

QGIS Desktop 3.22 User Guide

QGIS Project

dec. 04, 2023

Tartalomjegyzék

1 Bevezető **1**
- 1.1 A QGIS 3.22 újdonságai . . . 2

2 Előszó **3**

3 Konvenciók **5**
- 3.1 Felhasználói felület konvenciók . . . 5
- 3.2 Szöveg és billentyűzet konvenciók . . . 6
- 3.3 Platformspecifikus utasítások . . . 6

4 Képességek **7**
- 4.1 Adatok megtekintése . . . 7
- 4.2 Adatok áttekintése és térképkészítés . . . 8
- 4.3 Adatok készítése, szerkesztése, kezelése és exportálása . . . 8
- 4.4 Adatok elemzése . . . 9
- 4.5 Térképek publikálása az Interneten . . . 9
- 4.6 A QGIS funkcionalitásának kiterjesztése modulokkal . . . 9
  - 4.6.1 Beépített modulok . . . 9
  - 4.6.2 Külső Python modulok . . . 10
- 4.7 Python konzol . . . 10
- 4.8 Ismert problémák . . . 10
  - 4.8.1 A megnyitott fájlok számának korlátja . . . 10

5 Első lépések **11**
- 5.1 A QGIS telepítése . . . 11
  - 5.1.1 Telepítés binárisból . . . 11
  - 5.1.2 Telepítés forráskódból . . . 11
  - 5.1.3 Telepítés külső adathordozóra . . . 11
  - 5.1.4 Mintaadatok letöltése . . . 12
- 5.2 A QGIS indítása és leállítása . . . 12
- 5.3 Minta munkamenet: Raszteres és vektoros rétegek betöltése . . . 13

6 Projektfájlok használata **19**
- 6.1 A QGIS projektfájlok bemutatása . . . 19
- 6.2 Törött fájlelérési utak kezelése . . . 21
- 6.3 Kimenetek előállítása . . . 22

7 A QGIS felülete **23**
- 7.1 Menüsor . . . 24
  - 7.1.1 Projekt . . . 24
  - 7.1.2 Szerkesztés . . . 26
  - 7.1.3 Nézet . . . 29
  - 7.1.4 Réteg . . . 32
  - 7.1.5 Beállítások . . . 34
  - 7.1.6 Modulok . . . 35
  - 7.1.7 Vektor . . . 35
  - 7.1.8 Raszter . . . 36

7.1.9 Adatbázis . . . 37
7.1.10 Web . . . 37
7.1.11 Háló . . . 38
7.1.12 Feldolgozás . . . 38
7.1.13 Súgó . . . 38
7.1.14 QGIS . . . 38
7.2 Panelek és eszköztárak . . . 39
7.2.1 Eszköztárak . . . 39
7.2.2 Panelek . . . 40
7.3 Térképnézet . . . 40
7.3.1 A térképnézet áttekintése . . . 40
7.3.2 További térképnézetek beállítása . . . 41
7.3.3 Időalapú vezérlés a térképvásznon . . . 42
7.3.4 Térképnézet exportálása . . . 44
7.4 3D térképnézet . . . 47
7.4.1 Jelenet beállításai . . . 48
7.4.2 Navigációs lehetőségek . . . 52
7.4.3 Animáció létrehozása . . . 52
7.4.4 3D vektorrétegek . . . 53
7.5 Állapotsor . . . 53
7.5.1 Keresősáv . . . 53
7.5.2 Műveletek kijelzése . . . 54
7.5.3 A térképvászon vezérlése . . . 54
7.5.4 Üzenetek . . . 55

8 Böngésző panel **57**
8.1 A Böngészőből megnyitható / futtatható erőforrások . . . 60
8.2 A Böngésző panel legfelső szintű bejegyzései . . . 60
8.2.1 Kedvencek . . . 60
8.2.2 Térbeli könyvjelzők . . . 60
8.2.3 Projektkönyvtár . . . 60
8.2.4 Meghajtók és fájlrendszer . . . 61
8.2.5 Adatbázisok . . . 61
8.2.6 Webes és csempeszolgáltatások . . . 63
8.3 Erőforrások . . . 63

9 A QGIS beállításai **65**
9.1 Beállítások . . . 65
9.1.1 Általános beállítások . . . 66
9.1.2 System Settings . . . 68
9.1.3 CRS Settings . . . 70
9.1.4 Transformations Settings . . . 71
9.1.5 Data Sources Settings . . . 72
9.1.6 Rendering Settings . . . 74
9.1.7 Canvas and Legend Settings . . . 76
9.1.8 Map tools Settings . . . 77
9.1.9 3D Settings . . . 78
9.1.10 Colors Settings . . . 79
9.1.11 Digitizing Settings . . . 80
9.1.12 Layouts Settings . . . 82
9.1.13 GDAL Settings . . . 82
9.1.14 Variables Settings . . . 85
9.1.15 Authentication Settings . . . 86
9.1.16 Network Settings . . . 87
9.1.17 Locator Settings . . . 88
9.1.18 Acceleration Settings . . . 90
9.1.19 Processing Settings . . . 90
9.1.20 Python Console Settings . . . 91

