puede utilizar para obtener una lista de los parámetros que requiere un algoritmo y las salidas que va a generar. Para obtener esta información, se puede utilizar el método `alghelp (name_of_the_algorithm)`. Utilice el nombre de línea de comandos del algoritmo, no el nombre descriptivo completo.

Llamar al método con `saga:slopeaspectcurvature` como parámetro, se obtiene la siguiente descripción:

```
>>> processing.alghelp("saga:slopeaspectcurvature")
ALGORITHM: Slope, Aspect, Curvature
  ELEVATION <ParameterRaster>
  METHOD <ParameterSelection>
  SLOPE <OutputRaster>
  ASPECT <OutputRaster>
  CURV <OutputRaster>
  HCURV <OutputRaster>
  VCURV <OutputRaster>
```

Ahora se tiene todo lo necesario para ejecutar cualquier algoritmo. Como ya hemos mencionado, sólo hay un solo comando para ejecutar algoritmos: `runalg()`. Su sintaxis es la siguiente:

```
>>> processing.runalg(name_of_the_algorithm, param1, param2, ..., paramN,
  Output1, Output2, ..., OutputN)
```

La lista de parámetros y salidas para añadir dependen del algoritmo que se desean ejecutar, y es exactamente la lista que el método `alghelp()` le da, en el mismo orden que se muestra.

Dependiendo del tipo de parámetro, los valores se introducen de manera diferente. La siguiente lista da una rápida revisión de cómo introducir los valores para cada tipo de parámetro de entrada.

- La capa ráster, vectorial o tabla. Sólo tiene que utilizar una cadena con el nombre que identifique los datos del objeto a utilizar (el nombre que tiene en la tabla QGIS de contenido) o un nombre de archivo (Si no abre la capa correspondiente, se abrirá pero no se añadirá al lienzo del mapa). Si tiene una instancia de un objeto de QGIS que represente la capa, también puede pasarlo como parámetro. Si la entrada es opcional y no quiere utilizar cualquier objeto de dato, utilice `None`.
- Selección. Si un algoritmo tiene un parámetro de selección, el valor de ese parámetro debe ser introducido mediante un valor entero. Para conocer las opciones disponibles, se puede utilizar el comando `algotptions()`, como se muestra en el siguiente ejemplo

```
>>> processing.algotptions("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)
```

En este caso, el algoritmo tiene uno de tales parámetros, con siete opciones. Tenga en cuenta que ordenar en base cero.

- La entrada múltiple. El valor es una cadena con descriptores de entrada separadas por punto y coma (;). Como en el caso de capas individuales o tablas, cada descriptor de entrada se puede el nombre del objeto de datos, o su ruta de archivo.
- El campo de la tabla de XXX. Utilice una cadena con el nombre del campo a usar. Este parámetro es sensible a mayúsculas y minúsculas.
- Tabla fija. Escribir la lista de todas las tablas de valores separadas por comas (,) y cerrar entre comillas ("). Los valores que empiezan en la fila superior y van de izquierda a derecha. También se puede utilizar un arreglo 2-D de valores que representen la tabla.
- SRC. Introduzca el número del código EPSG del SRC deseado.
- Extensión. Se debe utilizar una cadena con valores de `xmin`, `xmax`, `ymin` y `ymax` separados por comas (,“).

Los parámetros boolean, archivo, cadena y numéricos no necesitan alguna explicación adicional.

Los parámetros de entrada tales como valores string, booleanos o numericos tienen valores predeterminados. Para utilizarlos, especificar `None` en la entrada del parámetro correspondiente.

Para objetos de datos de salida, escriba la ruta del archivo que se utilizará para guardarlo, del mismo modo que se hace desde la caja de herramientas. Si desea guardar el resultado a un archivo temporal, use `None`. La extensión del archivo determina el formato de archivo. Si se ingresa la extensión no reconocida por el algoritmo, el formato de archivo predeterminado par el tipo de salida se utilizará, y su extensión correspondiente anexa a la ruta del archivo dado.

A diferencia de cuando un algoritmo se ejecuta desde la caja de herramientas, las salidas no se añaden a la vista del mapa si se ejecuta el mismo algoritmo desde la consola de Python. Si desea añadir una salida a la vista del mapa, tiene que hacerlo por si mismo después de ejecutar el algoritmo. Para ello, puede utilizar los comandos de la API QGIS, o, aún más fácil, utilice uno de los métodos prácticos previstos para tales tareas.

El método `runalg` regresa un diccionario con los nombres de salida (los que se muestran en la descripción del algoritmo) como llaves y la ruta del archivo de esas salidas como valores. Se pueden cargar esas capas al pasar las rutas de archivo correspondientes al método `load()`.

18.5.2 Funciones adicionales para manipular datos

Además de las funciones que se utilizan para llamar algoritmos, que importan el paquete `procesos` también importará algunas funciones adicionales que hacen que sea más fácil trabajar con datos, particularmente datos vectoriales. Ellos son sólo funciones de confort que envuelven algunas funciones del API de QGIS, por lo general con una sintaxis menos compleja. Estas funciones se deben utilizar en el desarrollo de nuevos algoritmos, ya que hacen que sea más fácil de operar con datos de entrada.

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)`: Regresa un objeto QGIS (una capa o tabla) del objeto pasado, que puede ser un nombre de archivo o el nombre de un objeto en la lista de capas de QGIS.
- `values(layer, fields)`: Regresa los valores en la tabla de atributos de una capa vectorial, para los campos pasados. Los campos se pueden pasar como nombres de campos o como índices de archivos de base cero. Devuelve un diccionario de listas, con el identificador del campo pasado como llaves. Se considera la selección existente.
- `features(layer)`: Devuelve un iterador sobre las características de una capa vectorial, considerando la selección existente.
- `uniqueValues(layer, field)`: Devuelve una lista de valores únicos para un atributo dado. Los atributos se pueden pasar como un nombre de campo o índice de campo de base cero. Se considera la selección existente.

18.5.3 Crear scripts y ejecutarlos desde le Caja de Herramientas

Puede crear sus propios algoritmos escribiendo código Python y añadiendo unas pocas líneas extras para suministrar información adicional necesaria para definir la semántica del algoritmo. Se puede encontrar en el menú *guilabel:Crear nuevo script* bajo el grupo *Herramientas* en el bloque de algoritmos *Script* de la caja de herramientas. Haga doble clic en él para abrir el diálogo de edición de script. Eso es donde debe escribir su código. Guarde el script en la carpeta *scripts* (la carpeta predeterminada cuando abre el diálogo del archivo guardado) con la extensión *.py* automáticamente crea el algoritmo correspondiente.

El nombre del algoritmo (el que podrá ver en la caja de herramientas) se crea a partir del nombre de archivo, la eliminación su extensión y la sustitución de guiones bajos con espacios en blanco.

Vamos a echar un vistazo a el siguiente código, que calcula el Índice de Humedad topográfica (TWI) directamente de un DEM.

```
##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 puede ver, el calculo implica tres algoritmos, todos ellos provenientes de SAGA. El último que calcula el TWI, pero se necesita una capa de pendientes y una capa de acumulación de flujo. No tenemos estas capas, pero ya tenemos el DEM, podemos calcularlas llamando a los algoritmos SAGA correspondientes.

La parte del código donde este procesamiento se lleva a cabo no es difícil de entender si ha leído las secciones anteriores de este capítulo. Las primeras líneas, sin embargo, necesitan alguna explicación adicional. Proporcionan la información que se necesita para convertir su código en un algoritmo que se puede ejecutar desde cualquiera de los componentes GUI, como la caja de herramientas o el modelador gráfico.

Estas líneas comienzan con un doble símbolo de comentario en Python (*##*) y tiene la siguiente estructura:

```
[parameter_name]=[parameter_type] [optional_values]
```

Aquí esta una lista de todos los tipos de parámetros que se admiten en scripts de procesamiento, su sintaxis y algunos ejemplos.

- *raster*. Una capa ráster.
- *vector*. Una capa vectorial.
- *table*. Una tabla.
- *número*. Un valor numérico. Un valor por defecto debe ser proporcionado. Por ejemplo, *depth=number 2.4*.
- *string*. Una cadena de texto. Como en el caso de valores numéricos, por defecto se debe añadir un valor. Por ejemplo, *name=string Victor*.
- *boolean*. Un valor boolean. Añade *True* o *False* después para establecer el valor predeterminado. Por ejemplo, *verbose=boolean True*.
- *raster múltiple*. Un conjunto de capas ráster de entrada.
- *Vector múltiple*. Un conjunto de capas vectoriales de entrada.
- *Campo*. Un campo es la tabla de atributos de una capa vectorial. El nombre de la capa se tiene que añadir después de la etiqueta *Campo*. Por ejemplo, si ha declarado una vectorial de entrada con *mylayer=vector*, podría utilizar *myfield=field mylayer* para añadir un campo de esa capa como parámetro.
- *folder*. Una carpeta.
- *file*. A nombre de archivo.

El nombre del parámetro es el nombre que se mostrará al usuario cuando ejecuta el algoritmo, y también el nombre de variable a utilizar en la secuencia de código. El valor introducido por el usuario para ese parámetro se asignará a la variable con ese nombre.

Cuando muestra el nombre del parámetro al usuario, el nombre será editado para mejorar su apariencia, en sustitución de guiones bajos con espacios. Así, por ejemplo, si desea que el usuario vea un parámetro llamado `Un valor numérico`, puede utilizar el nombre de la variable `A_numerical_value`.

Los valores de capas y tablas son cadenas que contienen la ruta del archivo del objeto correspondiente. Para convertirlos en un objeto QGIS, puede utilizar la función `processing.getObjectFromUri()`. Las múltiples entradas también tienen un valor de cadena, que contiene las rutas de los archivos a todos los objetos seleccionados, separados por punto y coma (;).

Las salidas están definidas en una manera similar, utilizando los siguientes etiquetas:

- ráster de salida
- vector de salida
- tabla de salida
- html de salida
- archivo de salida
- número de salida
- texto de salida

El valor asignado a las variables de salida es siempre una cadena con una ruta de archivo. Corresponderá a una ruta de archivo temporal en caso de que el usuario no haya introducido ningún nombre de archivo de salida.

Cuando declare una salida, el algoritmo intentará agregarlo a QGIS una vez que este terminado. Esa es la razón, por la cual el método `runalg()` no carga las capas que produce, la capa final TWI será cargada (utilizando el caso de nuestro ejemplo anterior), ya que se guarda en el archivo introducido por el usuario, que es el valor de la salida correspondiente.

No utilice el método `load()` en sus algoritmos de script, sino sólo cuando se trabaja con la línea de la consola. Si una capa es creada como salida de un algoritmo, debe ser declarada como tal. De lo contrario, usted no será capaz de utilizar correctamente el algoritmo en el modelador, ya que su sintaxis (según la definición de las etiquetas explicadas anteriormente) no coincidirá con lo que crea realmente el algoritmo.

Salidas ocultas (números y cadenas) no tienen un valor. En cambio, tiene que asignar un valor a los mismos. Para ello, basta con establecer el valor de una variable con el nombre que utilizó para declarar la salida. Por ejemplo, si ha utilizado esta declaración,

```
##average=output number
```

La siguiente línea establecerá el valor de salida a 5:

```
average = 5
```

Además de las etiquetas para los parámetros y resultados, también puede definir el grupo en las que se muestra el algoritmo, utilizando la etiqueta `grupo`.

Si su algoritmo toma mucho tiempo para procesar, es una buena idea informar al usuario. Se tiene una global llamada `progreso` disponible, con dos métodos posibles: `setText(text)` y `setPercentage(percent)` para modificar el texto y la barra de progreso.

Varios ejemplos son proporcionados. Por favor, consulte con ellos para ver ejemplos reales de cómo crear algoritmos utilizando las clases del marco de procesamiento. Haga clic derecho en cualquier script y seleccione *Editar script* para editar su código o sólo para verlo.

18.5.4 Documentación de las secuencias de comandos

Al igual que en el caso de los modelos, puede crear documentación adicional para sus scripts, para explicar qué hacen y como utilizarlos. En el diálogo de edición de scripts, encontrará un botón **[Editor de ayuda]**. Haga clic

en él y le llevará al diálogo de editor de ayuda. Compruebe la sección acerca del modelador gráfico para conocer más sobre este diálogo y cómo utilizarlo.

Los archivos de ayuda se guardan en el mismo folder como el script mismo, añadiendo la extensión `.help` al nombre del archivo. Tenga en cuenta que puede editar la ayuda de su script antes de guardarlo la primera vez. Si después cierra el diálogo de edición de script sin guardarlo (es decir, descartarlo), el contenido de la ayuda que escribió se perderá. Si su script ya fue guardado y tiene asociado un nombre de archivo, se guardará automáticamente.

18.5.5 Pre y post-ejecución de la secuencia de comandos hooks

Los scripts también pueden ser utilizados para establecer ganchos pre- y post ejecuciones, que se ejecutan antes y después de la ejecución de un algoritmo. Esto se puede utilizar para automatizar tareas que deben realizarse cada vez que se ejecuta un algoritmo.

La sintaxis es idéntica a la que se ha explicado anteriormente, pero una variable global adicional llamada `alg` está disponible, lo que representa el algoritmo que acaba de ser (o está a punto de ser) ejecutado.

En el grupo *General* del cuadro de diálogo de configuración de procesamiento se encuentran dos entradas llamadas *Script preejecución* y el `:guilabel: Script postejecución` donde el nombre de archivo de los scripts a ser ejecutados en cada caso se pueden introducir.

18.6 El administrador del historial

18.6.1 El historial del procesamiento

Cada vez que ejecutas un algoritmo, la información acerca del proceso es almacenado en el administrador de la historia. Junto con los parámetros usados, la fecha y hora de la ejecución también se guardan.

De esta manera, es fácil rastrear y controlar todo el trabajo que se ha desarrollado usando la caja de herramientas de procesado, y fácil reproducirlo.

El administrador del historial es un conjunto de entradas de registros agrupados de acuerdo a su fecha de ejecución, por lo que es más fácil encontrar información sobre un algoritmo ejecutado en cualquier momento en particular.

Información del proceso se mantiene como una expresión de línea de comandos, incluso si el algoritmo fue lanzado desde la caja de herramientas. Esto hace que sea también útil para aquellos que están aprendiendo cómo utilizar la interfaz de línea de comandos, ya que se pueden llamar un algoritmo usando la caja de herramientas y compruebe el administrados del historial para ver cómo ese mismo algoritmo podría ser llamado desde la línea de comandos.

Parte de la navegación por las entradas en el registro, también puede volver a ejecutar los procesos al hacer doble clic en la entrada correspondiente.

18.6.2 El registro de procesamiento

El diálogo de historia solo contiene las llamadas de ejecución, pero no la información producida por el algoritmo cuando se ejecuta. Esa información se escribe en el registro de QGIS, en una pestaña *Procesamiento*

Los algoritmos de terceros se ejecutan normalmente llamando su interfaz de línea de comandos, que se comunica con el usuario vía consola. Aunque la consola no se muestra, una copia completa de la misma se escribe en el registro cada vez que ejecuta uno de esos algoritmos. Para evitar llenar el registro con esa información, se puede desactivar para cada proveedor, buscando la opción correspondiente en la entrada del proveedor de diálogo de configuración.

Algunos algoritmos, incluso si pueden producir un resultado con los datos de entrada dados, puede añadir comentarios o información adicional al registro, si detectan problemas potenciales con los datos, con el fin de advertirle. Asegúrese de revisar esos mensajes en el registro si se esta teniendo resultados inesperados.

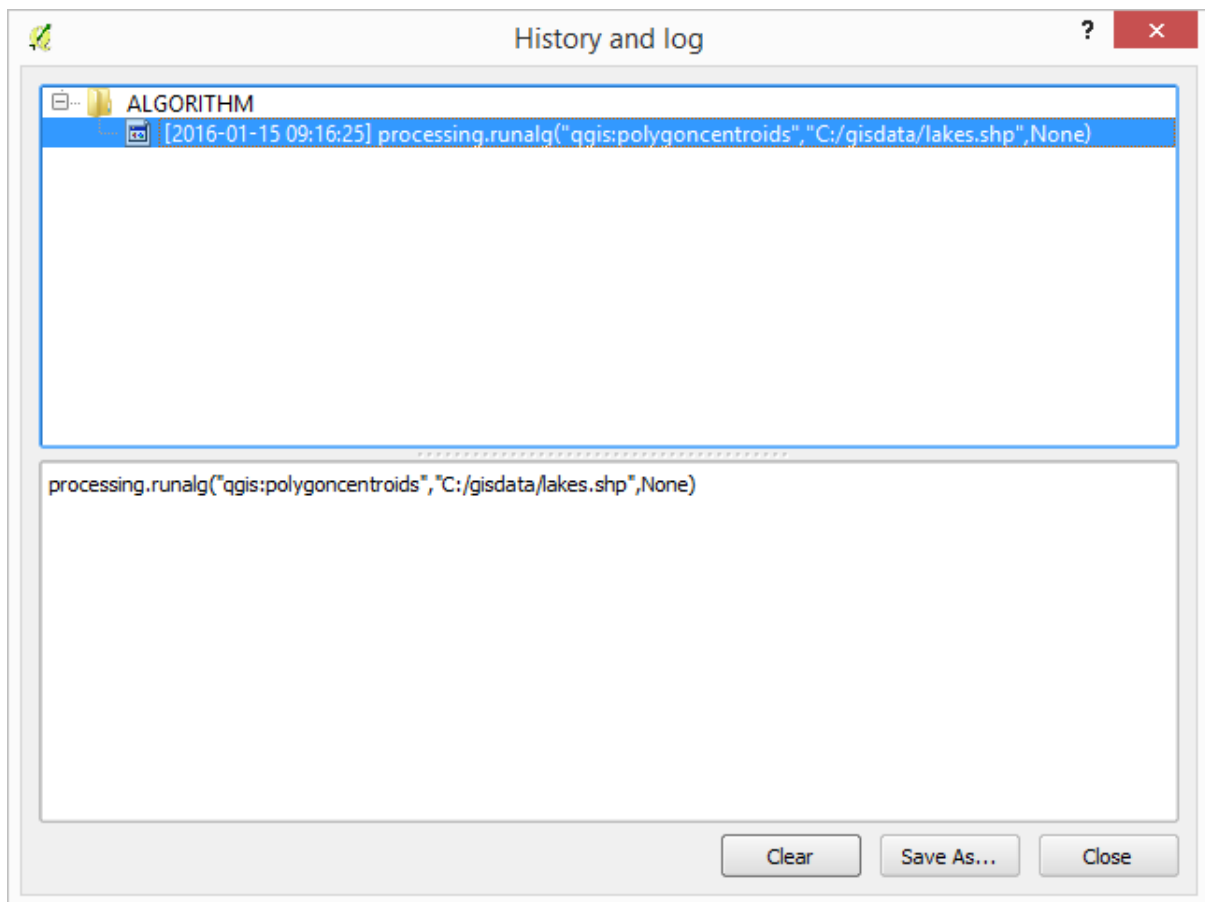



Figure 18.31: Historial 

18.7 Escribir nuevos algoritmos de procesamiento como scripts python

Puede crear sus propios algoritmos escribiendo el código Python correspondiente y añadiendo algunas líneas adicionales para suministrar la información adicional necesaria para definir la semántica del algoritmo. Puede encontrar un menú *Crear nuevo script* bajo el grupo *Herramientas* en el bloque de algoritmos *Script* de la caja de herramientas. Haga doble clic en él para abrir el diálogo de edición de script. Ahí es donde se debe escribir el código. Guardar el script desde allí en la carpeta `scripts` (el predeterminado cuando se abre el diálogo de guardar archivo), con la extensión `.py`, creará automáticamente el algoritmo correspondiente.

El nombre del algoritmo (el que podrá ver en la caja de herramientas) se crea a partir del nombre de archivo, elimine su extensión y sustituya los guiones bajos con espacios en blanco.

Vamos a tener el siguiente código, que calcula el Índice de Humedad Topográfico (TWI) directamente desde un DEM

```
##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)
processing.runalg("saga:topographicwetnessindextwi", ret_slope['SLOPE'],
                 ret_area['AREA'], None, 1, 0, twi)
```

Como se puede ver, se trata de 3 algoritmos, todos ellos procedentes de SAGA. El último de ellos calcula el TWI, pero necesita una capa de pendiente y una capa de acumulación de flujo. Nosotros no tenemos estos, pero ya tenemos el DEM, podemos calcularlos llamando a los algoritmos de SAGA correspondientes.

La parte del código donde este procesamiento se lleva a cabo no es difícil de entender si has leído el capítulo anterior. Las primeras líneas, sin embargo, necesitan una explicación adicional. Proporcionan la información que se necesita para convertir su código en un algoritmo que se pueda ejecutar desde cualquiera de los componentes GUI, como la caja de herramientas o el modelador gráfico.

Estas líneas comienzan con un doble símbolo de comentario en Python (##) y tiene la siguiente estructura

```
[parameter_name]=[parameter_type] [optional_values]
```

Aquí esta una lista de todos los tipos de parámetros que se admiten en scripts de procesamiento, su sintaxis y algunos ejemplos.

- `raster`. Una capa ráster
- `vector`. Una capa vectorial
- `table`. Una tabla
- `number`. Un valor numérico. Un valor predeterminado debe ser proporcionado. Por ejemplo, `depth=number 2.4`
- `string`. Una cadena de texto. Como en el caso de los valores numéricos, un valor predeterminado se debe añadir. Por ejemplo, `name=string Victor`
- `longstring`. Igual que el `string`, pero un cuadro de texto más grande se mostrará, por lo que es más adecuado para cadenas largas, como para un script esperando un pequeño fragmento de código.
- `boolean`. Un valor boolean. Añade `True` o `False` después para establecer el valor predeterminado. Por ejemplo, `verbose=boolean True`.
- `multiple raster`. Un conjunto de capas ráster de entrada.
- `multiple vector`. Un conjunto de capas vectoriales de entrada.
- `field`. Un campo en la tabla de atributos de una capa vectorial. El nombre de la capa se tiene que añadir después de la etiqueta `field`. Por ejemplo, si ha declarado una vectorial de entrada con

`mylayer=vector`, podría utilizar `myfield=field mylayer` para añadir un campo de esa capa como parámetro.

- `extent`. Una extensión espacial definida por `xmin`, `xmax`, `ymin`, `ymax`
- `folder`. Una carpeta
- `file`. Un nombre de archivo
- `crs`. Un Sistema de Referencia de Coordenadas
- `selection`. Un menú desplegable que permite al usuario seleccionar desde una lista pre poblada. Por ejemplo `units=selection sq_km;sq_miles;sq_degrees`
- `name`. Nombre del script. Este se desplegará como el nombre del algoritmo en la caja de herramientas de procesado. Por ejemplo `El nombre de mi algoritmo=name`
- `group`. EL nombre de la carpeta donde el script aparece en la caja de herramientas de procesado. Por ejemplo, añadir `Utils=groups` poner el script dentro de la carpeta `Utils`, dentro del los `Scripts`.

El nombre del parámetro es el nombre que se mostrará al usuario cuando ejecute el algoritmo, y también el nombre de la variable a utilizar en el código del script. El valor introducido por el usuario para ese parámetro será asignado a una variable con ese nombre.

Cuando muestra el nombre del parámetro al usuario, el nombre será editado para mejorar su apariencia, en sustitución de guiones bajos con espacios. Así, por ejemplo, si desea que el usuario vea un parámetro llamado `Un valor numérico`, puede utilizar el nombre de la variable `A_numerical_value`.

Los valores de capas y tablas son cadenas que contienen la ruta del archivo del objeto correspondiente. Para convertirlos en un objeto QGIS, puede utilizar la función `processing.getObjectFromUri()`. Las múltiples entradas también tienen un valor de cadena, que contiene las rutas de los archivos a todos los objetos seleccionados, separados por punto y coma (;).

Las salidas son definidas en una manera similar, utilizando las siguientes etiquetas:

- ráster de salida
- vector de salida
- tabla de salida
- html de salida
- archivo de salida
- número de salida
- texto de salida
- Extensión de salida

El valor asignado a las variables de salida es siempre una cadena con una ruta de archivo. Corresponderá a una ruta de archivo temporal en el caso de que el usuario no ha introducido ningún nombre de archivo de salida.

Además de las etiquetas para los parámetros y resultados, también puede definir el grupo en las que se muestra el algoritmo, utilizando la etiqueta `group`.

La última etiqueta que se puede utilizar en su cabecera guión es `##nomodeler`. Utilice que cuando no quiere que su algoritmo se muestra en la ventana modelador. Esto se debe utilizar para los algoritmos que no tienen una sintaxis clara (por ejemplo, si el número de capas que se crearon no se conoce de antemano, en tiempo de diseño), que los hacen inadecuados para el modelador gráfico

18.8 Manipulación de datos producidos por el algoritmo

Cuando se declara una representación de salida, una capa (raster, vector o tabla), el algoritmo intentará agregarlo a QGIS una vez que esté terminado. Esa es la razón por la cual, aunque el método `runalg()` no carga las capas

que produce, la capa final *TWI* se cargará, ya que se guarda en el archivo introducido por el usuario, que es el valor de la salida correspondiente.

No utilice el método `load()` en sus algoritmos de script, sino sólo cuando se trabaja con la línea de la consola. Si se crea una capa como salida de un algoritmo, que debe ser declarada como tal. De lo contrario, usted no será capaz de utilizar correctamente el algoritmo en el modelador, ya que su sintaxis (según la definición de las etiquetas se ha explicado anteriormente) no coincidirá con lo que crea realmente el algoritmo.

Salidas ocultas (números y cadenas) no tienen un valor. En cambio, es quien tiene que asignar un valor a los mismos. Para ello, acaba de establecer el valor de una variable con el nombre que utilizó para declarar la salida. Por ejemplo, si ha usado esta declaración,

```
##average=output number
```

En la siguiente línea se establecerá el valor de la salida a 5:

```
average = 5
```

18.9 La comunicación con el usuario

Si su algoritmo toma mucho tiempo para procesar, es una buena idea informar al usuario. Se tiene un nombre global `progreso` disponible, con dos métodos disponibles: `setText(text)` y `setPercentage(percent)` para modificar el texto y la barra de progreso.

Si tiene información para proporcionar al usuario, no relacionada al progreso del algoritmo, se puede utilizar el método `setInfo(text)`, también del objeto `progreso`.

Si su script tiene algún problema, la forma correcta de propagación es plantear una excepción de tipo `GeoAlgorithmExecutionException()`. Se puede pasar un mensaje como argumento al constructor de la excepción. El procesamiento se hará cargo de la manipulación y comunicación con el usuario, dependiendo desde donde se este ejecutando el algoritmo (Caja de herramientas, modelador, consola Python...)

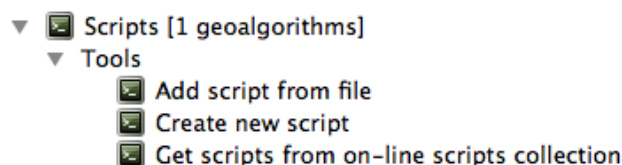
18.10 Documentando sus scripts

Al igual que en el caso de los modelos, se pueden crear documentación adicional para su script, para explicar qué hacen y cómo utilizarlos. En el diálogo de edición de scripts, encontrará un botón **** [Ayudar en la edición de scripts] ****. Haga clic en él y le llevará al cuadro de diálogo de edición de ayuda. Compruebe el capítulo sobre el modelador gráfica para saber más acerca de este cuadro de diálogo y cómo usarlo.

Los archivos de ayuda se guardan en la misma capa como el script mismo, añadiendo la extensión `.help` al nombre del archivo. Tenga en cuenta que puede editar la ayuda de su script antes de guardarlo la primera vez. Si después cierra el diálogo de edición de script sin guardarlo (es decir, descartarlo), el contenido de la ayuda que escribió se perderá. Si su script ya fue guardado y tiene asociado un nombre de archivo, se guardará automáticamente.

18.11 Scripts de ejemplo

Varios ejemplos están disponibles en la colección en línea de scripts, que pueden acceder al seleccionarlo la herramienta *Obtener script de la colección de script en línea* bajo la entrada *Scripts/herramientas* en la caja de herramientas.



Por favor, compruebe con ellos para ver ejemplos reales de cómo crear algoritmos que utilizan las clases de la arquitectura de procesamiento. Puede hacer clic derecho sobre cualquier algoritmo de secuencia de comandos y seleccione *Editar script* para editar su código o simplemente para verlo.

18.12 Las mejores practicas al escribir scripts de algoritmos

Aquí esta un resumen rápido de ideas a considerar cuando crea su propio script de algoritmos y especialmente, si se desea compartir con otros usuarios de QGIS. Siguiendo estas sencillas reglas asegurará la consistencia entre los diferentes elementos de procesamiento, tales como la caja de herramientas, el modelador o la interfaz de procesamiento por lotes.

- No cargar la capa resultante. Deje al Procesamiento manejar sus resultados y cargue sus capas si es necesario.
- Declarar siempre las salidas de su algoritmo creado. Evitar cosas tales como declarar una salida y luego usando el nombre de archivo de destino establecido para esa salida para crear una colección de ellos. Eso romperá la semántica correcta del algoritmo y hará que sea imposible usar de forma segura en el modelador. Si usted tiene que escribir un algoritmo así, asegúrese de agregar la etiqueta `##nomodeler`.
- No mostrar cajas de mensaje o utilice algún elemento GUI desde el script. Si desea comunicarse con el usuario, utilice el método `setInfo()` o lance `GeoAlgorithmExecutionException`
- Como una regla de oro, no olvide que su algoritmo puede ser ejecutado en un contexto que no sea la caja de herramientas de procesamiento.

18.13 Pre y post ejecución de ganchos de scripts

Los scripts también pueden ser utilizados para establecer ganchos pre y post ejecución, que se ejecutan antes y después de un algoritmo. Esto se puede utilizar para automatizar tareas que deben realizarse cada vez que se ejecuta un algoritmo.

La sintaxis es idéntica a la que se ha explicado anteriormente, pero una variable global adicional llamada `alg` esta disponible, lo que representa el algoritmo que acaba de ser (o esta a punto de ser) ejecutado.

En el grupo *General* del cuadro de diálogo de configuración de procesamiento se encuentran dos entradas llamadas *Archivo de script de pre-ejecución* y el script `:guilabel: Archivo script post-ejecución` donde el nombre de archivo de los scripts que deben ejecutarse en cada caso se pueden introducir.

18.14 Configurar aplicaciones externas

El entorno de procesamiento se puede extender el uso de aplicaciones adicionales. Actualmente, SAGA, GRASS, OTB (Orfeo Toolbox) y R son reconocidos, junto con algunas otras aplicaciones de línea de comandos que proporcionan funcionalidades de análisis de datos espaciales. Los algoritmos que dependen de una aplicación externa son administrados por su propio proveedor de algoritmos.

Esta sección le mostrará cómo configurar el entorno de procesamiento para incluir estas aplicaciones adicionales, y le explicará algunas de las características particulares de los algoritmos basados en ellos. Una vez que haya configurado correctamente el sistema, usted será capaz de ejecutar algoritmos externos de cualquier componente, como la caja de herramientas o el modelador gráfico, tal como lo hace con cualquier otro geoalgoritmo.

By default, all algorithms that rely on an external application not shipped with QGIS are not enabled. You can enable them in the settings dialog. Make sure that the corresponding application is already installed in your system.

18.14.1 Aclaración para los usuarios de Windows

Si no es un usuario avanzado y está ejecutando QGIS en Windows, podría no estar interesado en leer el resto de este capítulo. Asegure que la instalación de QGIS en su sistema utiliza el instalador independiente. Esto instalará automáticamente SAGA, GRASS y OTB en su sistema y configurarlos para que se pueden ejecutar desde QGIS. Todos los algoritmos estarán listas para ser ejecutados sin necesidad de alguna configuración adicional. Si va a instalar mediante la aplicación OSGeo4W, asegúrese de seleccionar SAGA, OTB para la instalación.

Si quiere saber más sobre cómo funcionan estos proveedores, o si quiere utilizar algún algoritmo que no se encuentre en la Caja de Herramientas simplificada (como los scripts de R), siga leyendo.

18.14.2 Aclaración respecto a los formatos de archivos

Cuando se utiliza un software externo, la apertura de un archivo en QGIS no significa que se puede abrir y procesar bien en ese otro software. En la mayoría de los casos, otro software puede leer lo que ha abierto en QGIS, pero en algunos casos, eso puede no ser cierto. Al utilizar las bases de datos o formatos de archivo poco comunes, ya sea para capas raster o vectoriales, podrían surgir problemas. Si eso sucede, trate de utilizar formatos de archivo conocidos que este seguro que ambos programas entiendan, y comprobar la salida de la consola (en el historico y el diálogo de registro) para saber más acerca de lo que va mal.

Utilizar capas raster de GRASS es, por ejemplo, uno de los casos en los que pueden existir problemas y no completarse el trabajo si se invoca un algoritmo externo que use dicha capa como entrada. Por este motivo, estas capas no aparecerán como disponibles para los algoritmos.

Debe, sin embargo, no encontrar ningún problema en absoluto con las capas vectoriales, ya que QGIS convierte automáticamente desde el formato de archivo original a uno aceptado por la aplicación externa antes de pasar la capa a la misma. Esto suma tiempo de procesamiento adicional, que podría ser significativo si la capa tiene un tamaño grande, así que no se sorprenda si se necesita más tiempo para procesar una capa de una conexión de DB que lo hace para procesar una de un tamaño similar almacenada en un archivo de shape.

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 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.

18.14.3 Nota referente a las seleccion de capas vectoriales

Las aplicaciones externas pueden también ser conscientes de las selecciones que existen en capas vectoriales dentro QGIS. Sin embargo, eso requiere reescribir todas las capas vectoriales de entrada, al igual que si originalmente estuvieran en un formato no compatible con la aplicación externa. Sólo cuando no existe ninguna selección o la opción **Utilizar sólo objetos espaciales seleccionados ** no está activada en la configuración general de procesamiento, puede una capa ser directamente pasada a una aplicación externa.

En otros casos sólo es necesario exportar un conjunto de características seleccionadas, lo que hará que los tiempos de ejecución sean mayores.

18.14.4 SAGA

Los algoritmos de SAGA pueden ser ejecutados desde QGIS si se tiene SAGA instalado en su sistema y se puede configurar correctamente el entorno de procesamiento para que pueda encontrar ejecutables SAGA. En particular, se necesita la línea de comandos SAGA ejecutable para ejecutar algoritmos SAGA.

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 and your QGIS installer did not include it, 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 Processing, so you have to download and install the software yourself. Please check the SAGA website for more information.

En este caso, no hay necesidad de configurar la ruta al ejecutable de SAGA, y no se verán esas carpetas. En su lugar, debe asegurarse de que SAGA está correctamente instalado y se añade su carpeta a la variable de entorno PATH. Sólo tiene que abrir una consola y escribir `saga_cmd` para comprobar que el sistema puede encontrar donde se encuentran los archivos binarios de SAGA.

Sobre las limitaciones del sistema de cuadrícula de 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).

La definición de este sistema de cuadrícula común es controlado por el usuario, y se encontrará varios parámetros en el grupo SAGA de la ventana de configuración para hacerlo. Hay dos formas de establecer el sistema de cuadrícula de destino.

- Establecerlo manualmente. se define la extensión estableciendo los valores de los siguientes parámetros:
 - *Resampling min X*
 - *Resampling max X*
 - *Resampling min Y*
 - *Resampling max Y*
 - *Resampling cellsize*

Notice that QGIS will resample input layers to that extent, even if they do not overlap with it.

- Ajuste de forma automática a partir de capas de entrada. Para seleccionar esta opción, simplemente marque la opción *Utilizar el sistema de cuadrícula mínima para remuestreo*. Todos los demás ajustes se ignoran y la medida mínima que cubre todas las capas de entrada que se utilizarán. El tamaño de celda de la capa de destino es el máximo de todos los tamaños celulares de las capas de entrada.

Para los algoritmos que no utilizan múltiples capas raster, o para aquellos que no necesitan un único sistema de cuadrícula de entrada, no se realizará un remuestreo antes de invocar SAGA y dichos parámetros no son utilizados.

Limitaciones para las capas multibanda

A diferencia de QGIS, SAGA no tiene soporte para capas multibanda. Si desea utilizar una capa multibanda (como un RGB o imagen multiespectral), primero hay que dividirlo en imágenes de un sola banda. Para ello, se puede utilizar el algoritmo 'imagen SAGA/Grid - Herramientas/Dividir' (que crea tres imágenes de una imagen RGB) o el algoritmo 'banda SAGA/Grid - Herramientas / Extracto' (para extraer una sola banda).

Limitaciones en el tamaño de celda

SAGA asume que las capas ráster tienen el mismo tamaño de celda en el eje X y Y. Si se está trabajando con una capa con diferentes valores para el tamaño de celda horizontal y vertical, es posible que obtenga resultados inesperados. En este caso, se añadirá una advertencia al registro de procesamiento, lo que indica que una capa de entrada podría no ser adecuada para ser procesada por SAGA.

Registro

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.

La mayoría del resto de proveedores que utilizan una aplicación externa y la invocan a través de la línea de comandos tienen opciones similares, de forma que las podrá encontrar también en otros lugares de la lista de ajustes de procesamiento.

18.14.5 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.

Nota: for **Windows** user, usually the R executable file is in the `C:\Program Files\RR-3.2` folder. Add just the folder and **NOT** the binary!

De nuevo, esto es diferente en Linux, dónde sólo hay que asegurarse de que el directorio de R está correctamente incluido en la variable de entorno PATH. Si R puede iniciarse simplemente escribiendo R en una consola, entonces la configuración es correcta.

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.

Los archivos de script de R tienen la extensión `.rsx`, y crearlos es bastante sencillo si sólo tiene un conocimiento básico de la sintaxis y script de R. Deben ser almacenados en la carpeta de scripts de R. Se puede establecer esta carpeta en el grupo de ajustes R (disponible desde el diálogo de Configuración de procesamiento), al igual que se hace con la carpeta para scripts de procesamiento regular.

Vamos a echar un vistazo a un archivo de script muy simple, que llama al método R `spsample` para crear una cuadrícula al azar dentro de los límites de los polígonos en una capa de polígono dada. Este método pertenece al paquete `maptools`. Dado que casi todos los algoritmos que pueden gustar incorporar a QGIS utilizará o generará datos espaciales, el conocimiento de paquetes espaciales como `maptools` y sobretodo `sp` es obligatoria.

```
##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 Processing scripts that we have already seen, so they will not be described here again.

Please have a look at the *R Intro* and the *R Syntax* Training Manual Chapters to have more information on how to write your own R scripts-

Cuando se declara un parámetro de entrada, QGIS usa esa información con dos finalidades: crear la interfaz de usuario que solicita al usuario el valor de dicho parámetro y crear la variable correspondiente en R que se pueda usar después como entrada para los comandos en R.

En el ejemplo anterior, estamos declarando un tipo de entrada `vector` llamado `polyg`. Al ejecutar el algoritmo, QGIS abrirá en R la capa seleccionada por el usuario y almacenarlo en una variable llamada `polyg`. Así el nombre de uno de los parámetros también es el nombre de la variable que se puede utilizar en R para acceder el valor de ese parámetro (así, se debe evitar utilizar palabras de R reservadas como nombres de parámetros).

Los elementos espaciales como las capas vectoriales y ráster se leen utilizando los comandos `readOGR()` y `brick()` (no tiene que preocuparse acerca de cómo agregar estos comandos a su archivo de descripción - QGIS lo hará), y se almacenan como objetos `Spatial*DataFrame`. Los campos de la tabla se almacenan como cadenas que contienen el nombre del campo seleccionado.

Las tablas se abren con el comando `read.csv()`. Sin una tabla introducida por el usuario no esta en formato CSV, será convertirá antes de importarlo en R.

Además, los ráster se pueden leer con el comando `readGDAL()` en lugar de `brick()` utilizando el `##userreadgdal`.

Si se es un usuario avanzado y no quiere QGIS para crear el objeto que representado la capa, puede utilizar la etiqueta `##passfilenames` para indicar que prefiere una cadena con el nombre de archivo en su lugar. En este caso, le corresponde abrir el archivo antes de realizar cualquier operación sobre los datos que contiene.

Con la información anterior, se puede comprender la primera línea de nuestro primer script de ejemplo (la primera línea que no comienza con un comentario de Python).

```
pts=spsample(polyg,numpoints,type="random")
```

La variable `polygon` ya contiene un objeto `SpatialPolygonsDataFrame`, por lo que se puede utilizar para llamar al método `spsample`, al igual que `numpoints`, que indica el número de puntos a añadir a la rejilla de ejemplo creada.

Como hemos declarado una salida de tipo vectorial llamada `salida`, tenemos que crear una variable llamada `salida` y almacenar un objeto `Spatial*DataFrame` en ella (en este caso, un `SpatialPointsDataFrame`). Se puede utilizar cualquier nombre para sus variables intermedias. Sólo asegúrese de que la variable almacena su resultado final y que tiene el mismo nombre que utilizó al declararla, y que contiene un valor adecuado.

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.

If your algorithm generates raster layers, the way they are saved will depend on whether or not you have used the `##dontuserasterpackage` option. If you have used it, layers are saved using the `writeGDAL()` method. If not, the `writeRaster()` method from the `raster` package will be used.

Si ha utilizado la opción `##passfilenames`, las salidas se generan utilizando el paquete `raster` (mediante `writeRaster()`), incluso cuando no se utiliza para las entradas.

Si el algoritmo no genera ninguna capa, sino más bien en su lugar regresa un texto en la consola, tiene que indicar lo que desea que la consola mostrará una vez finalizada la ejecución. Para ello, basta con iniciar la línea de comandos que producen los resultados que desea imprimir con el signo `>` ('mayor'). La salida de todas las otras líneas no se mostrará. Por ejemplo, aquí está el archivo de descripción de un algoritmo que realiza una prueba normalmente en un determinado campo (columna) de los atributos de una capa vectorial:

```
##layer=vector
##field=field layer
##nortest=group
library(nortest)
>lillie.test(layer[[field]])
```

La salida de la última línea se imprime, pero la salida de la primera no (y tampoco están las salida de otras líneas de comando agregadas automáticamente por QGIS).

Si su algoritmo crea algún tipo de gráficos (utilizando el método `plot()`), añada la siguiente línea:

```
##showplots
```

Esto provocará que QGIS redireccione todas las salidas de gráficas R a un archivo temporal, que se abrirá una vez que terminé la ejecución de R.

Tanto los resultados gráficos como de consola, se mostrará en el gesto de resultados de procesamiento.

For more information, please check the script files provided with Processing. Most of them are rather simple and will greatly help you understand how to create your own scripts.

Nota: `rgdal` and `raster` 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 by typing, `library(ggplot2)`. If the package is not already installed on your machine, Processing will download and install it. In this way the package will be also available in R Standalone. **Be aware** that if the package has to be downloaded, the first time you run the script it might take a long time.

18.14.6 GRASS

Configurar GRASS no es muy diferente de la configuración de SAGA. En primer lugar, la ruta de la carpeta GRASS debe ser definido, pero solo si se ejecuta en Windows. Adicionalmente, un interprete de comandos (usualmente `msys.exe`, que se puede encontrar en la mayoría de distribuciones GRASS para Windows) tiene que ser definido y establecer la ruta también.

Por defecto, el marco de procesamiento intenta configurar el conector de GRASS para utilizar la distribución GRASS que se incluye junto con QGIS. Esto debería funcionar sin problemas en la mayoría de los sistemas, pero si tiene problemas, puede que tenga que configurar el conector GRASS manualmente. Además, si usted desea utilizar una instalación diferente de GRASS, puede cambiar esta configuración y seleccionar la carpeta donde está instalada la otra versión. GRASS 6.4 es necesaria para que los algoritmos funcione correctamente.

Si se utiliza Linux, hay que asegurarse de que GRASS está correctamente instalado y que se puede ejecutar sin problemas desde una consola.

Los algoritmos de GRASS utilizan una región para cálculos. Esta región se puede definir manualmente utilizando valores similares a los encontrados en la configuración de SAGA, o automáticamente tomara la extensión mínima que cubre todas las capas de entrada utilizadas para ejecutar el algoritmo cada vez. Si el último enfoque es el comportamiento que prefiere, simplemente marque la opción *Utilizar la región de cobertura mínima* en los parámetros de configuración de GRASS.

18.14.7 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.



18.14.8 Caja de Herramientas de Orfeo

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.

Entonces, configurar la ruta al directorio donde las aplicaciones de línea de comandos y las librerías de OTB se encuentran instaladas:

-  Normalmente, el directorio de aplicaciones de *OTB* apunta a `'/usr/lib/otb/applications'` y el directorio con los programas de línea de comandos de *OTB* es `'/usr/bin'`.
-  If you use any of the installers that include OTB, such as OSGeo4W, there is no need for further configuration. Processing will detect the path automatically and will not show the corresponding configuration entries. Otherwise, fill the *OTB applications folder* and *OTB command line tools folder* parameters with the to the corresponding values for your installation.

18.14.9 TauDEM

TauDEM (Terrain Analysis Using Digital Elevation Models) is a tools for the extraction and analysis of hydrological information from Digital Elevation Models (DEM). TauDEM can be used from QGIS if you have it installed in your system and configured QGIS properly, so it can find all necessary files.

There are two versions of TauDEM tools: singlefile (TauDEM 5.0.6 or 5.1.2) and multifile (TauDEM 5.2.0). The difference between these versions in the supported inputs/outputs. Single files version accepts only single raster file and write single file as output. Multifile version accepts a directory with rasters and writes directory with rasters as output. Such directory should contain rasters that will be treated as a single DEM grid.

TauDEM Processing provider supports both single- and multifile versions of TauDEM and even allows to use them simultaneously.

Nota: While TauDEM Processing provider supports TauDEM 5.0.6, 5.1.2 and 5.2.0 we recommend to use 5.1.2 and/or 5.2.0 as this versions have some new tools available, like Gage Watershed and TWI.

Instalando TauDEM bajo Windows

Please visit the [TauDEM homepage](#) and download desired version of the precompiled binaries for your platform (32-bit or 64-bit), usually this is "Command Line Executables". Also you need to download [Microsoft HPC Pack 2012 MS-MPI](#). First install Microsoft HPC Pack 2012 MS-MPI by runing `mpi_x64.Msi` for 64-bit platforms and `mpi_x86.Msi` for 32-bit platforms.

Nota: Si quiere usar TauDEM 5.0.6

Instalando TauDEM bajo Linux

Unfortunately there are no packages for most Linux distributions, so you should compile TauDEM by yourself. As TauDEM uses MPI it is necessary to install first any MPI implementation e.g MPICH or OpenMPI. Use your favorite package manager to install MPICH or OpenMPI.

Download TauDEM 5.2.0 source code package from [GitHub repository](#) and extract archive contents. Open terminal and cd into `src` directory inside extracted folder. Create build directory and cd into it

```
mkdir build
cd build
```

Configure your build (change install prefix if necessary) and compile

```
CXX=mpicxx cmake -DCMAKE_INSTALL_PREFIX=/usr/local ..
make
```

When compilation finished install TauDEM tools by running

```
sudo make install
```

Nota: Executable files will be installed into `bin` subdirectory inside prefix you specified at the configure stage. For example if you specified prefix `/opt/taudem5.2` than binaries will be installed into `/opt/taudem5.2/bin`.

To use singlefile version — download source package [here](#) and perform above mentioned steps to compile and install it.

Old TauDEM 5.0.6 also [available](#). But before compiling this version it is necessary to edit some source files.

Abrir el archivo `linearpart.h`, y después de la línea

```
#include "mpi.h"
```

añadir una nueva línea con

```
#include <stdint.h>
```

y obtendrá

```
#include "mpi.h"  
#include <stdint.h>
```

Guardar los cambios y cerrar el archivo. Ahora abrir `tiffIO.h`, buscar la línea `#include "stdint.h"` y sustituir las comillas (" ") con `<>`, para obtener

```
#include <stdint.h>
```

Save the changes and close the file.

Now configure, compile and install TauDEM 5.0.6 using same commands as described above.

Configurar proveedor TauDEM

Once TauDEM is installed, start QGIS, open the Processing options dialog from *Processing* → *Options...* and configure the TauDEM algorithm provider. In the *Providers* group find *TauDEM (hydrologic analysis)* block, and expand it. Here you will see all settings related to TauDEM.

First, ensure that algorithms are enabled, and activate provider if necessary.

Next step is to configure MPI. The *MPICH/OpenMPI bin directory* setting used to define location of the `mpiexec` program. In most Linux distributions you can safely leave this empty, as `mpiexec` available in your `PATH`.

The *Number of MPI parallel processes to use* is a second setting related to MPI. It defines number of processes that will be used to execute TauDEM commands. If you don't know which value to use, it is better to leave this value unchanged.

Now we need to configure the path to the folder(s) where TauDEM command-line tools are installed. As we already mention TauDEM provider supports both single- and multifile TauDEM, so there are two settings for TauDEM folders:

- *TauDEM command line tools folder* used to set location of the singlefile tools
- *TauDEM multifile command line tools folder* used to set location of the multifile tools

If you have both TauDEM versions installed in different directories it is possible to specify both options.

The last step is to define which TauDEM version to use:

- with *Enable multifile TauDEM tools* option checked you will use multifile TauDEM tools from directory, specified in the *TauDEM multifile command line tools folder*. Multifile tools have same name as singlefile with "(multifile)" suffix added
- with *Enable single TauDEM tools* option checked you will use singlefile TauDEM tools from directory, specified in the *TauDEM command line tools folder*.

It is possible to enable both tools simultaneously. In this case you will have two instances of each tool in toolbox and can use them in your analysis.

Nota: Be careful with developing Processing models using TauDEM!

As single- and multifile versions have different inputs, model created with singlefile algorithms will not work if only multifile algorithms are available. If you plan to share your model please specify which TauDEM version should be used or, better, provide two versions of your model: for single- and multifile TauDEM.

18.15 La línea de órdenes de QGIS

El procesamiento incluye una herramienta practica que le permite ejecutar algoritmos sin tener que utilizar la caja de herramientas, pero tan solo escribir el nombre del algoritmo que se desee ejecutar.

Esta herramienta es conocida como *Línea de órdenes QGIS*, y esto es solo una sencilla caja de texto con autocompletado donde se escribe el nombre del comando que se desee ejecutar.

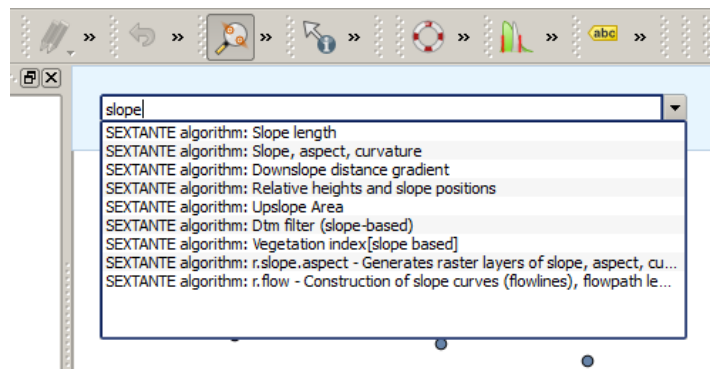


Figure 18.32: La línea de órdenes de QGIS

La línea de órdenes se inicia del menú *Procesamiento* o, mas practico, al presionar Shift + Ctrl + M (puede cambiar ese atajo de teclado en la configuración de QGIS si prefiere definir uno diferente). Para cerrarlo sólo presione ESC. Además de ejecutar algoritmos de procesamiento, la línea de órdenes da acceso a la mayoría de las funcionalidades en QGIS, lo que significa que le da una forma práctica y eficaz de ejecutar tareas QGIS y le permite controlar QGIS con un uso reducido de botones y menús.

Además, la línea de órdenes es configurable, así que puede agregar sus comandos personalizados y ellos tienen sólo unas pocas teclas de distancia, por lo que es una herramienta de gran alcance para ayudarle a ser más productivo en su trabajo diario con QGIS.

18.15.1 Comandos disponibles

Los comandos disponibles en la línea de órdenes caen en la siguiente categoría:

- Algoritmos de procesamiento. Estos se muestran como Algoritmo de procesamiento: <nombre del algoritmo>.
- Los elementos del menú. Estos se muestran como Menu item: <Texto de entrada del menú>. Todos los elementos de los menús disponibles desde la interfaz de QGIS están disponibles, incluso si se incluyen en un submenú.
- Funciones Python. Puede crear funciones cortas en Python que serán entonces incluidas en la lista de comandos disponibles. Ellos se muestran como Function: <nombre de la función>.

Para ejecutar cualquiera de los anteriores, inicie escribiendo y a continuación, seleccione el elemento de la lista de comandos disponibles que aparecen después de filtrar toda la lista de comandos con el texto que ha introducido.

En caso de llamar a una función de Python, puede seleccionar la entrada en la lista, que tiene el prefijo Function: (por ejemplo, Function: removeall), o simplemente escribir directamente el nombre de la función ('removeall en el ejemplo anterior). No hay necesidad de añadir espacios después del nombre de la función.

18.15.2 Crear funciones personalizadas

Las funciones personalizadas se añaden al introducir el código correspondiente de Python en el archivo `commands.py` que se encuentra en el directorio `.qgis2/processing/commander` en su carpeta de usuario. Es solo un archivo Python simple donde puede añadir las funciones que necesite.

El archivo es creado con unas pocas funciones de ejemplo la primera vez que se abre la línea de órdenes. Si no ha lanzado la línea de órdenes, puede crear el archivo usted mismo. Para editar el archivo de comandos, utilice su editor de texto favorito. También puede utilizar un editor incorporado llamando al comando `edit` desde la línea de órdenes. Se abrirá el editor con el archivo de comandos, y se podrá editar directamente y luego guardar los cambios.

Por ejemplo, puede añadir la siguiente función, la cual borre todas las capa:

```
from qgis.gui import *

def removeall():
    mapreg = QgsMapLayerRegistry.instance()
    mapreg.removeAllMapLayers()
```

Una vez que se haya añadido la función, estará disponible en la línea de órdenes, y puede invocarlo escribiendo `removeall`. No hay necesidad de hacer algo más aparte de escribir la función en sí.

Las funciones pueden recibir parámetros. Añadir `*args` a la definición de su función para recibir argumentos. Cuando llame a la función desde la línea de órdenes, los parámetros tienen que ser pasados separados por espacios.

Aquí está un ejemplo de una función que carga una capa y toma un parámetro con el nombre del archivo de la capa cargada.

```
import processing

def load(*args):
    processing.load(args[0])
```

Si desea cargar la capa en `/home/myuser/points.shp`, escriba en la caja de texto de la línea de órdenes:

```
``load /home/myuser/points.shp``
```


Diseñadores de impresión

Con el diseñador de impresión se pueden crear buenos mapas y atlas que se pueden imprimir o guardar como archivo PDF, una imagen o un archivo SVG. Esta es una manera potente para compartir información geográfica producida con QGIS que se puede incluir en reportes o publicado.





19.1 Perspectiva general del Diseñador de impresión

El diseño de impresión ofrece crecientes capacidades de diseño e impresión. Se le permite añadir elementos a la vista del QGIS como, etiquetas de texto, imágenes, leyendas, barras de escala, formas básicas, flechas, tablas de atributos y marcos HTML. Puede cambiar el tamaño, grupo, alineación y posición y rotación de cada elemento y ajustar las propiedades para crear su diseño. El diseño se puede imprimir o exportar a formatos de imagen, PostScript, PDF o SVG (la exportación a SVG no funciona correctamente con algunas versiones recientes Qt4, debe intentarlo y comprobar de forma individual en el sistema). Puede guardar el diseño como una plantilla y cargarla de nuevo en otra sesión. Por último, la generación de varios mapas basados en una plantilla se puede hacer a través del generador de atlas.


19.1.1 Ejemplo de sesión

Before you start to work with the Print Composer, you need to load some raster or 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.

To demonstrate how to create a map please follow the next instructions.


1. On the left side, 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 click 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. Now, you can print or export your print composition to image formats, PDF or to SVG with the export tools in Composer menu.

8. Por último, puede guardar su diseño de impresión con el botón  Guardar proyecto.

Puede añadir múltiples elementos al diseño de impresión. También es posible tener más de una vista de mapa o leyenda o barra de escala en el lienzo, en una o varias páginas. Cada elemento tiene sus propias propiedades y, en caso del mapa, su extensión. Si quiere borrar algún elemento del lienzo, puede hacerlo con Eliminar o la tecla Retroceso.

19.1.2 El Administrador de diseñadores

The Composer Manager is the main window to manage print composers in the project. It helps you add new print composer, duplicate an existing one, rename or delete it. To open the composer manager dialog, click on the  Composer Manager button in the toolbar or choose *Composer* → *Composer Manager*. It can also be reached from the main window of QGIS with *Project* → *Composer Manager*.

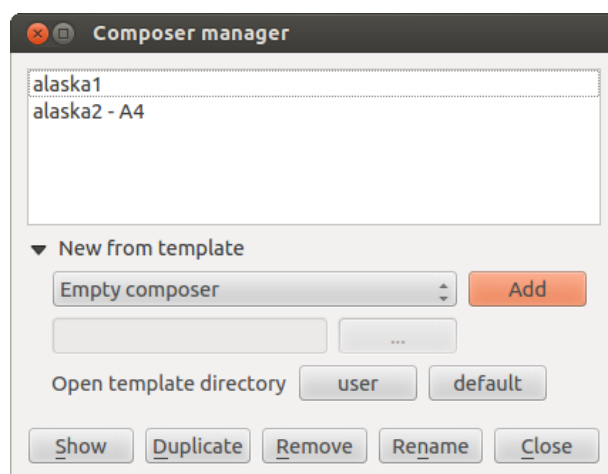


Figure 19.1: EL Administrador de diseñadores

The composer manager lists in its upper part all the available print composers in the project. The bottom part shows tools that help to:

- show the selected composer(s): you can open multiple print composers in one-click
- duplicate the selected composer (available only if one print composer is selected): it creates a new composer using the selected composer as template. You'll be prompted to choose a new title for the new composer
- rename the composer (also available only if one print composer is selected): You'll be prompted to choose a new title for the composer. Note that you can also rename the composer by double-clicking on its title in the upper part
- remove the composer: the selected print composer(s) will be deleted from the project.

With the Composer Manager, it's also possible to create new print composers as an empty composer or from a saved template. By default, QGIS will look for templates in user directory (`~/.qgis2/composer_templates`) or application's one (`ApplicationFolder/composer_templates`). QGIS will retrieve all the available templates and propose them in the combobox. The selected template will be used to create a new composer when clicking *Add* button. You can also save composer templates in another folder. Choosing *specific* in the template list offers the ability to select such template and use it to create a new print composer.

19.1.3 Menus, tools and panels of the print composer

Al abrir el Diseñador de impresión le proporciona un lienzo en blanco que representa la superficie del papel al usar la opción de impresión. Inicialmente se encuentra botones del lado izquierdo del lienzo para añadir elementos al mapa del diseño; el lienzo del mapa actual de QGIS, etiquetas de texto, imágenes, leyendas, barras de escala, formas básicas, flechas, tablas de atributos y marcos HTML. En esta barra de herramientas también se encuentran los botones de barra de herramientas para navegar, acercar zum sobre un área y desplazar la vista y los botones de la barra de herramientas para seleccionar un elemento del diseñador del mapa y mover el contenido del elemento del mapa.

Figure_composer_overview shows la vista inicial del Diseño de impresión se añade antes que cualquier otro elemento.

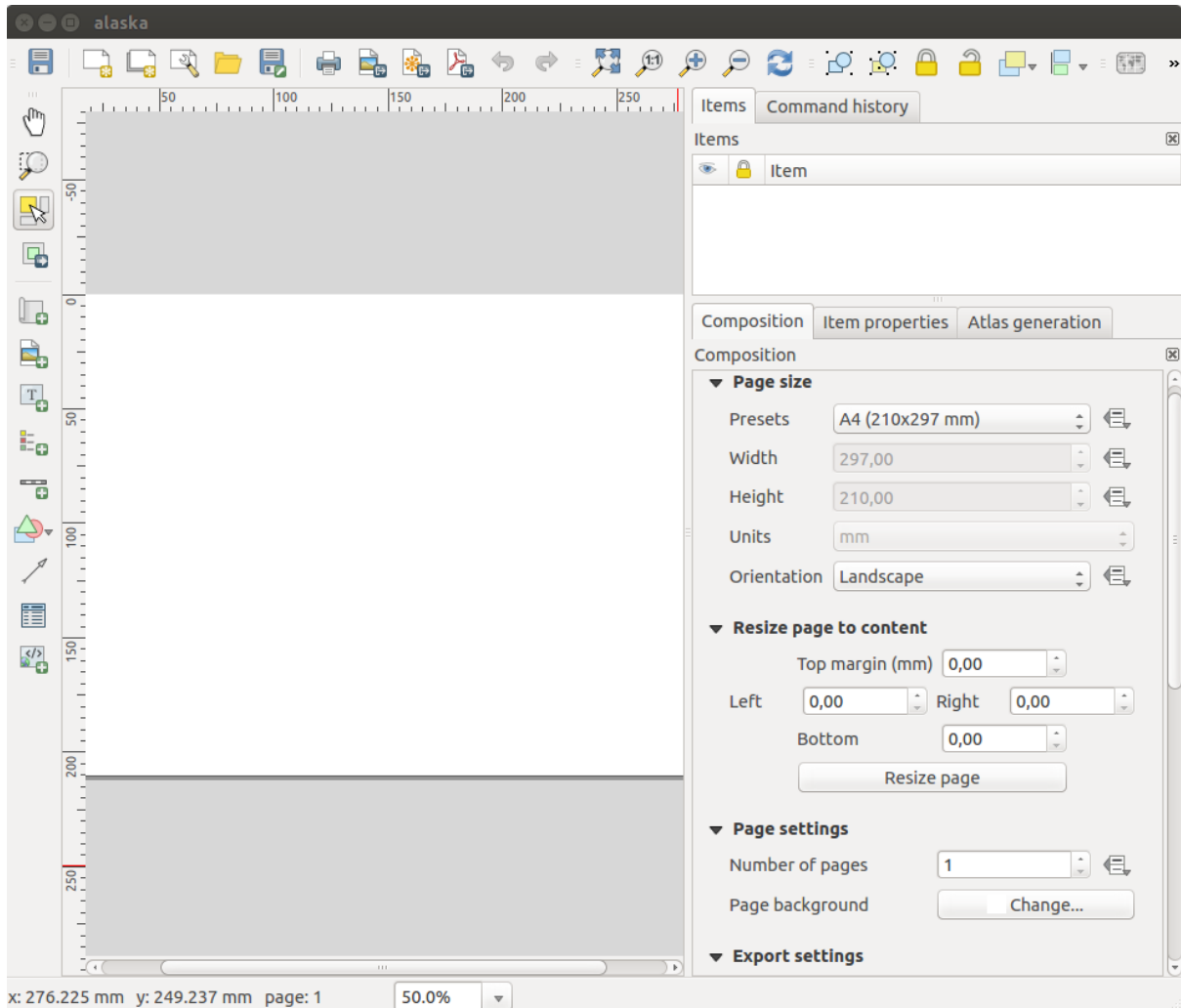



Figure 19.2: Diseñadores de impresión

Del lado derecho del lienzo encontrará dos paneles. El panel superior tiene las pestañas *Elementos* e *Historia de la orden* y el panel inferior tiene las pestañas *Diseño*, *Propiedades del elemento* y *Generación de atlas*.

- La pestaña *Elementos* proporciona una lista de todos los elementos del diseño añadidos al lienzo.
- La pestaña *Historia de la orden* muestra una historia de todos los cambios aplicados al diseño. Con hacer un clic, es posible deshacer y rehacer pasos de ida y de vuelta a un cierto estatus
- La pestaña *Diseño* le permite establecer el tamaño del papel, orientación, fondo de la página, número de páginas y calidad de impresión para el archivo de salida en dpi. Además, también se puede activar la casilla *Imprimir como ráster*. Esto significa que todos los elementos serán convertidos a ráster antes de im-

primirse o guardarse como PostScript o PDF. En esta pestaña, también puede personalizar la configuración de la cuadrícula o guías inteligentes.

- 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.
- La pestaña *Generación de atlas* le permite habilitar la generación de un atlas del diseño actual y da acceso a sus parámetros.

In the bottom part of the Print Composer window, you can find a status bar with mouse position, current page number, a combo box to set the zoom level, the number of selected items if applicable and, in the case of atlas generation, the number of features.

In the upper part of the Print composer window, you can find menus and other toolbars. All Print Composer tools are available in menus and as icons in a toolbar. See a list of tools in [table_composer_1](#).

The toolbars and the tabs can be switched off and on using the right mouse button over any toolbar or through *View* → *Toolbars* or *View* → *Panels*.




Herramientas

| Icono | Propósito | Icono | Propósito |
|--------------------------|---|-------|--|
| | Guardar Proyecto | | Nuevo diseñador de impresión |
| | Duplicar diseñador de impresión | | Composer Manager |
| | Cargar de plantilla | | Guardar como plantilla |
| | Imprimir o exportar como PostScript | | Exportar a un formato imagen |
| | Exportar composición de impresión como SVG | | Exportar a PDF |
| | Revertir último cambio | | Restaurar el último cambio |
| | Acercamiento a toda la extensión | | Acercamiento a 100% |
| | Acercamiento | | Alejamiento |
| | Actualizar Vista | | Acercamiento a región específica |
| | Desplazar | | Mover contenido dentro de un elemento |
| | Seleccionar/Mover elemento en diseño de impresión | | Añadir imagen al diseño de impresión |
| | Adicionar nuevo mapa desde tela de mapa QGIS | | Añadir nueva leyenda a diseño de impresión |
| | Añadir etiqueta al diseño de impresión | | Añadir figura básica al diseño de impresión |
| leti- quetal | Añadir barra de escala a diseño de impresión | | Adicionar flecha a diseño de impresión |
| | Añadir flecha a diseño de impresión | | Adicionar un marco HTML |
| | Adicionar un marco HTML | | Agrupar elementos |
| | Agrupar elementos | | Desagrupar elementos del diseño de impresión |
| | Bloquear Elementos Seleccionados | | Desbloquear todos los elementos |
| lblo- queadol | Bloquear Elementos Seleccionados | | Bajar elementos seleccionados |
| | Elevar elementos seleccionados | | Mover elementos seleccionados arriba |
| | Mover elementos seleccionados arriba | | Mover elementos seleccionados abajo |
| | Alinear elementos seleccionados a la izquierda | | Alinear elementos seleccionados a la derecha |
| | Align selected items center | | Align selected items center vertical |
| | Alinear elementos seleccionados hacia arriba | | Align selected items bottom |
| | Vista previa del Atlas | | First Feature |
| | Previous Feature | | Next Feature |
| | Último objeto espacial | | Imprimir Atlas |
| | Exportar Atlas como imagen | | Configuración de atlas |





Table Composer 1: Print Composer Tools

Menú Diseñador

With the *Composer* → *Save Project* action, you can save the project file directly from the print composer window. The *Composer* menu also provides actions to:

- Create a new and blank print composer with  New Composer...
-  Duplicate Composer... : Create a new print composer by duplicating the current one
- Open the  Composer Manager...
- *Print Composers...* : Open an existing print composer

Once the layout is designed, with  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 its item again in another session.

In the *Composer* menu, there are also powerful ways to share geographical information produced with QGIS that can be included in reports or published. These tools are  Export as Image...,  Export as PDF...,  Export as SVG... and  Print...

Menú Configuración

De *Configuración* → *Opciones del Diseñador* se pueden establecer algunas opciones o plantilla que se utilizarán por defecto durante su trabajo.

- *Predeterminados de la Composición* le permite especificar la fuente predeterminada a utilizar.
- With *Grid appearance*, you can set the grid style and its color. There are three types of grid: **Dots**, **Solid** lines and **Crosses**.
- *La cuadrícula y las guías predeterminadas* define el espaciamiento, compensar y la tolerancia de la cuadrícula.

Menú Editar

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. Using the *Edit* → *Paste in Place* action or pressing `Ctrl+Shift+V` will paste the items into the current page, at the same position they were in their initial page. It ensures to copy/paste items at the same place, from page to page.




Nota: Los elementos HTML no se pueden copiar de esta forma. Como una solución, utilice el botón **[Añadir marco]** en la pestaña *Propiedades del elemento*.

Menú Vista

Herramientas de Navegación


To navigate in the canvas layout, the Print Composer provides some general tools:


-  Acercar zum
-  Zoom Out

-  Zoom Full
-  Zum al 100%
-  Refresh view (if you find the view in an inconsistent state)
- *Show Grid* behind items.
- *Snap Grid* to snap items on the grid.
- *Show Guides* to help user to align items. These are red line that you can click in the rule (above or at the left side of the layout) and drag and drop to the desired location.
- *Snap Guides*: allows user to snap items to the guides,
- *Smart Guides*: uses other composer items as guides to dynamically snap to as user moves or reshapes an item.
- *Clear Guides* to remove all current guides.
- *Show Bounding box* around the items.
- *Show Rules* around the layout.
- *Show Pages* or set up pages to transparent. Often composer is used to create non-print layouts, e.g. for inclusion in presentations or other documents, and it's desirable to export the composition using a totally transparent background. It's sometimes referred to as "infinite canvas" in other editing packages.
- *Toggle Full Screen* makes the composer window to full screen.
- *Hide Panels* hides/shows the right panel
- *Panels* lists all panels available to hide/show them.
- *Toolbars* same as above for toolbars.

Puede también cambiar el nivel de zum con la rueda del ratón o en la lista desplegable de la barra de estado. Si necesita cambiar a modo de panorama mientras se trabaja en el área del diseñador, puede mantenerlo con la Barra espaciadora o la rueda del ratón. Con Ctrl+Barra espaciadora, puede cambiar temporalmente al modo de zum, y con Ctrl+Shift+Barra espaciadora, para el modo alejar.

Ocultar y Mostrar Paneles

To maximise the space available to interact with a composition you can use *View* →  *Hide panels* or press F10.

Nota: It's also possible to switch to a full screen mode to have more space to interact by pressing F11 or using *View* →  *Toggle full screen*.

Composition Tab

Tamaño y configuración de página

In the *Composition* tab, you can define the global settings of the current composition.

You can choose one of the *Presets* formats for your paper sheet, or enter your custom *width*, *height* and *units*. You can also choose the page *Orientation* to use.

Composition can 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 also custom the *Page Background* with the color or the symbol you want.

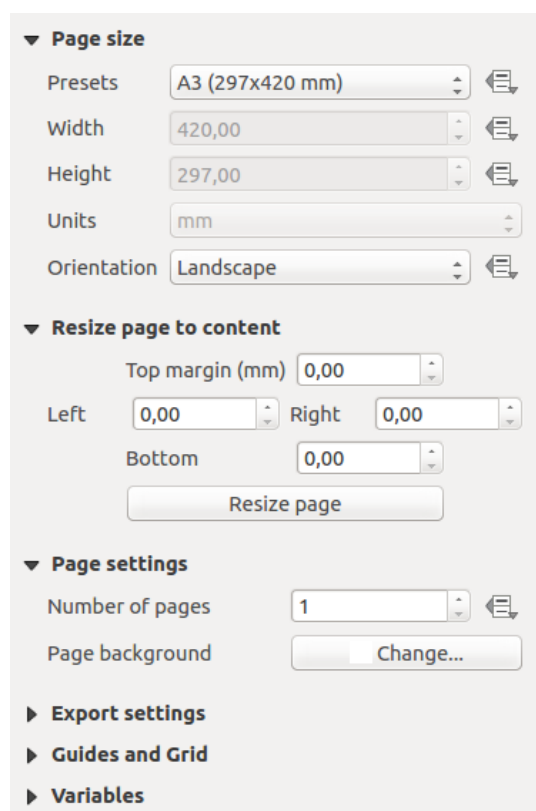


Figure 19.3: Composition settings in the Print Composer

The Page size options apply to all the pages in the composition. However, you can modify the values using the data defined override options (see *Botones de anulación de datos definidos*).

A custom page size can also be set, using the *Resize page* tool. This creates an unique page composition, resizes the page to fit the current contents of the composition (with optional margins).

Configuración de exportación

You can define a resolution to use for all exported maps in *Export resolution*. This setting can however be overridden each time you are exporting a map. When checked, *print as raster* means all elements will be rasterized before printing or saving as PostScript or PDF.

While exporting to an image file format, you can choose to generate a world file by checking *World file on* and select a map item. The world file is created beside the exported map, has same name and contains information to easily georeference it.

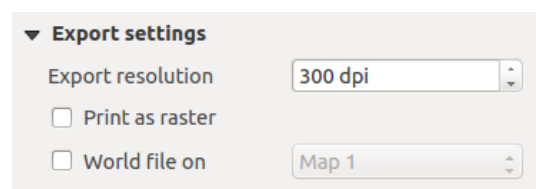


Figure 19.4: Export Settings in the Print Composer

Cuadrícula y guías

You can put some reference marks on your composition paper sheet to help you place some items. These marks can be:

- simple lines (called **Guides**) put at the position you want. To do that, ensure that *Show Rulers* and *Show Guides* in *View* menu are checked. Then, click and drag from within the ruler to the paper sheet. A vertical or horizontal line is added to the paper and you can set its position following the coordinates displayed at the left bottom of the composer dialog.
- or regular **Grid**.

Whether grids or guides should be shown is set in *View* menu. There, you can also decide if they might be used to snap composer items. The *Grid and guides* section lets you customize grid settings like *Grid spacing*, *Grid offset* and *Snap tolerance* to your need. The tolerance is the maximum distance below which an item is snapped to a grid or a guide.

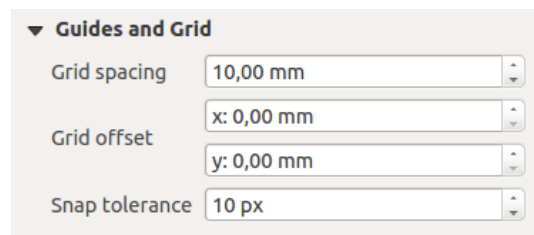




Figure 19.5: Snapping to grids in the Print Composer

In the *Options* → *Composer* menu in QGIS main canvas, you can also set the spacing, offset and snap tolerance of the grid as much as its style and color. These options are applied by default to any new print composer.

Command History Tab: Revert and Restore actions

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

This can also be done by mouse click within the *Command history* tab (see [figure_composer_1](#)). The History tab lists the last actions done within the composer. Just select the point you want to revert to and once you do new action all the actions done after the selected one will be removed.

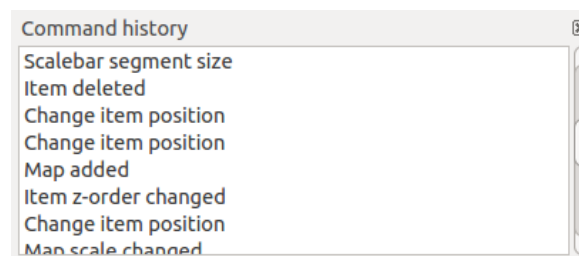




Figure 19.6: Command history in the Print Composer


Items Tab

The *Items* tab offers some options to manage selection and visibility of items. All the items added to the print composer canvas are shown in a list and selecting an item makes the corresponding row selected in the list as well

as selecting a row does select the corresponding item in the print composer canvas. This is thus a handy way to select an item placed behind another one. Note that a selected row is shown as bold.

For any selected item, you can :


-  set it visible or not,
-  lock or unlock its position,
- order its Z position. You can move up and down each item in the list with a click and drag. The upper item in the list will be brought to the foreground in the print composer canvas. By default, a newly created item is placed in the foreground.
- change the name by double-clicking the text.

Once you have found the correct position for an item, you can lock it by ticking the box in  column. 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.



19.2 Elementos de diseño

19.2.1 Opciones comunes en los elementos del diseñador

Los elementos del diseñador tienen un conjunto de propiedades comunes que se encontrará en la parte inferior de la pestaña *Propiedades del elemento*: Posición y tamaño, Rotación, Marco, Fondo, ID del elemento y Representación (Ver [figure_composer_common_1](#)).

- The *Position and size* dialog lets you define the size and position of the frame which contains the item. You can also choose which *Reference point* will be set at the **X** and **Y** coordinates previously defined.
- The *Rotation* sets the rotation of the element (in degrees).
- The  *Frame* shows or hides the frame around the item. Click on the [Color] and [Thickness] buttons to adjust those properties.
- Use the *Background color* menu for setting a background color. Click on the [Color...] button to display a dialog where you can pick a color or choose from a custom setting. Transparency can be adjusted through altering the alpha field settings.
- Use the *Item ID* to create a relationship to other Print Composer items. This is used with QGIS server and other potential web clients. You can set an ID on an item (for example, a map or 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 the items and IDs which are available in a layout.
- *Rendering* mode helps you set whether and how the item can be displayed.

Nota:

- 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 [Botones de anulación de datos definidos](#)).
-

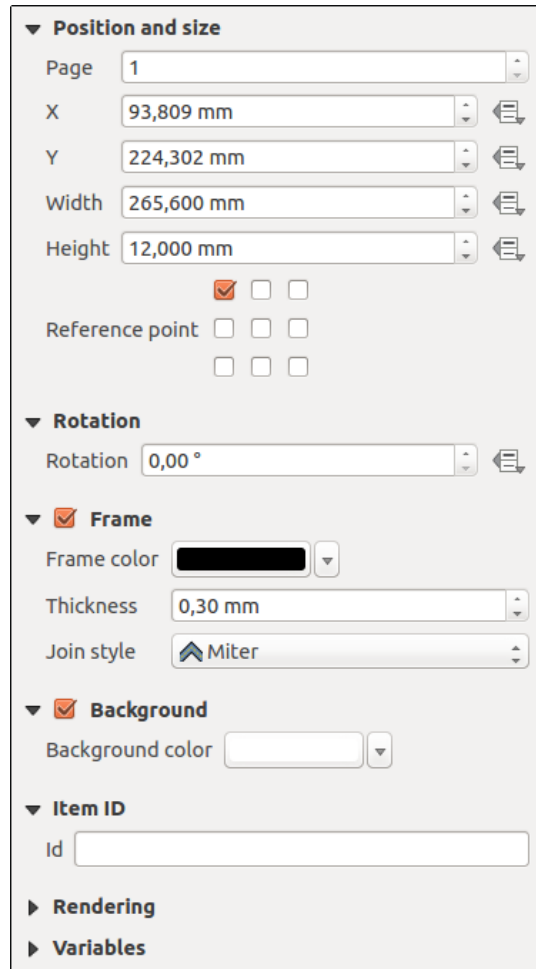


Figure 19.7: Diálogo de propiedades de elementos comunes

Modo de representación

Ahora QGIS permite representación avanzada para elementos del Diseñador al igual que capas vectoriales y rásters.

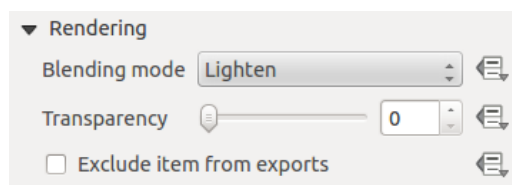




Figure 19.8: Modo de representación


- *Blending mode*: With this tool you can achieve effects which would otherwise only be achieved using graphic rendering software. The pixels of your overlaying and underlaying items can be mixed according to the mode set (see *Modos de Mezcla* for description of each effect).
- *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 invisible in all exports. After activating this checkbox, the item will not be included in export to PDF, print etc..

Tamaño y posición

Each item inside the Composer can be moved and 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* button on the keyboard while moving the mouse. If you need 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 the grid snapping or smart guides. Guides are set by clicking and dragging within the ruler area. To move a guide, click on the ruler, level with the guide and drag it to a new position. To delete a guide move it off the canvas. If you need to disable the snap on the fly, 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 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.

Los elementos bloqueados pueden ser desbloqueados seleccionando el objeto en la pestaña de *Elementos* y desmarcando la casilla o se pueden utilizar los iconos en la barra de herramientas.

Para cancelar la selección de un elemento, basta con hacer clic en él sosteniendo el botón *Shift*.

Dentro del menú *Editar*, se puede encontrar acciones para seleccionar todos los elementos, para borrar todas las selecciones o para invertir la selección actual.

Alineación

Raising or lowering the visual hierarchy 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. 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.

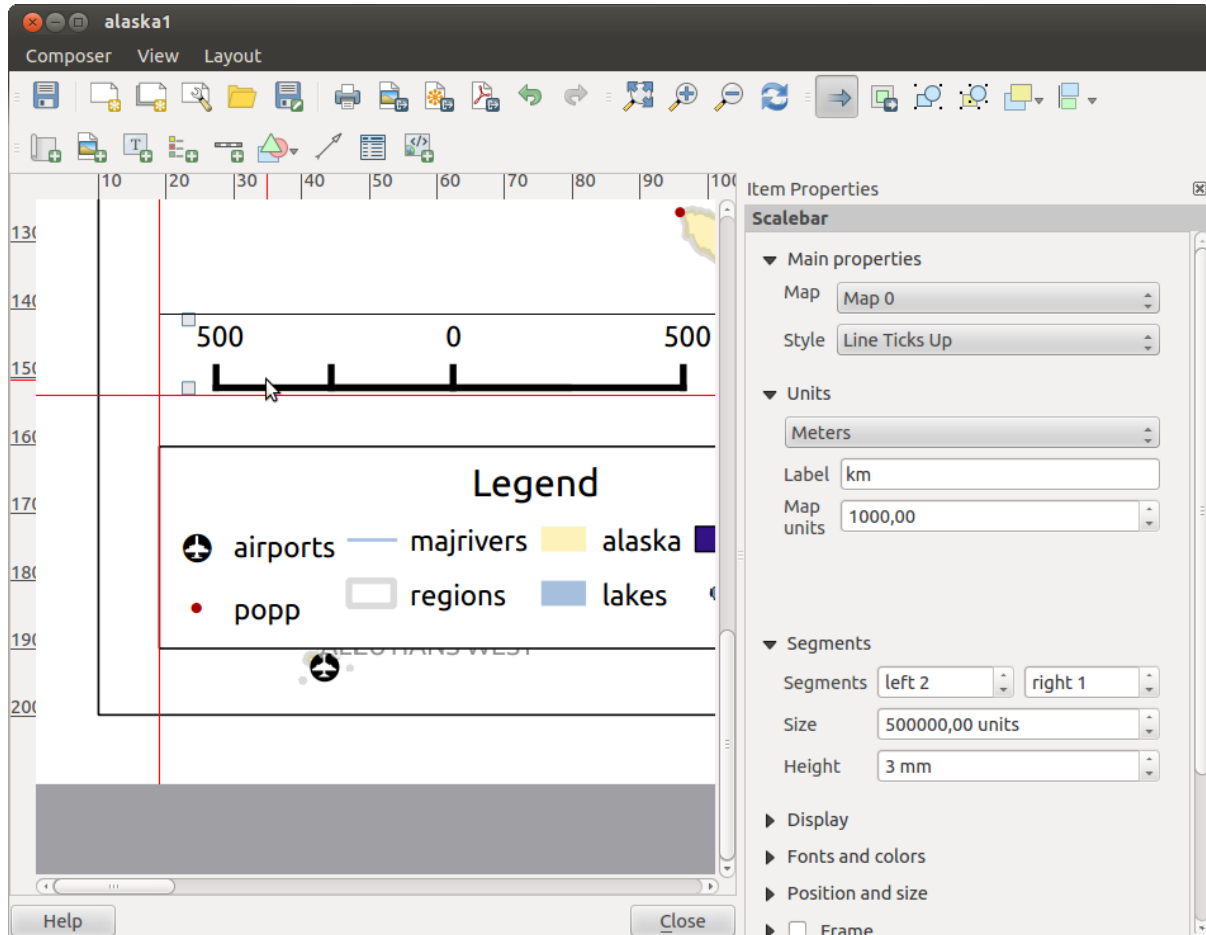




Figure 19.9: Líneas auxiliares de alineación en el diseño de impresión

There are several alignment options available within the  Align selected items pull-down menu (see [figure_composer_common_3](#)). To use an alignment function, you first select the elements then click on the matching alignment icon. All selected elements will then be aligned to their common bounding box. When moving items on the Composer canvas, alignment helper lines appear when borders, centers or corners are aligned.




19.2.2 El elemento del mapa


Haga clic en el botón de la barra de herramientas  Añadir nuevo mapa en la barra de herramientas del Diseñador de impresión para agregar una vista del mapa de QGIS. Ahora, arrastre un rectángulo sobre el lienzo del Diseñador con el botón izquierdo del ratón para añadir el mapa. Para mostrar el mapa actual, se puede elegir entre tres modos diferentes en el mapa, la pestaña *Propiedades del elemento*:

- **Rectángulo** es la configuración predeterminada. Solo muestra una caja vacía con un mensaje 'El mapa será impreso aquí'.
- **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 item by clicking on the  Select/Move item button, selecting the element, and dragging one of the blue handles in the corner of the map. This button also helps to move the map to another place. Select the item and while holding the left mouse button, move to the new place and release the 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. 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.

Main properties

The *Main properties* dialog of the map *Item Properties* tab provides the following functionalities (see [figure_composer_map_1](#)):

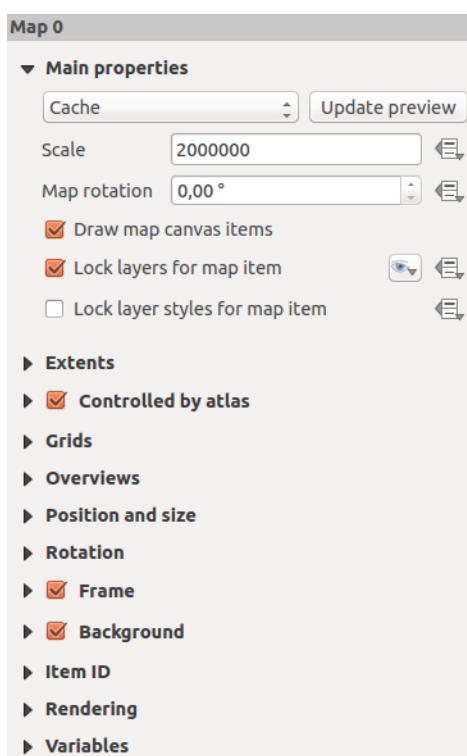






Figure 19.10: Map Item properties Tab

- 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.
- El campo *Escala* establece una escala manual
- El campo *Rotación* le permite rotar el contenido del elemento del mapa hacia las manecillas del reloj en grados. La rotación de la vista del mapa puede ser imitado aquí. Tenga en cuenta que un marco

de coordenadas correcta sólo se puede añadir con el valor predeterminado 0 y que una vez que defina una *Rotación* en ese momento no se puede cambiar.

- *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 the  button. See *Panel de Capas* to find out how to create presets views.

Locked layers in the map can also be *data-defined*, using the  icon beside the option. When used, this overrides the selection set in the drop-down list. You need to pass a list of layers separated by | character. The following example locks the map item to use only layers `layer 1` and `layer 2`:

```
concat ('layer 1', '|', 'layer 2')
```

Extensión

The *Extents* dialog of the map item tab provides the following functionalities (see [figure_composer_map_2](#)):

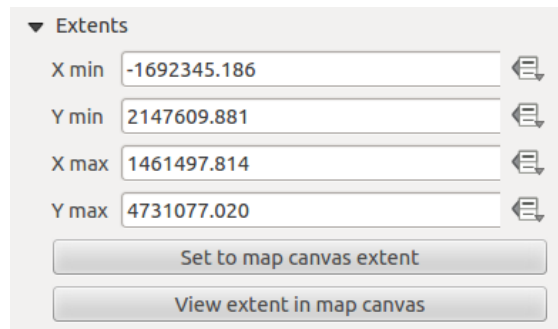


Figure 19.11: Diálogo Extensión de Mapa

- 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.

Si se cambia la vista en la vista del mapa QGIS al cambiar al cambiar las propiedades vectoriales o ráster, se puede actualizar la vista del Diseñador de impresión seleccionando el elemento mapa en el Diseñador y al hacer clic en el botón ****[Actualizar vista preliminar]**** en la pestaña del mapa *Propiedades del elemento* (ver [figure_composer_map_1](#)).

Cuadrículas

El diálogo *Cuadrículas* del mapa de la pestaña *Propiedades del elemento* provee la posibilidad de añadir varias cuadrículas a un elemento mapa.

- Con los botón de más y menos se puede añadir o eliminar una rejilla seleccionada

- Con el botón de arriba y abajo se puede mover una rejilla en la lista y establecer la prioridad del dibujo. Al hacer doble clic sobre la rejilla seleccionada se le puede dar otro nombre.

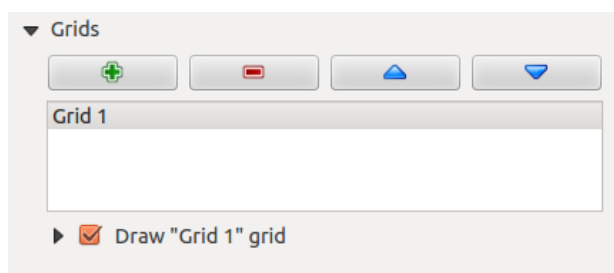


Figure 19.12: Diálogo de cuadrículas del mapa

Después de añadir una rejilla, se puede activar la casilla de verificación *Show grid* para superponer una rejilla al elemento de mapa. Expande esta opción para obtener un montón de opciones de configuración, ver [Figure_composer_map_4](#).

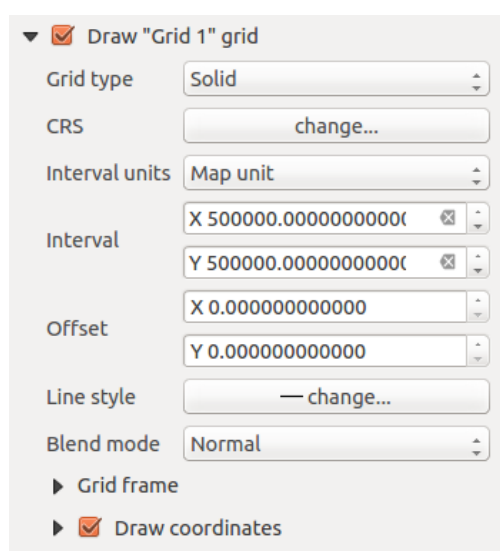


Figure 19.13: Draw Grid Dialog

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 and its rendering mode can be chosen. See [Modo de representación](#). 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.

- Hay diferentes opciones para estilos del marco que sostiene el mapa. Las siguientes opciones están disponibles: Sin marco, Zebra, ticks interiores, ticks exteriores, Stick interior y exterior, línea de borde.
- Con el ajuste ‘Mostrar latitud solo’ y ‘Mostrar longitud solo’ en la sección de divisiones tiene la posibilidad de evitar una mezcla de coordenadas latitud/y y longitud/x mostrados a un lado cuando trabaja con mapas rotados o cuadrículas reprojectadas.
- Advanced rendering mode is also available for grids.
- La casilla de verificación *Dibujar coordenadas* le permite añadir coordenadas al marco del mapa. Se puede elegir el formato numérico de anotación, el rango de opciones de decimal a grados, minutos y segundos, con o sin subfijo y alineados o no. Se puede elegir que anotación mostrar. Las opciones son: Mostrar todo, Mostrar latitud solo, Mostrar longitud solo o Deshabilitado. Esto es útil cuando el mapa esta rotado. La anotación se puede dibujar dentro o fuera del marco del mapa. La dirección de la anotación se puede

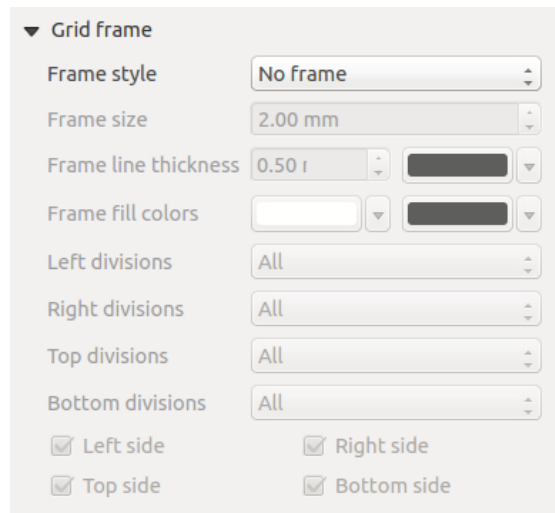


Figure 19.14: Diálogo de marco de cuadrícula

definir como horizontal y vertical, ascendente vertical o descendente vertical. Finalmente, se puede definir el tipo de letra de la anotación, el color de la letra, la distancia del marco del mapa y la precisión de las coordenadas trazadas.

Vistas generales

El diálogo *Vistas generales* de la pestaña de *Propiedades del elemento* del mapa proporciona las siguientes funcionalidades:

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 and the map you want to use as the overview map, just like a normal map.

Then expand *Overviews* option 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.

- Con el botón más y menos se puede añadir o borrar una vista general.
- Con el botón de arriba y abajo puede mover una vista general en la lista y definir la prioridad de dibujado.

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.
- 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.
- La *Invertir vista general* crea una máscara al rededor de las extensiones cuando activa: las extensiones del mapa referenciado se muestran claramente, mientras que todo lo demás es mezclado con el color del marco.
- El *Centrar en vista general* pone la extensión del marco de la vista general al centro de la vista general del mapa. Sólo se puede activar un elemento de vista general para centrar, cuando ha añadido varias vistas generales.

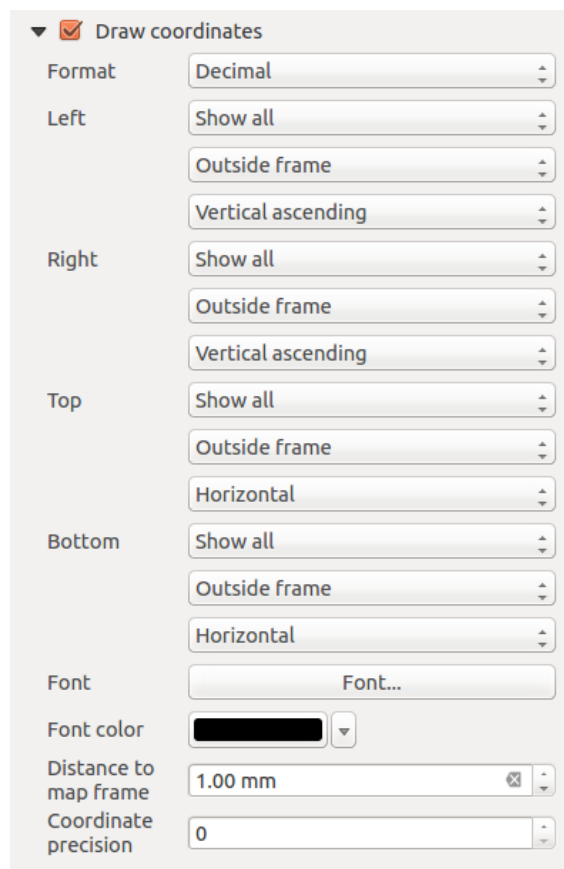


Figure 19.15: Diálogo Coordenadas para dibujo de rejilla

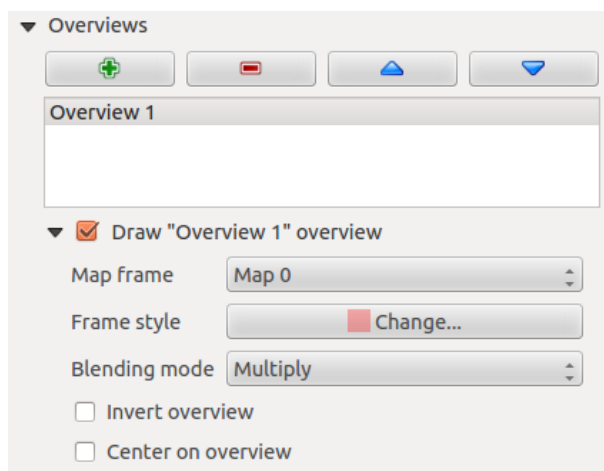


Figure 19.16: Diálogo de vista general del mapa

19.2.3 El elemento etiqueta

Para añadir una etiqueta, haga clic en el icono **lmActionLabel** Añadir etiqueta, ubique el elemento con el botón izquierdo del ratón en la vista de diseñador de impresión y posicione y personalice su apariencia en la etiqueta de la pestaña *Propiedades del elemento*.

La pestaña de *Propiedades del elemento* de un elemento etiqueta proporciona la siguiente funcionalidad al elemento (vea [Figure_composer_label](#)):

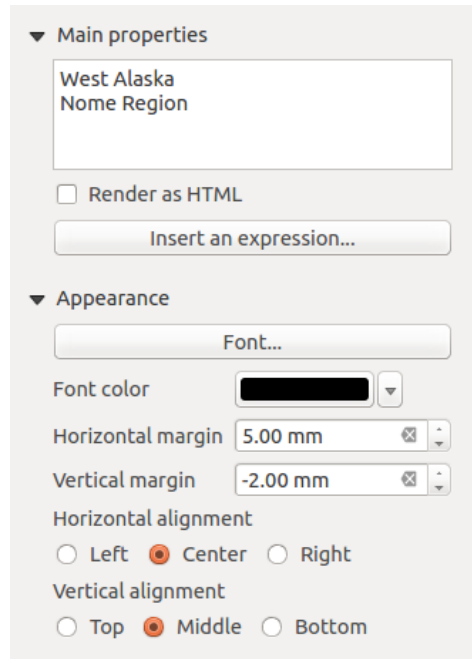


Figure 19.17: Pestaña de propiedades de elemento de etiqueta 

Propiedades principales

- El diálogo de las propiedades principales es donde el texto (HTML o no) o la expresión necesita llenar la etiqueta añadida a la vista del diseñador.
- Las etiquetas pueden ser interpretadas como código HTML: check *Representar como HTML*. Ahora puede insertar una URL, una imagen seleccionable que enlaza a una página web o algo más complejo.
- Se puede insertar una expresión. Haga clic [**Insertar una expresión**] para abrir un nuevo diálogo. Construir una expresión al hacer clic en las funciones disponibles en el lado izquierdo del panel. Dos categorías especiales pueden ser útiles, asociadas particularmente con la funcionalidad atlas: las funciones geométricas y funciones de registros. En el fondo, una vista preliminar de la expresión se muestra.

Apariencia

- Definir *Tipo de letra* al hacer clic en el botón [**Tipo de letra...**] o seleccionando un *Color de letras* un color utilizando la herramienta de seleccion de color.
- Se puede especificar diferentes márgenes horizontal y vertical en mm. Este es el margen del borde del diseñador. La etiqueta puede ser posicionada fuera de los límites de la etiqueta por ejemplo alinear el elemento etiqueta con otros elementos. En este caso tiene que utilizar valores negativos para el margen.
- Utilizar la *Alineación* es otra forma para posicionar su etiqueta. Tenga en cuenta que cuando por ejemplo utilice la *Alineación horizontal* en la posición *Centro* la característica *Margen horizontal* es desactivado.

19.2.4 El elemento leyenda

Para añadir una leyenda, haga clic en el icono **lmActionAddLegend** Añadir leyenda nueva, colocar el elemento con el botón izquierdo del ratón en el lienzo del Diseñador de Impresión y posicionar y personalizar la apariencia en la pestaña *Propiedades del elemento* de la leyenda.

Las *Propiedades del elemento* de la pestaña del elemento leyenda proporciona las siguientes funcionalidades (ver [figure_composer_legend_1](#)):

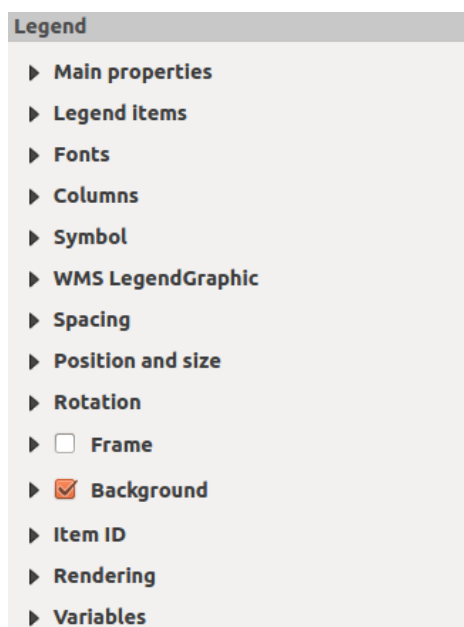


Figure 19.18: Pestaña de propiedades del elemento leyenda

Propiedades principales

El diálogo *Propiedades principales* de la pestaña de leyenda *Item Properties* proporciona las siguientes funcionalidades (ver [figure_composer_legend_2](#)):

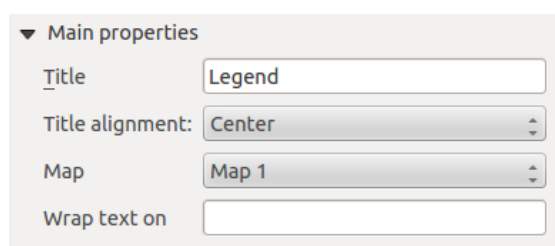


Figure 19.19: Diálogo de Propiedades de la leyenda principal

En propiedades principales se puede:

- Cambiar el título de la leyenda.
- Establecer la alineación del título a la Izquierda, Centro o Derecha
- Puede elegir que elemento *Mapa* de la leyenda actual se referirá a la lista de selección.
- Se puede envolver el texto del título de la leyenda sobre un carácter determinado.

Elementos de la leyenda

El diálogo *Elementos de la leyenda* de la pestaña de leyenda *Propiedades de la leyenda* proporciona las siguientes funcionalidades (ver [figure_composer_legend_3](#)):

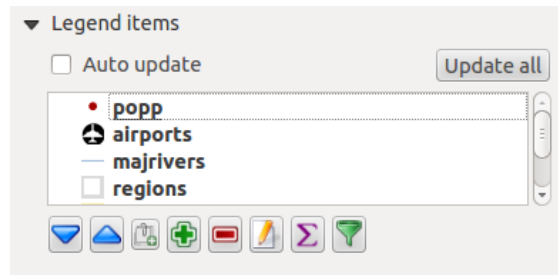


Figure 19.20: Diálogo de elementos de la leyenda

- La leyenda se actualizará automáticamente si *Auto actualizar* es activado. Cuando *Auto actualizar* es desactivado este le dará más control sobre los elementos de la leyenda. Los iconos debajo de los elementos de la leyenda se activarán.
- La ventana de los elementos de la leyenda lista todos los elementos y le permite cambiar el orden, capas de grupos, eliminar y restaurar elementos en la lista, editar nombres de capas y añadir un filtro.
 - El orden de los elementos se puede cambiar utilizando los botones [**Arriba**] y [**Abajo**] con la funcionalidad de ‘arrastrar y soltar’. El orden no se puede cambiar para las gráficas de leyenda WMS.
 - Utilice el botón [**Añadir grupo**] para añadir un grupo a la leyenda.
 - Utilice los botones [**más**] y [**menos**] para añadir o eliminar capas.
 - El botón [**Editar**] se utiliza para editar la capa-, nombre de grupo o título, primero se necesita seleccionar el elemento leyenda.
 - El botón [**Sigma**] añade un característica de recuento para cada capa vectorial.
 - Utilizar el botón [**filtrar**] para filtrar la leyenda por el contenido del mapa, sólo los elementos de la leyenda visibles en el mapa se enlistarán en la leyenda.

Después de cambiar la simbología en la ventana principal de QGIS se puede hacer clic en [**Actualizar todo**] para adaptar los cambios en el elemento leyenda del Diseñador de Impresión.

Fuentes, Columnas, Símbolo

Los diálogos *Fuente*, *Columnas* and *Símbolos* de la pestaña *Item Properties* proporcionan las siguientes funcionalidades (ver [figura_composer_legend_4](#)):

- Se puede cambiar la fuente del título de la leyenda, grupo, subgrupo y elementos (capa) en la leyenda. Haga clic en un botón de categoría para abrir un diálogo **Seleccionar fuente**.
- Con el selector de color se dota a las etiquetas de **Color**, se dará el color seleccionado a todos los elementos de la leyenda.
- Los elementos de la leyenda pueden ser organizados en varias columnas. Establece el número de columnas en el campo *Count* .
 - *Anchura de columnas igual* controla cómo deberían ser ajustadas las columnas de la leyenda.
 - La opción *Dividir capas* permite a una capa categorizada o graduada de la leyenda repartirse en columnas.
- You can also change the width and height of the legend symbol, set a color and a thickness in case of raster layer symbol.

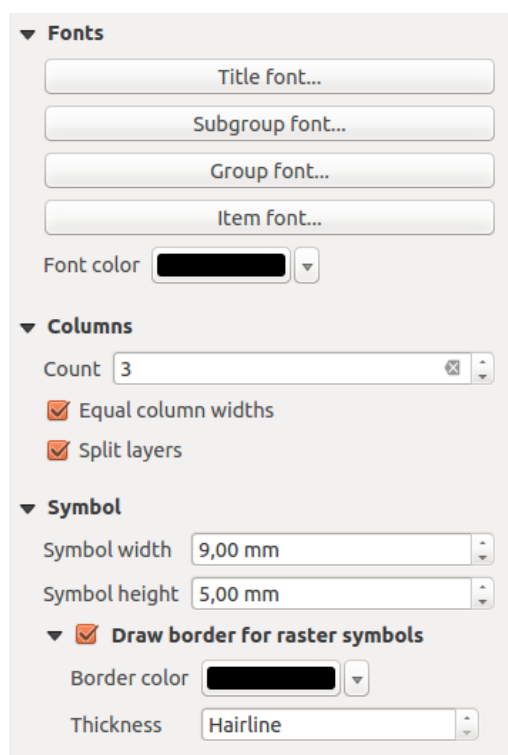


Figure 19.21: Diálogo de Fuentes de leyenda, Columnas y Símbolos

WMS LegendGraphic y espaciamento


Los diálogos *GráficoDeLeyenda WMS* y *Espaciado* de la leyenda en la pestaña *Propiedades del elemento* proporciona las siguientes funcionalidades (vea [figure_composer_legend_5](#)):

Cando se ha añadido una capa WMS y se inserta un elemento leyenda, una petición se enviará al servidor WMS para proveer una leyenda WMS. Esta leyenda sólo se mostrará si el servidor WMS proporciona la capacidad de GetLegendGraphic. El contenido de la leyenda WMS será proporcionado como una imagen ráster.

GráficoDeLeyenda WMS se utiliza para poder ajustar el *Anchura de la leyenda* y la *Altura de la leyenda* de la imagen ráster de la leyenda WMS.

El espaciado alrededor del título, grupo, subgrupo, símbolo, etiqueta de icono, espacio de caja o espacio de columna puede ser personalizado a través de este diálogo.

19.2.5 El elemento de barra de escala

Para añadir una barra de escala, haga clic en el icono  Añadir nueva barra de escala, coloque el elemento con el botón izquierdo del ratón en la vista del Diseñador y posicione y personalice la apariencia en la pestaña *Propiedades del elemento* de la barra de escala.

La pestaña *Propiedades del elemento* del elemento de una barra de escala proporciona las siguientes funcionalidades (vea [figure_composer_scalebar_1](#)):

Propiedades principales

The *Main properties* dialog of the scale bar *Item Properties* tab provides the following functionalities (see [figure_composer_scalebar_2](#)):

- First, choose the map the scale bar will be attached to.
- Then, choose the style of the scale bar. Six styles are available:

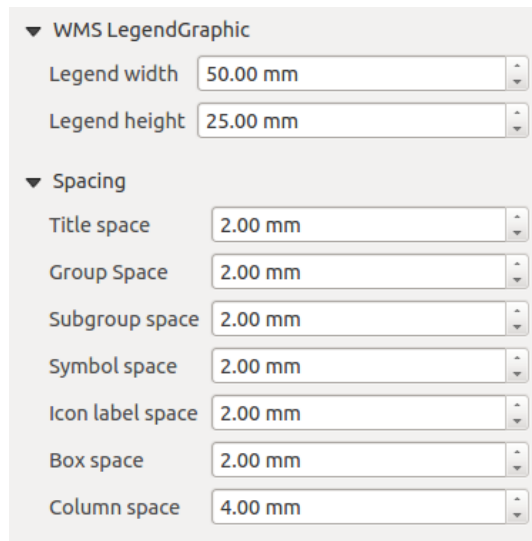


Figure 19.22: Diálogos WMS LegendGraphic y espaciamento

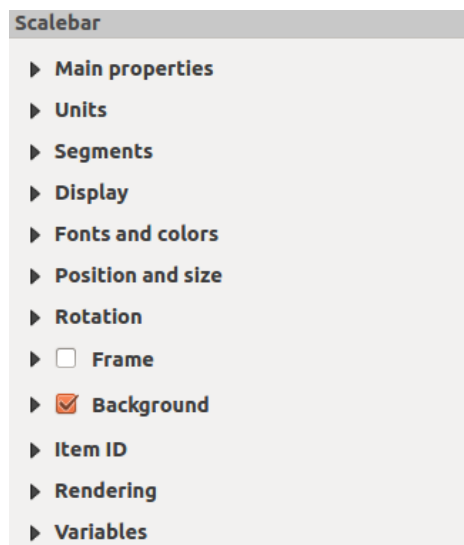



Figure 19.23: Pestaña de propiedades del elemento barra de escala 

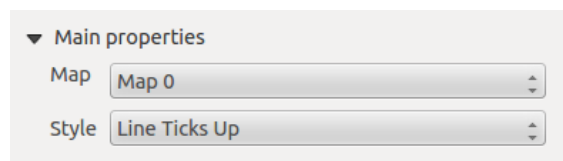



Figure 19.24: Scale Bar Main properties Dialog 

- **Single box** and **Double box** styles, which contain one or two lines of boxes alternating colors.
- **Middle**, **Up** or **Down** line ticks.
- **Númérico**, donde se imprime la relación de escala (por ejemplo, 1:50000).

Unidades y Segmentos

Los diálogos *Unidades* y *Segmentos* de la pestaña de barra de escala *Propiedades del elemento* proporcionan las siguientes funcionalidades (ver [figure_composer_scalebar_3](#)):

Figure 19.25: Unidades de la barra de escala y diálogo de segmentos 

In these two dialogs, you can set how the scale bar will be represented.

- Select the units you want to use with *Scalebar units*. There are four possible choices: **Map Units**, the default one and **Meters**, **Feet** or **Nautical Miles** which may force unit conversions.
- The *Label unit multiplier* specifies how many scalebar units per labeled unit. Eg, if your scalebar units are set to “meters”, a multiplier of 1000 will result in the scale bar labels in “kilometers”.
- The *Label for units* field defines the text used to describe the units of the scale bar, eg “m” or “km”. This should be matched to reflect the multiplier above.
- You can define how many *Segments* will be drawn on the left and on the right side of the scale bar.
- You can set how long each segment will be (*fixed width*), or limit the scale bar size in mm with *Fit segment width* option. In the latter case, each time the map scale changes, the scale bar is resized (and its label updated) to fit the range set.
- *Height* is used to define the height of the bar.

Mostrar

El diálogo *Visualizar* de la barra de escala de la pestaña *Propiedades del elemento* proporciona las siguientes funcionalidades (ver [figure_composer_scalebar_4](#)):

Se puede definir como la barra de escala se mostrará en un marco.

- *Margen de caja* : espacio entre texto y bordes del marco
- *Margen de etiquetas* : espacio entre texto y dibujo de la barra de escala
- *Line width* : line width of the scale bar drawing

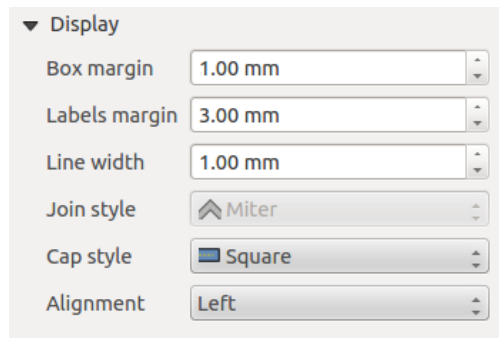


Figure 19.26: Mostrar barra de escala 

- *Estilo de unión* : Esquinas al final de barra de escala en estilo biselado, redondeado o cuadrado (sólo disponible para el estilo de barra de escala de Recuadro simple & Recuadro doble)
- *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)

Fuentes y colores

The *Fonts and colors* dialog of the scale bar *Item Properties* tab provide the following functionalities (see [figure_composer_scalebar_5](#)):

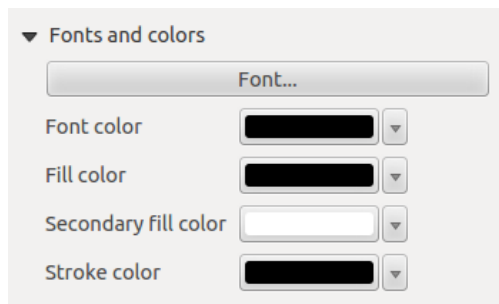



Figure 19.27: Scale Bar Fonts and colors Dialogs 

Se puede definir el tipo de letra y los colores utilizados para la barra de escala.

- Use the **[Font]** button to set the font of scale bar label
- *Color de letras*: establecer color de letras
- *Fill color*: set the first fill color
- *Color de relleno secundario*: establece el segundo color de relleno
- *Color de marca*: establece el color de las líneas de la barra de escala

Los colores sólo se utilizan para estilos de caja de escala Recuadro simple y Recuadro doble. Para seleccionar un color se puede utilizar la lista de opciones utilizando la flecha de la lista desplegable para abrir una opción de selección de color sencilla o la opción de selección de color más avanzada, que se inicia cuando se hace clic en el cuadro de color en el diálogo.

19.2.6 El elemento de Tabla de Atributos

It is possible to add parts of a vector attribute table to the Print Composer canvas: Click the  Add attribute table icon, click and drag with the left mouse button on the Print Composer canvas to place and size the item. You can better position and customize its appearance in the *Item Properties* tab.

Las *Propiedades del elemento* de la pestaña del elemento tabla de atributos proporciona las siguientes funcionalidades (vea [figure_composer_table_1](#)):

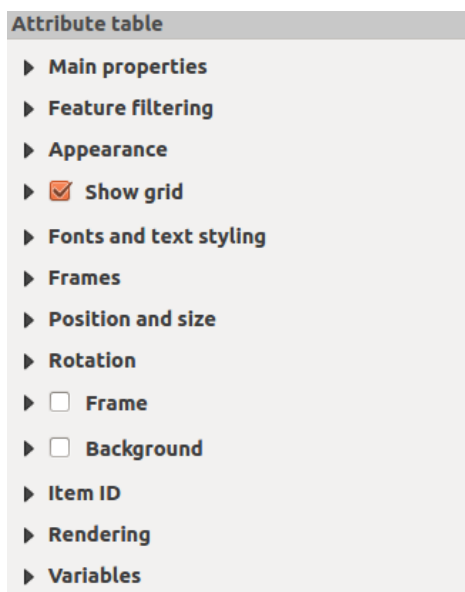



Figure 19.28: Pestaña de propiedades del elemento de Tabla de atributos 

Propiedades principales

The *Main properties* dialog of the attribute table provides the following functionalities (see [figure_composer_table_2](#)):

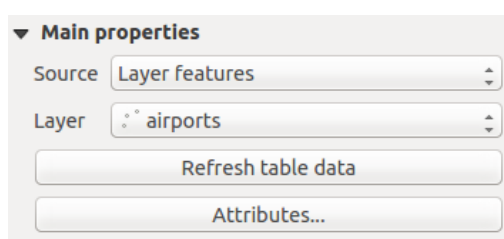




Figure 19.29: Attribute table Main properties Dialog 

- For *Source* you can normally select only 'Layer features'.
- With *Layer* you can choose from the vector layers loaded in the project.
- 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 names 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 the table

will show the children rows of the atlas coverage layer's current feature (for further information about the atlas generation, see *Generar un Atlas*).

- The button **[Refresh table data]** can be used to refresh the table when the actual contents of the table has changed.

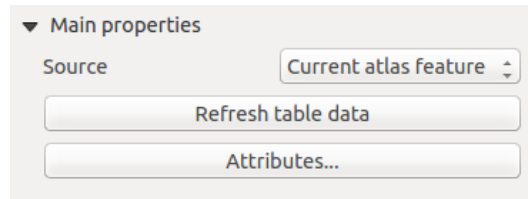



Figure 19.30: Las propiedades principales de la tabla de atributos para 'Objeto de atlas actual' 

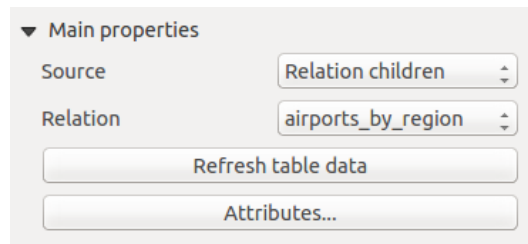



Figure 19.31: Propiedades principales de tabla de atributos para 'Hijo de relación' 

- 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. The upper part of the window shows the list of the attributes to display and the lower part helps to set the way the data is sorted.

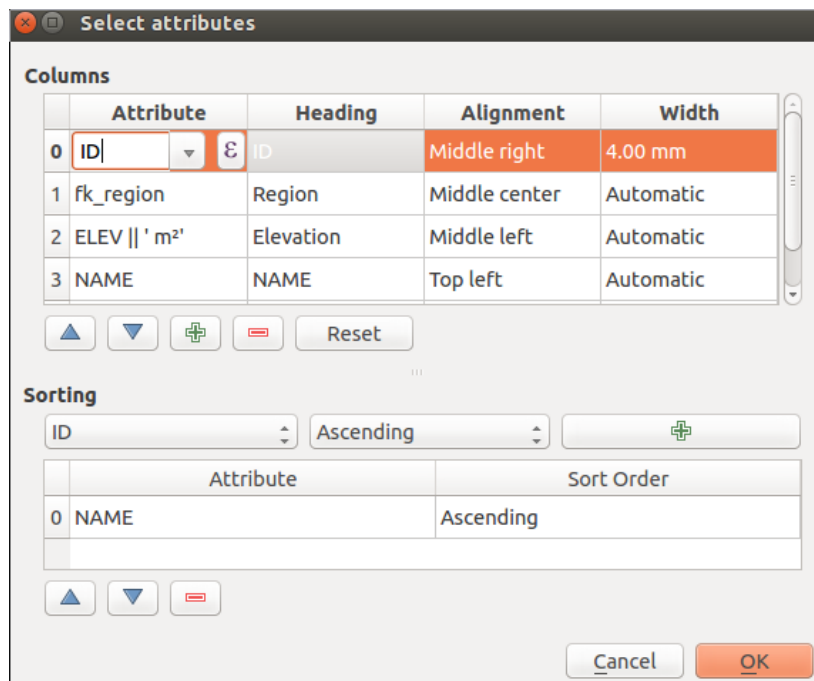



Figure 19.32: Seleccionar tabla de atributos Diálogo de atributos 

In the *Columns* section you can:

- Remove an attribute, just select an attribute row by clicking anywhere in the 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 (ϵ 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 cell in the Headings column and, to change the heading, just type in a new name.
- set a precise Alignment (mixing vertical and horizontal alignment options) for each column.
- Select a cell in the Width column and 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.
- El botón de **[Restablecer]** siempre puede ser utilizado para restaurar a la configuración de atributos original.

En la sección *Ordenar* se puede:

- Añadir un atributo para ordenar la tabla con. Seleccione un atributo y establezca el clasificación a 'Ascendente' o 'Descendente' y presione el botón más. Una nueva línea se añade a la lista de orden de clasificación.
- select a row in the list and use the up and down button to change the sort priority on attribute level. Selecting a cell in the Sort Order column helps you change the sorting order of the attribute field.
- Use el botón menos para eliminar un atributo de la lista de orden de clasificación.

Filtrado de objetos espaciales

The *Feature filtering* dialog of the attribute table provides the following functionalities (see [figure_composer_table_4](#)):

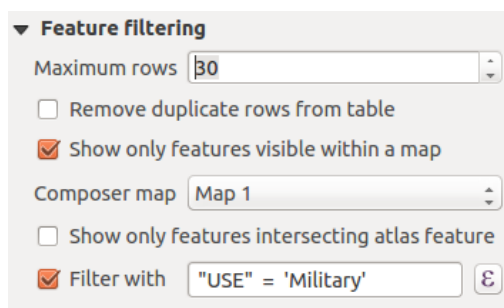


Figure 19.33: Diálogo de filtrado de objetos espaciales de la tabla de atributos 

Puede:

- Define the *Maximum rows* to be displayed.
- Activar *Eliminar filas duplicadas de la tabla* para mostrar sólo registros únicos.
- Activar *Mostrar sólo objetos espaciales visibles dentro de un mapa* y seleccione el correspondiente *Diseñador de mapa* para mostrar los atributos de los objetos espaciales sólo visibles en el mapa seleccionado.
- Activar *Mostrar solo objetos que intersectan con objeto de atlas* es sólo disponible cuando *Generar un atlas* es activado. Cuando lo active se mostrará una tabla sólo con los objetos espaciales mostrados en el mapa de esa página en particular del atlas.
- Activar *Filtrar con* y proporciona un filtro al escribir en la línea de entrada o insertar una expresión regular utilizando el botón de expresión ϵ dado. Unos pocos ejemplos de declaraciones de filtrado que puede utilizar cuando se han cargado la capa de aeropuertos a partir del conjunto de datos de la muestra:

- ELEV > 500
- NAME = 'ANIAK'
- NAME NOT LIKE 'AN%'
- regexp_match(attribute(\$currentfeature, 'USE') , '[i]')

La última expresión regular incluirá sólo los aeropuertos que tienen una letra 'i' en el campo de atributos 'USE'.

Apariencia

The *Appearance* dialog of the attribute table provides the following functionalities (see [figure_composer_table_5](#)):

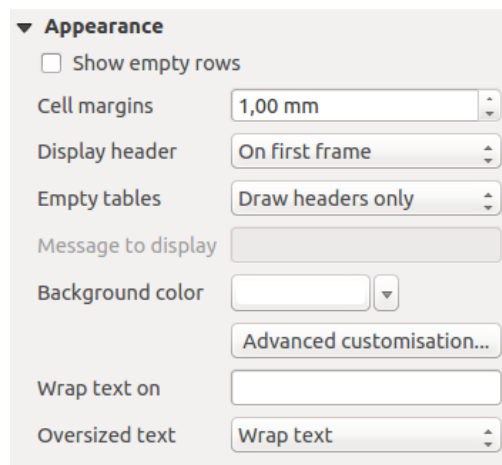



Figure 19.34: Diálogo de Apariencia de la tabla de atributos 

- Click *Show empty rows* to 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!
- 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.
 - **Dibujar cabeceras solamente**, sólo dibuja la cabecera excepto si se tiene elegido 'Sin encabezado' por *Mostrar encabezado*.
 - **Ocultar tabla entera**, sólo dibujará el fondo de la tabla. Se puede activar *No dibujar el fondo si el marco esta vacío* en *Marcos* para ocultar la tabla completamente.
 - **Mostrar mensaje establecido** dibujará el encabezado y añadirá un espaciado a la celda a todas las columnas y mostrará un mensaje como 'Sin resultados' que puede ser proveído en la opción *Mensaje a mostrar*
- La opción *Mensaje a mostrar* sólo se activa cuando se ha seleccionado **Mostrar mensaje establecido** para *Tabla Vacía*. El mensaje proporcionado se mostrará en la tabla en la primer fila, cuando el resultado es una tabla vacía.
- With *Background color* you can set the background color of the table. The *Advanced customization* option helps you define different background colors for each cell (see [figure_composer_table_6](#))

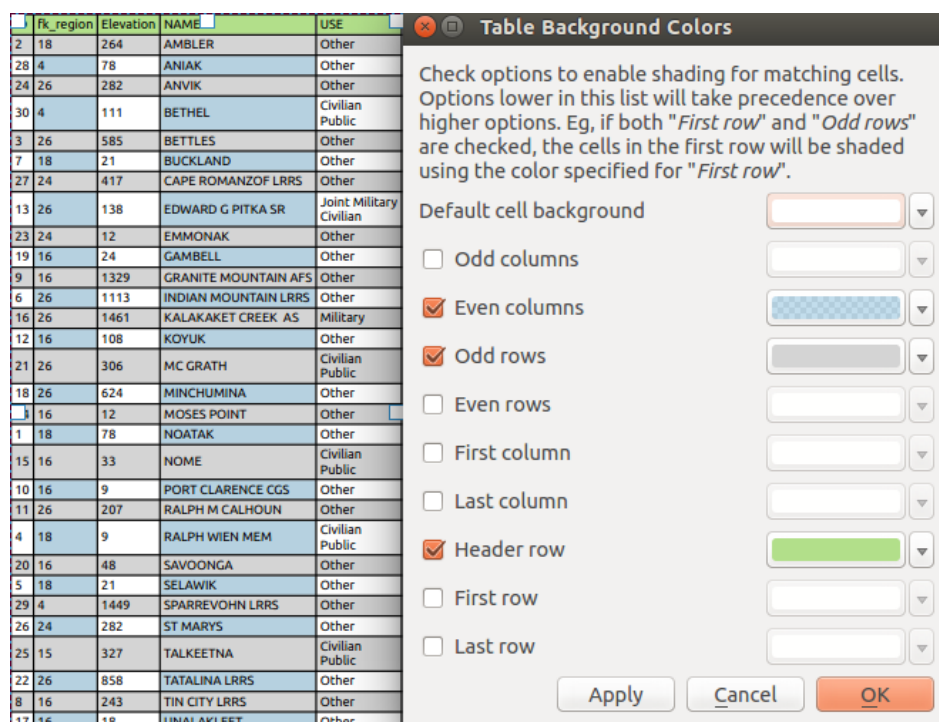


Figure 19.35: Attribute table Advanced Background Dialog

- With the *Wrap text on* option, you can define a character on which the cell content will be wrapped each time it is met
- With *Oversized text* you define the behaviour when the width set for a column is smaller than its content's length. It can be **Wrap text** or **Truncate text**.

Mostrar cuadrícula

The *Show grid* dialog of the attribute table provides the following functionalities (see figure_composer_table_7):

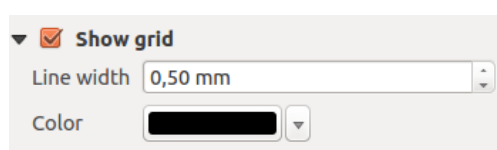


Figure 19.36: Attribute table Show grid Dialog

- Activate *Show grid* when you want to display the grid, the outlines of the table cells.
- Con *Ancho de línea* se puede establecer el espesor de las líneas utilizadas en la cuadrícula.
- El *Color* de la cuadrícula se puede establecer utilizando el diálogo de selección de color.

Fuentes de letras y estilo de texto

The *Fonts and text styling* dialog of the attribute table provides the following functionalities (see figure_composer_table_8):

- Se puede definir el *Tipo de letra* y *Color* para *Encabezado* y *Contenido de tabla*.

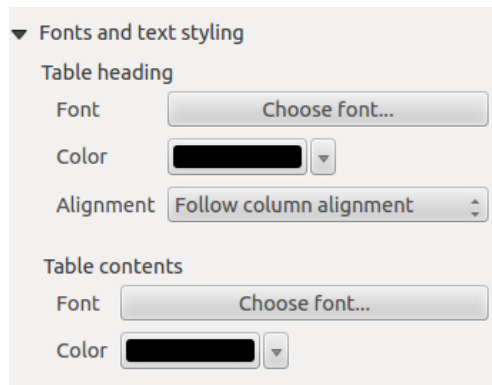



Figure 19.37: Diálogo Estilo de letras y texto de la tabla de atributos 

- For *Table heading* you can additionally set the *Alignment* to *Follow column alignment* or override this setting by choosing *Left*, *Center* or *Right*. The column alignment is set using the *Select Attributes* dialog (see [Figure_composer_table_3](#)).

Marcos

The *Frames* dialog of the attribute table provides the following functionalities (see [figure_composer_table_9](#)):

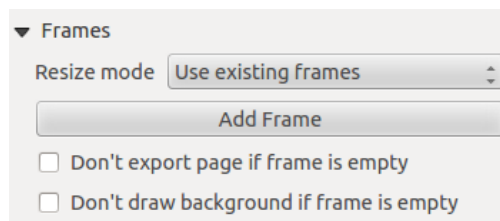




Figure 19.38: Attribute table Frames Dialog 

- 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.
 - *Extend 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.
 - *Repetir hasta finalizar* también creará tantos marcos como la opción *Extender a la página siguiente*, excepto que todos los marcos tendrán el mismo tamaño.
- Utilice el botón [**Añadir marco**] para añadir otro marco con el mismo tamaño como el marco seleccionado. El resultado de la tabla que no se ajusta en el primero continuará al siguiente cuando se utilice el modo de redimensionado *Utilizar marcos existentes*.
- Activar *No exportar página si el marco está vacío* impide que la página sea exportada cuando el marco de la tabla no tiene contenido. Esto significa que todos los demás elementos del diseñador, mapas, barras de escala, leyendas, etc., no serán visibles en el resultado.
- Activar *No dibujar fondo si el marco está vacío* impide que el fondo que se puede extraer cuando el marco de la tabla no tiene contenido.

19.2.7 El elemento imagen

Para añadir una imagen, haga clic en el icono  Añadir imagen, ubique el elemento con el botón izquierdo del ratón en la vista del Diseñador y posicione y personalice su apariencia en la imagen en la pestaña *Propiedades del elemento*.

The image *Item Properties* tab provides the following functionalities (see [figure_composer_image_1](#)):

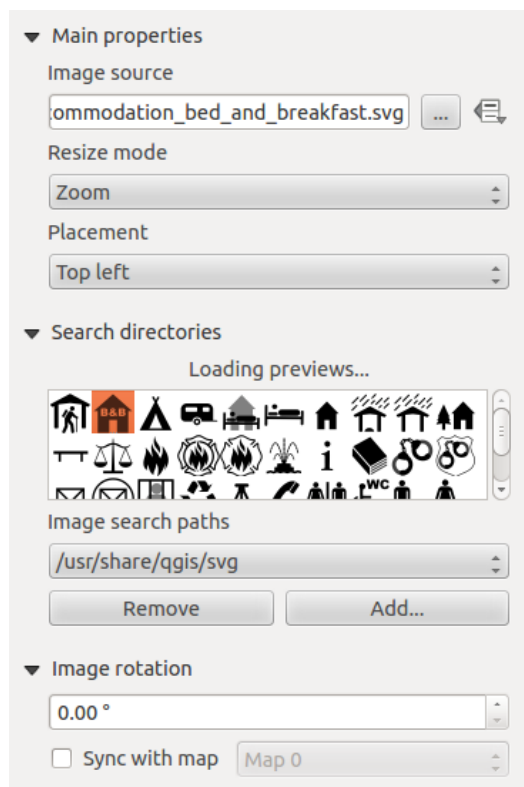




Figure 19.39: Image Item properties Tab

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:

- **Zum:** Amplia la imagen al marco mientras se mantiene la relación del aspecto de la imagen.
- **Estirar:** Estira la imagen para que quepa dentro del marco, ignorar la relación del aspecto.

- Cortar: Utilice este modo sólo para imágenes ráster, se establece el tamaño de la imagen al tamaño de la imagen original sin escalar y el marco suele cortar la imagen, así sólo la parte de la imagen dentro del marco es visible.
- El zum y el marco de redimensionado: Amplia la imagen para que se adapte al marco, entonces cambia el tamaño del marco para adaptarse a la imagen resultante.
- Resize frame to image size: Sets size of frame to match original size of image without scaling.

Modo de redimensionar seleccionado puede inhabilitar el elemento opciones ‘Ubicación’ y ‘Rotación de imagen’. La *Rotación de imagen* está activo para el modo de cambio de tamaño ‘Zum’ y ‘Cortar’.

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.

It is possible to change SVG fill/outline color and outline width when using parameterized SVG files such as those included with QGIS. If you add a SVG file you should add the following tags in order to add support for transparency:

- *fill-opacity="param(fill-opacity)"*
- *stroke-opacity="param(outline-opacity)"*

You can read this [blog post](#) to see an example.

Images can be rotated with the *Image rotation* field. Activating the *Sync with map* checkbox synchronizes the rotation of the image (i.e., a rotated north arrow) with the rotation applied to the selected map item.

También es posible seleccionar una flecha de norte directamente. Si primero se selecciona una imagen flecha de norte desde **Directorios de búsqueda** y entonces utiliza el botón de explorar del campo *Origen de la imagen*, ahora se puede seleccionar una de las flechas de norte desde la lista mostrada en [figure_composer_image_2](#).

Nota: Muchas de las flechas del norte no tienen una ‘N’ añadida, esto se hace a propósito para los idiomas que no utilizan una ‘N’ para Norte, para que pueda utilizar otra letra.

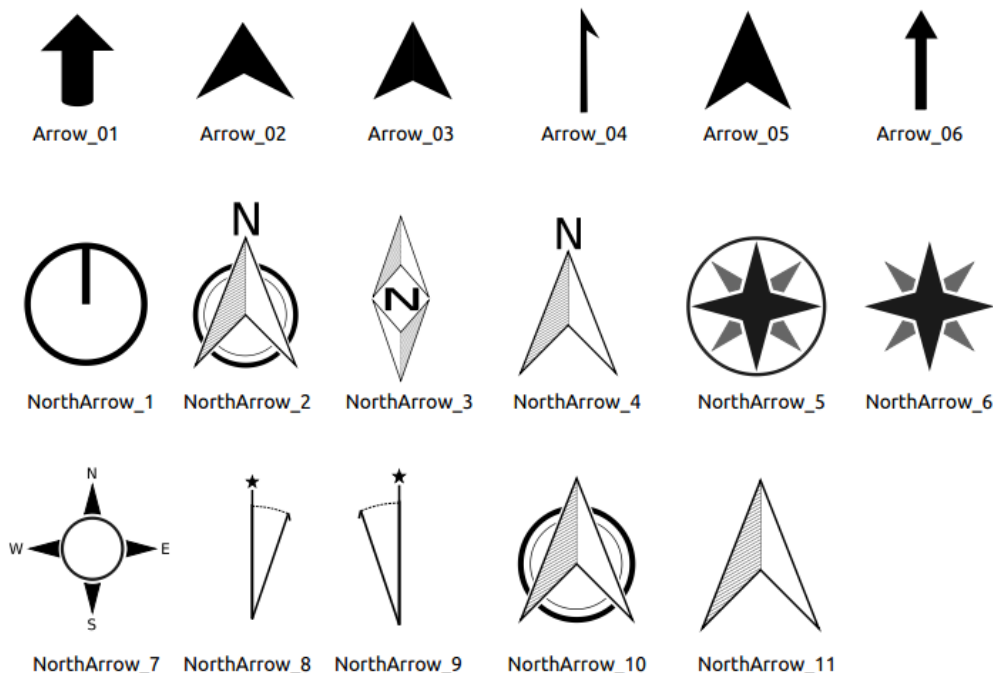



Figure 19.40: Las flechas de norte disponibles para la selección en la biblioteca SVG proporcionada.

19.2.8 El elemento del marco HTML

Es posible añadir un marco que muestre el contenido de un sitio web o incluso crear y poner estilo a su propia página HTML y mostrarlo!

Haga clic en el icono  Añadir marco HTML, coloque el elemento arrastrando un rectángulo manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón en el lienzo del Diseñador de impresión y posicione y personalice la apariencia en la pestaña *Propiedades del elemento* (vea [figure_composer_html_1](#)).

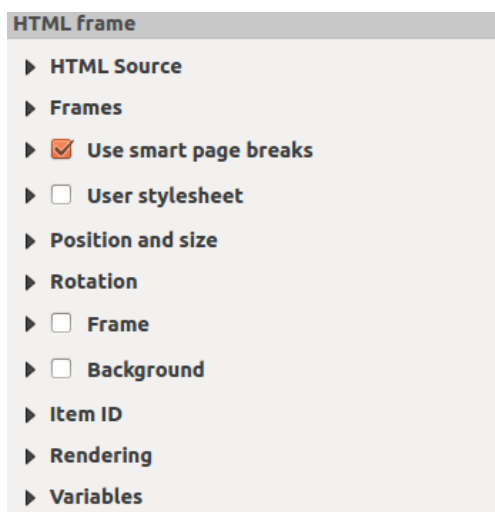


Figure 19.41: Marco HTML, la pestaña de propiedades del elemento 

Fuente HTML

Como fuente HTML, se puede establecer una URL y activar el botón de radio URL o se introduce código HTML directamente en el cuadro de texto proporcionado y activar el botón de radio Fuente.

El diálogo *Origen HTML* del marco HTML de la pestaña *Propiedades del elemento* proporciona las siguientes funcionalidades (vea [figure_composer_html_2](#)):

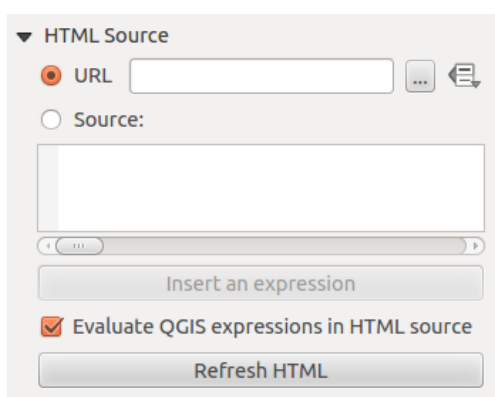


Figure 19.42: Marco HTML, las propiedades del Origen de HTML 

- En *URL* se puede ingresar la URL de una página web que copio de su navegador de internet o se selecciona un archivo utilizando el botón del navegador. También existe la opción de utilizar el botón de anulación de datos definido, para proporcionar una dirección URL de los contenidos de un campo de atributos de una tabla o el uso de una expresión regular.

- En *Fuente* se puede ingresar el texto en la caja de texto con algunas pestañas HTML o proporciona una pagina completa de HTML.
- El botón **[insertar una expresión]** se puede utilizar para insertar una expresión como [%Year (\$now) %] en la caja de texto de origen para mostrar el año actual. En este botón sólo se activa cuando el botón de radio *Origen* esta seleccionado. Después de insertar la expresión haga clic donde sea en la caja de texto antes de actualizar el marco HTML, si no perderá la expresión.
- Activar la expresión *Evaluar las expresiones QGIS en código HTML* para ver el resultado de la expresión que ha incluido, de lo contrario, verá la expresión en su lugar.
- Utilice el botón **[Actualizar HTML]** para actualizar los marco(s) para ver los resultados de los cambios.

Marcos

El diálogo *Marcos* de la pestaña marco HTML *Propiedades del elemento* proporciona las siguientes funcionalidades (ver [figure_composer_html_3](#)):

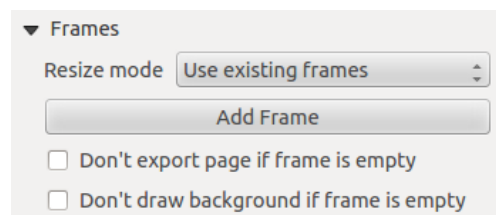



Figure 19.43: Marco HTML, las propiedades del marco 

- Con *Modo cambio de tamaño* se puede seleccionar cómo renderizar el contenido HTML:
 - *Usar marcos existentes* muestra el resultado en el primer marco y añade sólo marcos.
 - *Extender a la página siguiente* crear tantos marcos sean necesarios (y páginas correspondientes) para renderizar el alto de la página web. Cada marco se puede mover alrededor del diseño. Si cambia el tamaño de un marco, la página web se dividirá entre los otros marcos. El último cuadro se recortará para ajustarse a la página web.
 - *Repetir en toda la página web* se repetirá la parte superior izquierda de la página web en todas las páginas de marcos del mismo tamaño.
 - *Repetir hasta finalizar* también creará tantos marcos como la opción *Extender a la página siguiente*, excepto que todos los marcos tendrán el mismo tamaño.
- Utilice el botón **[Añadir marco]** para añadir otros marcos con el mismo tamaño como el marco seleccionado. Si la página HTML no cabe en el primer marco, continuará en el siguiente marco cuando se utilice *modo cambiar tamaño* o *Utilice marcos existentes*.
- Activar *No exportar página si el marco esta vacío* impide el layout del mapa sea expuesto cuando el marco no tenga contenido. Esto significa que todos los otros elementos de diseñadores, mapas, barras de escala, leyendas, etc. no seremos invisibles en el resultado.
- Activar *No saque el fondo si el marco es empty* impide que el marco HTML está elaborando si la trama está vacía.

Usar saltos de página inteligentes y hoja de estilos de usuario

El diálogo *Utilizar saltos de página inteligentes* y el diálogo *Hoja de estilos de usuario* del marco HTML en la pestaña de *Propiedades del elemento* proporciona las siguientes funcionalidades (consulte [figure_composer_html_4](#)):

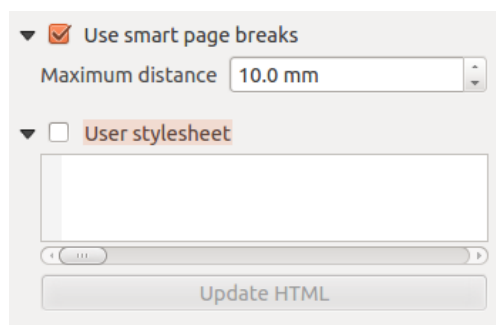




Figure 19.44: Marco HTML, Utilice saltos de página inteligentes y propiedades de estilo de usuario 

- Activar *Usar saltos de página inteligentes* para impedir para evitar que el contenido del marco html de romper a mitad de camino una línea de texto por lo que continúa agradable y sencillo en el cuadro siguiente.
- Establecer la *Máxima distancia* permite en el cálculo de dónde colocar los saltos de página en el html. Esta distancia es la cantidad máxima de espacio vacío permitido en la parte inferior de un marco después de calcular la ubicación óptima de descanso. Ajustar un valor más grande resultará en una mejor elección de la ubicación de salto de página, pero más espacio perdido en la parte inferior de los marcos. Esto sólo se utiliza cuando *Usar saltos de página inteligentes* está activado.
- Activar *Hoja de estilos de usuario* para aplicar estilos HTML que a menudo se proporciona en hojas de estilo en cascada. Un ejemplo de código de estilo se proporciona a continuación para establecer el color de la etiqueta `<h1>` a verde y establecer el tipo de letra y tamaño de texto incluido en las etiquetas del párrafo `<p>`.

```
h1 {color: #00ff00;
}
p {font-family: "Times New Roman", Times, serif;
font-size: 20px;
}
```

- Utilice el botón [**Actualizar HTML**] para ver el resultado de la configuración de la hoja de estilo.

19.2.9 Los Elementos de Forma Básica

Para añadir una forma básica (elipse, rectángulo, triángulo) haz clic en el ícono  Añadir Forma Básica, coloca el elemento manteniendo presionado el botón izquierdo del ratón. Personaliza la apariencia en la pestaña *Propiedades del Objeto*

Cuando también mantienes presionada la tecla `Shift` mientras colocas la forma básica puedes crear un cuadrado, círculo o triángulo perfecto.

Las pestaña de propiedades del elemento *Forma* permiten seleccionar si quieres dibujar una elipse, rectángulo o triángulo dentro del marco dado.

Puedes establecer el estilo o la forma usando el diálogo de estilo de símbolo avanzado con el cual puedes definir su contorno y color de relleno, patrón de relleno, usar marcadores, etcétera.

Para la forma rectángulo, puedes establecer el valor del radio de la esquina para rodear las esquinas.

Nota: A diferencia de otros objetos, no puedes estilizar el marco o el color de fondo del marco.

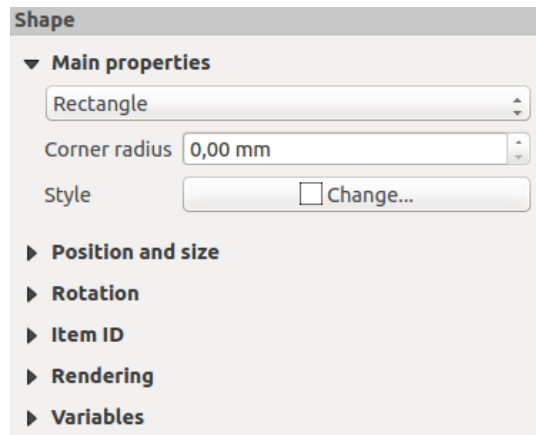



Figure 19.45: Pestaña de propiedades del elemento forma 

19.2.10 El elemento flecha

Para añadir una flecha, haga clic en el icono  Añadir flecha, coloque el elemento manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastre una línea para dibujar la flecha en la vista del diseñador y posicione y personalice la apariencia en la pestaña *Propiedades del elemento* de la barra de escala.

Cuando también mantiene pulsado la tecla `Shift` mientras coloca la flecha, es colocada en un ángulo de exactamente 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 *El elemento imagen*).

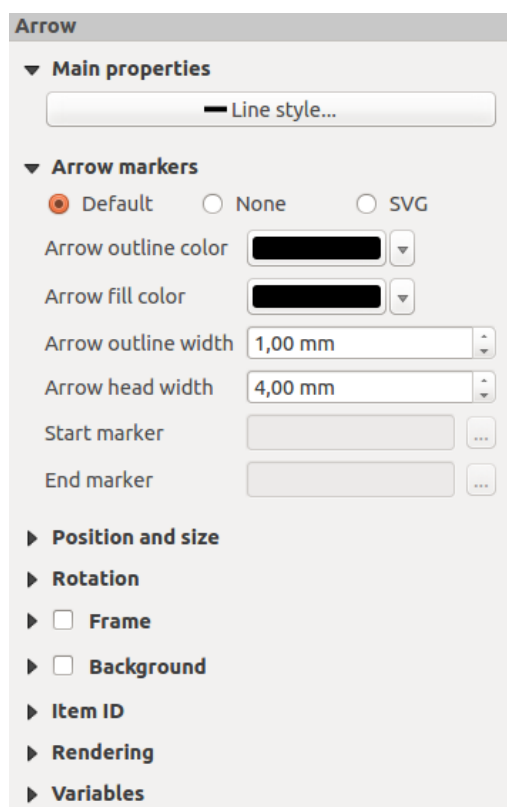


Figure 19.46: Arrow Item properties Tab

Item Properties

The *Arrow* item properties tab allows you to configure an arrow item.

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* : Para dibujar una línea con un SVG *Marcador de inicio y/o Marcador final*

Para Marcadores de Flechas *Predeterminado* se puede utilizar las siguientes opciones de estilo de la punta de la flecha.

- *Color de línea exterior de flecha* : establece el color de línea exterior de la punta de la flecha
- *Color de relleno de flecha* : Establece el color de relleno de la punta de la flecha
- *Arrow outline width*: Set the outline width of the arrow head
- *Anchura de la cabeza de flecha*: Establece el tamaño de la cabeza de flecha


For *SVG Marker* you can use following options.

- *Start marker*: Choose an SVG image to draw at the beginning of the line
- *Marcador de final* : Elije una imagen SVG para trazarlo al final de la línea
- *Anchura de la cabeza de flecha*: Establece el tamaño de inicio y/o fin del marcador





SVG images are automatically rotated with the line. The color of the SVG image can not be changed.

19.3 Crear salida


[Figure_composer_output_1](#) shows el diseñador de impresión con un diseño de ejemplo de impresión, incluyendo cada tipo de elemento del mapa descrito en los apartados anteriores.

Antes de imprimir un diseño tiene la posibilidad de ver su composición sin cuadros delimitadores. Esto se puede activar mediante la desactivación de *Ver* ->  *Mostrar cuadros delimitadores* o presionando el acceso directo `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.
- The  *Export as image* icon exports the Composer canvas in several image formats, such as PNG, BPM, TIF, JPG,...
- The  *Export as SVG* icon saves the Print Composer canvas as an SVG (Scalable Vector Graphic).
- The  *Export as PDF* icon saves the defined Print Composer canvas directly as a PDF.

19.3.1 Export as Image

Clicking the  *Export as image* icon will ask you to enter the filename to use to export composition: in case of multi-page composition, each page will be exported to a file with the given name appended with the page number.

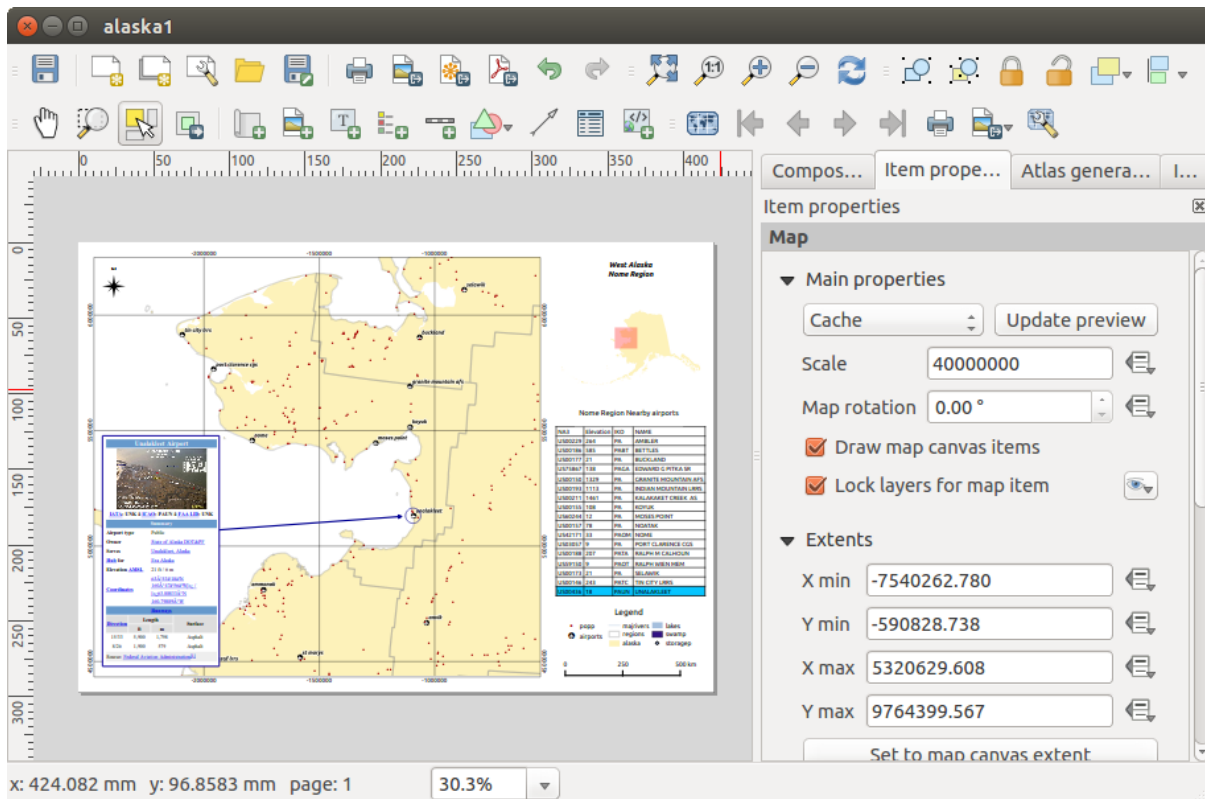


Figure 19.47: Print Composer with map view, legend, image, scale bar, coordinates, text and HTML frame added

You can then override the print resolution (set in Composition tab) and resize exported image dimensions. By checking *Crop to content* option, the images output by composer will include only the area of the composition with content. There's also an option for margins to add around the item bounds if required.

If the composition includes a single page, then the output will be sized to include EVERYTHING on the composition. If it's a multi-page composition, then each page will be cropped to only include the area of that page with items.

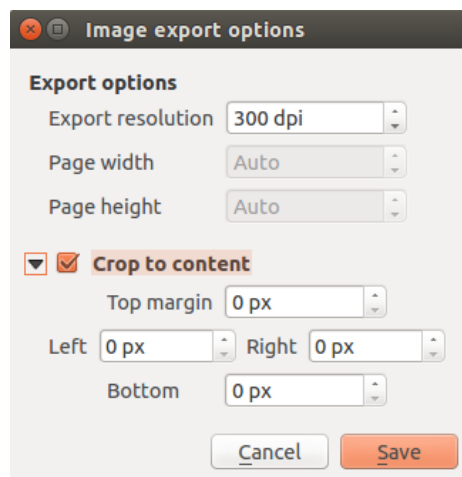




Figure 19.48: Opciones de Exportación de Imagen

If you need to export your layout as a **georeferenced image** (e.g., to share with other projects), 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 create a world file along the exported image.

Nota: Exportar grandes ráster algunas veces puede fallar, incluso si parece haber suficiente memoria. Este es un problema con la administración Qt subyacente de los rásters.

19.3.2 Exportar como SVG

With  **Export as SVG**, you also need to fill the filename (used as a basename for all files in case of multi_page composition) and then can apply  **Crop to content option**.

The SVG export options dialog allows also to :

- *export map layers as svg groups:*
- render map labels as outlines

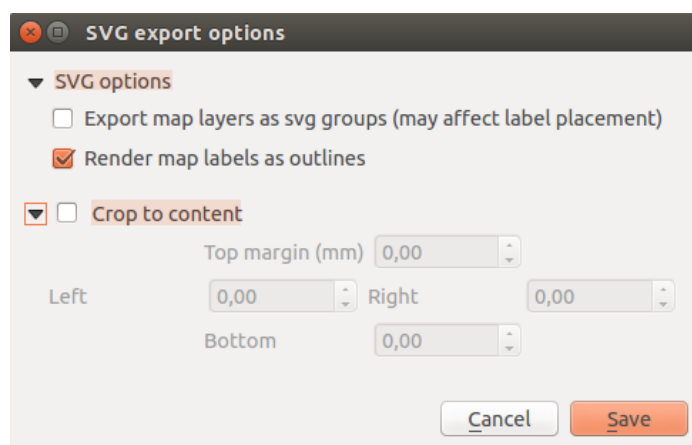



Figure 19.49: Opciones de Exportación de SVG

Nota: Actualmente, la salida SVG es muy básica. Este no es un problema en QGIS, pero un problema con la biblioteca Qt subyacente. Esperamos que esto se solucione en futuras versiones.

19.3.3 Exportar como PDF

The  **Export as PDF** exports all the composition into a single PDF file.

If you applied to your composition or any shown layer an advanced effect such as blend modes, transparency or symbol effects, these cannot be printed as vectors and your effects may be lost. Checking *Print as a raster* in Composition tab helps to keep the effects but rasterize the composition. Note that the *Force layer to render as raster* in the Rendering tab of Layer Properties is a layer-level alternative that avoids global composition rasterization.

19.3.4 Generar un Atlas

El Diseñador de impresión incluye funciones de generación que le permiten crear libros de mapas de una forma automática. El concepto es el uso de una capa de cobertura, que contiene geometrías y campos. Para cada geometría en la capa de cobertura, se generará una nueva salida en la que el contenido de algunos lienzos de mapas se moverán para resaltar la geometría actual. Los campos asociados con esta geometría se pueden utilizar dentro de etiquetas de texto.

Cada página se genera con cada objeto espacial. Para habilitar la generación de un atlas y parámetros de generación de acceso, consulte la pestaña *Generación de atlas*. Esta pestaña contiene los siguientes widgets (vea [figure_composer_atlas_1](#)):

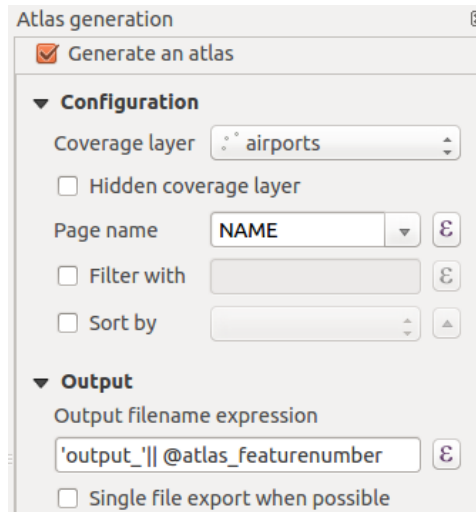


Figure 19.50: Atlas generation tab

- *Generar un atlas*, que activa o desactiva la generación del atlas.
- Una lista desplegable *Capa de cobertura* que le permite elegir la capa (vectorial) que contiene los elementos sobre los que iterar.
- Una opcional *Capa de cobertura oculta* que, si es habilitada, ocultará la capa de cobertura (pero no a los demás) durante la generación.
- An optional *Page name* combo box to give a more explicit name to each feature page(s) when previewing atlas. You can select an attribute of the coverage layer or set an expression. If this option is empty, QGIS will use an internal ID, according to the filter and/or the sort order applied to the layer.
- Una área de texto opcional *Filtrar con* que le permitirá especificar una expresión para filtrar objetos espaciales de la capa de cobertura. Si la expresión no está vacía, solo los objetos espaciales que evalúa a `True` serán seleccionados. El botón de la derecha le permitirá desplegar el constructor de expresión.
- Una opcional *Ordenado por* que, si es marcada le permite ordenar objetos espaciales de la capa de cobertura. La lista asociada le permite elegir que columna se utilizará como clave de clasificación. El orden de clasificación (ascendente o descendente) se establece mediante un botón de dos estados que muestran una flecha hacia arriba o hacia abajo.

You also have options to set the output of the atlas:

- Una caja de texto *Expresión de nombre de archivo de salida* que se utiliza para generar un nombre de archivo para cada geometría si es necesario. Se basa en expresiones. Este campo es significativo solo para presentar múltiples archivos.
- Una *Exportación a un solo archivo cuando sea posible* que permita forzar la generación de un solo archivo si es posible con el formato de salida elegido (PDF, por ejemplo). Si este campo es activado, el valor del campo *Expresión de nombre de archivo de salida* no tiene sentido.

Se puede utilizar múltiples elementos de mapa con la generación de atlas; cada mapa será representado de acuerdo a los objetos espaciales de cobertura. Para habilitar la generación de atlas para un elemento de mapa específico, es necesario comprobar *Controlado por Atlas* bajo las propiedades del elemento de un elemento mapa. Una vez marcado se puede establecer:

- Un botón de radio *Margen alrededor del objeto espacial* que le permite seleccionar la cantidad de espacio añadido alrededor de cada geometría dentro del mapa asignado. Su valor es significativo sólo cuando utiliza

el modo auto escala.

- 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).
- Una *Escala fija* que le permite cambiar entre modo auto-escala y escala fija. En el modo de escala fija, el mapa sólo se traducirá para cada geometría de estar centrado. En el modo de auto escala, la extensión del mapa se calcula de tal manera que cada geometría aparecerá en su totalidad.

Etiquetas

In order to adapt labels to the feature the atlas plugin iterates over, you can include expressions. What you should take care of is to place expression part (including functions, fields or variables) between [% and %]. 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
```


or, another combination:

```
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. both expressions would result in the generated atlas as:


```
The area of PARIS,75001 is 1.94 km2
```

Botones de anulación de datos definidos.


There are several places where you can use a  Data Defined Override button to override the selected setting. These options are particularly useful with Atlas Generation.

Para los siguientes ejemplos la capa *Regions* del conjunto de datos de ejemplo de QGIS se utiliza y selecciona para Generación de Atlas. También asumimos el formato del papel A4 (210X297) es seleccionada en la pestaña *Diseño* para el campo *Presets*.


Con un botón *Anulación definida por datos* se puede establecer dinámicamente la orientación del papel. Cuando la altura (norte-sur) de las extensiones de una región es más grade que el ancho (este-oeste). que más bien desea utilizar la orientación *vertical* en lugar de *horizontal* para optimizar el uso del papel.

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. Enter the following expression:


```
CASE WHEN bounds_width($atlasgeometry) > bounds_height($atlasgeometry)
THEN 'Landscape' ELSE 'Portrait' END
```

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) - 20
```

Use the  button of field *Height* to provide following expression:

```
(CASE WHEN bounds_width($atlasgeometry) > bounds_height($atlasgeometry)
THEN 210 ELSE 297 END) - 20
```

When you want to give a title above the 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 the 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 the page is automatically rotated in portrait or landscape.


Information provided is derived from the excellent blog (in English and Portuguese) on the Data Defined Override options [Multiple_format_map_series_using_QGIS_2.6](#) .





This is just one example of how you can use the Data Defined Override option.

Previsualizar y generar



Figure 19.51: Barra de herramienta Vista Previa del Atlas

Once the atlas settings have been configured and composer items (map, table, image...) linked to it, you can create a preview of all the pages by clicking *Atlas* → *Preview Atlas* or  *Preview Atlas* icon. You can then use the arrows in the same toolbar to navigate through all the features:

-  First feature
-  Previous feature
-  Next feature
-  Last feature

You can also use the combo box to directly select and preview a specific feature. The combo box shows atlas features name according to the expression set in the atlas *Page name* option.

As for simple compositions, an atlas can be generated in different ways (see *Crear salida* for more information). Instead of *Composer* menu, rather use tools from *Atlas* menu or Atlas toolbar.

This means that you can directly print your compositions with *Atlas* → *Print Atlas*. You can also create a PDF using *Atlas* → *Export Atlas as PDF...*: The user will be asked for a directory to save all the generated PDF files, except if the *Single file export when possible* has been selected. In that case, you'll be prompted to give a filename.

With *Atlas* → *Export Atlas as Images...* or *Atlas* → *Export Atlas as SVG...* tool, you're also prompted to select a folder. Each page of each atlas feature composition is exported to an image or SVG file.

Truco: Print a specific atlas feature

If you want to print or export the composition of only one feature of the atlas, simply start the preview, select the desired feature in the drop-down list and click on *Composer* → *Print* (or *export...* to any supported file format).

Complementos

20.1 Complementos de QGIS

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.

20.1.1 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.

Most of External Plugins are currently written in Python. They are stored either in the ‘Official’ QGIS Repository at <http://plugins.qgis.org/plugins/> or in external repositories and are maintained by the individual authors. Detailed documentation about the usage, minimum QGIS version, home page, authors, and other important information are provided for the plugins in the Official repository. For other external repositories, documentation might be available with the external plugins themselves. In general, external plugins documentation is not included in this manual.

Installed external python plugins are placed under `~/ .qgis2/python/plugins` folder. Home directory (denoted by above `~`) on Windows is usually something like `C:\Documents and Settings\ (user)` (on Windows XP or earlier) or `C:\Users\ (user)`.

Paths to Custom C++ plugins libraries can also be added under *Settings* → *Options* → *System*.

Puede administrar sus complementos en el diálogo de complementos que se puede abrir con *Complementos > Administrar e instalar complementos....*

When a plugin needs to be updated, and if plugins settings have been set up accordingly, QGIS main interface will display a blue link in the status bar to inform you that there are updates for your plugins waiting to be applied.

20.1.2 El diálogo de complementos

Los menús en el diálogo Complementos permiten al usuario instalar, desinstalar y actualizar complementos en diferentes formas. Cada complemento tiene algunos metadatos desplegados en el panel derecho:

- information on whether the plugin is experimental
- descripción
- rating vote(s) (you can vote for your preferred plugin!)
- etiquetas
- some useful links to the home page, tracker and code repository
- autor(es)

- versión disponible

Puede utilizar el filtro para encontrar un complemento específico.



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, **[Uninstall plugin]** as well as **[Reinstall plugin]** if a plugin is installed. An installed plugin can be temporarily de/activated using the checkbox.

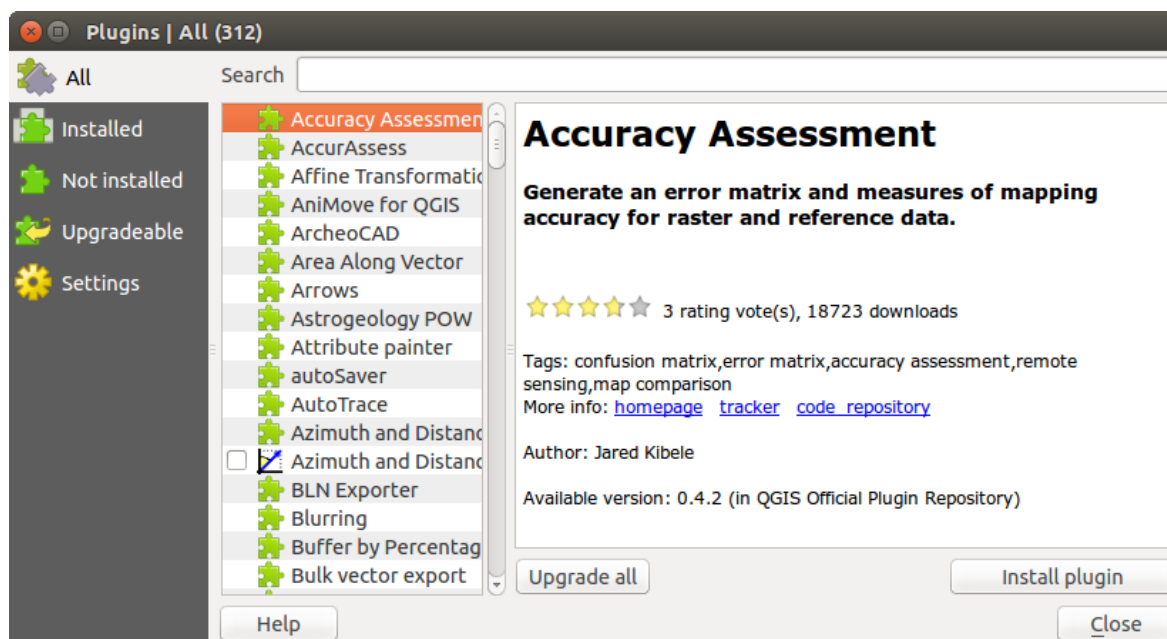
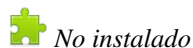


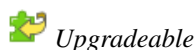
Figure 20.1: The All menu



En este menú, se pueden encontrar solo los complementos instalados. Los complementos instalados pueden ser desinstalados y reinstalados usando los botones **[Desinstalar complemento]** y **[Reinstalar complemento]**. Se puede **[Actualizar todo]** aquí también.



This menu lists all plugins available that are not installed. You can use the **[Install plugin]** button to implement a plugin into QGIS.



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.

Este menú, puede utilizar las siguientes opciones:

- *Comprobar actualizaciones al inicio.* Siempre que un nuevo complemento o actualización de complemento esta disponible, QGIS informará ‘cada vez que se inicia QGIS’, ‘una vez al día’, ‘cada 3 días’, ‘cada semana’, ‘cada 2 semanas’ o ‘cada mes’.
- *Mostrar también los complementos experimentales.* QGIS mostrará complementos en etapas tempranas de desarrollo, que son generalmente inadecuados para su uso en producción.

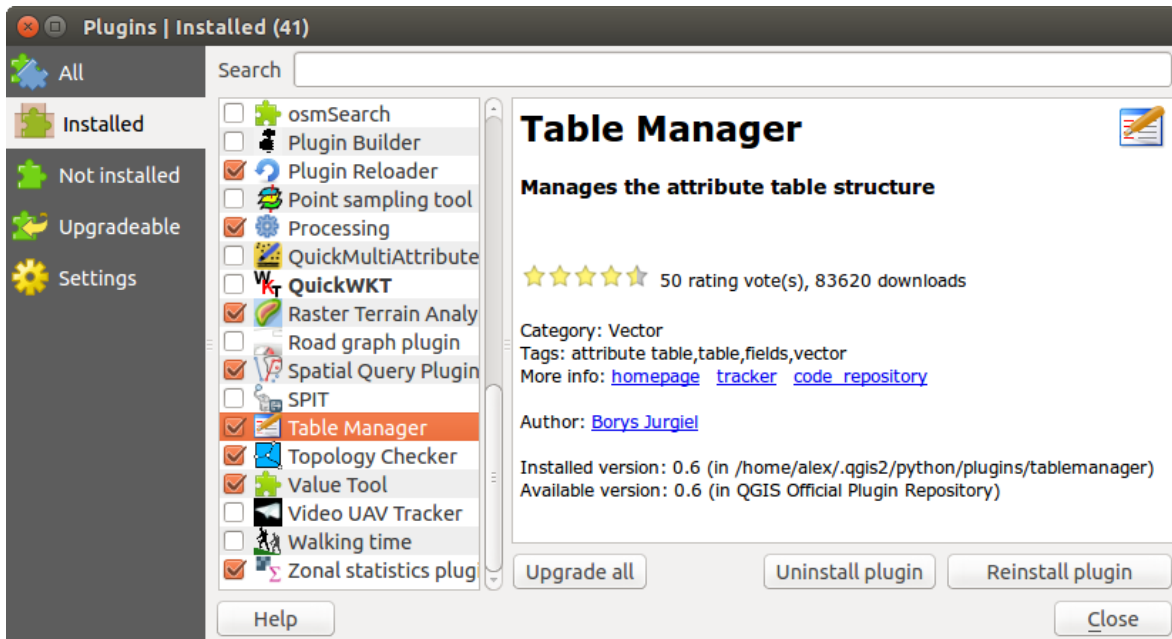



Figure 20.2: The  *Installed* menu



Figure 20.3: El menú  *No instalado*

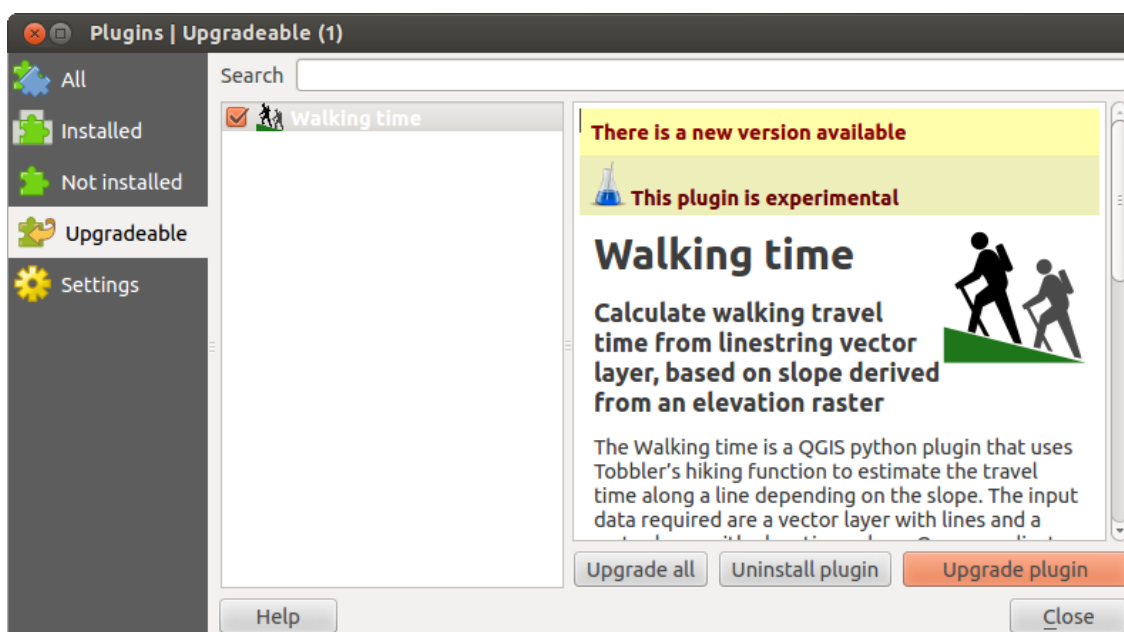



Figure 20.4: El menú  Actualizable

- *Mostrar también complementos obsoletos.* Estos complementos están en desuso y generalmente no aptos para uso en producción.

Para añadir un repositorio de un autor externo, haga clic [**Añadir...**] en la sección *Repositorios de complementos*. Si no desea uno o más de los repositorios añadidos, se pueden deshabilitar con el botón [**Editar...**], o eliminar completamente con el botón [**Borrar**]

Note that you can use an authentication (basic authentication, PKI) to access to a plugin repository. The default QGIS repository is an open repository and you don't need any authentication. You should deploy your own plugin repository. You can get more information on QGIS authentication support in *Autenticación* chapter.

The *Search* function is available in nearly every menu (except  *Settings*). Here, you can look for specific plugins.

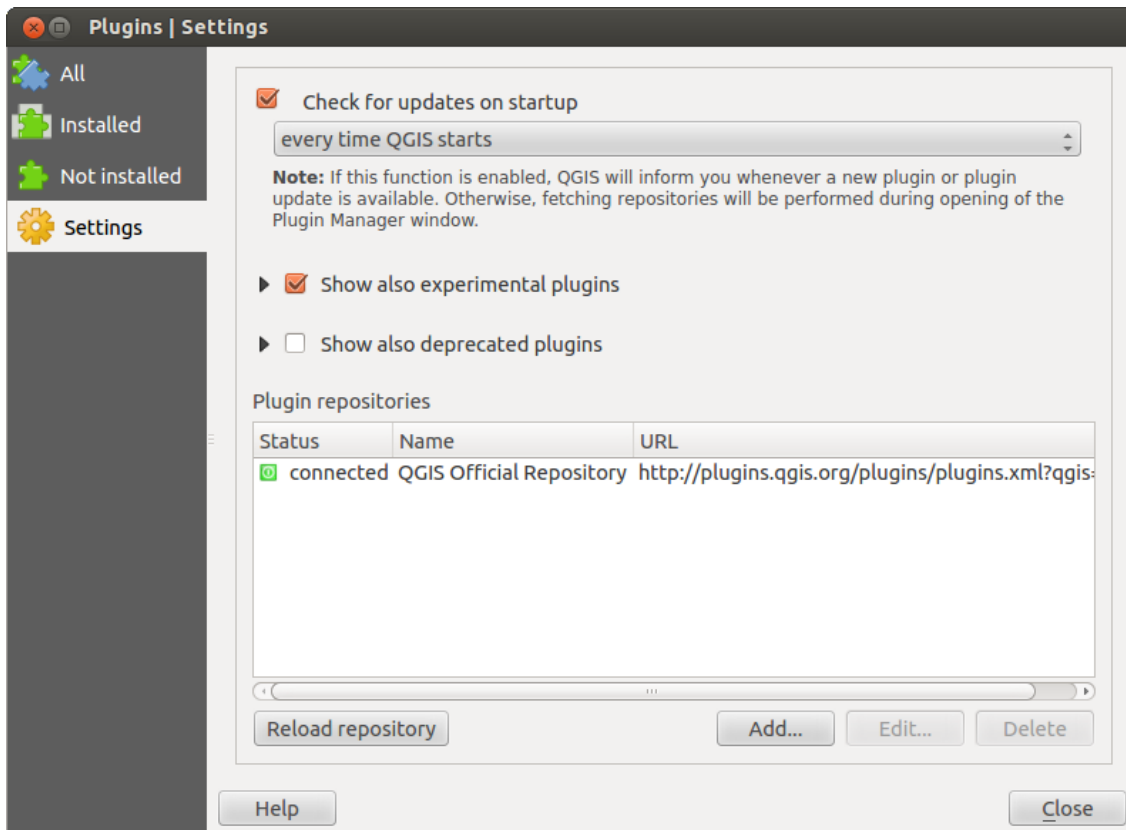


Figure 20.5: The  Settings menu

20.2 Usar complementos básicos de QGIS

| Icono | Complemento | Descripción | Manual de referencia |
|----------------|----------------------------------|--|---|
| | Captura de coordenadas | Captura de coordenadas del ratón en diferentes SRC | <i>Complemento Captura de coordenadas</i> |
| | DB Manager | Administrar su base de datos dentro de QGIS | <i>Complemento administrador de BBDD</i> |
| | Conversor DXF2Shp | Convertir de archivo DXF a formato SHP | <i>Complemento Conversor Dxf2Shp</i> |
| | eVis | Herramienta de visualización de eventos | <i>Complemento Visualización de Eventos</i> |
| | fTools | Un conjunto de herramientas vectoriales | <i>Complemento fTools</i> |
| | Herramientas GDAL | Funcionalidad ráster GDAL | <i>Complemento Herramientas de GDAL</i> |
| | Comprobador de Geometría | Verificar y reparar errores en geometrías vectoriales | <i>Complemento Comprobador de geometría</i> |
| | Ajustador de Geometría | Ajustar geometrías a una capa de referencia | <i>Complemento Autoensamblador de geometrías</i> |
| | Georreferenciador GDAL | Georeferenciación de rásteres con GDAL | <i>Complemento Georreferenciador</i> |
| | Herramientas de GPS | Herramientas para cargar e importar datos GPS | <i>Plugin de GPS</i> |
| | GRASS | Funcionalidad GRASS | <i>Integración GRASS SIG</i> |
| | Mapa de calor | Crear mapa de calor de un capa de puntos de entrada. | <i>Complemento Mapa de calor</i> |
| | Complemento de interpolación | Interpolación en base a vértices de una capa vectorial | <i>Complemento de interpolación</i> |
| | Cliente de Catálogo Metabúsqueda | Interactuar con metadata catalogue services (CSW) | <i>Cliente de Catálogo de metasearch</i> |
| | Edición fuera de línea | Edición fuera de línea y sincronización con la base de datos | <i>Complemento Edición fuera de línea</i> |
| | Georaster Espacial de Oracle | Acceso a Georasters Espaciales de Oracle | <i>Complemento GeoRaster espacial de Oracle</i> |
| | Administrar complementos | Administrar complementos núcleo y externos | <i>El diálogo de complementos</i> |
| | Procesamiento | Entorno de trabajo de procesamiento de datos espaciales | <i>Entorno de trabajo de procesamiento de QGIS</i> |
| | geoprocesamiento! | | |
| | Análisis del terreno ráster | Calcular entidades geomorfológica de un DEMs | <i>Complemento Análisis de Terreno</i> |
| | Complemento Grafo de rutas | Análisis de la ruta más corta | <i>Complemento Grafo de rutas</i> |
| | Consulta espacial | Consulta espacial en vectores | <i>Complemento Consulta espacial</i> |
| | Comprobador de Topología | Encontrar errores topológicos en capas vectoriales | <i>topología</i> |
| 352 | Estadísticas de zona | Calcular estadísticas de ráster para polígonos. | Chapter 20. Complementos <i>Complemento de Estadísticas de zona</i> |

20.3 Complemento Captura de coordenadas

El complemento de captura de coordenadas es fácil de usar y proporciona la capacidad de mostrar coordenadas en la vista del mapa para dos sistemas de referencia de coordenadas (SRC).

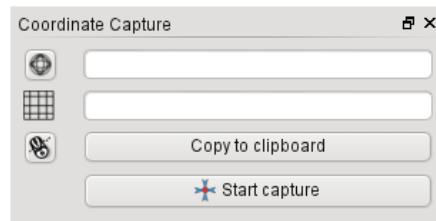







Figure 20.6: Complemento Captura de coordenadas

1. Inicie QGIS, seleccione  *Propiedades del proyecto* desde el menú *Configuración* (KDE, Windows) o *Proyecto* (Gnome, OSX) y haga clic en la pestaña *Proyección*. Como una alternativa, también puede hacer clic en el icono  SRC estado en la esquina inferior derecha de la barra de estado.
2. Pulse en la casilla de verificación *Activar transformación de SRC al vuelo* y seleccione un sistema de coordenadas proyectadas de su elección (vea también *Trabajar con Proyecciones*)
3. Activar el complemento de Captura de coordenadas en el Administrador de complementos (vea *El diálogo de complementos*) y asegúrese que el diálogo es visible, vaya a *Ver* → *Paneles* y asegúrese que *Captura de coordenadas* está habilitada. El diálogo de captura de coordenadas aparece como se muestra en la Figura *figure_coordinate_capture_1*. Alternativamente, también puede ir a *Vectorial* → *Captura de coordenadas* y vea si *Captura de coordenadas* está habilitada.
4. Haga clic en el icono  Pulse para seleccionar el SRC a usar para la visualización de coordenadas y elija un SRC diferente al que seleccionó anteriormente.
5. Para empezar a capturar coordenadas, pulse [**Comenzar captura**]. Ahora puede hacer clic en cualquier lugar de la vista del mapa y el complemento mostrará las coordenadas en ambos SRC seleccionados.
6. Para habilitar el seguimiento de coordenadas del ratón, pulse el icono  Seguimiento del ratón.
7. También se pueden copiar las coordenadas seleccionadas al portapapeles.

20.4 Complemento administrador de BBDD

The DB Manager Plugin is officially part of the QGIS core and is intended to be the main tool to integrate and manage spatial database formats supported by QGIS (PostGIS, SpatialLite, Geopackage, Oracle Spatial, Virtual layers) 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.

El menú *Base de datos* permite conectar a una base de datos existente, para iniciar la ventana de SQL y para finalizar el componente de Administrador de BBDD. Una vez que este conectado a la base de datos existente, los menús *Esquema* y *Tabla* aparecerá de forma adicional.

EL menú *Esquema* incluye herramientas para crear y eliminar (vaciar) esquemas y, si la topología esta disponible (e.j., PostGIS 2), iniciar un *TopoViewer*.

El menú *Tabla* permite crear y editar tablas y eliminar tablas y vistas. También es posible vaciar tablas y moverlas de un esquema a otro. Como función adicional, se puede realizar un VACUUM y luego un ANALYZE para cada tabla seleccionada. VACUUM simplemente recupera espacio y hace que este disponible para reusarlo. ANALYZE actualiza las estadísticas para determinar la forma más eficiente de ejecutar una consulta. Finalmente, se pueden

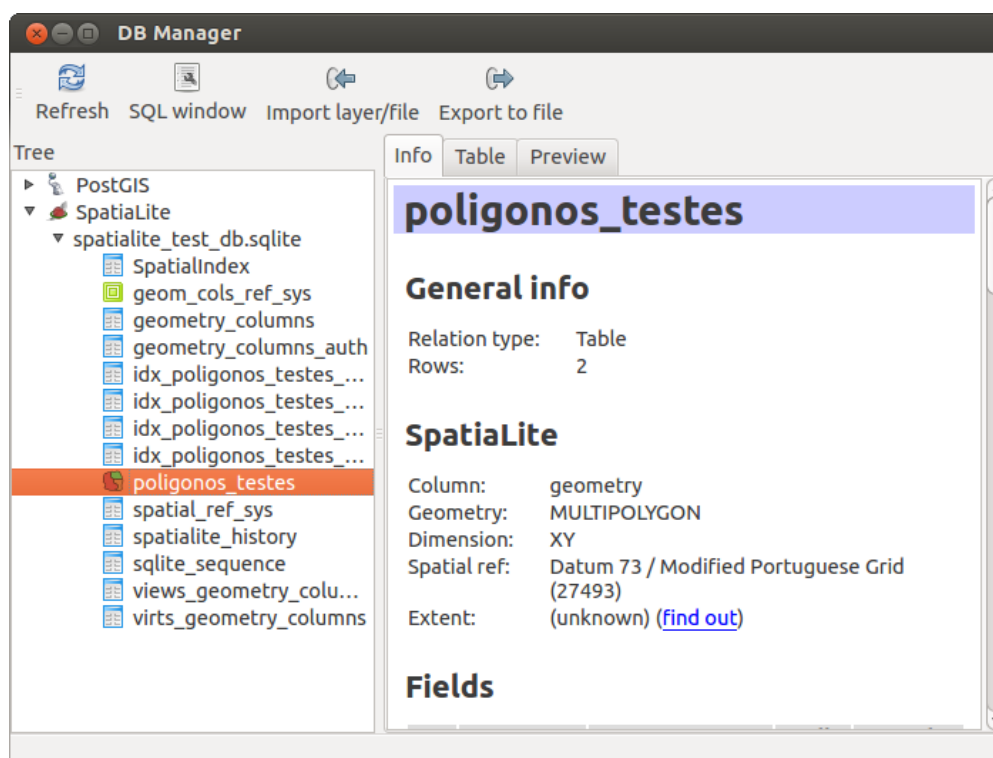


Figure 20.7: Diálogo del complemento administrador de BBDD

importar capas/archivos, si estan cargados en QGIS o existen en el sistema de archivos. Y se puede exportar tablas de la base de datos a archivo vectorial con la función “Exportar archivo”.

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.

Si se está conectado a una base de datos, la ventana **principal** del Administrador de BBDD ofrece tres pestañas. La pestaña *Info* proporciona información acerca de la tabla y su geometría, así como de los campos existentes, limitaciones e índices. También permite que ejecute Vacuum Analyze y crear índices espaciales en una tabla seleccionada, si no está ya hecho. La pestaña de *Tabla* muestra todos los atributos y la pestaña *Vista preliminar* representa las geometrías como vista previa.

20.4.1 Trabajar con la ventana 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.

20.5 Complemento Conversor DxfShp

El complemento Conversor DxfShp se puede usar para convertir datos vectoriales del formato DXF a archivo shape. Requiere que se especifiquen los siguientes parámetros antes de ejecutarlo:

- **Archivo DXF de entrada:** Introduzca la ruta al archivo DXF a convertir.
- **Archivo shp de salida:** Introduzca el nombre deseado para el archivo shape a crear.
- **Tipo de archivo de salida:** Especificar el tipo de geometría del archivo de salida. Actualmente los tipos soportados son polilíneas, polígonos y puntos.

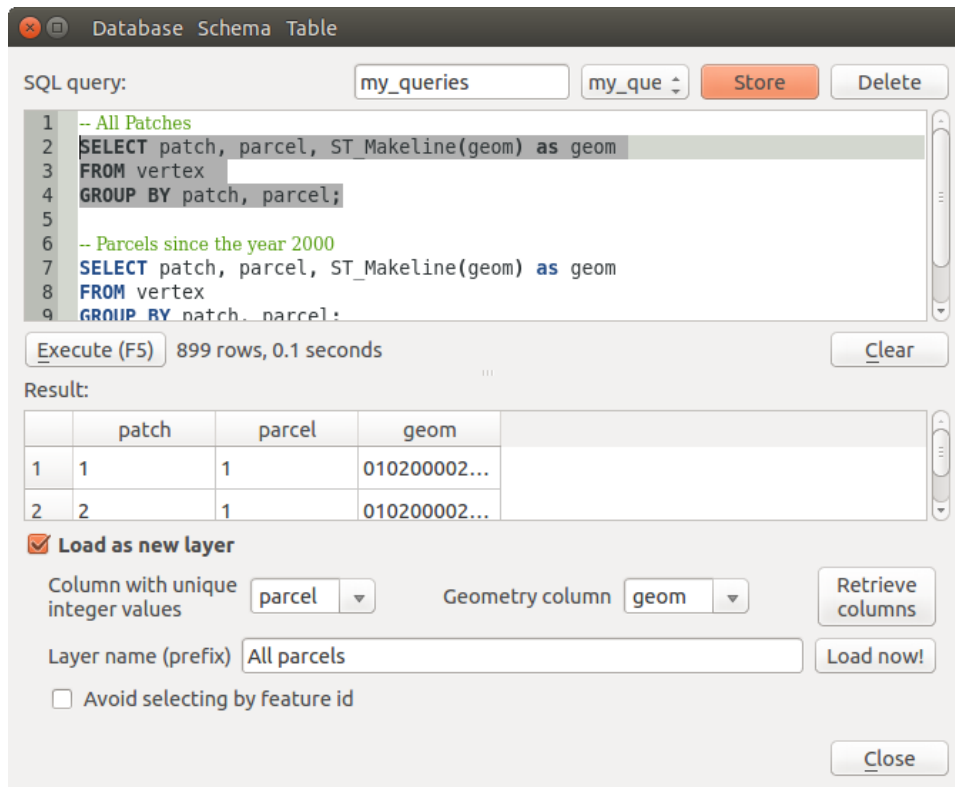


Figure 20.8: Executing SQL queries in the DB Manager SQL window

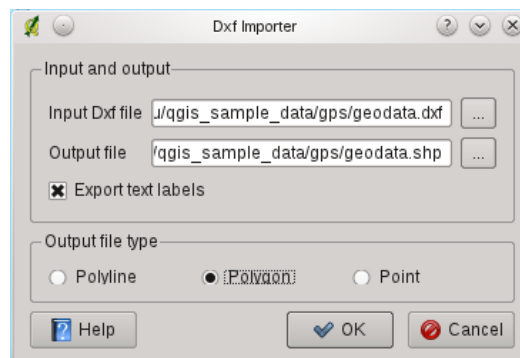



Figure 20.9: Complemento Conversor DxfShp

- **Exportar etiquetas de texto:** Cuando esta casilla de verificación esta habilitada, se creará una capa de puntos adicional, y la tabla DBF asociada contendrá información sobre los campos “texto” que se encuentran en el archivo DXF y las cadenas de texto en sí.

20.5.1 Usar el complemento

1. Inicie QGIS, cargue el complemento Dxf2Shape en el Administrador de complementos (vea *El diálogo de complementos*) y haga clic sobre el icono  Dxf2Shape Converter, que aparece en el menú de la barra de herramientas QGIS. El diálogo del complemento Dxf2Shape aparecerá, como se muestra en *Figure_dxf2shape_1*.
2. Introduzca el archivo DXF de entrada, un nombre para el archivo shape de salida y el tipo de archivo shape.
3. Habilitar la casilla de verificación *Exportar etiquetas de texto* si desea crear una capa extra de puntos con etiquetas.
4. Hacer clic en [Aceptar]

20.6 Complemento Visualización de Eventos

(En esta sección se deriva de Horning, N., K, Koy, P. Ersts. 2009. eVis (v1.1.0) Guía de Usuario. Museo Americano de Historia Natural, Centro para la Biodiversidad y Conservación. Disponible de <http://biodiversityinformatics.amnh.org/>, y realizado bajo GNU FDL.)

El mecanismo de información sobre biodiversidad en el Museo Americano de Historia Natural (AMNH) Centro para la Biodiversidad y la Conservación (CBC) ha desarrollado la herramienta de visualización de eventos (eVis), otra herramienta de software para añadir al suite de monitoreo de conservación y herramienta de apoyo a las decisiones para guiar un área protegida y la planificación del paisaje. Este complemento permite a los usuarios enlazar fácilmente la geocodificación (es decir, se hacer referencia con latitud y longitud o coordenadas X y Y) de fotografías, y otros documentos de apoyo, a los datos vectoriales en QGIS.

eVis ahora esta instalado automáticamente y habilitado en nuevas versiones de QGIS, y como todos los demás complementos, se puede habilitar y deshabilitar utilizando el Administrador de Complementos (ver *El diálogo de complementos*).

El complemento de visualización de eventos se compone de tres módulos: la ‘Herramienta para conexión a la base de datos’, ‘Herramienta de ID evento’, y el ‘Eventos del navegador’. Estos trabajan juntos para permitir la visualización de fotografías geocodificadas y otros documentos que están vinculados a objetos espaciales almacenados en archivo de vectores, base de datos o hojas de cálculo.

20.6.1 Explorador de Eventos

El módulo del explorador de eventos proporciona la funcionalidad para desplegar fotografías geocodificadas que están enlazadas con objetos espaciales vectoriales en la ventana de mapa de QGIS. Datos específicos por ejemplo, pueden ser desde un archivo vectorial que se pueden ingresar mediante QGIS o puede ser a partir del resultado de una consulta de base de datos. El objeto espacial vectorial debe tener información de atributos asociados con él para describir la ubicación y el nombre del archivo que contiene la fotografía y opcionalmente la dirección de la brújula de la cámara que se indico cuando fue adquirida la imagen . Su capa vectorial debe estar cargada en QGIS antes de ejercitar el explorador de eventos.

Iniciar el módulo de Explorador de eventos

Para poner en marcha el modulo Explorador de Eventos, haga clic en *Base de datos* → *eVis* → *Explorador de Eventos eVis*. Esto abrirá la ventana *Explorador de Eventos Genérico*.

La ventana *Explorador de eventos* tiene tres pestañas desplegadas en la parte superior de la ventana. La pestaña *Visualizar* se utiliza para ver las fotografías y los datos de sus atributos asociados. La pestaña *Opciones* proporciona

un número de ajustes para controlar el funcionamiento del complemento eVis. Por último, la pestaña *Configuración de aplicaciones externas* se utiliza para mantener una tabla de extensiones de archivos y su aplicación asociada para permitir a eVis desplegar documentos que no sean imágenes.

Comprender la ventana Visualizar

Para ver la ventana *Visualizar*, haga clic en la pestaña *Visualizar* en la ventana *Explorador de Eventos*. La ventana *Visualizar* se utiliza para visualizar las fotografías geocodificadas y los atributos asociados a ellas.

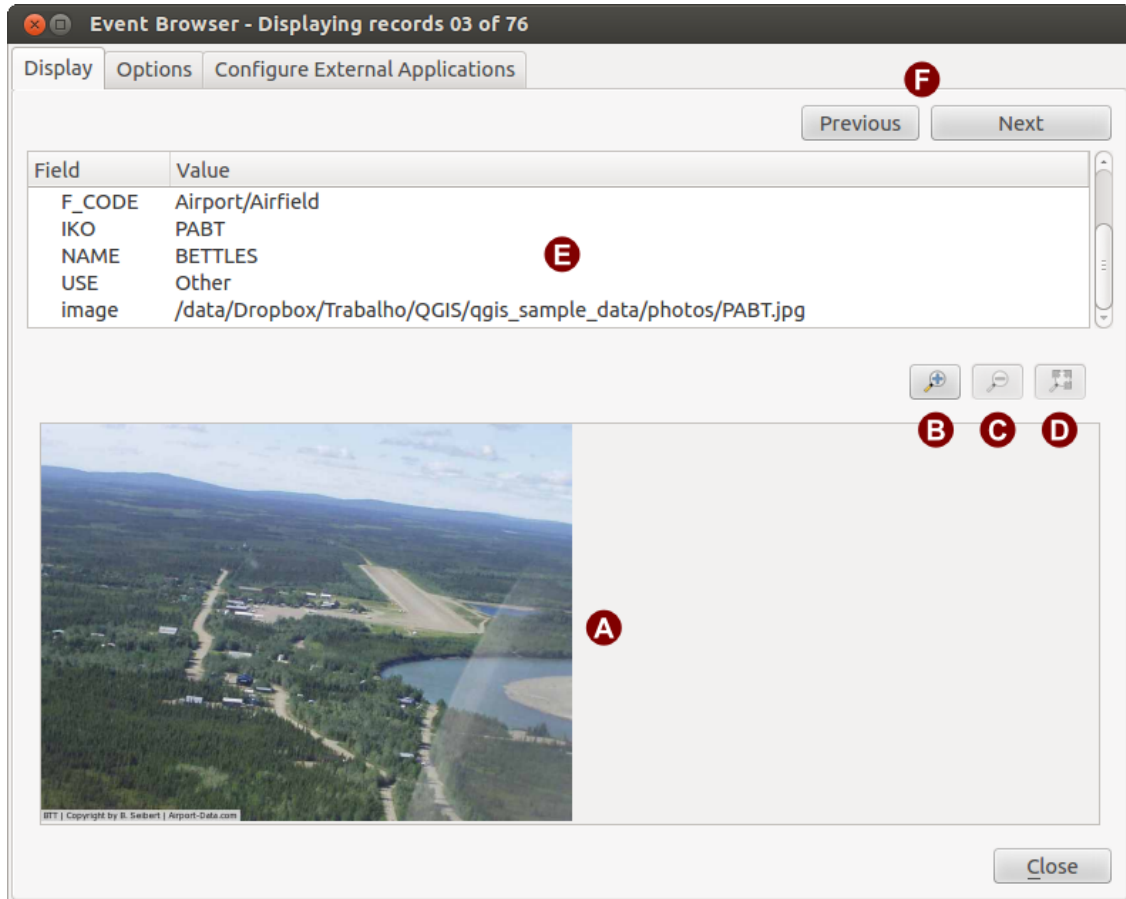


Figure 20.10: La ventana de eVis visualizar

1. **Ventana de Visualizar:** Una ventana donde la fotografía aparece.
2. **Botón de Acercar zoom:** Acercar zoom para ver más detalle. Si la imagen completa no puede ser visualizada en la ventana de visualizar, las barras de desplazamiento aparecerán en del lado izquierdo e inferior de la ventana para permitirle desplazarse por la imagen.
3. **Botón de Alejar zoom:** Alejar zoom para ver más área.
4. **Botón Zum general:** Despliega la fotografía completa.
5. **Ventana de información de atributos:** Toda la información de atributos del punto asociado con la foto que se está viendo se muestra aquí. Si el tipo de archivo al que hace referencia del registro mostrado no es una imagen sino un tipo de archivo definido en la pestaña *Configurar aplicaciones externas* cuando haga doble clic en el valor del campo que contiene la ruta al archivo se abrirá la aplicación para ver u oír el contenido del archivo. Si se reconoce la extensión del archivo los datos de los atributos se mostrarán en verde.
6. **Botones de Navegación:** Utiliza el botón anterior y siguiente para cargar el objeto anterior o siguiente cuando mas de un objeto espacial esta seleccionado.

Comprender la ventana de Opciones

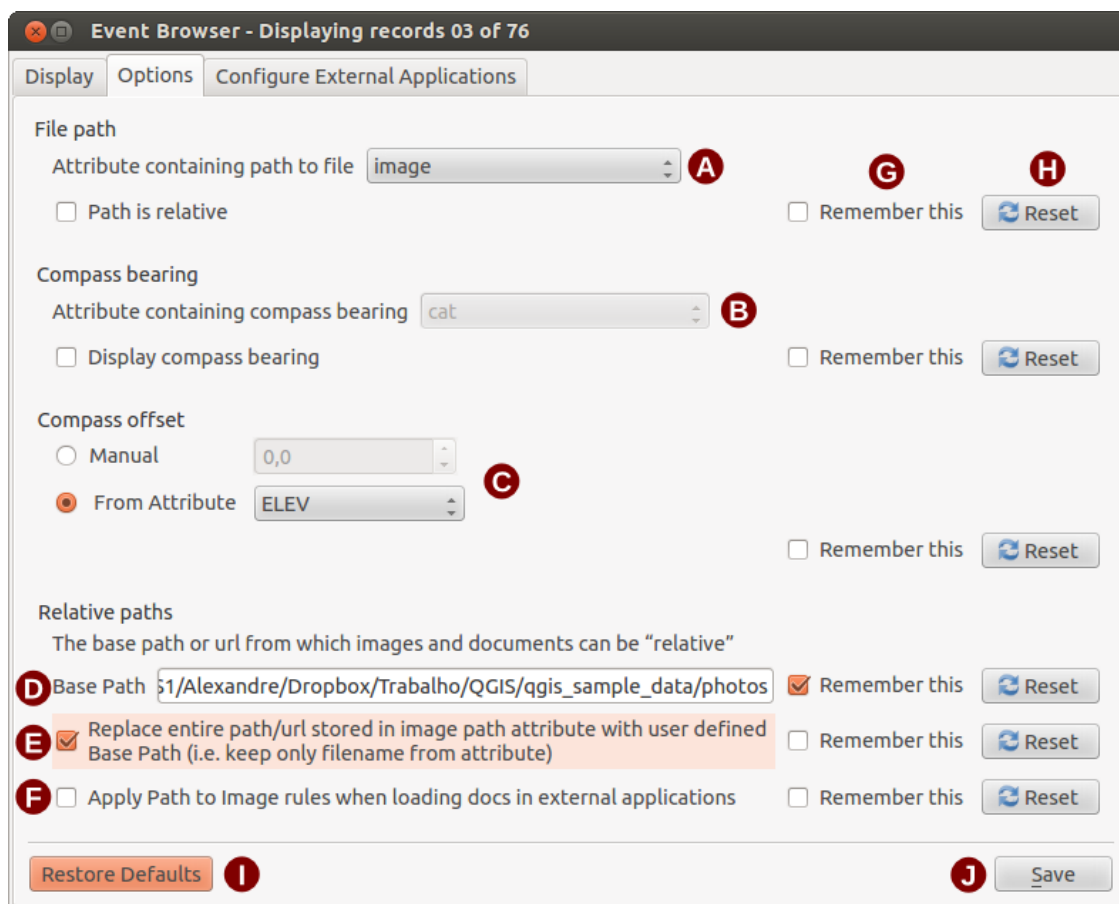


Figure 20.11: La ventana de *eVis* Opciones

1. **Ruta del archivo:** Una lista desplegable para especificar el campo de atributo que contiene la ruta del directorio o URL para las fotografías u otros documentos que se muestran. Si la ubicación es una ruta relativa, entonces la casilla de verificación debe hacer clic. LA ruta base para una ruta relativa puede ser introducida en la caja de texto *Ruta Base* a continuación. La información sobre las diferentes opciones para especificar la ubicación del archivo se indica en la sección *Especificar la ubicación y nombre de la fotografía* a continuación.
2. **Rumbo de la brújula:** Una lista desplegable para especificar el campo de atributo que contiene el rumbo de la brújula asociado con las fotografías que se muestran. Si la información del rumbo de la brújula esta disponible, es necesario hacer clic en casilla de verificación a continuación el título del menú desplegable.
3. **Desplazamiento de la brújula:** El desplazamiento de la brújula se puede utilizar para compensar la declinación (para ajustar los rodamientos recolectados usando cojinetes magnéticos para el rumbo del norte verdadero). Haga clic en el botón de radio *Manual* para ingresar el desplazamiento en la caja de texto o haga clic en el botón de radio *De atributo* para seleccionar el campo del atributo que contiene los desplazamientos. Para ambas opciones, declinaciones del este deben introducirse utilizando valores positivos, y declinaciones al oeste deben utilizar valores negativos.
4. **Ruta del archivo:** La ruta de la base sobre la que se añadirá la ruta relativa se define en [Figure_eVis_2](#) (A).
5. **Sustituir la ruta:** Si esta casilla de verificación esta marcada, solo el nombre del archivo de A se anexará a la ruta base.
6. **Aplicar regla a todos los documentos:** Si se marco, las mismas reglas de ruta que están definidas para las fotografías se utilizarán para los documentos sin imagen, tales como películas, documentos de texto y archivos de sonido. Si no se marca, las reglas de ruta sólo se aplicarán a las fotografías, y los otros documentos ignorarán el parámetro de la ruta base.

7. **Recordar ajustes:** Si la casilla de verificación es marcada, los valores de los parámetros asociados se guardarán para la siguiente sesión cuando la ventana se cierra o cuando el botón **[Guardar]** de abajo sea presionado.
8. **Restablecer:** Restablecer los valores en esta línea a la configuración predeterminada.
9. **Restaurar los valores predeterminados:** Esto restablecerá todos los campos a su configuración predeterminada. Tiene el mismo efecto hacer clic en todos los botones de **[Restablecer]**.
10. **Guardar:** Esto guardará los ajustes sin cerrar el panel *Opciones*.

Comprender la ventana de Configurar aplicaciones externas

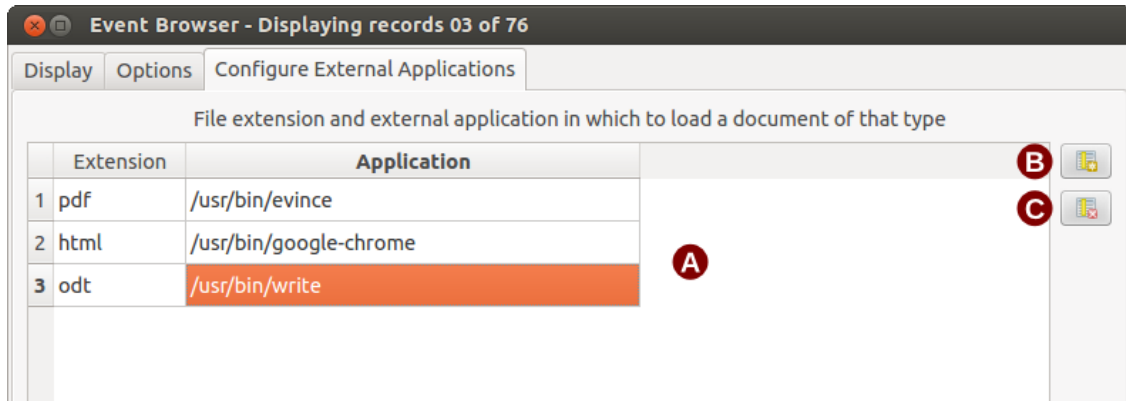


Figure 20.12: La ventana de eVis Aplicaciones externas

1. **Tabla de referencia de archivo:** Una tabla contiene los tipos de archivo que se pueden abrir utilizando eVis. Cada tipo de archivo necesita una extensión de archivo y la ruta de una aplicación que pueda abrir ese tipo de archivo. Esto proporciona la capacidad de abrir una amplia gama de archivos tales como películas, grabaciones sonoras y documentos de texto en lugar de solo imágenes.
2. **Añadir nuevo tipo de archivo:** Añadir un nuevo tipo de archivo con una única extensión y la ruta para la aplicación que puede abrirlo.
3. **Borrar la fila actual:** Borrar el tipo de archivo destacado en la tabla y definido por una extensión de archivo y una ruta a una aplicación asociada.

20.6.2 Especificar la ubicación y nombre de la fotografía

La ubicación y nombre de la fotografía se pueda almacenar utilizando una ruta relativa o absoluta, o una URL, si la fotografía esta disponible en el servidor web. Ejemplos de los diferentes enfoques están listados en la tabla *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 |

20.6.3 Especificar la ubicación y nombre de otros documentos soportados

Los documentos de apoyo tales como documentos de texto, videos, y clips de sonido también se pueden visualizar o reproducir por eVis. Para ello, es necesario añadir una entrada en el archivo de tabla de referencia que se puede acceder desde la ventana *Configurar Aplicaciones Externas* ' en el *guilabel*: 'Generic Event Browser que coincide

con la extensión de archivo a una aplicación que se puede utilizar para abrir el archivo. También es necesario disponer de la ruta o URL para el archivo en la tabla de atributos de la capa vectorial. Una regla adicional que puede ser utilizada para las direcciones URL que no contienen una extensión de archivo para el documento que desea abrir es especificar la extensión del archivo antes de la URL. El formato es `— file extension:URL`. La URL es precedida por la extensión de archivo y dos puntos; esto es particularmente útil para el acceso a los mismos a partir de los wikis y otros sitios web que utilizan una base de datos para gestionar las páginas web (véase Table [evis_examples](#)).

20.6.4 Utilizar el Explorador de eventos

Cuando la ventana :guilabel: *Navegador de Eventos* se abre, una fotografía aparecerá en la pantalla si el documento se hace referencia en la tabla de atributos de archivo vectorial es una imagen y si la información de la ubicación del archivo en la ventana *Opciones* es correctamente establecida. Si se espera una fotografía y no aparece, será necesario ajustar los parámetros en la ventana :guilabel: *Opciones*.

Si un documento de apoyo (o una imagen que no tiene una extensión de archivo reconocido por eVis) se hace referencia en la tabla de atributos, el campo que contiene la ruta del archivo se resaltará en verde en la ventana de información de atributos si esa extensión de archivo se define en el archivo de la tabla de referencia se encuentra en la ventana *Configurar Aplicaciones Externas*. Para abrir el documento, haga doble clic en la línea verde resaltado en la ventana de información de atributos. Si un documento de apoyo se hace referencia en la ventana de información de atributos y la ruta del archivo no está resaltado en verde, entonces será necesario añadir una entrada para la extensión de nombre de archivo del archivo en la ventana *Configurar Aplicaciones Externas*. Si la ruta del archivo se resalta en verde, pero no se abre al hacer doble clic, será necesario ajustar los parámetros en la ventana :guilabel: *Opciones* por lo que el archivo puede ser localizado por eVis.


Si no se proporciona una brújula en la ventana :guilabel: *Opciones*, un asterisco rojo se mostrará en la parte superior de la característica de vector que se asocia con la fotografía que se muestra. Si se proporciona una brújula, a continuación, aparecerá una flecha apuntando en la dirección indicada por el valor en el campo de visualización de brújula en la ventana :guilabel: *Navegador de Eventos*. La flecha estará centrado sobre el punto que se asocia con la fotografía u otro documento.

Para cerrar la ventana *Explorador de eventos*, haga clic en el botón **[Cerrar]** de la ventana *Visualizar*.

20.6.5 Herramienta ID evento

El módulo ‘Evento ID’ le permite mostrar una fotografía al hacer clic en un objeto espacial mostrado en la ventana de mapa de QGIS. El objeto espacial vectorial debe tener información de atributos asociada a él para describir la ubicación y nombre del archivo que contiene la fotografía y, opcionalmente, la dirección de la brújula de la cámara que se estableció cuando fue adquirida la imagen. Esta capa debe cargarse en QGIS antes de ejecutar la herramienta ‘Evento ID’

Iniciar el módulo ID evento

Para iniciar el módulo ‘Evento ID’, haga clic en el icono  Evento ID o haga clic en *Base de datos* → *eVis* → *Herramienta de ID de evento eVis*. Esto hará que el cursor cambie a una flecha con una ‘i’ en la parte superior de la misma que significa que la herramienta de ID de evento está activa.


Para ver las fotografías enlazadas a los elementos vectoriales en la capa vectorial activa mostrada en la ventana del mapa de QGIS, mueva el cursor del Event ID sobre el objeto espacial y entonces haga clic con el ratón. Después haga clic sobre el objeto espacial, la ventana *Explorador de eventos* se abre y las fotografías en o cerca del lugar seleccionado están disponibles para desplegarse en el explorador. Si más de una fotografía esta disponible, y puede recorrer las diferentes características utilizando los botones **[Anterior]** y **[Siguiente]**. Los otros controles se describen en la sección *Explorador de Eventos* de esta guía.

20.6.6 Conexión a base de datos


El módulo ‘Conexión a base de datos’ proporciona herramientas para conectar a y consultar una base de datos u otros recursos ODBC, tales como una hoja de cálculo.

eVis puede conectar directamente a los siguientes tipos de base de datos: PostgreSQL, MySQL, y SQLite; también puede leer desde conexiones ODBC (por ejemplo, MS Access). Al leer desde una base de datos ODBC (por ejemplo una hoja de Excel), es necesario configurar su driver ODBC para el sistema operativo que esté utilizando

Iniciar el módulo de Conexión a base de datos

Para iniciar el módulo ‘Conexión a base de datos’, haga clic en el icono apropiado  Conexión a base de datos eVis o haga clic en *Base de datos* → *eVis* → *Conexión a base de datos eVis*. Esto abrirá la ventana *Conexión a base de datos*. La ventana tiene tres pestañas: *Consultas predefinidas*, *Conexión a base de datos*, y *Consulta SQL*. La ventana *Consola de salida* en la parte inferior de la ventana, muestra el estado de las acciones iniciadas por las diferentes secciones de este módulo.

Conectar a una base de datos

Haga clic en la pestaña *Conexión a la base de datos* para abrir la interfaz de conexión a base de datos. A continuación, utilice la lista desplegable *Tipo de base de datos*  para seleccionar el tipo de base de datos al que desea conectarse. Si una contraseña o nombre de usuario es necesario, esa información puede ser ingresada en las cajas de texto *Nombre de usuario* y *Contraseña*

Introduzca el host de base de datos en el cuadro de texto :guilabel: *Host de Base de Datos*. Esta opción no está disponible si ha seleccionado ‘MS Access’ como el tipo de base de datos. Si la base de datos reside en su equipo, usted debe seleccionar “localhost”.

Introducir el nombre de la base de datos en la caja de texto *Nombre de la base de datos*. Si seleccionó ‘ODBC’ como el tipo de base de datos, es necesario introducir el nombre de la fuente de datos.

Cuando todos los parámetros están llenos, haga clic en el botón [**Conectar**]. Si la conexión es satisfactoria, un mensaje se escribirá en la ventana *Consola de salida*, inicia que la conexión fue establecida. Si una conexión no se establece, se necesita comprobar los parámetros correctos fueron insertados anteriormente.

1. **Tipo de base de datos:** Una lista desplegable para especificar el tipo de base de datos que se utilizará.
2. **Host de la base de datos:** El nombre del host de la base de datos.
3. **Puerto:** El numero de puerto si una un tipo de base de datos MySQL o PostgreSQL es seleccionado.
4. **Nombre de la base de datos:** EL nombre de la base de datos.
5. **Conectar:** Un botón para conectar a la base de datos utilizando los parámetros definidos anteriormente.
6. **Salidas a la Consola:** La ventana de consola donde los mensajes relacionados a procesos son mostrados.
7. **Nombre del Usuario:** Nombre del usuario para utilizar cuando una base de datos este protegida con contraseña.
8. **Contraseña:** Para usar cuando la base de datos esta protegida con contraseña.
9. **Consultas predefinidas:** Pestaña para abrir la ventana “Consultas Predefinidas”.
10. **Conexión a base de datos:** Pestaña para abrir la ventana “Conexión a base de datos”.
11. **Consulta SQL:** Pestaña para abrir la ventana “Consulta SQL”.
12. **Ayuda:** Muestra la ayuda en línea.
13. **Aceptar:** Cierra la ventana principal “Conexión a Base de datos”

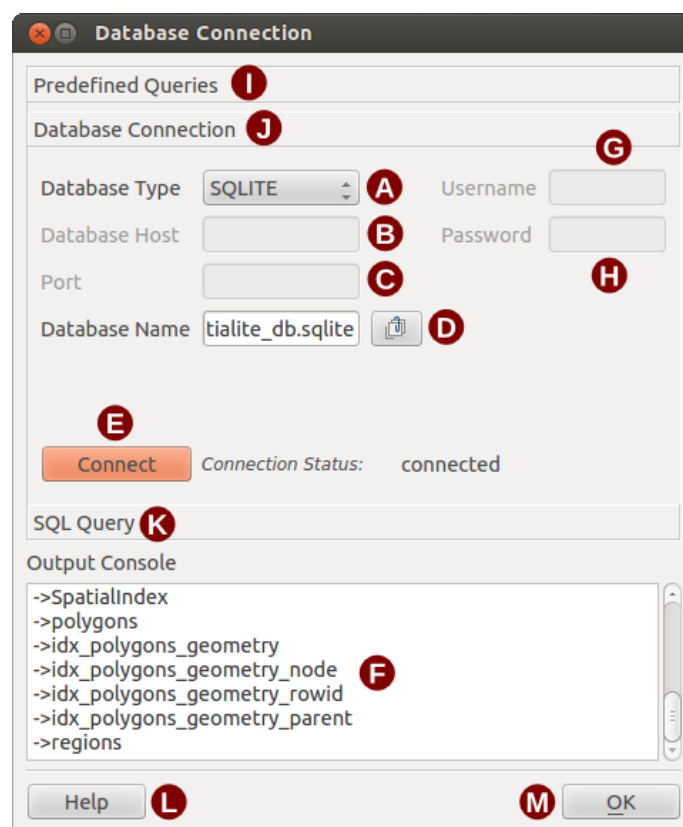


Figure 20.13: La ventana de conexión a base de datos eVis

Ejecutar consultas SQL

Se utilizan consultas SQL para extraer información de una base de datos o un recurso ODBC. En eVis, la salida de estas consultas es una capa vectorial añadida a la ventana de mapa de QGIS. Haga clic en la pestaña *Consulta SQL* para mostrar la interfaz de consulta SQL. Los comandos SQL se pueden introducir en esta ventana de texto. Un tutorial útil sobre comandos SQL está disponible en <http://www.w3schools.com/sql>. Por ejemplo, para extraer todos los datos de una hoja de cálculo de un archivo Excel, `select * from [sheet1$]` donde `sheet1` es el nombre de la hoja de cálculo.

Haga clic en el botón **[Ejecutar Consulta]** para ejecutar el comando. Si la consulta es satisfactoria, una ventana *Selección de archivo de base de datos* se mostrará. Si la consulta no es satisfactoria, aparecerá un mensaje de error en la ventana *Consola de salida*.

En la ventana *Selección de archivo de base de datos*, introduzca el nombre de la capa que será creada de los resultados de la consulta en la caja de texto *Nombre de la nueva capa*

1. **Ventana de texto de consulta SQL:** Una pantalla para consultas tipo SQL.
2. **Ejecutar consulta:** El botón para ejecutar la consulta introducida en la *Consulta SQL*.
3. **Consola de salida:** La consola de salida donde se muestran los mensajes relacionados con el procesamiento.
4. **Ayuda:** Muestra la ayuda en línea.
5. **Aceptar:** Cierra la ventana principal *Conexión a base de datos*.

Utilice la lista desplegable *Coordenada X* [...] para seleccionar los campos de la base de datos que almacena las coordenadas X (o longitud) y Y (o latitud). Hacer clic en el botón **[Aceptar]** hace que la capa vectorial creada a partir de la consulta SQL se muestre en la ventana de mapa de QGIS.

Para guardar este archivo vectorial y usarlo en el futuro, se puede utilizar el comando de QGIS 'Guardar como...' que se accede haciendo clic derecho sobre el nombre de la capa en la leyenda del mapa de QGIS y después seleccione 'Guardar como...'

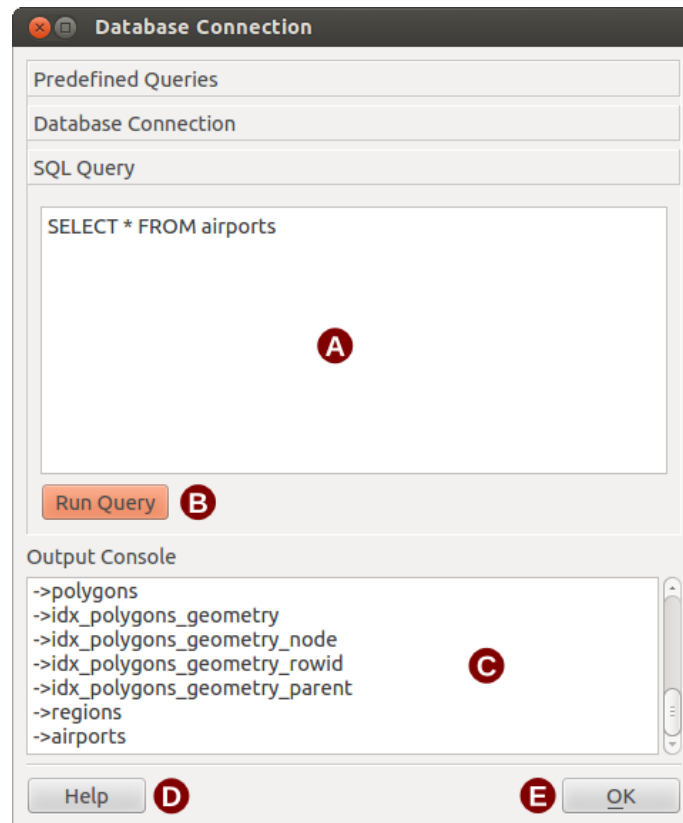




Figure 20.14: La pestaña Consulta SQL de eVis

Truco: Crear una capa vectorial de una Hoja de cálculo de Microsoft Excel

Al crear una capa vectorial de una hoja de cálculo Microsoft Excel, es posible ver que los ceros no deseados (“0”) hayan sido insertados en las filas de la tabla de atributos debajo de datos válidos. Esto puede ser causado por la supresión de los valores de estas celdas en Excel utilizando la tecla `Espacio`. Para corregir este problema, es necesario abrir el archivo de Excel (que necesita para cerrar QGIS si está conectado al archivo, que le permite editarlo) y luego usar *Edición* → *Borrar* para eliminar las filas en blanco del archivo. Para evitar este problema, puede simplemente eliminar varias filas en la hoja de Excel usando *Edición* → *Borrar* antes de guardar el archivo.

Ejecutar consultas predefinidas

Con las consultas predefinidas, se pueden seleccionar consultas escritas previamente almacenadas en un archivo de formato XML. Esto es particularmente útil, si no está familiarizado con comandos SQL. Haga clic en la pestaña *Consultas predefinidas* para visualizar la interfaz de consultas predefinidas.

Para cargar un conjunto de consultas predefinidas, haga clic en el icono  `Abrir archivo`. Este abrirá la ventana *Abrir archivo*, que se utiliza para localizar el archivo que contiene las consultas SQL. Cuando se cargan las consultas, sus títulos definidos en el archivo XML aparecerán en el menú desplegable situado justo debajo del icono  `Abrir archivo`. La descripción completa de la consulta se mostrará en la ventana de texto en el menú desplegable.

Seleccione la consulta que desee ejecutar del menú desplegable y después haga clic en la pestaña *Consulta SQL* para ver las consultas que se han estado cargando en la ventana de consultas. Si es la primera vez puede ejecutar una consulta predefinida o esta cambiando a base de datos, necesita estar seguro para conectarse a la base de datos.

Haga clic en el botón **[Ejecutar consulta]** en la pestaña *Consulta SQL* para ejecutar el comando. Si la consulta es satisfactoria, una ventana *Selección de archivo de base de datos* se mostrará. Si la consulta no es satisfactoria, aparecerá un mensaje de error en la ventana *Consola de salida*

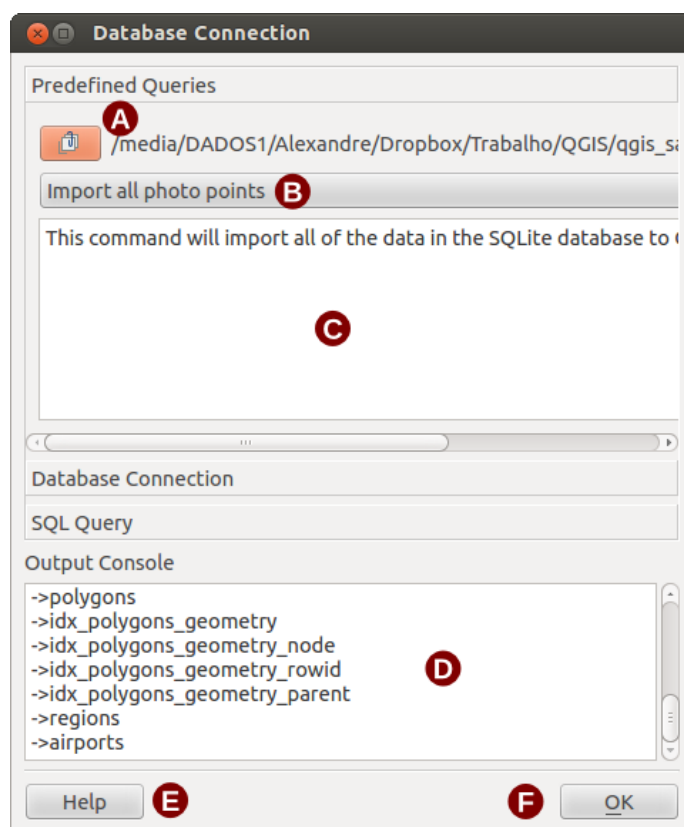


Figure 20.15: La pestaña de *eVis* Consultas predefinidas

1. **Abrir Archivo:** Iniciar el archivo “Abrir Archivo” navegar para buscar el archivo XML manteniendo las consultas predefinidas.
2. **Consultas predefinidas:** Una lista desplegable con todas las consultas definidas por el archivo XML de consultas predefinidas.
3. **Descripción de consulta:** Una descripción corta de la consulta. Esta descripción es del archivo XML de consultas predefinidas.
4. **Consola de salida:** La consola de salida donde se muestran los mensajes relacionados con el procesamiento.
5. **Ayuda:** Muestra la ayuda en línea.
6. **Aceptar:** Cierra la ventana principal “Conexión a Base de datos”

El formato XML para consultas predefinidas eVis

Las etiquetas XML leídas por eVis

| Etiquetas | Descripción |
|----------------------------|--|
| Consulta | Definir el inicio y fin de una sentencia de consulta. |
| Descripción corta | Una descripción corta de la consulta que aparece en el menú desplegable de eVis. |
| Descripción | Una descripción más detallada de la consulta desplegada en la ventana de texto de consulta predefinida. |
| Tipo de base de datos | El tipo de la base de datos, definido en el menú desplegable de Tipo de base de datos en la pestaña de Conexión a base de datos. |
| Puerto | El puerto como se define en el cuadro de texto Puerto en la pestaña de Conexión a base de datos. |
| Nombre de la base de datos | El nombre de la base de datos como se define en el cuadro de texto en la pestaña de Conexión a base de datos. |
| Nombre de usuario | El nombre de usuario de la base de datos como se define en el cuadro de texto Nombre de usuario en la pestaña de Conexión a base de datos. |
| databasepassword | La contraseña de la base de datos como se define en el cuadro de texto Contraseña en la pestaña Conexión a base de datos. |
| Sentencia sql | El comando SQL |
| autoconectar | Una bandera ("verdadero" o "falso") para especificar si las etiquetas anteriores deben utilizarse para conectarse automáticamente a la base de datos sin ejecutar la rutina de conexión de base de datos en la solapa Conexión de Base de Datos. |

Se muestra un archivo XML de ejemplo completo con tres preguntas a continuación:

```
<?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 />
    <databaseport />
    <databasename>C:\textbackslash Workshop\textbackslash
eVis\_Data\textbackslash PhotoPoints.db</databasename>
    <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>
    <databasetype>SQLITE</databasetype>
    <databasehost />
    <databaseport />
    <databasename>C:\Workshop\eVis_Data\PhotoPoints.db</databasename>
    <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>
    <databasetype>SQLITE</databasetype>
    <databasehost />
    <databaseport />
```



```

<dbname>C:\Workshop\Vis_Data\PhotoPoints.db</dbname>
<username />
<password />
<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>

```

20.7 Complemento fTools

El objetivo del complemento fTools Python es proporcionar un recurso integral para muchas tareas comunes de SIG basados en vectores, sin necesidad de software adicional, bibliotecas, o complejas soluciones temporales. Proporciona un conjunto cada vez mayor de las funciones de gestión y análisis de datos espaciales que son a la vez rápidos y funcionales.

fTools esta ahora instalado automáticamente y habilitado en nuevas versiones de QGIS, y como con todos los complementos, se puede inhabilitar y habilitar mediante el Administrador de complementos (vea *El diálogo de complementos*). Cuando esta activo, el complemento de fTools añade un menú *Vector* a QGIS, proporcionando funciones que van de Herramientas de análisis e investigación, a herramientas de geometría y geoprocreso, así como varias herramientas útiles de gestión de datos .

20.7.1 Herramientas de Análisis

| Icono | Herramienta | Propósito |
|-------|---------------------------------|---|
| | Matriz de distancia | Medida de distancias entre dos puntos en la capa, y el resultado de salida como a) Matriz de distancia cuadrada, b) Matriz de distancia lineal, o c) Matriz de distancia resumen. Puede limitar las distancias de las entidades k más cercanas. |
| | Sumar longitud de líneas | Calcular la suma total de la longitudes de línea para cada polígono de una capa vectorial de poligonos. |
| | Puntos en polígonos | Contar el número de puntos que se encuentran en cada polígono de una capa vectorial de polígonos de entrada. |
| | Listar valores únicos | Lista de todos los valores únicos en un campo de la capa vectorial de entrada. |
| | Estadísticas básicas | Estadísticas básicas (media, desviación estándar, N, suma, CV)en un campo de entrada. |
| | Análisis del vecino más próximo | Calcular estadísticas del vecino más cercano para evaluar el nivel de agregación en una capa vectorial de puntos. |
| | Coordenada(s) media | Calcular el centro medio normal o ponderado de una capa vectorial completa, o múltiples entidades basadas en un campo ID único. |
| | Intersecciones de líneas | Localizar intersecciones entre líneas, y los resultados de salida como un archivo shape de puntos. Útil para localizar calles o intersecciones de corrientes, ignora intersecciones de línea con longitud > 0. |

Tabla Ftools 1: Herramientas de Análisis fTools

20.7.2 Herramientas de investigación

| Icono | Herramienta | Propósito |
|-------|--|---|
| | Selección aleatoria | Selección aleatoria de un número n de entidades, o n porcentaje de entidades. |
| | Selección aleatoria dentro de subconjuntos | Selección aleatoria de entidades dentro de subconjuntos basado en un campo ID único |
| | Puntos aleatorios | Generar puntos pseudo-aleatorios más de una capa de entrada. |
| | Puntos regulares | Generar una cuadrícula regular de puntos sobre una región específica y exportarlos como un archivo shape de puntos. |
| | Cuadrícula vectorial | Generar una cuadrícula de línea o polígono en base aun espaciado de cuadrícula especificada. |
| | Seleccionar por localización | Seleccionar entidades en función de su ubicación con respecto a otra capa para formar una nueva selección, o sumar o restar de la selección actual. |
| | Polígono de la extensión de la capa | Crear un rectángulo sencillo en la capa de polígono de extensión de una capa de entrada ráster o vectorial. |

Tabla Ftools 2: Herramientas de investigación fTools

20.7.3 Herramientas de geoprocreso

| Icono | Herramienta | Propósito |
|-------|--------------------------------|--|
| | Envoltente(s) convexa(s) | Crear un envoltente convexo para una capa de entrada, o en función de un campo ID. |
| | Buffer(s) | Crear buffer(s) en torno a las entidades basado en la distancia, o un campo de distancia. |
| | Intersección | Sobrepone capas de manera que la salida contenga áreas donde ambas capas se cruzan. |
| | Unión | sobreponer capas de manera que la salida contenga las áreas intersectadas y las no intersectadas. |
| | Diferencia Simétrica | Sobreponer capas de manera que la salida contenga esas zonas de las capas de entrada y diferencia que no se intersectan. |
| | Cortar | Sobreponer capas de tal manera que la salida contenga zonas que cruzo la capa de corte. |
| | Deferencia | Sobreponer capas de tal manera que la salida contenga las zonas que no intersectó la capa de corte. |
| | Disolver | Combinar entidades basadas en el campo de entrada. Todas los rasgos con valores de entrada idénticos se combinan para formar una solo rasgo. |
| | Eliminar polígonos <<astilla>> | Combine entidades seleccionadas con el polígono vecino con el área más grande o el límite más grande en común. |

Tabla Ftools3: Herramientas de geoprocreso fTools

20.7.4 Herramientas de geometría

| Icono | Herramienta | Propósito |
|-------|---------------------------------------|--|
| | Comprobar validez de geometría | Compruebe polígonos para las intersecciones, orificios cerrados, y fijar el orden del nodo. Puede elegir el motor utilizado en las opciones del diálogo, la pestaña de digitalización Cambiar el valor de las geometrías validas. Hay dos motores: QGIS y GEOS que tienen una funcionalidad bastante diferente. Otras herramientas existentes que muestran diferentes resultados: complemento de revisa topología y regla 'no debe tener geometrías no válidas'. |
| | Exportar/Añadir columnas de geometría | Añadir a capa vectorial información de geometría de la capa de punto (XCOORD, YCOORD), línea (LONGITUD), o polígono (ÁREA, PERÍMETRO). |
| | Centroides de polígonos | Calcular los verdaderos centroides de cada polígono en una capa de polígonos de entrada. |
| | Triangulación de Delaunay | Calcular y salida (como polígonos) de la triangulación Delaunay de una capa vectorial de puntos de entrada. |
| | Polígonos Voronoi | Calcular polígonos Voronoi de una capa vectorial de puntos de entrada. |
| | Simplificar geometrías | Generalizar líneas o polígonos con un algoritmo Douglas-Peucker modificado. |
| | Densificar geometrías | Densificar líneas o polígonos al añadir vértices. |
| | Multipartes a partes sencillas | Convertir entidad multiparte a entidades múltiples de partes sencillas. Crear polígonos y líneas sencillas |
| | Partes sencillas a multiparte | Unir múltiples entidades a una sencilla multiparte en base a un campo ID único. |
| | Polígonos a líneas | Convertir polígonos a líneas, polígonos multiparte a líneas multiple de parte sencilla |
| | Líneas a polígonos | Convertir líneas a polígonos, líneas multiparte a polígonos de múltiple parte sencilla. |
| | Extraer nodos | Extraer nodos de las capas de líneas y polígonos y la salida de ellos como puntos. |

Tabla Ftools 4: Herramientas de geometría fTools

Nota: La herramienta de **Simplificar geometría** se puede utilizar para borrar nodos duplicados en geometrías de líneas y polígonos. Solo tiene que establecer el parámetro de **Tolerancia de simplificado** a 0 y esto hará el truco.

20.7.5 Herramientas de gestión de datos





| Icono | Herramienta | Propósito |
|---|---------------------------------|--|
|  | Definir la proyección actual | Especificar el SRC para archivos shape cuyo SRC no ha sido definido. |
|  | Unir atributos por localización | Unir atributos adicionales a la capa de vectorial en función de su relación espacial. Los atributos de una capa vectorial se adjunta a la tabla de atributo de otra capa y se exporta como un archivo shape. |
|  | Dividir capa vectorial | Dividir la capa de entrada en varias capas separadas basadas en el campo de entrada. |
|  | Combinar archivos shape en uno | Combinar varios archivos shape dentro de una carpeta en un nuevo archivo shape basándose en el tipo de capa (punto, línea, polígono) |
| | Crear índice espacial | Crear un índice espacial para formatos OGR soportados. |

Tabla Ftools 5: Herramientas de gestión de datos

20.8 Complemento Herramientas de GDAL

20.8.1 ¿Qué son las herramientas GDAL?

El complemento de herramientas GDAL ofrece una GUI para la colección de herramientas en Geospatial Data Abstraction Library, <http://gdal.osgeo.org>. Estas son las herramientas de gestión ráster para consultar, re-proyecto, urdimbre y combinar una amplia variedad de formatos ráster. También se incluyen herramientas para crear una capa (vector) del contorno, o un relieve sombreado de un ráster MDT, y para hacer una VRT (Virtual Raster Tile en formato XML) a partir de una colección de uno o más archivos ráster. Estas herramientas están disponibles cuando se instala el complemento y es activado.

La biblioteca GDAL

La librería GDAL consiste en un conjunto de programas de línea de comandos, cada uno con una larga lista de opciones. Los usuarios cómodos con la ejecución de comandos desde la terminal pueden preferir la línea de comandos, con acceso a todo el conjunto de opciones. El complemento de Herramientas GDAL ofrece una interfaz fácil de las herramientas, exponiendo las opciones más populares.

20.8.2 Lista de Herramientas GDAL

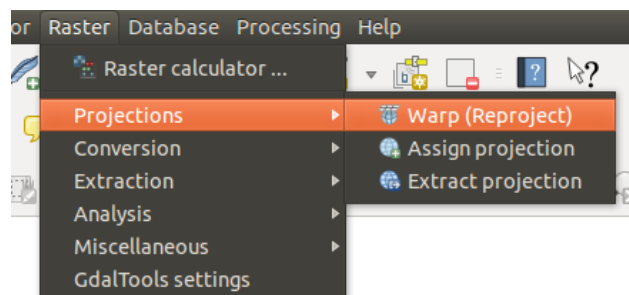










Figure 20.16: La lista del menú *Herramientas GDAL*



Proyecciones

| | |
|--|---|
|  <p><i>Warp (Reproject)</i></p> | <p>Esta utilidad es una imagen de mosaicos, reproyección y utilidad deformación. El programa puede reproyectar a cualquier proyección apoyada, y también se puede aplicar GCPs almacenados con la imagen si la imagen es “crudo” con información de control. Para obtener más información, se puede leer en el sitio web GDAL http://www.gdal.org/gdalwarp.html</p> |
|  <p><i>Assign projection</i></p> | <p>Esta herramienta le permite asignar proyección a rásters que ya tengan una referencia geográfica, que le falte la información de la proyección. También con su ayuda, es posible alterar las definiciones de proyección existentes. Ambos archivos simples y el modo por lotes son compatibles. Para obtener más información, por favor visite la página de utilidad en el sitio GDAL http://www.gdal.org/gdalwarp.html.</p> |
|  <p><i>Extract projection</i></p> | <p>Esta utilidad te ayuda a extraer información de la proyección de un archivo de entrada. Si desea extraer información de un directorio completo, puede usar el modo por lotes. Este crea ambos archivos <code>.prj</code> and <code>.wld</code></p> |







Conversión

| | |
|--|--|
|  <p><i>Ras- terizar</i></p> | <p>Este programa fusiona geometrías vectoriales (puntos, líneas y polígonos) en la banda(s) ráster de una imagen raster. Los vectores se leen de formatos vectoriales reconocidos por OGR. Tenga en cuenta que los datos vectoriales debe estar en el mismo sistema de coordenadas como los datos ráster; en la reproyección al vuelo no se proporciona. Para obtener más información, consulte http://www.gdal.org/gdal_rasterize.html.</p> |
|  <p><i>Poly- gonize</i></p> | <p>Esta utilidad crea polígonos vectoriales para todas las regiones conectadas de píxeles del ráster que comparte un valor de píxel en común. Cada polígono se crea con un atributo que indica el valor de píxel de dicho polígono. La utilidad crea el vector de salida de origen de datos si no existe ya, predeterminado a el formato de archivo shape de ESRI. Ver también http://www.gdal.org/gdal_polygonize.html.</p> |
|  <p><i>Translate</i></p> | <p>Esta utilidad se puede utilizar para convertir los datos ráster entre diferentes formatos, lo que podría llevar a cabo algunas operaciones como subconjuntos, remuestreo, y reescalar píxeles en el proceso. Para obtener más información se puede leer en http://www.gdal.org/gdal_translate.html.</p> |
|  <p><i>RGB a PCT</i></p> | <p>Esta utilidad calculará una tabla de pseudocolor óptima para una imagen RGB determinada, utilizando un algoritmo de corte medio de un histograma RGB downsampld. Luego se convierte la imagen en una imagen pseudocoloreada usando la tabla de colores. Esta conversión utiliza Floyd-Steinberg (difusión de errores) para maximizar la imagen de salida de calidad visual. La utilidad también se describe en http://www.gdal.org/rgb2pct.html.</p> |
|  <p><i>PCT a RGB</i></p> | <p>Esta utilidad convertirá una banda pseudocolor en el archivo de entrada en un archivo RGB de salida del formato deseado. Para mayor información, vea http://www.gdal.org/pct2rgb.html.</p> |






Extracción

| | |
|---|---|
|  <p><i>Con- tour</i></p> | <p>Este programa genera un archivo vectorial de curvas de nivel del modelo del terreno ráster (MDT). En http://www.gdal.org/gdal_contour.html, se puede encontrar más información.</p> |
|  <p><i>Clip- per</i></p> | <p>Esta utilidad le permite que acorte rásteres (extraer un subconjunto) utilizando una extensión seleccionada o en base a límites de la capa de máscara.. Más información se puede encontrar en http://www.gdal.org/gdal_translate.html.</p> |

Análisis

| | |
|---|--|
|  <i>Filtrado</i> | <p>Esta utilidad elimina polígonos ráster más pequeños que un tamaño umbral previsto (en píxeles) y los reemplaza con el valor del píxel del polígono vecino más grande. El resultado se puede escribir de nuevo a la banda del ráster existente, o copiado en un nuevo archivo. Para mayor información, vea http://www.gdal.org/gdal_sieve.html.</p> |
|  <i>Casi Negro</i> | <p>Esta utilidad escaneará una imagen y tratar de establecer todos los píxeles que son casi negros (o casi blancos) alrededor del borde para exactamente negro (o blanco). Esto se utiliza a menudo para “arreglar” comprimir pérdidas de fotos aéreas de modo que los píxeles de color se pueden tratar como transparentes cuando se hace el mosaico. También vea http://www.gdal.org/nearblack.html.</p> |
|  <i>Rellenar sin datos</i> | <p>Esta utilidad rellena regiones de ráster seleccionadas (generalmente áreas sin datos) por interpolación de píxeles válidos alrededor de los bordes de las áreas. En http://www.gdal.org/gdal_fillnodata.html, se puede encontrar más información.</p> |
|  <i>Proximidad</i> | <p>Esta utilidad genera un mapa ráster de proximidad que indica la distancia desde el centro de cada píxel al centro del píxel más cercano identificado como un píxel objetivo. Los píxeles objetivo son los del ráster fuente para la cual el valor de píxel del ráster está en el conjunto de valores de píxel objetivo. Para obtener más información, consulte http://www.gdal.org/gdal_proximity.html.</p> |
|  <i>Cuadrícula (Interpolación)</i> | <p>Esta utilidad crea una cuadrícula regular (ráster) a partir de los datos dispersos leídos desde la fuente de datos OGR. Los datos de entrada serán interpolados para rellenar nodos de la cuadrícula con los valores, y puede elegir entre varios métodos de interpolación. La utilidad también se describe en el el sitio web GDAL, http://www.gdal.org/gdal_grid.html.</p> |
|  <i>MDT (Modelos de Terreno)</i> | <p>Herramientas para analizar y visualizar DEMs. Esto puede crear un relieve sombreado, pendiente, orientación, color de relieve y un índice de irregularidad del terreno, un índice de posición topográfica y un mapa de irregularidad de algún ráster de elevación reconocido GDAL. Para mayor información , vea http://www.gdal.org/gdaldem.html.</p> |

Miscelánea

| | |
|--|--|
|  <i>Construir ráster virtual (Catálogo)</i> | <p>Este programa crea un VRT (Conjunto de datos virtual) que es un mosaico de la lista de conjunto de datos GDAL de entrada. Vea también http://www.gdal.org/gdalbuildvrt.html.</p> |
|  <i>Merge</i> | <p>Esta utilidad automáticamente hará el mosaico un conjunto de imágenes. Todas las imágenes deben estar en el mismo sistema de coordenadas y tener un número correspondiente de bandas, pero pueden ser superpuestas, y en diferentes resoluciones. En áreas de superposición, la última imagen se copiará en las anteriores. La utilidad también se describe en http://www.gdal.org/gdal_merge.html.</p> |
|  <i>Información</i> | <p>Esta utilidad muestra diversa información acerca de un conjunto de datos ráster GDAL-implementado. En http://www.gdal.org/gdalinfo.html, puede encontrar más información.</p> |
|  <i>Generar vistas generales</i> | <p>La utilidad gdaladdo se puede utilizar para construir o reconstruir las vistas generales para los formatos más compatibles con un de varios algoritmos de disminución de resolución. Para obtener más información, vea http://www.gdal.org/gdaladdo.html.</p> |
|  <i>Tile Index</i> | <p>Esta utilidad crea un archivo shape con un registro para cada archivo de entrada ráster, un atributo contiene el nombre del archivo y una geometría de polígono delineando el ráster. Vea también http://www.gdal.org/gdaltindex.html.</p> |

Configuración de herramientas GDAL

Utilice este diálogo para integrar las variables GDAL.

20.9 Complemento Comprobador de geometría

Geometry Checker is a powerful core plugin to check and fix the geometry validity of a layer. The *Geometry Checker* dialog show different grouped settings in the first tab (*Settings*):

- *Input vector layer*: to select the layer to check. A *Only selected features* checkbox can filter the geometry to the one selected.
- *Geometry validity*: give to the user the choice between *Self intersections*, *Duplicate nodes*, *Polygon with less than 3 nodes*.
- *Allowed geometry types*: to allow only some geometry types like point, multipoint, line, multiline, polygon and multipolygon.
- *Geometry properties* displays *Polygons and multipolygons may not contain any holes* and *Multipart objects must consist of more than one part*.
- *Geometry conditions*: user can add some condition to validate the geometries with a minimal segment length, a minimum angle between segment, a minimal polygon area and sliver polygons detection.
- *Topology checks*: checks for duplicates, for features within other features, overlaps smaller than a number, for gaps smaller than a number.
- *Tolerance*: you can define here the tolerance for the check.
- *Output vector layer* gives the choice to the user how get the result between modify the current layer and create a new layer.

After you are happy with the configuration, you can click on the **[Run]** button.

The results appear in the second tab and as an overview layer of the errors in the canvas (its name is *checker*). A table list the *geometry check result* with one error by row: the first row is an ID, the second the reason of the error, then the coordinates of the error, a value (depending on the type of the error) and finally the resolution column which indicates the resolution of the error. At the bottom of this table, you can export the error into a shapefile. At the left, you have the number of the errors and the fixed errors.

The *Geometry Checker Plugin* can find the following errors:

- Self intersections: a polygon with a self intersection,
- Duplicate nodes: two duplicates nodes in a segment
- Holes: hole in a polygon,
- Segment length: a segment length lower than a threshold,
- Minimum angle: two segments with an angle lower than a threshold,
- Minimum area: polygon area lower than a treshold,
- Silver polygon: this error come from very small polygon (with small area) with a large perimeter,
- Duplicates features,
- Feature within feature,
- Overlaps: polygon overlapping,
- Gaps: gaps between polygons

The following figure shows the different checks made by the plugin.

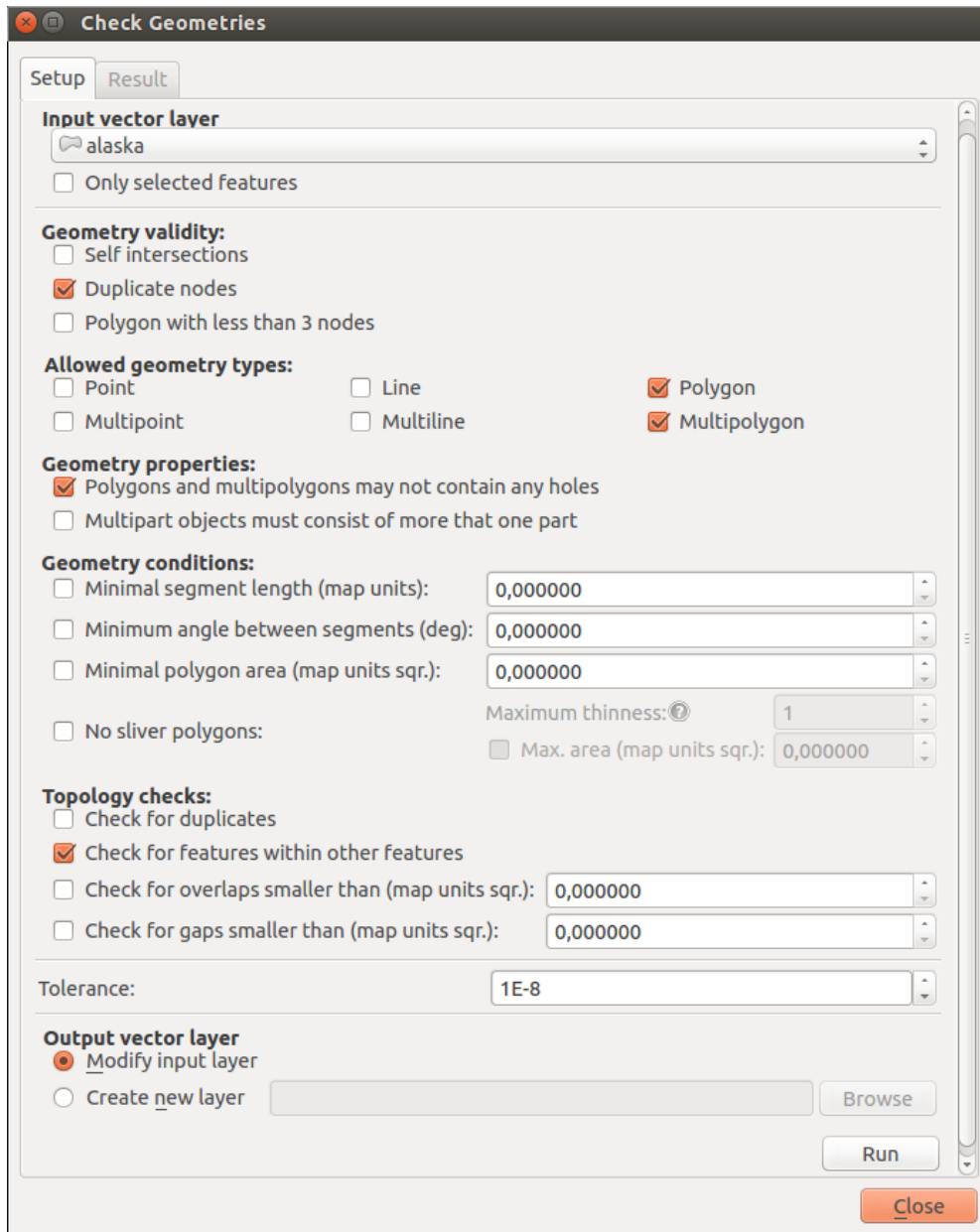


Figure 20.17: El complemento Comprobador de geometría

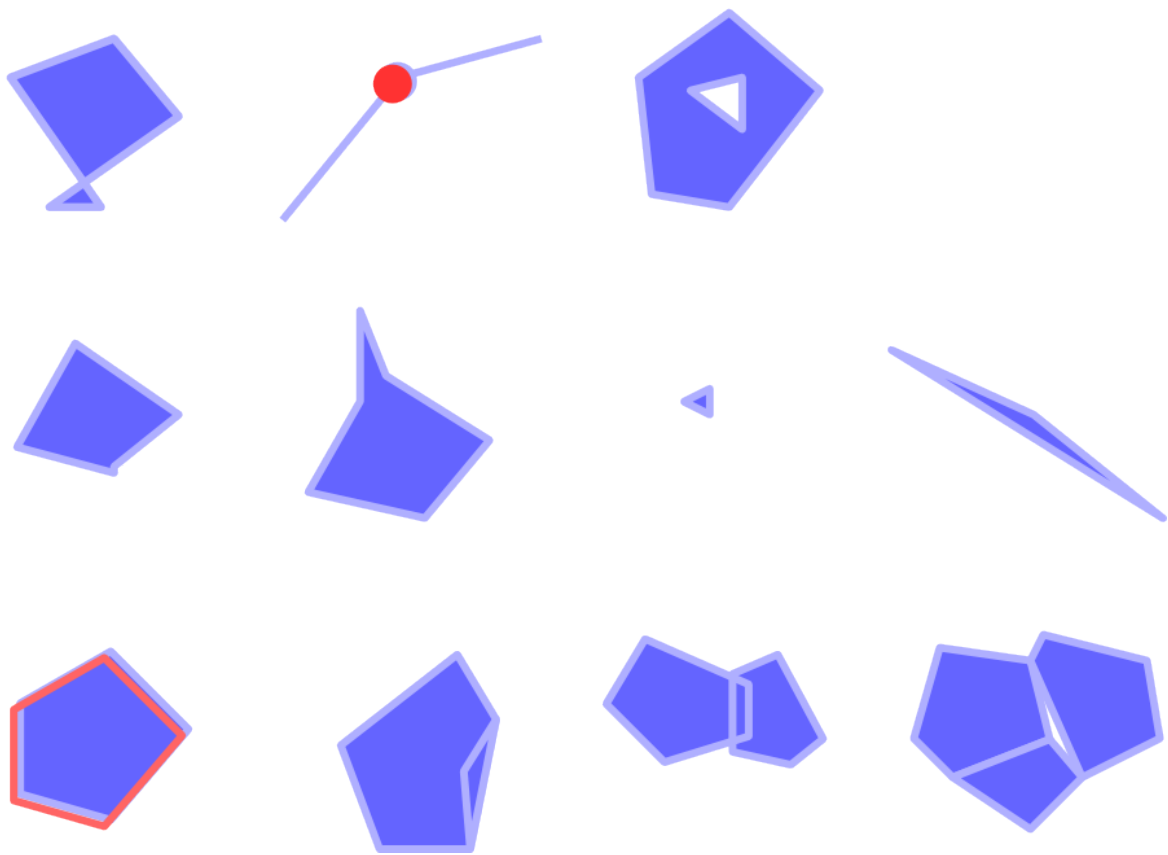


Figure 20.18: The Different checks supported by the plugin

You can select a row to see the localisation of the error. You can change this behaviour by selecting another action between *error* (default), *Feature*, *Don't move*, and *Highlight contour of selected features*.

Below the zoom action when clicking on the table row, you can *Show the selected features in attribute table*, *Fix selected errors using default resolution* and *Fix selected errors, prompt for resolution method*. In the latter, you will see a window to choose the resolution's method among which:

- Combinar con el polígono adyacente con el borde compartido más largo,
- Merge with neighboring polygon with largest area,
- Merge with neighboring polygon identical attribute value,if any, or leave as it
- Borrar objeto espacial
- No action

Truco: Corregir multiples errores

You can fix multiple errors by selecting more than one row in the table with the *CTRL + click* action.

The default action could be changed with the last icon *Error resolution settings*. For some type of errors, you can change the default action between some specific action or *No action*.

Finally, you can choose which *attribute to use when merging features by attribute value*.

20.10 Complemento Autoensamblador de geometrías

The Geometry Snapper tool allows to align automatically the edges and vertices of one vector layer to the edges and vertices of a second layer using a user defined tolerance.

The below interface shows the settings of this plugin. User needs to choose the layer to change (see *input vector layer*) and the *reference layers* to snap to. A *Maximum snapping distance (map units)* allows to change the snapping tolerance.

You can snap only selected feature(s) checking the *Only selected features*.

Output vector layer allows you to choose between *Modifying input layer* or *Create a new layer*.

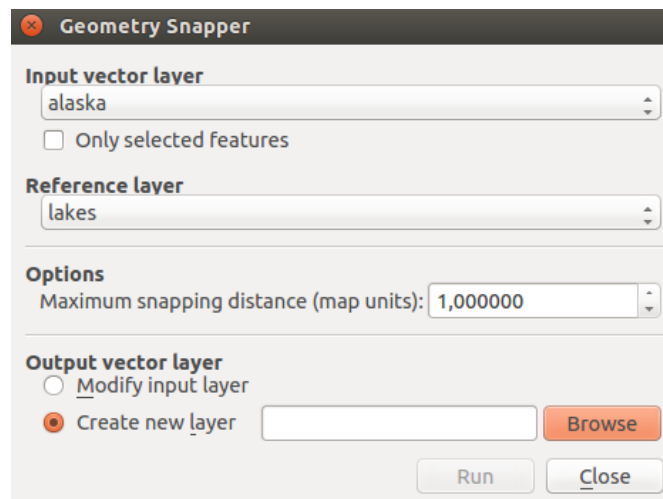


Figure 20.19: The Geometry Snapper Plugin

20.11 Complemento Georreferenciador

El complemento Georreferenciador es una herramienta para generar archivos de referencia de ráster. Permite referenciar los ráster a sistemas de coordenadas geográficas o proyectadas mediante la creación de un nuevo GeoTiff o añadiendo un archivo de referencia a la imagen existente. El enfoque básico para georreferenciar un ráster es localizar puntos del ráster para los que se puedan determinar con precisión las coordenadas.

Características

| Icono | Propósito | Icono | Propósito |
|-------|-----------------------------------|-------|------------------------------------|
| | Abrir ráster | | Comenzar georreferenciado |
| | Generar script de GDAL | | Cargar puntos PCT |
| | Guardar puntos PCT como | | Configuración de la transformación |
| | Añadir punto | | Borrar punto |
| | Mover punto PCT | | Desplazar |
| | Acercar zum | | Alejar zum |
| | Zum a la capa | | Zum anterior |
| | Zum siguiente | | Enlazar georreferenciador a QGIS |
| | Enlazar QGIS a georreferenciador | | Estiramiento total del histograma |
| | Estiramiento local del histograma | | |

Tabla Georreferenciador 1: Herramientas de Georreferenciador

20.11.1 Procedimiento habitual

Como coordenadas X e Y (GMS (gg mm ss.ss), GG (gg.gg) o coordenadas proyectadas (mmmm.mm)), que correspondan al punto seleccionado en la imagen, se pueden usar dos procedimientos alternativos:

- El propio ráster a veces proporciona cruces con coordenadas “escritas” sobre la imagen. En este caso se pueden introducir las coordenadas manualmente.
- Utilizar capas ya georreferenciadas. Estos pueden ser datos vectoriales o ráster que contengan los mismos objetos/entidades que la imagen que desea georreferenciar y con la proyección que desee para su imagen. En este caso puede introducir las coordenadas haciendo clic en el conjunto de datos de referencia cargado en el lienzo del mapa de QGIS.

El procedimiento habitual para georreferenciar una imagen consiste en seleccionar múltiples puntos en el ráster, especificando sus coordenadas, y elegir un tipo de transformación adecuado. Sobre la base de los parámetros y datos de entrada, el complemento calculará los parámetros del archivo de referencia. Cuantas más coordenadas suministre, mejor será el resultado.

El primer paso es iniciar QGIS, cargar el complemento Georreferenciador (vea *El diálogo de complementos*) y haga clic en *Ráster → Georeferenciador*, el cual aparece en la barra de menú de QGIS. El diálogo del complemento Georreferenciador aparece como se muestra en [figure_georeferencer_1](#).

Para este ejemplo usaremos una hoja topográfica de Dakota del Sur del SDGS. Más tarde se puede visualizar junto con los datos de la localización *spearfish60* de GRASS. Puede descargar la hoja topográfica aquí: http://grass.osgeo.org/sampled/spearfish_toposheet.tar.gz.

Introducir puntos de control sobre el terreno (PCT)

1. Para empezar a georreferenciar un ráster no referenciado, debemos cargarlo utilizando el botón . El ráster aparecerá en la zona de trabajo principal del diálogo. Una vez que el ráster esté cargado, podemos empezar a introducir los puntos de referencia.

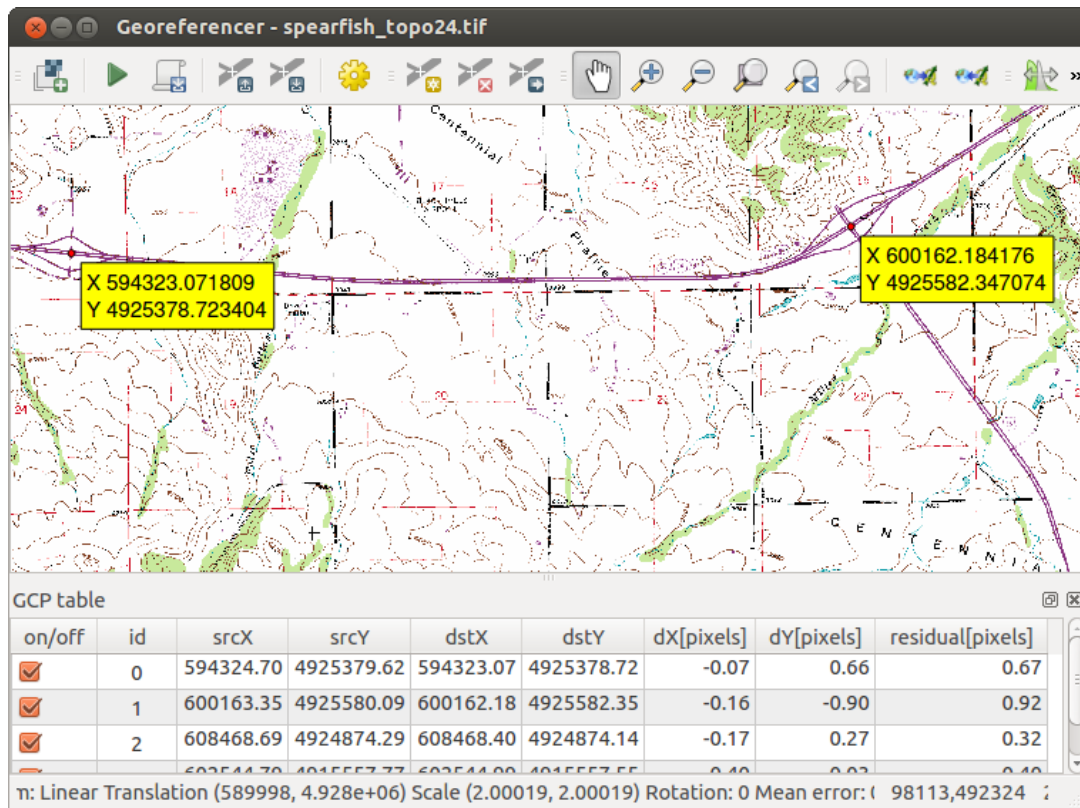





Figure 20.20: Diálogo del complemento Georreferenciador 

2. Utilice el botón  Añadir punto para añadir puntos en el área de trabajo principal e introduzca las coordenadas (vea la Figura [figure_georeferencer_2](#)). Para este procedimiento tiene tres opciones:
 - Hacer clic en un punto de la imagen ráster e introducir las coordenadas X e Y manualmente.
 - Haga clic en un punto de la imagen ráster y elija el botón  Desde lienzo del mapa para añadir las coordenadas X e Y con la ayuda de un mapa ya georreferenciado cargado en el lienzo del mapa de QGIS.
 - Con el botón , puede mover los GCP en ambas ventanas, Si están en un lugar incorrecto.
3. Continuar introduciendo puntos. Debe tener por lo menos cuatro puntos y cuantas más coordenadas pueda proporcionar mejor será el resultado. Existen herramientas adicionales en el cuadro de diálogo del complemento para hacer zoom o desplazar la zona de trabajo con el fin de localizar un conjunto relevante de puntos PCT.

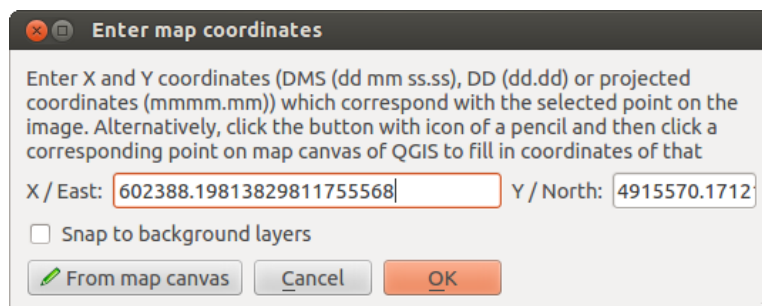




Figure 20.21: Añadir puntos a la imagen ráster 

Los puntos que se añaden al mapa se almacenarán en un archivo de texto separado ([nombre del archivo].points) generalmente junto con la imagen ráster. Esto nos permite reabrir el complemento Georreferenciador en una fecha posterior y añadir nuevos puntos o eliminar los ya existentes para optimizar el resultado.

El archivo de puntos contiene los valores de los puntos de la forma: mapX, mapY, pixelX, pixelY. Puede utilizar los botones  Cargar puntos PCT y  Guardar puntos PCT como para gestionar los archivos.

Definir la configuración de la transformación

Después de añadir los PCT a la imagen ráster, debe definir la configuración de la transformación para el proceso de georreferenciación.

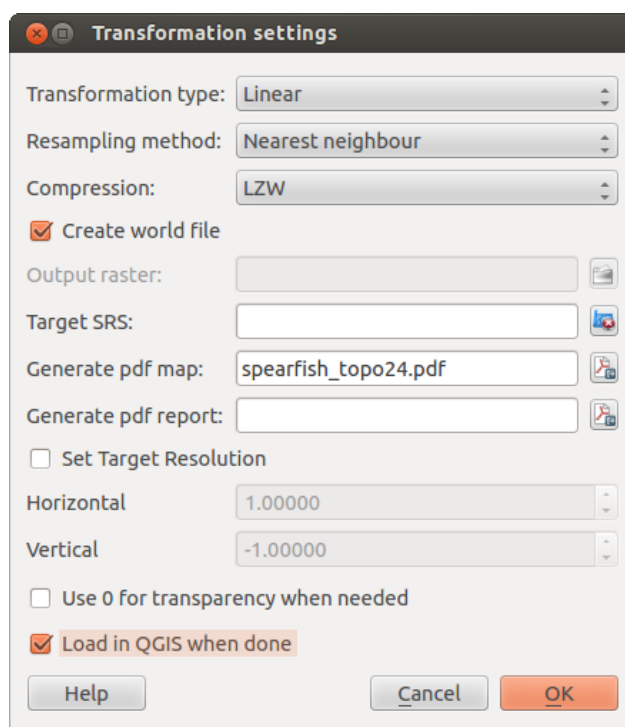



Figure 20.22: Definir la configuración de la transformación del georreferenciador 

Algoritmos de transformación disponibles

Dependiendo del número de puntos de control sobre el terreno que haya capturado, es posible que desee utilizar diferentes algoritmos de transformación. La elección del algoritmo de transformación también depende del tipo y la calidad de los datos de entrada y la cantidad de distorsión geométrica que está dispuesto a introducir en el resultado final.

Actualmente están disponibles los siguientes *Tipos de transformación*:

- El algoritmo **Lineal** se utiliza para crear un archivo de referencia y es diferente de los otros algoritmos, ya que realmente no transforma el ráster. Este algoritmo probablemente no será suficiente si se trata de material escaneado.
- La transformación **Helmert** realiza un escalado sencillo y transformaciones de rotación.
- Los algoritmos **Polinomial 1-3** son algunos de los algoritmos más utilizados introducidos para que coincidan los puntos de control sobre el terreno de origen y destino. El algoritmo polinomial más ampliamente utilizado es la transformación polinomial de segundo orden, que permite cierta curvatura. La transformación polinomial de primer orden (afín) preserva la colinealidad y permite escalado, traslación y rotación solamente.
- El algoritmo **Thin Plate Spline** (TPS) es un método de georreferenciación más moderno, que es capaz de introducir deformaciones locales en los datos. Este algoritmo es útil cuando se georreferencian originales de muy baja calidad.

- La transformación **Proyectiva** es una rotación lineal y traducción de coordenadas.

Definir el método de remuestreo

El tipo de remuestreo que elija probablemente dependerá de los datos de entrada y el objetivo último del ejercicio. Si no se desea cambiar las estadísticas de la imagen, es posible que desee elegir “Vecino más próximo”, mientras que un ‘Remuestreo cúbico’ probablemente proporcionará un resultado más suavizado.

Es posible elegir entre cinco diferentes métodos de remuestreo:

1. Vecino más próximo
2. Lineal
3. Cúbica
4. Spline cúbica
5. Lanczos

Definir la configuración de la transformación

Hay varias opciones que deben definirse para el ráster de salida georreferenciado.


- La casilla de verificación checkboxl *Crear archivo de referencia* esta disponible solo si se decide utilizar la transformación lineal, porque esto quiere decir que la imagen ráster no será transformada realmente. En este caso, el campo *Ráster de salida* no se activa, porque solo se creará el nuevo archivo de referencia.
- Para todos los otros tipos de transformación hay que definir un *Ráster de salida*. Por omisión se creará un nuevo archivo ([nombre de archivo] _modificado) en la misma carpeta junto con la imagen ráster original.
- Como siguiente paso, tiene que definir el *SRE de destino* (Sistema de Referencia Espacial) para la imagen georeferenciada (vea *Trabajar con Proyecciones*).
- Si lo desea, puede **generar un mapa en pdf** y también **un informe en pdf**. El informe incluye información acerca de los parámetros de transformación utilizados, una imagen de los residuos y una lista con todos los PCT y sus errores RMS.
- Además, puede activar la casilla de verificación *Establecer resolución de destino* y definir la resolución del píxel del archivo de salida. Por omisión la resolución horizontal y vertical es 1.
- Se puede activar la casilla *Usar 0 para transparencia cuando sea necesario*, si los píxeles con valor 0 deben visualizarse transparentes. En nuestra hoja topográfica de ejemplo todas las áreas blancas serían transparentes.
- Finalmente, *Cargar en QGIS cuando esté hecho* cargar el ráster de salida automáticamente en la vista de mapa del QGIS cuando la transformación este hecha.

Mostrar y adaptar las propiedades del ráster


Al hacer clic en el diálogo *Propiedades del ráster* en el menú *Configuración* se abren las propiedades del ráster de la capa que desea georreferenciar.

Configurar el georreferenciador

- Se puede definir si desea mostrar coordenadas GCP y/o IDs.
- Como unidades residuales se pueden elegir píxeles y unidades del mapa.
- Para el informe PDF puede definir un margen izquierdo y derecho y también puede establecer el tamaño del papel para el mapa PDF.

- Finalmente, puede activar  *Mostrar la ventana del Georeferenciador adosada*.


Ejecutar la transformación

Después de que todos los GCPs hayan sido recopilados y se hayan definido todos los ajustes de transformación, sólo presione el botón  *Comenzar georeferenciación* para crear el nuevo ráster georeferenciado.

20.12 Complemento Mapa de calor


El complemento *Mapa de calor* usa Estimación de Densidad de Kernel para crear un ráster de densidad (mapa de calor) de una capa de puntos de entrada. La densidad se calcula con base al número de puntos en una ubicación, de forma que un mayor número de puntos agrupados resulta en valores mayores. Los mapas de calor permiten una fácil identificación de los “puntos calientes” y la agrupación de los puntos.

20.12.1 Activar el complemento Mapa de calor


En primer lugar este complemento núcleo necesita ser activado utilizando el Administrador de Complementos (véase *El diálogo de complementos*). Después de activarlo, el icono de mapa de calor  se puede encontrar en la barra de herramientas de Ráster, y bajo el menú *Ráster* → *Mapa de calor*.


Seleccione el menú *Ver* → *Barras de herramientas* → *Ráster* para mostrar la barra de herramientas Ráster, si no está visible.

20.12.2 Usar el complemento de Mapa de calor

Haga clic en el botón de la herramienta  *Mapa de calor* para abrir el diálogo del complemento Mapa de calor (vea [figure_heatmap_2](#)).

El diálogo tiene las siguientes opciones:

- **Capa de puntos de entrada:** Lista todas las capas vectoriales de puntos del proyecto actual y se usa para seleccionar la capa a analizar.
- **Ráster de salida:** Permite usar el botón  para seleccionar la carpeta y el nombre de archivo del ráster de salida que genera el complemento Mapa de calor. La extensión del archivo no es necesaria.
- **Formato de salida:** Selecciona el formato de salida. Aunque se pueden elegir todos los formatos soportados por GDAL, en la mayoría de los casos GeoTIFF es el mejor formato a elegir.
- **Radio:** Se usa para especificar el radio de búsqueda del mapa de calor (o ancho de banda del kernel) en metros o unidades del mapa. El radio especifica la distancia alrededor de un punto a la que se notará la influencia del punto. Los valores más altos dan lugar a un mayor suavizado, mientras que los valores más pequeños pueden mostrar detalles y variación más finos en la densidad de puntos.

Cuando la casilla de verificación  *Avanzado* está marcada, hay disponibles opciones adicionales:

- **Filas y Columnas:** Utilizado para cambiar las dimensiones del ráster de salida. Estos valores también están ligados a los valores de **Tamaño X de celda** y **Tamaño Y de celda**. Incrementar el número de filas y columnas disminuirá el tamaño de la celda e incrementará el tamaño del archivo de salida. Los valores en Filas y Columnas también están vinculados, por lo que duplicar el número de filas duplicará automáticamente el número de columnas y el tamaño de las celdas también se reducirá a la mitad. ¡El área geográfica del ráster de salida seguirá siendo el mismo!
- **Tamaño X de celda y Tamaño Y de celda:** Controlan el tamaño geográfico de cada píxel en el ráster de salida. Cambiar estos valores también cambiará el número de filas y columnas en el ráster de salida.

- **Forma del kernel:** La forma del kernel controla la proporción en la que la influencia de un punto disminuye a medida que aumenta la distancia desde el punto. Los diferentes kernels disminuyen en distintas proporciones, por lo que un kernel triweight da mayor peso a las entidades más próximas al punto de lo que hace el kernel Epanechnikov. En consecuencia, triweight da como resultado puntos calientes “más afilados” y Epanechnikov da puntos calientes “más suaves”. Hay disponible una serie de funciones estándar del kernel en QGIS, que se describen e ilustran en [Wikipedia](#).
- **Relación de decadencia:** Se puede utilizar con kernel Triangulares para un mayor control de cómo disminuye el calor de una entidad con la distancia a la misma.
 - Un valor de 0 (= mínimo) indica que el calor estará concentrado en el centro del radio dado y se extinguirá por completo en el borde.
 - Un valor de 0.5 indica que a los píxeles del borde del radio se les dará la mitad del calor que a los píxeles del centro del radio de búsqueda.
 - Un valor de 1 significa que el calor se distribuye uniformemente por todo el círculo del radio de búsqueda. (Esto es equivalente al kernel ‘Uniforme’.)
 - Un valor mayor que 1 indica que el calor es mayor hacia el borde del radio de búsqueda que en el centro.

La capa de puntos de entrada también puede tener campos de atributos que pueden afectar la forma en que influyen en el mapa de calor:




- **Usar radio a partir de campo:** Establece el radio de búsqueda para cada entidad a partir de un campo de atributos de la capa de entrada.
- **Usar peso a partir de campo:** Permite ponderar las entidades de entrada por un campo de atributos. Esto se puede utilizar para aumentar la influencia que ciertas entidades tienen en el mapa de calor resultante.

Cuando se especifica un nombre para el archivo ráster de salida se puede utilizar el botón **[Aceptar]** para crear el mapa de calor.


20.12.3 Tutorial: crear un mapa de calor

For the following example, we will use the `airports` vector point layer from the QGIS sample dataset (see *Datos de ejemplo*). Another excellent QGIS tutorial on making heatmaps can be found at <http://www.qgistutorials.com>.

En [Figure_Heatmap_1](#), se muestran los aeropuertos de Alaska.

1. Seleccione el botón de la herramienta  *Mapa de calor* para abrir el diálogo de Mapa de calor (vea [Figure_Heatmap_2](#)).
2. En el campo *Capa de puntos de entrada* , seleccione `airports` de la lista de capas de puntos cargadas en el proyecto actual.
3. Especifique un nombre para el archivo de salida haciendo clic en el botón  próximo al campo *Ráster de salida*. Escriba el nombre del archivo `heatmap_airports` (no es necesaria la extensión de archivo).
4. Deje el *Formato de salida* como el formato predeterminado, `GeoTIFF`.
5. Cambie el *Radio* a `1000000` metros.
6. Haga clic en **[Aceptar]** para crear y cargar el mapa de calor de aeropuertos (vea [Figure_Heatmap_3](#)).

QGIS generará el mapa de calor y añadirá el resultado a la ventana del mapa. Por omisión, el mapa de calor está sombreado en escala de grises, con las zonas más claras mostrando una mayor concentración de aeropuertos. Al mapa de calor se le puede aplicar ahora un estilo en QGIS para mejorar su apariencia.

1. Abra el diálogo de propiedades de la capa `heatmap_airports` (seleccione la capa `heatmap_airports`, abra el menú contextual con el botón derecho del ratón y seleccione *Propiedades*).
2. Seleccione la pestaña *Estilo*.
3. Cambiar el *Tipo de representación*  a ‘Pseudocolor de una sola banda’.

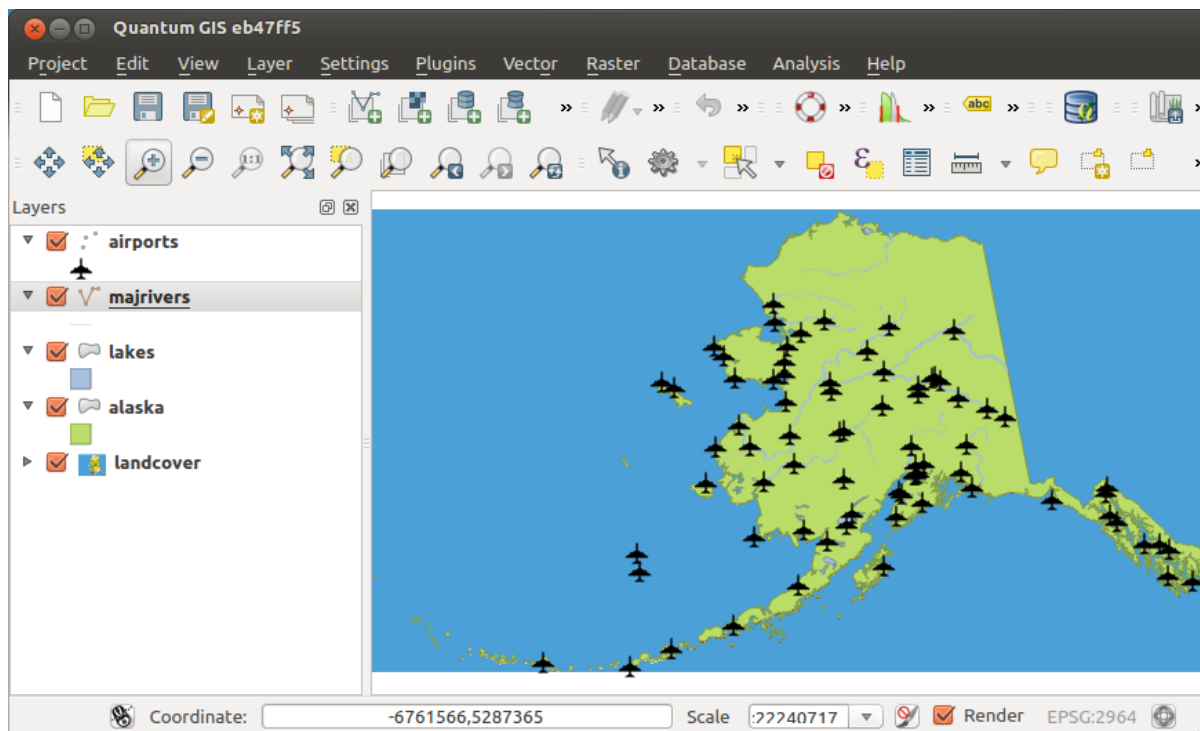


Figure 20.23: Aeropuertos de Alaska

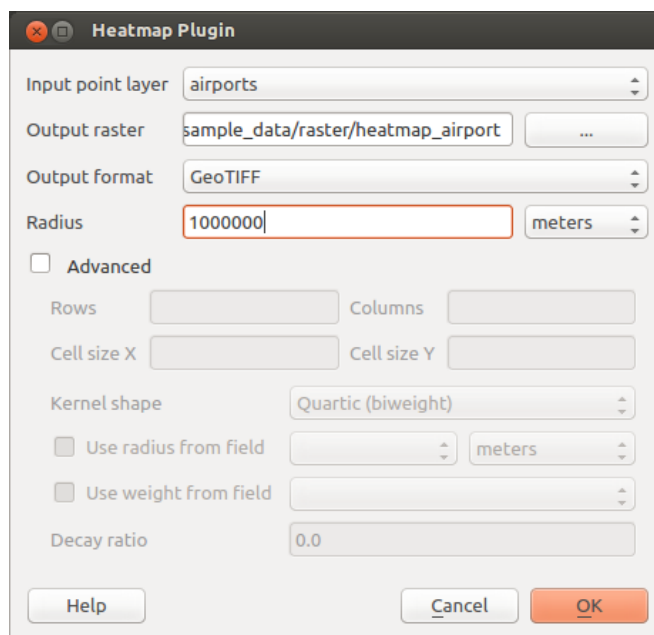


Figure 20.24: El diálogo del mapa de calor

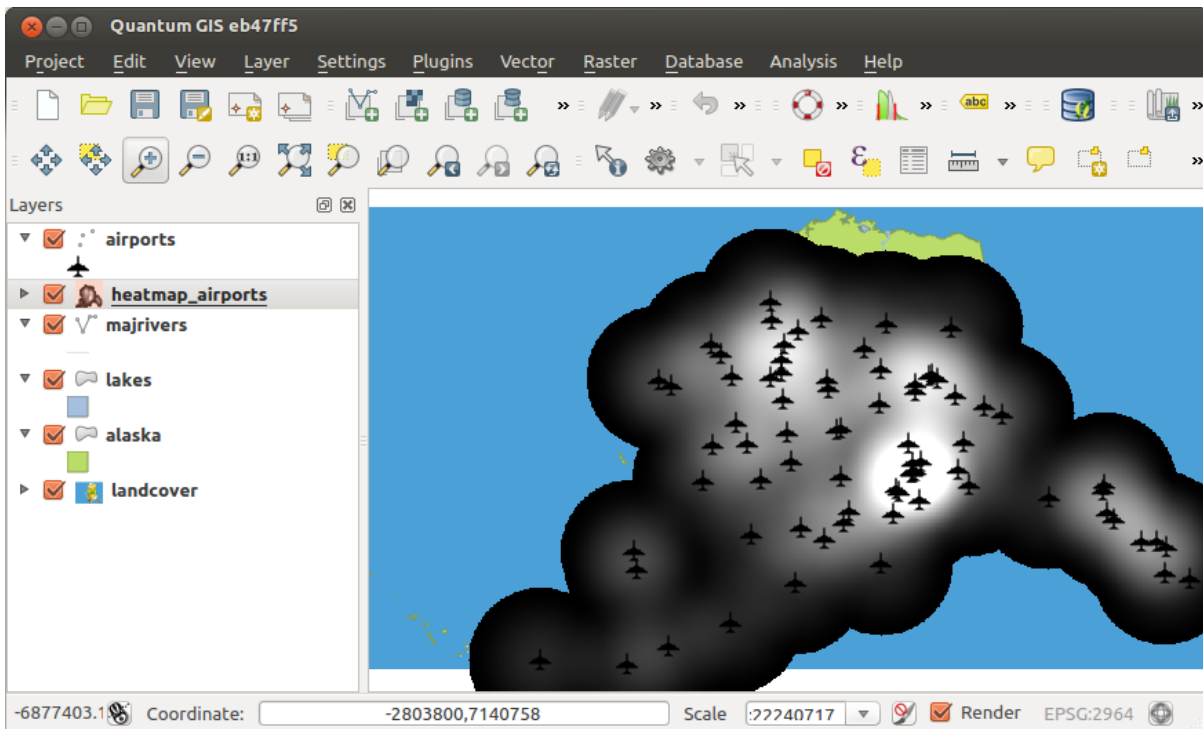




Figure 20.25: Después de cargar el mapa de calor se ve como una superficie gris

4. Seleccionar una adecuada *Mapa de color map* , por ejemplo YlOrRed.
5. Haga clic en el botón **[Cargar]** para recabar los valores mínimo y máximo del ráster, después pulse el botón **[Clasificar]**.
6. Pulse **[Aceptar]** para actualizar la capa.

El resultado final se muestra en [Figure_Heatmap_4](#).

20.13 Complemento de interpolación

El complemento de interpolación se puede utilizar para generar una interpolación TIN o IDW de una capa vectorial de puntos. Es muy fácil de usar y proporciona una interfaz gráfica de usuario intuitiva para crear capas ráster interpoladas (ver [Figure_interpolation_1](#)). El complemento requiere que se especifiquen los siguientes parámetros antes de ejecutarlo:

- **Capas vectoriales** de entrada: Especificar las capas vectorial(es) de puntos de entrada a partir de una lista de capas de puntos cargadas. Si se especifican varias capas, entonces se usarán los datos de todas ellas para la interpolación. Nota: es posible insertar líneas o polígonos como restricción para la triangulación, especificando “puntos”, “líneas de estructura” o “líneas de ruptura” en el cuadro combinado *Tipo* .
- **Atributo de interpolación:** Seleccionar la columna de atributos a usar para la interpolación o habilitar la casilla *Usar coordenada-Z* para usar los valores Z almacenados en la capa.
- **Método Interpolación:** Seleccionar el método de interpolación. Esto puede ser ‘Red Irregular triangulada (TIN)’ o ‘Distancia Inversa Ponderada (IDW)’. Con el método TIN puede crear una superficie formada por triángulos de puntos vecinos más cercanos. Para ello, circunferencias circunscritas alrededor de puntos de muestra seleccionados se crean y sus intersecciones están conectados a una red de no superposición y tan compacto como sea posibles de triángulos. Las superficies resultantes no son lisas. Cuando se utiliza el método IDW los puntos de muestreo se ponderan durante la interpolación de tal manera que la influencia de un punto en relación con otros disminuye con la distancia desde el punto desconocido que desea crear. El método de interpolación IDW también tiene algunas desventajas: la calidad del resultado de la interpolación

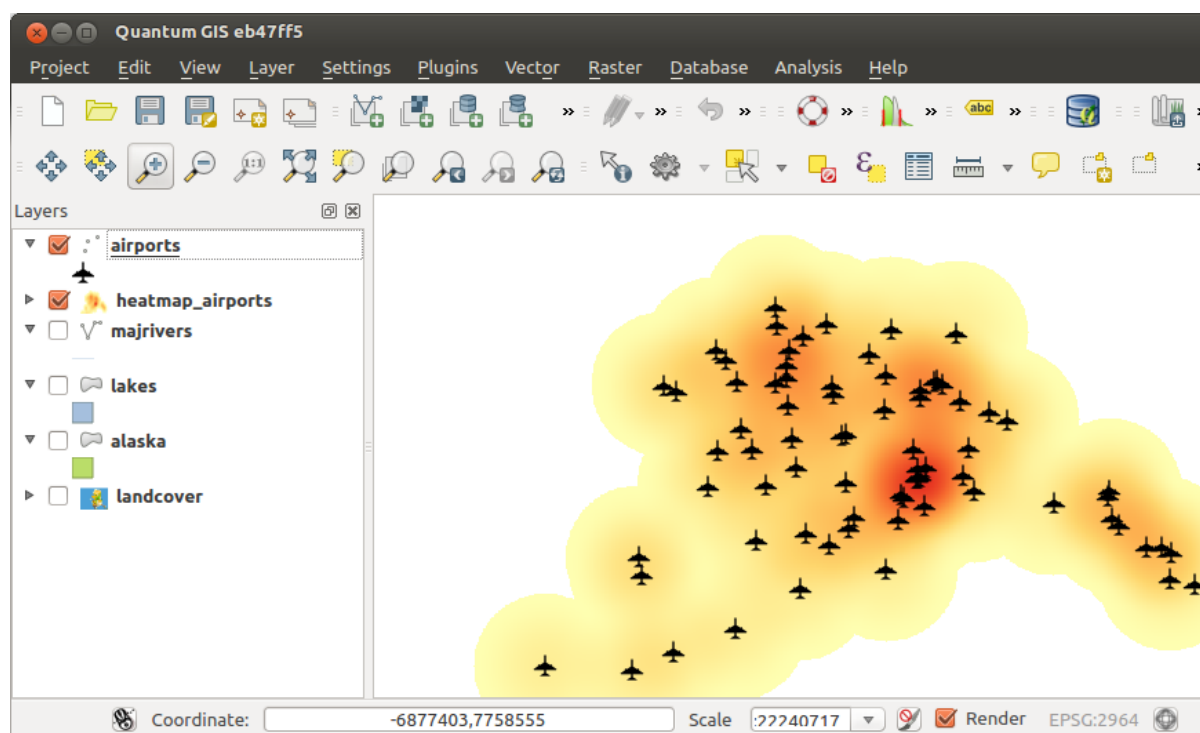




Figure 20.26: Estilo de mapa de calor de aeropuertos de Alaska

puede disminuir, si la distribución de puntos de datos de la muestra es desigual. Por otra parte, los valores máximos y mínimos en la superficie interpolada sólo pueden ocurrir en los puntos de datos de la muestra. Esto a menudo resulta en pequeños picos y pozos alrededor de los puntos de datos de la muestra.

- **Configurar método de interpolación:** Configurar el método de interpolación que ha elegido. Para el método TIN se puede elegir entre Lineal y Clough Toucher (cúbico). Se puede guardar también la triangulación en formato de archivo shape. Para la interpolación IDW se puede establecer el coeficiente de distancia.
- **Número de columnas/filas:** Especificar el número de filas y columnas para el archivo ráster de salida.
- **Archivo de salida:** Especifica un nombre para el fichero ráster de salida.
- **Añadir el resultado al proyecto** para cargar el resultado en la vista del mapa.

Tenga en cuenta que el uso de líneas como las limitaciones para la interpolación de la triangulación (método TIN). También se puede usar ‘líneas de estructura’ o ‘líneas de rotura’. Al usar ‘líneas de rotura’ se producen roturas en la superficie mientras utiliza ‘líneas de estructura’ se producen roturas continuas. La triangulación es modificada por ambos métodos tales que no cruza una línea de borde de línea de rotura o estructura.

20.13.1 Usar el complemento

1. Comenzar QGIS y cargar una capa vectorial de puntos (ej. `elevp.csv`).
2. Cargar el complemento de interpolación en el Administrador de complementos (ver *El diálogo de complementos*) y de clic sobre el menú **Ráster** → **Interpolación** →  **Interpolación**, que aparece en la barra de menú de QGIS. La ventana de diálogo del complemento de interpolación aparece como se muestra en la *Figure_interpolation_1*.
3. Seleccione una capa de entrada (ej. `elevp` ) y una columna (ej. `ELEV`) para interpolación.
4. Seleccionar un método de interpolación (ej. ‘Red Irregular Triangulada (Triangulated Irregular Network-TIN)’) y especificar un tamaño de celda de 5000 así como el nombre del archivo ráster de salida (ej.:`file:elevation_tin`).

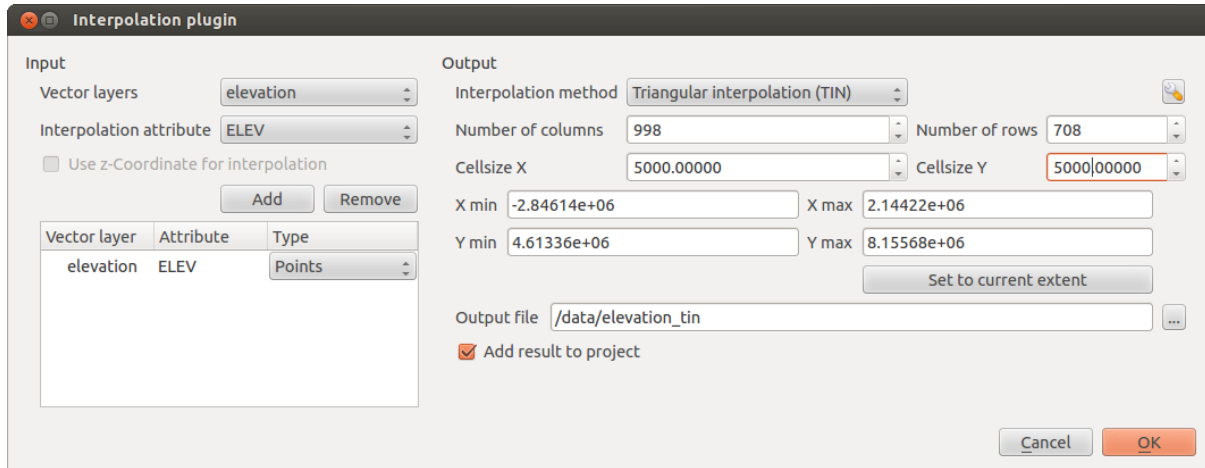


Figure 20.27: Complemento de interpolación

5. Pulse [Aceptar].

20.14 Cliente de Catálogo de metasearch

20.14.1 Introducción

MetaSearch is a QGIS plugin to interact with metadata catalogue services, supporting the OGC Catalogue Service for the Web (CSW) standard.

MetaSearch provides an easy and intuitive approach and user-friendly interface to searching metadata catalogues within QGIS.

20.14.2 Instalación

Búsqueda Meta se incluye de forma predeterminada con QGIS 2.0 y superior. Se incluyen todas las dependencias dentro de MetaSearch.


Install MetaSearch from the QGIS plugin manager, or manually from <http://plugins.qgis.org/plugins/MetaSearch>.

20.14.3 Working with Metadata Catalogues in 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.

inicio

To start MetaSearch, click  icon or select *Web* → *MetaSearch* → *MetaSearch* via the QGIS main menu. The MetaSearch dialog will appear. The main GUI consists of three tabs: *Services*, *Search* and *Settings*.

Managing Catalogue Services

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.

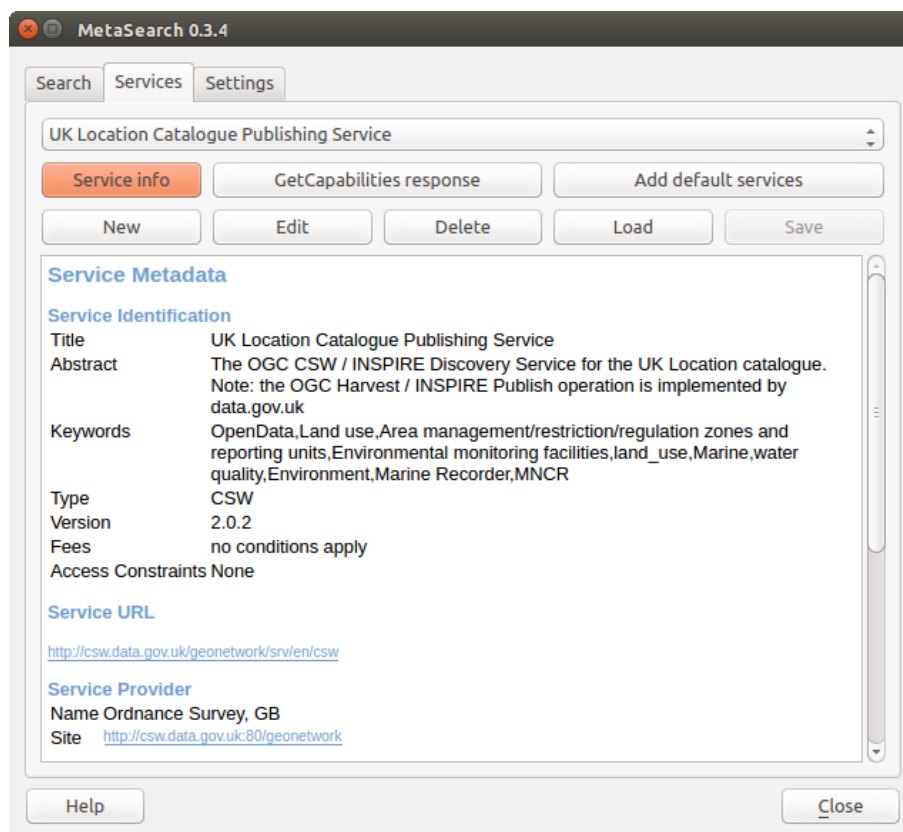
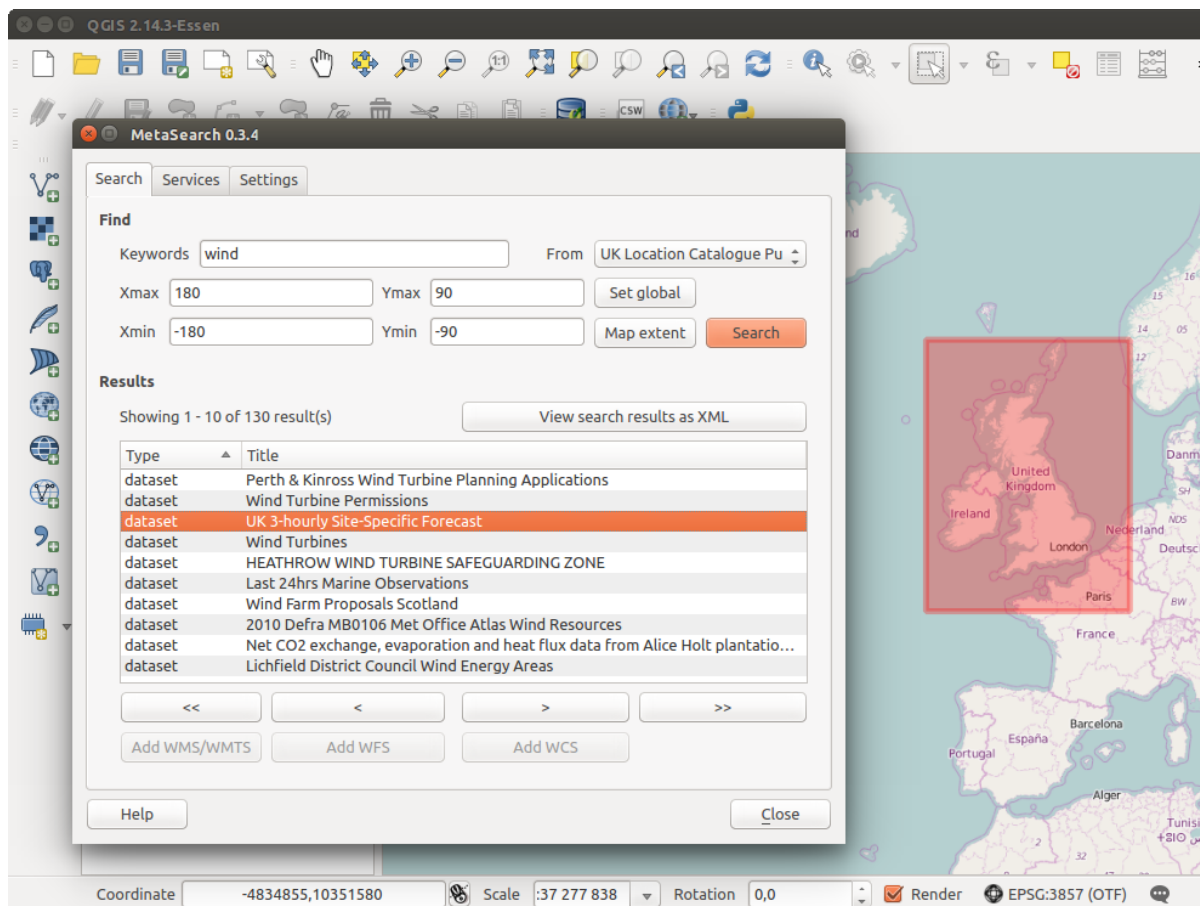


Figure 20.28: Managing Catalogue Services

To all listed Catalogue Service entries, click the dropdown select box.

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.minambiente.it/geonetwork">
  <csw name="LINZ Data Service" url="http://data.linz.govt.nz/feeds/csw"/>
  <csw name="Nationaal Georegister (Nederland)" url="http://www.nationaalgeoregister.nl/geonetwork">
  <csw name="RNDD - Repertorio Nazionale dei Dati Territoriali - Servizio di ricerca" url="http://www.rndd.it/geonetwork">
  <csw name="UK Location Catalogue Publishing Service" url="http://csw.data.gov.uk/geonetwork/servlet/registries">
  <csw name="UNEP/GRID-Geneva Metadata Catalog" url="http://metadata.grid.unep.ch:8080/geonetwork">
</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]**.

Click the **[Service info]** button to 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.

Searching Catalogue Services

The *Search* tab allows the user to query Catalogue Services for data and services, set various search parameters and view results.

The following search parameters are available:

- *Keywords*: free text search keywords
- *From*: the Catalogue Service to perform the query against
- **Bounding box**: the spatial area of interest to filter on defined by *Xmax*, *Xmin*, *Ymax*, and *Ymin*. Click **[Set global]** to do a global search, click **[Map extent]** to do a search on the visible area only or manually enter custom values as desired

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 provides the following options:

- if the metadata record has an associated bounding box, a footprint of the bounding box will be displayed on the map
- double-clicking the record displays the record metadata with any associated access links. Clicking the links opens the link in the user's web browser
- 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 but-

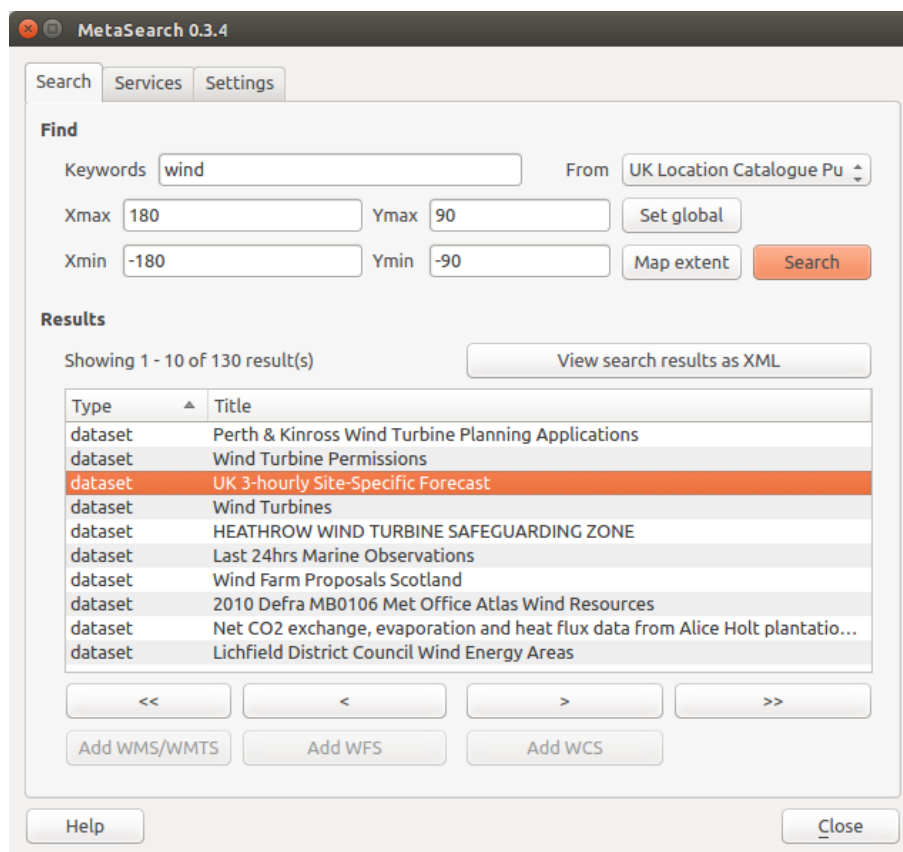


Figure 20.29: Searching catalogue services

ton, 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


Configuración

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. Default value is 10
- *Timeout*: when searching metadata catalogues, the number of seconds for blocking connection attempt. Default value is 10

20.15 Complemento Edición fuera de línea

Para la recolección de datos, es una situación común para trabajar con un ordenador portátil o una línea de teléfono celular en el campo. A su regreso a la red, los cambios tienen que ser sincronizados con el origen de datos principal (ej., una base de datos PostGIS). Si varias personas están trabajando simultáneamente en los mismos conjuntos de datos, es difícil fusionar los cambios a mano, incluso si la gente no cambia los mismo elementos.

El complemento  Edición fuera de línea automatiza la sincronización al copiar el contenido de una fuente de datos (en general PostGIS o WFS-T) a una SpatiaLite base de datos y almacena la edición fuera de línea en tablas dedicadas. Después se conecta a la red de nuevo, es posible aplicar la edición fuera de línea al conjunto de datos maestro.

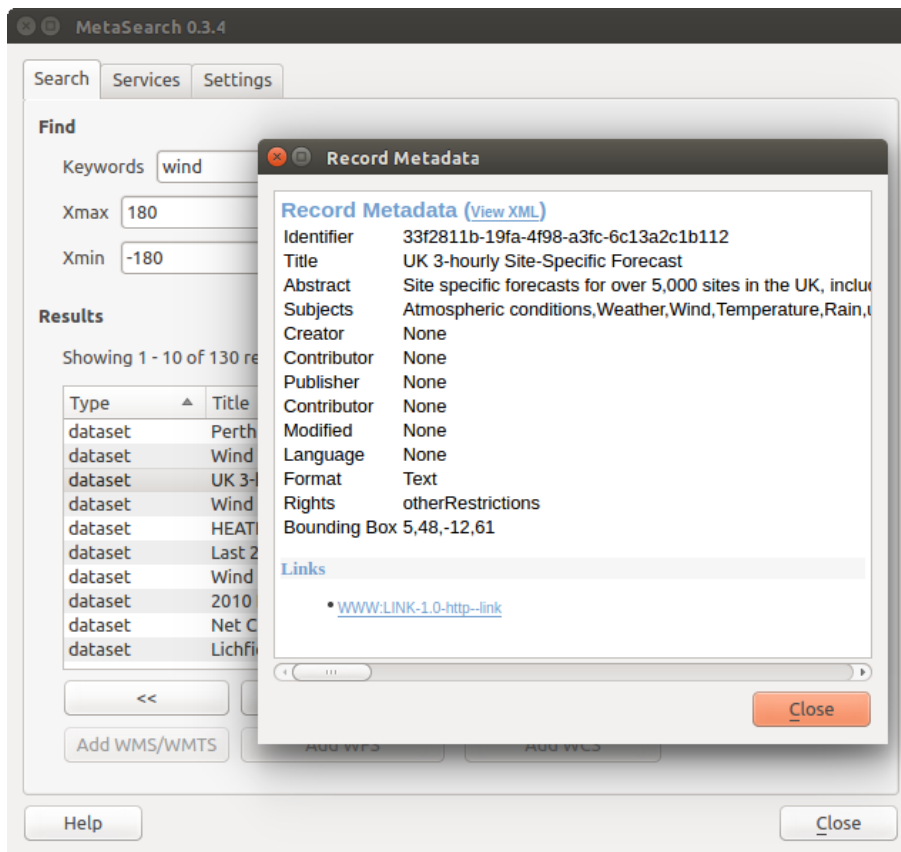


Figure 20.30: Metadata record display

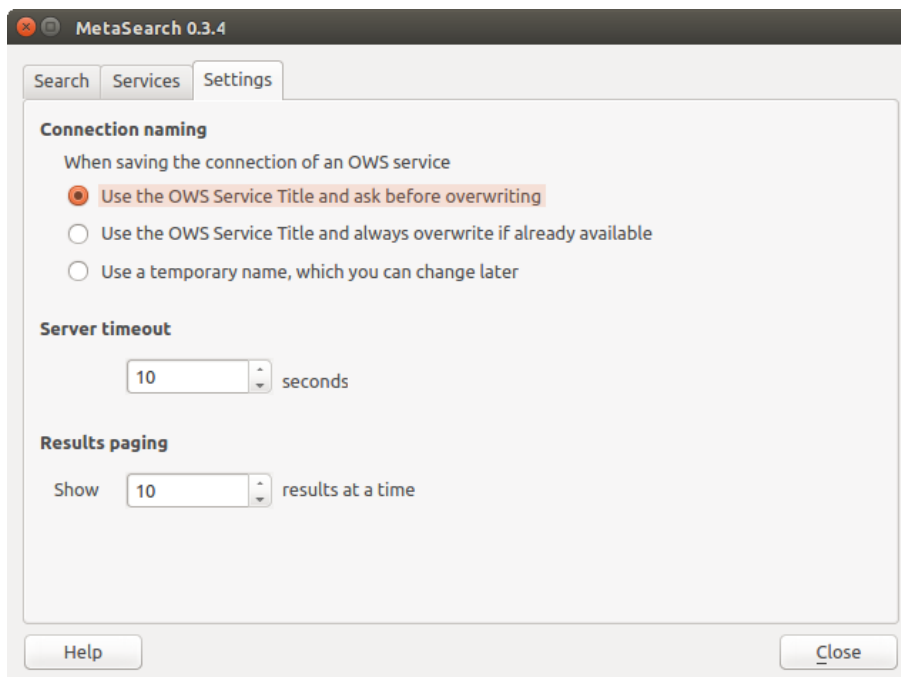




Figure 20.31: Metasearch setting

20.15.1 Usar el complemento

- Abrir algunas capas vectoriales (e.j. de una fuente de datos PostGIS o WFS-T).
- Guardarlo como un proyecto.
- Vaya a *Base de datos* → *Edición fuera de línea* →  *Convertir a proyecto fuera de línea* y seleccione las capas a guardar. El contenido de las capas se guarda en tablas SpatiaLite.
- Editar las capas fuera de línea.
- Después de ser conectada de nuevo, actualizar los cambios usando *Base de datos* → *Edición fuera de línea* →  *Sincronizar*.

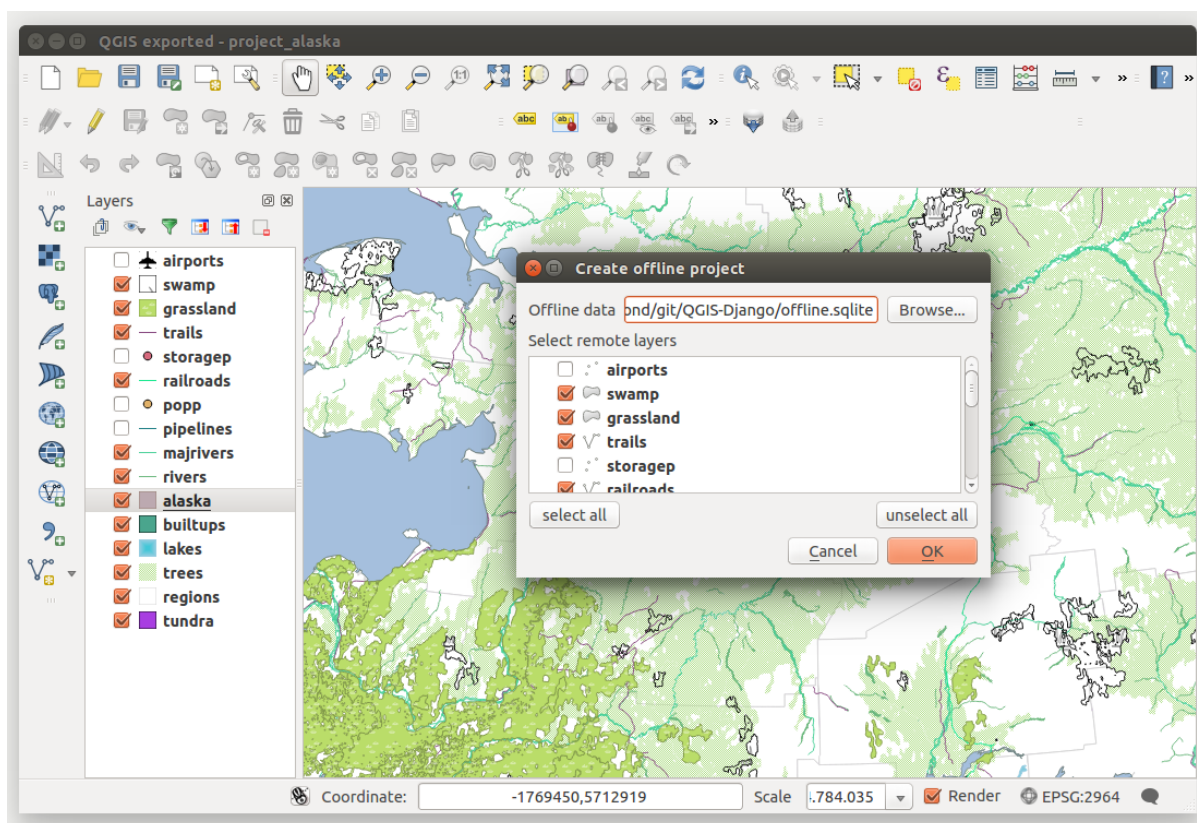



Figure 20.32: Crear un proyecto fuera de línea de capas PostGIS o WFS


20.16 Complemento GeoRaster espacial de Oracle

En las bases de datos de Oracle, los datos raster se pueden almacenar como objetos SDO_GEOASTER disponibles con la extensión de Oracle Spatial. En QGIS, el complemento  GeoRaster espacial de Oracle Spatial es admitido por GDAL y depende de que tenga instalado y funcionando en su equipo el producto de bases de datos de Oracle. Aunque Oracle es software propietario, proporciona de forma gratuita su software con fines de desarrollo y prueba. Aquí hay un ejemplo de cómo cargar imágenes raster a GeoRaster:

```
$ gdal_translate -of georaster input_file.tif geor:scott/tiger@orcl
```

Esto cargará el raster en la tabla predeterminada GDAL_IMPORT, como una columna llamada “RASTER”

20.16.1 Administrar conexiones

En primer lugar, se debe habilitar el complemento GeoRaster de Oracle, usando el Administrador de complementos (vea *El diálogo de complementos*). La primera vez que cargue un GeoRaster en QGIS, debe crear una conexión a la base de datos de Oracle que contenga los datos. Para hacer esto, inicie haciendo clic en el botón de la barra de herramientas  Añadir capa GeoRaster de Oracle —esto abrirá la ventana de diálogo *Seleccionar GeoRaster espacial de Oracle*. Haga clic en **[Nuevo]** para abrir la ventana de dialogo y especificar los parámetros de conexión (vea *Figure_oracle_raster_1*):

- **Nombre:** Introduzca un nombre para al conexión a la base de datos.
- **Instancia de la base de datos:** Introduzca el nombre de la base de datos a la que desea conectarse.
- **Nombre de usuario:** Especificar su nombre de usuario que usará para acceder a la base de datos.
- **Contraseña:** Proporcionar la contraseña asociada con su usuario que es requerida para el acceso a la base de datos.

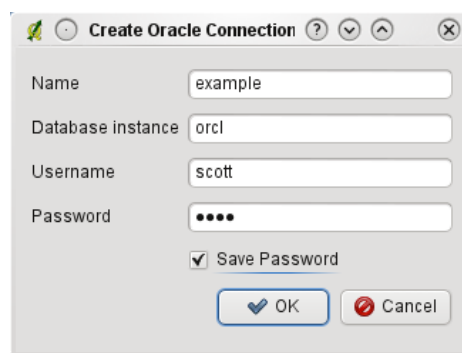


Figure 20.33: Crear dialogo de conexión de Oracle

Ahora, de vuelta en la ventana principal de *GeoRaster espacial de Oracle* (vea la *Figure_oracle_raster_2*), utilice la lista desplegable para elegir una conexión y utilice el botón **[Conectar]** para establecer la conexión. También puede **[Editar]** la conexión abriendo el dialogo previo y haciendo cambios en la información de la conexión, o usar el botón **[Borrar]** para eliminar la conexión desde la lista desplegable.

20.16.2 Seleccionar un GeoRaster

Una vez que la conexión se ha establecido, la ventana de subconjuntos de datos mostrará los nombres de todas las tablas que contengan columnas GeoRaster en esa base de datos en el formato de un nombre del subconjunto de datos GDAL.

Haga clic en uno de los subconjuntos de datos listados y después haga en **[Seleccionar]** para elegir el nombre de la tabla. Ahora se mostrará otra lista de subconjuntos de datos con los nombres de las columnas del GeoRaster en la tabla. Normalmente es una lista corta, ya que la mayoría de los usuarios no tendrán mas de una o dos columnas de GeoRaster en la misma tabla.

Clic sobre uno de los subconjuntos de datos en listados y después sobre **[Seleccionar]** para elegir una de las combinaciones tabla/columna. El dialogo mostrará ahora todos los registros que contengan objetos GeoRaster. Note que la lista de subconjunto de datos mostrará ahora las parejas de tablas de datos raster e Id de raster.

En cualquier momento, la entrada seleccionada se puede ser editar para ir directamente a un GeoRaster conocido o para regresar al inicio y seleccionar otro nombre de tabla.

La entrada de datos seleccionados también puede usarse para introducir una cláusula `WHERE` al final de la cadena de identificación (ej. `geor:scott/tiger@orcl,gdal_import,raster,geoid=`). Vea http://www.gdal.org/frmt_georaster.html para mayor información.

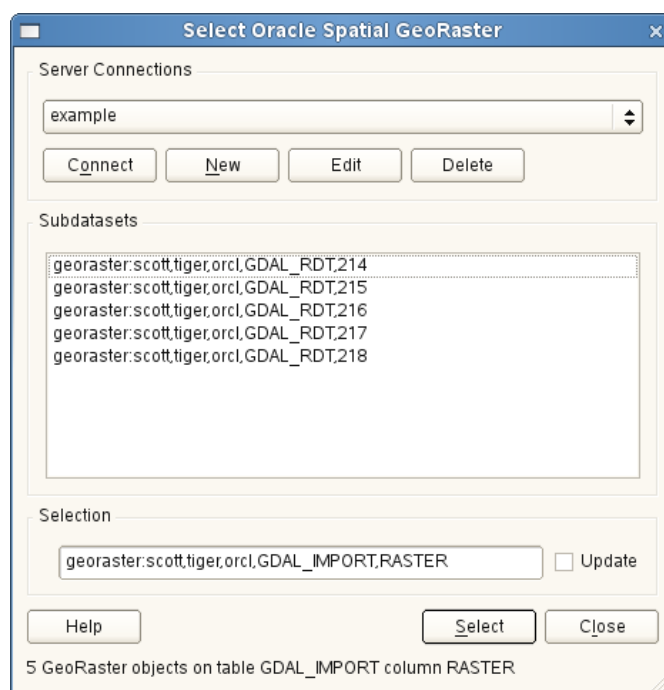


Figure 20.34: Diálogo de selección de GeoRaster de Oracle

20.16.3 Mostrar GeoRaster

Finalmente, al seleccionar un GeoRaster de la lista de tablas de datos raster e Ids ráster, la imagen ráster se cargará en QGIS.

El dialogo *Seleccionar GeoRaster espacial de Oracle* puede cerrarse ahora y la siguiente ocasión en que se abra mantendrá la misma conexión y mostrará la misma lista previa de subconjuntos de datos, haciendo muy fácil abrir otra imagen del mismo contexto.

Nota: Los GeoRaster que contienen pirámides se mostrarán mucho más rápido, pero las pirámides se deben generar fuera de QGIS usando PL/SQL o gdaladdo.

Lo siguiente es un ejemplo usando gdaladdo:

```
gdaladdo georaster:scott/tiger@orcl,georaster\_table,georaster,georid=6 -r
nearest 2 4 6 8 16 32
```

Este es un ejemplo 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;
```

20.17 Complemento Análisis de Terreno

Idem_analysis El complemento de Análisis de Terreno se puede utilizar para calcular la pendiente, orientación, mapa de sombras, índice de irregularidad y relieve para un modelo digital de elevación (DEM). Es muy sen-

cillo el manejo y proporciona una interfaz de usuario gráfica intuitiva para crear nuevas capas ráster (vea [Figure_raster_terrain_1](#)).

Descripción del análisis:

- **Pendiente:** Calcula el ángulo de la pendiente de cada celda en grados (basado en primer orden estimación derivada).
- **Orientación:** Exposición (iniciar con 0 para la dirección norte, en grados antihorario).
- **Mapa de sombras:** Crea un mapa de sombra utilizando luz y sombra para proveer un aspecto más tridimensional para un mapa de relieve sombreado. El mapa de salida es una banda gris individual que refleja el valor gris de los píxeles.
- **Índice de irregularidad:** Una medición cuantitativa de la heterogeneidad del terreno tal como se describe por Riley et al. (1999). Se calcula para cada lugar con un resumen de los cambios en la elevación dentro de la cuadrícula de 3x3 píxeles.
- **Relieve:** Crea un mapa de relieve sombreado de los datos digitales de elevación. Implementado es un método para elegir los colores de elevación mediante el análisis de distribución de frecuencia. EL mapa de salida es una color multibanda con tres bandas que reflejan los valores RGB del relieve sombreado.

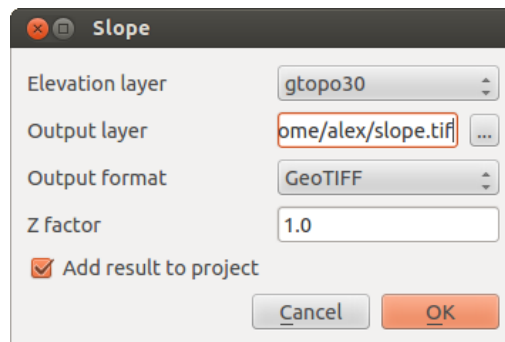


Figure 20.35: Complemento de Modelado de Terreno (Cálculo de la pendiente)

20.17.1 Usar el complemento

1. Inicie QGIS y cargue la capa ráster `gtopo30` de la ubicación de ejemplo de GRASS.
2. Cargar el complemento de Análisis de Terreno en el Administrador de Complementos (vea [El diálogo de complementos](#)).
3. Seleccione un método de análisis del menú (e.j., *Ráster* → *Análisis de Terreno* → *Pendiente*). El diálogo *Pendiente* aparece como se muestra en [Figure_raster_terrain_1](#).
4. Especificar una ruta , y un tipo de archivo de salida
5. Haga clic en [**Aceptar**].

20.18 Complemento Grafo de rutas

El Grafo de rutas es un complemento en C++ para QGIS que calcula la ruta más corta entre dos puntos en una capa de polilínea y traza esta ruta sobre la red de carreteras.

Características principales:

- Calcula la ruta, así como la longitud y el tiempo de viaje.
- Optimiza la longitud o el tiempo de viaje.
- Exporta la ruta a una capa vectorial.

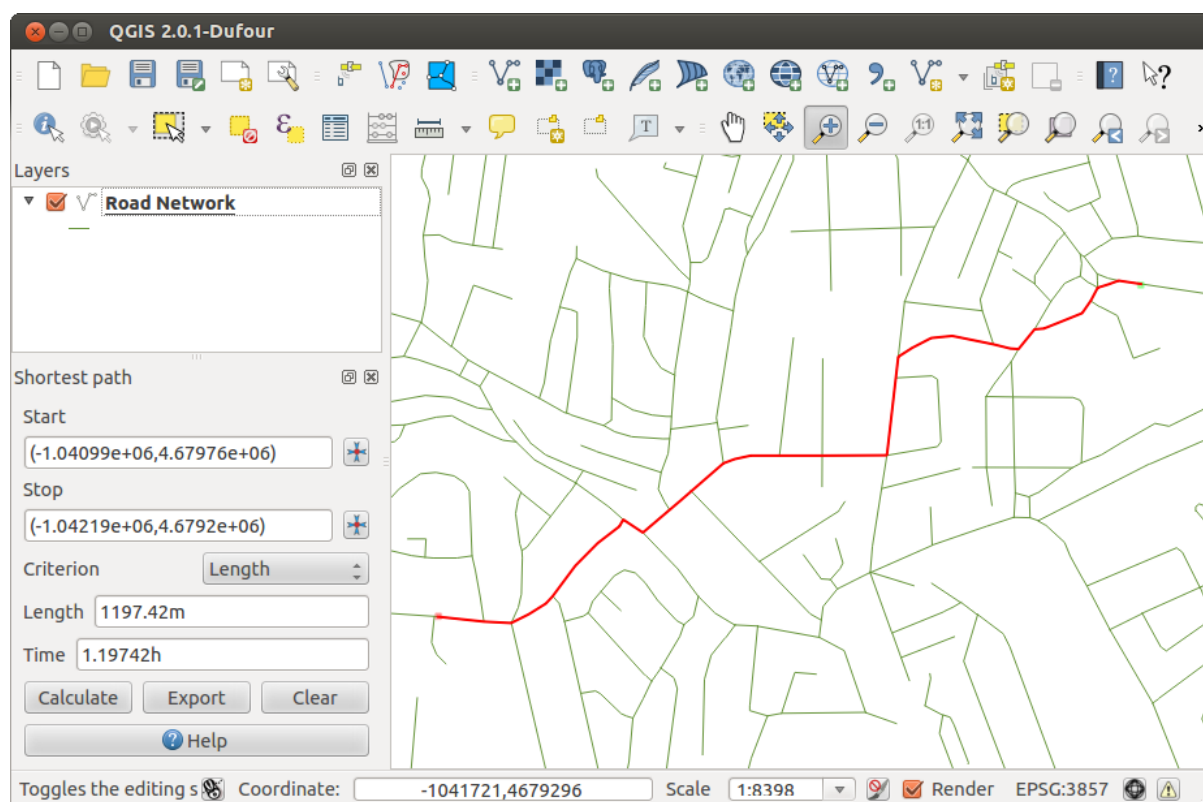


Figure 20.36: Complemento Grafo de rutas

- Resalta la dirección de las carreteras (esto es lento y se utiliza principalmente para fines de depuración y para pruebas de configuración)

Como una capa de carreteras, se puede utilizar cualquier capa vectorial de polilínea en cualquier formato admitido por QGIS. Dos líneas con un punto en común se consideran conectadas. Tenga en cuenta que es necesario usar el SRC de la capa como SRC del proyecto mientras edita una capa de carreteras. Esto debido al hecho de recalculer las coordenadas entre diferentes SRC's introduce algunos errores que pueden resultar en discontinuidades, incluso cuando se utiliza el 'autoensamblado'.

En la tabla de atributos de la capa, se pueden usar los siguientes campos:

- Velocidad en una sección de la carretera (campo numérico).
- Dirección (cualquier tipo que se pueda convertir en texto). Las direcciones de avance y retroceso corresponden a una carretera de un solo sentido, ambas direcciones indican una carretera de doble sentidos.

Si algunos campos no tienen ningún valor o no existen, se usan los valores predeterminados. Puede cambiar lo predeterminado y algunas configuraciones del complemento en el diálogo de configuración del complemento.

20.18.1 Usar el componente

Después de activar el complemento, verá un panel adicional del lado izquierdo de la ventana de QGIS principal. Ahora, ingrese algunos parámetros en el diálogo *Configurar complemento Grafo de rutas* en el menú *Vectorial* → *Grafo de rutas* (vea [figure_road_graph_2](#)).

Después de configurar *Unidad de tiempo*, *Unidad de distancia* y *Tolerancia de topología*, puede seleccionar la capa vectorial en la pestaña *Capa de transporte*. Aquí también puede seleccionar el *Campo de sentido* y el *Campo de velocidad*. En la pestaña *Configuración predeterminada*, puede establecer el *Sentido* para el cálculo.

Finalmente, en el panel *Ruta más corta*, seleccione un punto de Inicio y un punto Final en la capa de red de carreteras y pulse **[Calcular]**.

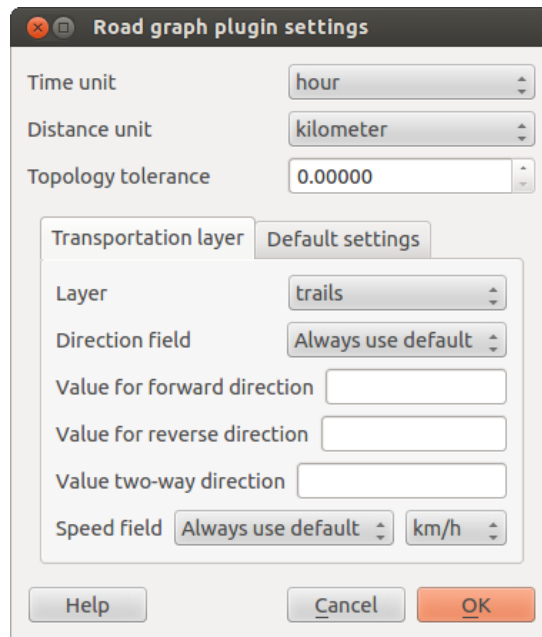



Figure 20.37: Configuración del complemento Grafo de rutas

20.19 Complemento Consulta espacial


El  Complemento Consulta espacial permite hacer una consulta espacial (ej., seleccionar objetos espaciales) en una capa de destino con referencia a otra capa. La funcionalidad con base en la librería de GEOS y depende de la capa de rasgos de origen seleccionado.

Operadores posibles son:




- Contiene
- Igual
- Solapa
- Cruzar
- Intersecta
- Está inconexo
- Toca
- Dentro

20.19.1 Usar el complemento

Como un ejemplo, queremos encontrar regiones en el conjunto de datos de Alaska que contenga aeropuertos. Los siguientes pasos son necesarios:

1. Inicie QGIS y cargue las capas vectoriales `regions.shp` y `airports.shp`.
2. Cargue el complemento de Consulta espacial en el Administrador de Complementos (vea *El diálogo de complementos*) y haga clic en el icono  Consulta espacial, que aparece en el menú de la barra de herramientas de QGIS. El diálogo de complemento aparece.
3. Seleccione la capa `regions` como la capa origen y `airports` como la capa de entidades de referencia.
4. Seleccione 'Contiene' como operador y haga clic en **[Aplicar]**.

Ahora obtiene una lista de IDs de entidades de la consulta y tiene varias opciones, como se muestra en [figure_spatial_query_1](#).

- Haga clic sobre  Crear capa con lista de elementos.
- Seleccione un ID de la lista y haga clic sobre  Crear capa con selección.
- Seleccione 'Eliminar de la selección actual' en el campo *Y utilizar el resultado para* .
- Se puede *Zum al elemento* o desplegar *Registro de mensajes*.
- Además en *ID's de los objetos de resultado* con las opciones 'Origen inválido' y 'Referencia inválida' se puede tener una vista de los objetos espaciales con errores geométricos. Estos objetos no se utilizan para la consulta.

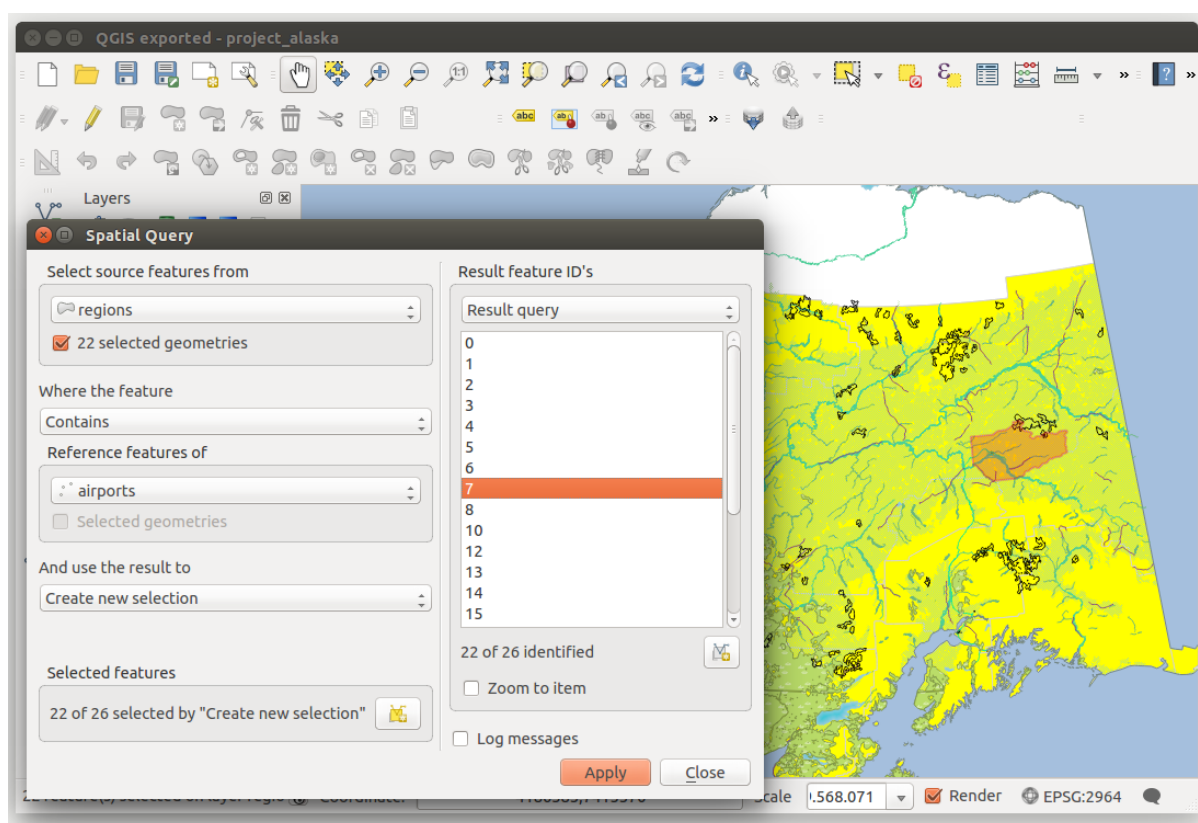


Figure 20.38: Análisis de consulta espacial - las regiones contienen aeropuertos

20.20 Complemento Comprobador de topología.

La topología describe las relaciones entre puntos, líneas y polígonos que representa los objetos espaciales de una región geográfica. Con el complemento de Comprobador de Topología, puede revisar sus archivos vectoriales y verificar la topología con varias reglas topológicas. Estas reglas comprueban con relaciones espaciales si su objeto espacial es 'Equal', 'Contain', 'Cover', 'CoveredBy', 'Cross', o son 'Disjoint', 'Intersect', 'Overlap', 'Touch' o 'Within' el uno al otro. Depende de sus preguntas individuales que reglas topológicas que se aplican a los datos vectoriales (por ejemplo, normalmente no aceptará overshoots en capas de líneas, pero si ellos representan callejones sin salida que no eliminará de su capa vectorial).

QGIS tiene una característica de edición topológica integrada, que es ideal para la creación de nuevas funciones sin errores. Pero los errores de datos existentes y los errores inducidos son difíciles de encontrar. Este complemento le ayuda a encontrar cada error a través de una lista de reglas.

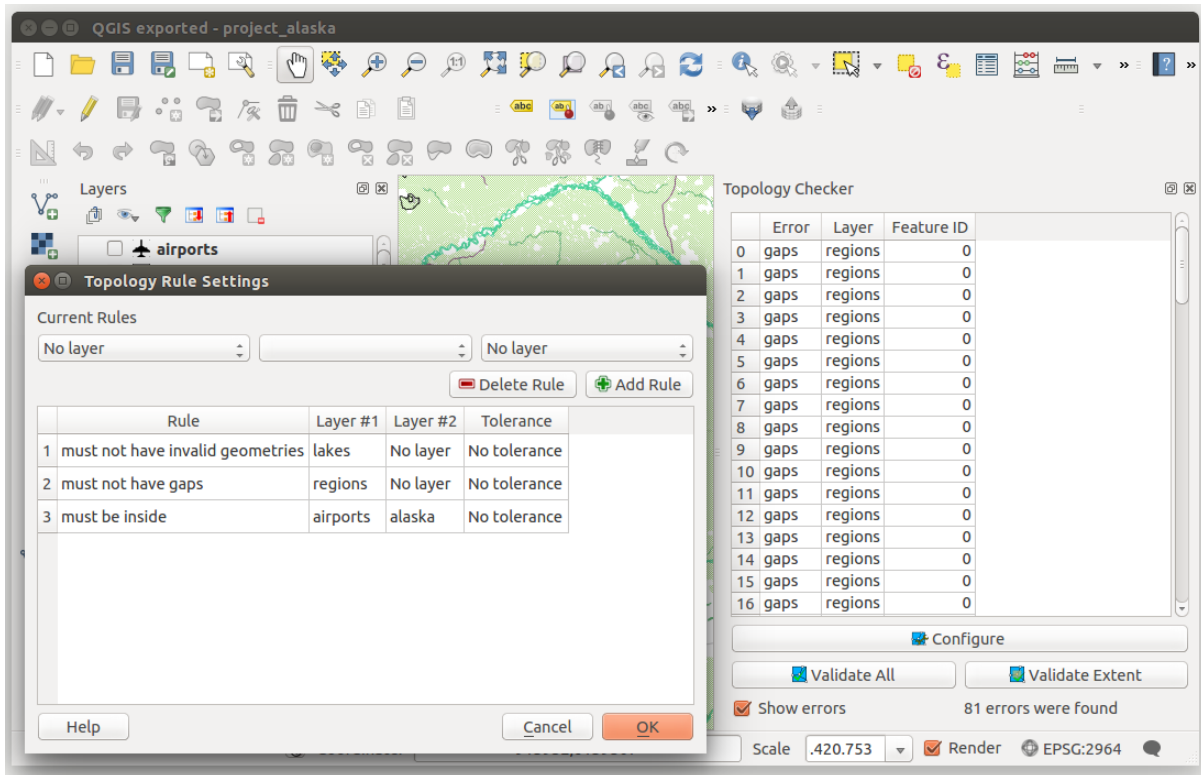


Figure 20.39: El complemento de Comprobador de Topología

Es muy simple crear reglas topológicas con el complemento Comprobador de topología.

En **capa de puntos** las siguientes reglas están disponibles:

- **Must be covered by:** Aquí puede elegir una capa vectorial de su proyecto. Los puntos que no están cubiertos por la capa vectorial dada se produce en el campo 'Error'.
- **Must be covered by endpoints of:** Aquí puede elegir una capa de líneas de su proyecto.
- **Debe estar dentro de:** Aquí puede elegir una capa de polígono de su proyecto. Los puntos deben estar dentro de un polígono. Por otra parte, QGIS escribe un 'Error' del punto.
- **Must not have duplicates:** Siempre que un punto se representa dos o más veces, se producirá el campo 'Error'.
- **Must not have invalid geometries:** Comprobar si las geometrías son validas.
- **Must not have multi-part-geometries:** Todos los puntos multi-parte se escriben en el campo 'Error'.

En **Capas de líneas**, las siguientes reglas están disponibles:


- **End points must be covered by:** Aquí se puede seleccionar una capa de puntos de su proyecto.
- **Must not have dangles:** Este mostrará los overshoots en la capa de líneas.
- **Must not have duplicates:** Siempre que un objeto línea es representado una o dos veces, se producirá en el campo 'Error'.
- **Must not have invalid geometries:** Comprobar si las geometrías son validas.
- **Must not have multi-part geometries:** A veces, una geometría es en realidad una colección de simples (una sola pieza) geometrías. Una geometría de este tipo se denomina de geometría multiparte. Si contiene sólo un tipo de geometría simple, lo llamamos multi-punto, multi-línea o multi-polígono. Todas las líneas de multi-partes se escriben en el campo 'Error'.
- **No debe tener pseudos:** Un punto final de geometría de línea debe conectarse a los puntos finales de otras dos geometrías. Si el extremo está conectado al punto final de una sola otra geometría, el punto final se

llama nodo pseudo.

En **capas de polígonos**, las siguientes reglas están disponibles:

- **Must contain:** La capa de polígonos debe contener al menos un punto de la geometría de la segunda capa.
- **Must not have duplicates:** Los polígonos de la misma capa no deben tener geometrías idénticas. Cada vez que una entidad de polígono se represente dos veces o más se producirá en el campo 'Error'.
- **Must not have gaps:** Los polígonos adyacentes no deben formar espacios entre ellos. Los límites administrativos podrían mencionarse como ejemplo (polígonos de los estados de Estados Unidos no tienen espacios entre ellos ...).
- **Must not have invalid geometries:** Comprobar si las geometrías con validas. Algunas de las reglas que definen si una geometría es válida son:
 - Anillos de polígonos deben cerrarse.
 - Los anillos que definen agujeros deben estar dentro de los anillos que definen los límites exteriores.
 - Los anillos no deben intersectarse (Ni pueden tocarse o cruzarse entre si)
 - Los anillos no puede tocar otros anillos, excepto en un punto.
- **Must not have multi-part geometries:** A veces, una geometría es en realidad una colección geometrías sencillas (parte sencilla). Una geometría de este tipo se denomina de geometría multi-parte. Si contiene sólo un tipo de geometría simple, lo llamamos multi-punto, multi-líneas o multi-polígono. Por ejemplo, un país que consta de múltiples islas se puede representar como un multi-polígono.
- **Must not overlap:** Los polígonos adyacentes no deben de compartir un área en común.
- **Must not overlap with:** Los polígonos adyacentes de una capa no deben compartir un área con los polígonos de otra.

20.21 Complemento de Estadísticas de zona

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](#)). Choosing a color band, the plugin generates output columns in the vector layer with an user-defined prefix and calculates for each polygon, statistics on pixels that are within. The available statistics are :

- **Count:** to count the number of pixels
- **Sum:** to sum the pixel values
- **Mean:** to get the mean of pixel values
- **Median:** to get the median of pixel values
- **StDev:** to get the standard deviation of pixel values
- **Min:** to get the minimum of pixel values
- **Max:** to get the maximum of pixel values
- **Range:** to get the range (max - min) of pixel values
- **Minority:** to get the less represented pixel value
- **Majority:** to get the most represented pixel value
- **Variety:** to count the number of distinct pixel values

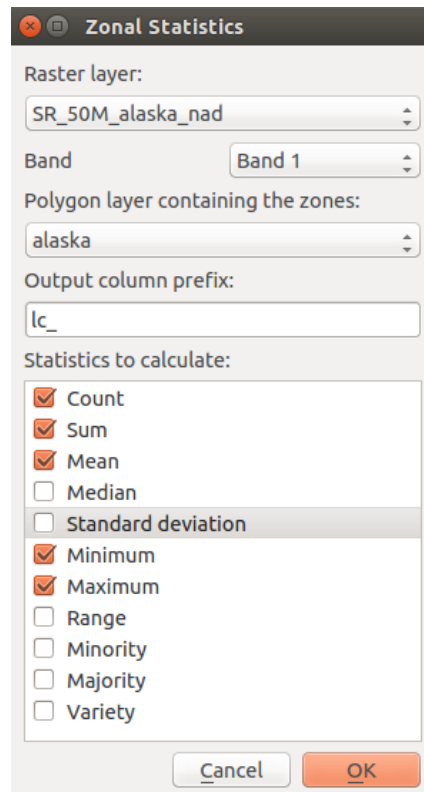


Figure 20.40: Diálogo de Estadísticas de zona

Ayuda y apoyo

21.1 Listas de correos

QGIS está en desarrollo activo y como tal, no siempre funciona como se espera. La forma preferida de obtener ayuda es uniéndose a la lista de correo qgis-users. Sus preguntas llegarán a un público más amplio y las respuestas beneficiarán a otros.

21.1.1 usuarios-qgis

La lista de correo se utiliza para discutir sobre QGIS en general además de preguntas específicas relacionadas con su instalación y utilización. Puedes suscribirte a la lista de correos de usuarios qgis al visitar el siguiente enlace: <http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-user>

21.1.2 fossgis-talk-liste

Para los de habla alemana, la FOSSGIS e.V. alemana proporciona la lista de correo fossgis-talk-liste. Esta se utiliza para discutir sobre QGIS de código abierto en general, incluyendo QGIS. Puede suscribirse a la lista de correo de fossgis-talk-liste al visitar el siguiente enlace: <https://lists.fossGIS.de/mailman/listinfo/fossGIS-talk-liste>

21.1.3 desarrollador-qgis

SI eres un desarrollador con algunos problemas de naturaleza técnica, puede que quieras apuntarte a la lista de correos de desarrollador-qgis en el siguiente enlace: <http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-developer>

21.1.4 qgis-ux

Una lista de correo delicado donde la gente puede entablar conversaciones, recoger y discutir asuntos QGIS relacionados con UX (Experiencia del Usuario) en QGIS / temas de usabilidad.

<http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-ux>

21.1.5 qgis-commit

Cada vez que se realiza un commit en el repositorio de código QGIS, se publica un correo electrónico en esta lista. Si desea estar al día de cada cambio en el código base actual, puede suscribirse en esta lista: <http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-commit>

21.1.6 qgis-trac

Esta lista proporciona notificaciones por email relacionadas con gestión de proyectos, incluyendo informes de errores, tareas y solicitudes de funciones. Puedes suscribirte a esta lista en: <http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-trac>

21.1.7 equipo-de-la-comunidad-qgis

Esta lista se ocupa de temas como la documentación, ayuda de contexto, guía para el usuario, páginas web, blog, listas de correos, foros y trabajos de traducción. Si además quisieras trabajar en la guía para el usuario, esta lista es un buen punto de partida para preguntar. Puedes suscribirte a esta lista en: <http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-community-team>

21.1.8 equipo-de-publicación-qgis

Esta lista se ocupa de temas como el proceso de publicación, paquetes de datos binario para varios OSS y anuncios de nuevas publicaciones a nivel mundial. Puedes suscribirte a esta lista en: <http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-release-team>

21.1.9 tr-qgis

Esta lista se encarga de los esfuerzos de traducción. Si quiere trabajar en la traducción del sitio web, de los manuales o de la interfaz gráfica de usuario (GUI), esta lista es un buen punto de partida para responder a tus preguntas. Puedes suscribirte a esta lista en: <http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-tr>

21.1.10 edu-qgis

Esta lista se encarga de los trabajos de educación de QGIS. Si quisiera trabajar en los materiales de educación de QGIS, esta lista es un buen punto de partida para preguntar. Puede suscribirse a esta lista en: <http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-edu>

21.1.11 psc-qgis

Se utiliza esta lista para discutir los asuntos del Comité Directivo relacionados con la gestión y dirección general de QGIS. Puede suscribirse a esta lista en: <http://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-psc>

Lo invitamos a suscribirse a cualquier lista. Por favor recuerde contribuir a la lista respondiendo a preguntas y compartiendo sus experiencias. Tenga en cuenta que las listas de qgis-commit y qgis-trac están diseñadas para dar solo notificaciones y no para publicaciones de usuarios.

21.2 IRC

También mantenemos una presencia en IRC - visítenos uniéndose al canal #qgis en irc.freenode.net. Por favor, espere una respuesta a su pregunta, la mayoría de gente en el canal están haciendo otras cosas y puede tomar un tiempo para que noten su pregunta. Si se ha perdido una discusión en IRC, ¡no hay problema! Registramos toda discusión, así que puede fácilmente ponerse al día. Sólo tiene que ir a <http://qgis.org/irclogs> y leer los IRC-logs.

Apoyo comercial para QGIS también está disponible. Revisar la página web <http://qgis.org/en/commercial-support.html> para mayor información.

21.3 Rastreador de Errores

Mientras que la lista de correo de usuarios de QGIS es útil en general para el tipo de preguntas “¿Cómo hago XYZ en QGIS?”, puede que desee notificarnos sobre errores en QGIS. Puede enviar informes de errores utilizando el rastreador de errores QGIS en <http://hub.qgis.org/projects/quantum-gis/issues>. Al crear un nuevo ticket para un error, proporcione una dirección de correo electrónico en la que podamos ponernos en contacto con usted para obtener información adicional.

Por favor, tenga en cuenta que su error no siempre puede disfrutar de la prioridad que podría esperar (depende de su gravedad). Algunos errores pueden requerir de significativo esfuerzo por parte del desarrollador para remediar, y la mano de obra no siempre está disponible para esto.

Se pueden presentar las solicitudes de funciones utilizando el mismo sistema de ticket de errores. Asegúrate de seleccionar el tipo «Función».

Si ha encontrado un error y lo corrige, puede enviar una solicitud de extracción en el proyecto Github QGIS (preferida) o un parche también. El encantador sistema de entradas <http://hub.qgis.org/projects/quantum-gis/issues> también tiene este tipo. Compruebe la casilla `Parche suministrado` y adjunte el parche antes de enviar su error. Uno de los desarrolladores lo revisará y lo aplicará a QGIS. Por favor, no se alarme si su parche no se aplica de inmediato - los desarrolladores pueden estar vinculados con otros compromisos.

Tenga en cuenta que si proporciona una solicitud de extracción, su cambio sería más probable que se fusione en el código fuente!

21.4 Blog

La comunidad QGIS también corre un weblog en <http://planet.qgis.org/planet/>, que tiene algunos artículos interesantes para usuarios y desarrolladores también proporcionados por otros blogs de la comunidad. ¡Se le invita a contribuir con su propio blog QGIS!

21.5 Plugins

La página web <http://plugins.qgis.org> proporciona el portal web de complementos QGIS oficial. Aquí, encontrará una lista de todos los complementos de QGIS estables y experimentales disponibles a través del ‘Repositorio de complementos de QGIS oficial’.

21.6 Wiki

Por último, mantenemos un sitio web en WIKI <http://hub.qgis.org/projects/quantum-gis/wiki> donde se puede encontrar una variedad de información útil relacionada con el desarrollo de QGIS, planes de lanzamiento, los enlaces para descargar sitios, mensaje- consejos de traducción y más. ¡Compruébelo, hay algunas cosas en el interior!

22.1 GNU General Public License

Versión 2, Junio de 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place - Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preámbulo

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation’s software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Library General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author’s protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors’ reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone’s free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. **TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION**

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The “Program”, below, refers to

any such program or work, and a “work based on the Program” means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification”.) Each licensee is addressed as “you”.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program’s source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:
 - (a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
 - (b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
 - (c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:
 - (a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
 - (b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

- (c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and “any later version”, you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM “AS IS” WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

QGIS Qt excepciones para GPL

In addition, as a special exception, the QGIS Development Team gives permission to link the code of this program with the Qt library, including but not limited to the following versions (both free and commercial): Qt/Non-commercial Windows, Qt/Windows, Qt/X11, Qt/Mac, and Qt/Embedded (or with modified versions of Qt that use the same license as Qt), and distribute linked combinations including the two. You must obey the GNU General Public License in all respects for all of the code used other than Qt. If you modify this file, you may extend this exception to your version of the file, but you are not obligated to do so. If you do not wish to do so, delete this exception statement from your version.

22.2 Licencia de Documentación Libre de GNU

Versión 1.3, 3 de Noviembre de 2008

Derechos Reservados 2000, 2001, 2002, 2007, 2008 Free Software Foundation, Inc

<http://fsf.org/>

Se permite a todos copiar y distribuir copias exactas de este documento de licencia, aunque no se permite su cambio.

Preámbulo

El propósito de esta Licencia es permitir que un manual, libro de texto, u otro documento escrito sea “libre” en el sentido de libertad: asegurar a todo el mundo la libertad efectiva de copiarlo y redistribuirlo, con o sin modificaciones, de manera comercial o no. En segundo término, esta Licencia proporciona al autor y al editor una manera de obtener reconocimiento por su trabajo, sin que se le considere responsable de las modificaciones realizadas por otros.

Esta Licencia es de tipo “copyleft”, lo que significa que los trabajos derivados del documento deben a su vez ser libres en el mismo sentido. Complementa la Licencia Pública General de GNU, que es una licencia tipo copyleft diseñada para el software libre.

Hemos diseñado esta Licencia para usarla en manuales de software libre, ya que el software libre necesita documentación libre: un programa libre debe venir con manuales que ofrezcan la mismas libertades que el software. Pero esta licencia no se limita a manuales de software; puede usarse para cualquier texto, sin tener en cuenta su temática o si se publica como libro impreso o no. Recomendamos esta licencia principalmente para trabajos cuyo fin sea instructivo o de referencia.

1. DEFINICIONES Y APLICABILIDAD

Esta Licencia se aplica a cualquier manual u otro trabajo, en cualquier soporte, que contenga una nota del propietario de los derechos de autor que indique que puede ser distribuido bajo los términos de esta Licencia. Tal nota garantiza en cualquier lugar del mundo, sin pago de derechos y sin límite de tiempo, el uso de dicho trabajo según las condiciones aquí estipuladas. En adelante la palabra **Documento** se referirá a cualquiera de dichos manuales o trabajos. Cualquier persona es un licenciataria y será referido como “**Usted**”. Usted acepta la licencia si copia, modifica o distribuye el trabajo de cualquier modo que requiera permiso según la ley de propiedad intelectual.

A “**Modified Version**” of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

Una “**Sección Secundaria**” es un apéndice con título o una sección preliminar del Documento que trata exclusivamente de la relación entre los autores o editores y el tema general del Documento (o temas relacionados) pero que no contiene nada que entre directamente en dicho tema general (por ejemplo, si el Documento es en parte un texto de matemáticas, una Sección Secundaria puede no explicar nada de matemáticas). La relación puede ser una conexión histórica con el tema o temas relacionados, o una opinión legal, comercial, filosófica, ética o política acerca de ellos.

The “**Invariant Sections**” are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

Los “**Textos de Cubierta**” son ciertos pasajes cortos de texto que se listan como Textos de Cubierta Delantera o Textos de Cubierta Trasera en la nota que indica que el documento es liberado bajo esta Licencia. Un Texto de Cubierta delantera puede tener como mucho 5 palabras, y uno de Cubierta Trasera puede tener hasta 25 palabras.

A “**Transparent**” copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not “Transparent” is called **Opaque**.

Como ejemplos de formatos adecuados para copias Transparentes están ASCII puro sin marcaje, formato de entrada de Texinfo, formato de entrada de LaTeX, SGML o XML usando una DTD disponible públicamente, y HTML, PostScript o PDF simples, que sigan los estándares y diseñados para que los modifiquen personas. Ejemplos de formatos de imagen transparentes son PNG, XCF y JPG. Los formatos Opacos incluyen formatos propietarios que pueden ser leídos y editados únicamente en procesadores de palabras propietarios, SGML o XML para los cuáles las DTD y/o herramientas de procesamiento no estén ampliamente disponibles, y HTML, PostScript o PDF generados por algunos procesadores de palabras sólo como salida.

La “**Portada**” significa, en un libro impreso, la página de título, más las páginas siguientes que sean necesarias para mantener legiblemente el material que esta Licencia requiere en la portada. Para trabajos en formatos que no tienen página de portada como tal, Portada significa el texto cercano a la aparición más prominente del título del trabajo, precediendo el comienzo del cuerpo del texto.

El “**Editor**” se refiere a cualquier persona o entidad que distribuya copias del Documento a el público.

Una sección “**Titulada XYZ**” significa una parte del Documento cuyo título es precisamente XYZ o contiene XYZ entre paréntesis, a continuación de texto que traduce XYZ a otro idioma (aquí XYZ se refiere a nombres

de sección específicos mencionados más abajo, como “**Agradecimientos**”, “**Dedicatorias**”, “**Aprobaciones**” o “**Historia**”). “**Conservar el Título**” de tal sección cuando se modifica el Documento significa que permanece una sección “**Titulada XYZ**” según esta definición.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

2. COPIA LITERAL

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

Usted también puede prestar copias, bajo las mismas condiciones establecidas anteriormente, y puede exhibir copias públicamente.

3. COPIADO EN CANTIDAD

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document’s license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

Si los textos requeridos para la cubierta son muy voluminosos para que ajusten legiblemente, debe colocar los primeros (tantos como sea razonable colocar) en la verdadera cubierta y situar el resto en páginas adyacentes.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

4. MODIFICACIONES

Puede copiar y distribuir una Versión Modificada del Documento bajo las condiciones de las secciones 2 y 3 anteriores, siempre que usted libere la Versión Modificada bajo esta misma Licencia, con la Versión Modificada haciendo el rol del Documento, por lo tanto dando licencia de distribución y modificación de la Versión Modificada a quienquiera posea una copia de la misma. Además, debe hacer lo siguiente en la Versión Modificada:

1. Usar en la Portada (y en las cubiertas, si hay alguna) un título distinto al del Documento y de sus versiones anteriores (que deberían, si hay alguna, estar listadas en la sección de Historia del Documento). Puede usar el mismo título de versiones anteriores al original siempre y cuando quien las publicó originalmente otorgue permiso.
2. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
3. Mostrar en la Portada como editor el nombre del editor de la Versión Modificada.
4. Preservar todas las notas de derechos de autor del Documento.

5. Agregue una nota de derechos reservados apropiada para sus modificaciones adyacente a las otras notas de derechos reservados.
6. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
7. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
8. Incluir una copia sin modificación de esta Licencia.
9. Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.
10. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
11. For any section Entitled "Acknowledgements" or "Dedications", Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
12. Conservar todas las Secciones Invariantes del Documento, sin alterar su texto ni sus títulos. Números de sección o el equivalente no son considerados parte de los títulos de la sección.
13. Borrar cualquier sección titulada Aprobaciones. Tales secciones no pueden estar incluidas en las Versiones Modificadas.
14. Do not retitle any existing section to be Entitled "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.
15. Conservar todas las Limitaciones de Garantía.

Si la Versión Modificada incluye secciones o apéndices nuevos que califiquen como Secciones Secundarias y contienen material no copiado del Documento, puede opcionalmente designar algunas o todas esas secciones como invariantes. Para hacerlo, añada sus títulos a la lista de Secciones Invariantes en la nota de licencia de la Versión Modificada. Tales títulos deben ser distintos de cualquier otro título de sección.

You may add a section Entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties—for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

Puede añadir un pasaje de hasta cinco palabras como Texto de Cubierta Delantera y un pasaje de hasta 25 palabras como Texto de Cubierta Trasera en la Versión Modificada. Una entidad solo puede añadir (o hacer que se añada) un pasaje al Texto de Cubierta Delantera y uno al de Cubierta Trasera. Si el Documento ya incluye un texto de cubiertas añadidos previamente por usted o por la misma entidad que usted representa, usted no puede añadir otro; pero puede reemplazar el anterior, con permiso explícito del editor que agregó el texto anterior.

Con esta Licencia ni el/los autor(es) ni el/los editor(es) del Documento dan permiso para usar sus nombres para publicidad ni para asegurar o implicar aprobación de cualquier Versión Modificada.

5. COMBINACIÓN DE DOCUMENTOS

Usted puede combinar el Documento con otros documentos liberados bajo esta Licencia, bajo los términos definidos en la sección 4 anterior para versiones modificadas, siempre que incluya en la combinación todas las Secciones Invariantes de todos los documentos originales, sin modificar, listadas todas como Secciones Invariantes del trabajo combinado en su nota de licencia. Así mismo debe incluir la Limitación de Garantía.

El trabajo combinado necesita contener solamente una copia de esta Licencia, y puede reemplazar varias Secciones Invariantes idénticas por una sola copia. Si hay varias Secciones Invariantes con el mismo nombre pero con contenidos diferentes, haga el título de cada una de estas secciones único añadiéndole al final del mismo, entre paréntesis, el nombre del autor o editor original de esa sección, si es conocido, o si no, un número único. Haga

el mismo ajuste a los títulos de sección en la lista de Secciones Invariantes de la nota de licencia del trabajo combinado.

En la combinación, debe combinar cualquier sección Titulada “Historia” de los documentos originales, formando una sección Titulada “Historia”; de la misma forma combine cualquier sección Titulada “Agradecimientos”, y cualquier sección Titulada “Dedicatorias”. Debe borrar todas las secciones tituladas “Aprobaciones”.

6. COLECCIONES DE DOCUMENTOS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

Puede extraer un solo documento de una de tales colecciones y distribuirlo individualmente bajo esta Licencia, siempre que inserte una copia de esta Licencia en el documento extraído, y siga esta Licencia en todos los demás aspectos relativos a la copia literal de dicho documento.

7. AGREGACIÓN CON TRABAJOS INDEPENDIENTES

Una recopilación que conste del Documento o sus derivados y de otros documentos o trabajos separados e independientes, en cualquier soporte de almacenamiento o distribución, se denomina un “agregado” si el copyright resultante de la compilación no se usa para limitar los derechos de los usuarios de la misma más allá de lo que los de los trabajos individuales permiten. Cuando el Documento se incluye en un agregado, esta Licencia no se aplica a otros trabajos del agregado que no sean en sí mismos derivados del Documento.

Si el requisito de la sección 3 sobre el Texto de Cubierta es aplicable a estas copias del Documento y el Documento es menor que la mitad del agregado entero, los Textos de Cubierta del Documento pueden colocarse en cubiertas que enmarquen solamente el Documento dentro del agregado, o el equivalente electrónico de las cubiertas si el documento está en forma electrónica. En caso contrario deben aparecer en cubiertas impresas enmarcando todo el agregado.

8. TRADUCCIÓN

La Traducción es considerada como un tipo de modificación, por lo que usted puede distribuir traducciones del Documento bajo los términos de la sección 4. El reemplazo las Secciones Invariantes con traducciones requiere permiso especial de los dueños de derecho de autor, pero usted puede añadir traducciones de algunas o todas las Secciones Invariantes a las versiones originales de las mismas. Puede incluir una traducción de esta Licencia, de todas las notas de licencia del documento, así como de las Limitaciones de Garantía, siempre que incluya también la versión en Inglés de esta Licencia y las versiones originales de las notas de licencia y Limitaciones de Garantía. En caso de desacuerdo entre la traducción y la versión original en Inglés de esta Licencia, la nota de licencia o la limitación de garantía, la versión original en Inglés prevalecerá.

Si una sección del Documento está Titulada “Agradecimientos”, “Dedicatorias” o “Historia” el requisito (sección 4) de Conservar su Título (Sección 1) requerirá, típicamente, cambiar su título.

9. TERMINACIÓN

Usted no puede copiar, modificar, sublicenciar o distribuir el Documento salvo por lo permitido expresamente bajo esta Licencia. Cualquier intento en otra manera de copia, modificación, sublicenciamiento, o distribución de él es nulo, y dará por terminados automáticamente sus derechos bajo esa Licencia.

Sin embargo, si usted cesa toda violación a esta Licencia, entonces su licencia proveniente de un titular de copyright queda restaurada (a) provisionalmente, a menos y hasta que el titular del copyright explicita y finalmente termine su licencia, y (b) permanentemente, si el titular del copyright falla en notificarle de la violación por algún medio razonable en un tiempo menor a 60 días después del cese.

Además, su licencia proveniente de un titular del copyright particular queda restaurada permanentemente si el titular del copyright lo notifica de la violación por algún método razonable, es la primera vez que usted ha recibido aviso de la violación de esta Licencia (para cualquier trabajo) de ese titular del copyright, y usted remedia la violación en un tiempo menor a 30 días después de recibir dicho aviso.

Termination of your rights under this section does not terminate the licenses of parties who have received copies or rights from you under this License. If your rights have been terminated and not permanently reinstated, receipt of a copy of some or all of the same material does not give you any rights to use it.

10. REVISIONES FUTURAS DE ESTA LICENCIA

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License “or any later version” applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document specifies that a proxy can decide which future versions of this License can be used, that proxy’s public statement of acceptance of a version permanently authorizes you to choose that version for the Document.

11. RENOVACIÓN DE LICENCIAS

“Massive Multiauthor Collaboration Site” (or “MMC Site”) means any World Wide Web server that publishes copyrightable works and also provides prominent facilities for anybody to edit those works. A public wiki that anybody can edit is an example of such a server. A “Massive Multiauthor Collaboration” (or “MMC”) contained in the site means any set of copyrightable works thus published on the MMC site.

“CC-BY-SA” significa la licencia Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 (Reconocimiento-Compartir bajo la misma licencia 3.0 de Creative Commons) publicada por Creative Commons Corporation, una corporación sin fines de lucro con base en San Francisco, California, así como versiones futuras copyleft de esa licencia publicada por esa misma organización.

“Incorporate” means to publish or republish a Document, in whole or in part, as part of another Document.

An MMC is “eligible for relicensing” if it is licensed under this License, and if all works that were first published under this License somewhere other than this MMC, and subsequently incorporated in whole or in part into the MMC, (1) had no cover texts or invariant sections, and (2) were thus incorporated prior to November 1, 2008.

The operator of an MMC Site may republish an MMC contained in the site under CC-BY-SA on the same site at any time before August 1, 2009, provided the MMC is eligible for relicensing.

APÉNDICE: Cómo usar esta Licencia para sus documentos

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

```
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".
```

Si tiene Secciones Invariantes, Textos de Cubierta Delantera y Textos de Cubierta Trasera, reemplace la frase “sin ... Trasera” por esto:

```
with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the
Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST.
```

If you have Invariant Sections without Cover Texts, or some other combination of the three, merge those two alternatives to suit the situation.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License, to permit their use in free software.

Referencias bibliográficas y 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.

-
- %%, 135
 - Índice GiST (Generalized Search Tree), 89
 - Índice espacial PostGIS, 89
 - 2.5 D, 109

 - Acciones, 135
 - Acciones de atributos, 135
 - Actions, 45
 - Add Part, 169
 - ambiente
 - Servidor QGIS, 209
 - Análisis multivariante, 105
 - anidar proyectos, 48
 - anotación, 46
 - apache, 201
 - apache2, 201
 - Arc/Info_ASCII_Grid, 177
 - Archivo shape, 79, 82
 - archivo vectorial, 79
 - Asistente de tamaño, 105
 - Atlas_Generation, 342
 - Attribute_Table, 327
 - Attribute_Table_Selection, 153
 - Autoensamblado, 161, 375
 - Ayuda de contexto, 37

 - Bandas elásticas, 164
 - Barra de escala
 - Map_Scalebar, 324
 - barra de herramientas, 30
 - barra de herramientas de diseño, 30
 - Blending modes, 41
 - Browse_Maps, 76
 - built-in forms, 128

 - Caja de herramientas de GRASS, 253
 - personalizar, 260
 - Calculadora de Campo, 155
 - calcular escala, 36
 - calculation bar, 156
 - calidad de renderizado, 39
 - Campo Calculadora, 155
 - Campos Derivados, 155
 - Campos Virtuales, 155
 - cargar un archivo shape, 79

 - CAT, 191
 - Categorized, 104
 - CGI, 200
 - classes, 104
 - Cobertura Binaria Arc/Info, 81
 - Cobertura binaria Arc/Info, 177
 - color, 39
 - Color_interpolation, 182
 - color_Ramp, 95
 - colorBrewer, 95
 - Colormap, 182
 - combinar los atributos de los objetos espaciales, 171
 - Common_Gateway_Interface, 200
 - Complemento de desplazamiento, 107
 - complementos, 347
 - Compose_Maps, 303, 312
 - Composer_Items, 312
 - Composer_Manager, 304
 - composer_map, 315
 - Composer_Template, 303
 - Comprobador de geometría, 372
 - conditional formatting, 157
 - conditional_formatting, 157
 - Contrast_enhancement, 181
 - Coordinate_Reference_System, 69, 195
 - create a rule, 107
 - create features, 164
 - Create_Maps, 303, 312
 - Create_New_Layers, 172
 - Cruzar la línea de longitud de 180 grados, 90
 - CSV, 82, 166
 - Cuadrícula
 - Grids
 - Map_Grid, 317
 - Cuantil, 104
 - Current_Edits, 167
 - Custom_color_Ramp, 95
 - Custom_CRS, 72
 - customization, 66

 - data-defined override, 44, 124
 - DB_Manager, 91
 - Debian_Squeeze, 201
 - default_CRS, 69
 - define an action, 135
-

- delete parts, 169
- Deshacer, 35
- Desplazar, 41
- Desplazar con teclas de flechas, 35
- Detener el renderizado, 39
- diagram, 131
- Digitalización, 372
- Digitalizar, 163
 - Añadir anillo, 169
 - Añadir parte, 169
 - Autoensamblado, 161
 - Borrar anillo, 170
 - Borrar parte, 169
 - Combinar atributos, 171
 - Combinar objetos espaciales seleccionados, 171
 - Deshacer, 168
 - Desplazar curva, 170
 - Dividir objetos espaciales, 170
 - Dividir partes, 170
 - Panel Avanzado, 172
 - Rastreo Automático, 171
 - Rehacer, 168
 - Rellenar anillo, 169
 - Remodelar objetos espaciales, 170
 - Rotar Entidad, 168
 - Rotar símbolos de puntos, 171
 - Simplificar objeto espacial, 169
- digitizing tools, 163
- Discreto, 182
- displacement circle, 107
- documentación, 5

- Edición Topológica, 162
- editing, 161, 163
- EPSG, 69
- Erdas Imagine, 177
- Errores, 372
- Escala, 38
- ESRI, 82
- Estadística, 34
- Estilo, 33, 93
- European_Petroleum_Search_Group, 69
- Evitar Intersecciones, 162
- example actions, 135
- Export_as_image, 340
- Export_as_PDF, 340
- Export_as_SVG, 340
- Expresiones, 141
- Expression based labeling, 123
- Expressions, 142
- expressions, 53

- FastCGI, 200
- field calculator, 156
- Field_Calculator_Functions, 143
- Formato Tiger, 81

- GDAL, 177
- generalisation, 139

- Geometry, 375
- Geometry snapper plugin, 375
- geometryless feature, 165, 169
- GeoTIFF, 177
- GeoTiff, 177
- GML, 191
- GNU General Public License, 405
- Gradient_color_Ramp, 95
- Graduated Renderer, 105
- GRASS, 245, *see* Crear nuevos vectores;edición;crear una nueva capa
 - Atributo de almacenamiento, 250
 - Atributo de enlace, 250
 - caja de herramientas, 257
 - Edición de región, 253
 - estilo, 252
 - herramientas de digitalización, 251
 - Mostrar región, 253
 - mostrar resultados, 256
 - región, 253
- GRASS vector data model, 250
- Guardar estilo, 140
- Guardar propiedades, 140

- heatmap, 109
- Herramientas de Análisis, 366
- Herramientas de investigación, 366
- Herramientas del georreferenciador, 376
- Histogram, 105
- Histograma, 185
- HTML_Frame, 335

- Identificar objetos espaciales, 45
- IGNF, 69
- Import_Maps, 76
- Impresión
 - Export_Map, 340
- impresión rápida del diseñador de impresión, 18
- Institut_Geographique_National_de_France , 69
- InteProxy, 198
- Intervalo igual, 104
- Items_Alignment, 314

- join, 130
- join layer, 130

- keyword lists, 139

- label placement, 119
- labeling, 117
- layer rendering, 111
- Layout_Maps, 303, 312
- legend_composer
 - Map_Legend, 321
- leyenda, 31
- license document, 405
- loading_raster, 177

- Map Tips, 138

- Map_Navigation, 41
- Map_Template, 303
- MapInfo, 79
- marcdores, 47
- marcdores espaciales
 - ver marcadores, 47
- medición, 42
 - ángulos, 43
 - áreas, 43
 - longitud de línea, 43
- menús, 22
- Mensajes de registro, 35
- Metadatos, 139, 185
- MSSQL Spatial, 91
- Multi_Band_Raster, 179
- multiline, 169
- multipoint, 169
- multipolygon, 169

- Natural Breaks (Jenks), 104
- New_GPX_Layer, 172, 175
- New_Shapefile_Layer, 172
- New_SpatialLite_Layer, 172
- New_Spatiallite_Layer, 173
- New_Temporary_Scratch_Layer, 175
- Niveles de símbolos, 111
- Node_Tool, 164
- Nodos, 165
- Non_Spatial_Attribute_Tables, 157

- OGC, 191
- OGR, 82
- OGR Simple Feature Library, 82
- ogr2ogr, 88
- opciones de línea de órdenes, 14
- Open_Geospatial_Consortium, 191
- OpenStreetMap, 84
- Oracle Spatial, 91
- OSM, 84

- Paint effects, 112
- pgsql2shp, 88
- Picture_database, 334
- Pirámides, 185
- Plugin, 375
- Point Displacement Renderer, 107
- polygon_to_line
 - line_to_polygon, 165
- PostGIS, 85
- PostgreSQL, 85
- Pretty Breaks, 104
- print_composer
 - herramientas, 306
- Proj.4, 72
- Proj4, 71
- Proj4_text, 71
- Proxy, 193
- Proyecciones, 69

- QGIS_mapserver, 199
- QGIS_Server, 200
- QML, 140
- QSpatialLite, 91
- Query Builder, 100

- Ráster, 177
- Radio de Búsqueda, 161
- Raster_Calculator, 187
- registro
 - Servidor QGIS, 209
- Rehacer, 35
- Relaciones, 157
- rendering effects, 41
- Rendering_Mode, 312
- Renderizado, 38
- Renderizado 2.5 D, 109
- Renderizado dependiente de la escala, 38
- Representación basada en reglas, 107
- Representación Mapa de calor, 109
- Representación Polígono Invertido, 109
- Representador Categorizado, 104
- Representador de Símbolo Único, 103
- Representador Graduado, 104
- Revert_Layout_Actions, 311
- ring polygons, 169
- Rotated_North_Arrow, 334
- rule-based, 107
- Rule-based labeling, 125
- rules of ordering, 111

- Símbolo Proporcional, 105
- salida guardar como imagen, 18
- Search radius, 162
- Secured_OGC_Authentication, 198
- Servidor QGIS
 - ambiente, 209
 - registro, 209
- servidor-proxy, 193
- SFS, 191
- Shared Polygon Boundaries, 162
- shp2pgsql, 88
- Simbología, 102, 179
- Single_Band_Raster, 179
- SLD, 200
- SLD/SE, 200
- Snapping On Intersections, 162
- Snapping tolerance, 161
- Spatialite, 90
- Spatialite_Manager, 91
- SQLite, 90
- SRC, 69, 195
- SRS, 195
- ST_Shift_Longitude, 90
- Style, 102

- tabla de atributos, 152
- Teclas de acceso rápido, 37
- Three_Band_Color_Raster, 179

Tolerancia de Autoensamblado, 161
Topología, 372
Topology, 375
Transformación_datos, 73
Transparencia, 184

UK_National Transfer Format, 81
US Census Bureau, 81

Vértice, 165
Vértices, 165
Validez de geometría, 372
Valores separados por coma, 82
variable, 53
variables, 53
ventana principal, 21
virtual field, 155
Virtual_Layers, 175
visibilidad de la capa, 32
Vista general del mapa, 35

WCS, 191, 199
Web Coverage Service, 199
WFS, 191, 199
WFS-T, 199
WFS_Transactional, 199
WKT, 69, 166
WMS, 191
WMS-C, 196
WMS_1.3.0, 199
WMS_client, 191
WMS_identify, 196
WMS_layer_transparency, 195
WMS_metadata, 197
WMS_properties, 197
WMS_tiles, 196
WMTS, 196
WMTS_client, 191
Work_with_Attribute_Table, 152

z-order, 111
Zoom_In Zoom_Out, 41
zum con rueda del ratón, 35