9.1.21 Code Editor Settings . . . 93
9.1.22 Advanced Settings . . . 94
9.2 Working with User Profiles . . . 94
9.3 Project Properties . . . 95
9.3.1 General Properties . . . 95
9.3.2 Metadata Properties . . . 97
9.3.3 View Settings . . . 98
9.3.4 CRS Properties . . . 98
9.3.5 Transformations Properties . . . 99
9.3.6 Default Styles Properties . . . 99
9.3.7 Data Sources Properties . . . 100
9.3.8 Relations Properties . . . 101
9.3.9 Variables Properties . . . 102
9.3.10 Macros Properties . . . 102
9.3.11 QGIS Server Properties . . . 103
9.3.12 Temporal Properties . . . 104
9.4 Customization . . . 105
9.5 Keyboard shortcuts . . . 106
9.6 Running QGIS with advanced settings . . . 107
9.6.1 Command line and environment variables . . . 107
9.6.2 Deploying QGIS within an organization . . . 112

10 Vetületek **115**
10.1 A vetületi támogatás áttekintése . . . 115
10.2 Réteg koordináta-rendszerek . . . 115
10.3 Projekt koordináta-rendszerek . . . 117
10.4 Koordináta-rendszer választó . . . 119
10.5 Egyéni koordináta-rendszer . . . 119
10.5.1 NTv2 transzformáció integrálása QGIS-be . . . 121
10.6 Dátumtranszformációk . . . 121

11 Általános eszközök **123**
11.1 Helyi súgó . . . 123
11.2 Panelek . . . 123
11.2.1 Rétegek panel . . . 123
11.2.2 Rétegstílus panel . . . 129
11.2.3 Rétegsorrend panel . . . 131
11.2.4 Áttekintő panel . . . 131
11.2.5 Üzenetnapló panel . . . 132
11.2.6 Visszavonás/Újra panel . . . 132
11.2.7 Statisztikai összegzés panel . . . 132
11.2.8 Hibakereső és fejlesztői eszközök panel . . . 133
11.3 Rétegek beágyazása külső projektekből . . . 136
11.4 Munka a térképvásznon . . . 137
11.4.1 Megjelenítés . . . 137
11.4.2 Nagyítás és mozgatás . . . 138
11.4.3 Térbeli könyvjelzők . . . 140
11.4.4 Dekorációk . . . 142
11.4.5 Annotációs eszközök . . . 149
11.4.6 Mérés . . . 151
11.5 Interakció az elemekkel . . . 154
11.5.1 Elemek kiválasztása . . . 154
11.5.2 Elemek azonosítása . . . 157
11.6 Rétegtulajdonságok mentése és megosztása . . . 161
11.6.1 Egyéni stílusok kezelése . . . 161
11.6.2 Stílusok tárolása fájlban vagy adatbázisban . . . 162
11.6.3 Rétegdefiníciós fájl . . . 164
11.7 Az adatok dokumentálása . . . 164

11.7.1 Metaadatok . . . 164
11.7.2 Rétegjegyzetek . . . 164
11.8 Értékek tárolása változókban . . . 165
11.9 Hitelesítés . . . 167
11.10 Gyakori felületi elemek . . . 168
11.10.1 Színválasztó . . . 168
11.10.2 Szimbólumválasztó . . . 172
11.10.3 Távoli vagy beágyazott fájlválasztó . . . 172
11.10.4 Térbeli terjedelemválasztó . . . 173
11.10.5 Betűkészletválasztó . . . 173
11.10.6 Mértékegységválasztó . . . 174
11.10.7 Számformázás . . . 175
11.10.8 Keverési módok . . . 176
11.10.9 Adatvezérelt felülbírálási beállítások . . . 177

12 Kifejezések használata **179**
12.1 Kifejezések . . . 179
12.1.1 A kifejezésszerkesztő . . . 179
12.1.2 Függvényszerkesztő . . . 184
12.2 A függvények listája . . . 186
12.2.1 Aggregáló függvények . . . 186
12.2.2 Array Functions . . . 196
12.2.3 Color Functions . . . 207
12.2.4 Conditional Functions . . . 213
12.2.5 Conversions Functions . . . 216
12.2.6 Custom Functions . . . 220
12.2.7 Date and Time Functions . . . 221
12.2.8 Fields and Values . . . 230
12.2.9 Files and Paths Functions . . . 231
12.2.10 Form Functions . . . 233
12.2.11 Fuzzy Matching Functions . . . 234
12.2.12 General Functions . . . 235
12.2.13 Geometry Functions . . . 237
12.2.14 Layout Functions . . . 290
12.2.15 Map Layers . . . 291
12.2.16 Maps Functions . . . 292
12.2.17 Mathematical Functions . . . 295
12.2.18 Meshes Functions . . . 303
12.2.19 Operators . . . 304
12.2.20 Processing Functions . . . 312
12.2.21 Rasters Functions . . . 312
12.2.22 Record and Attributes Functions . . . 313
12.2.23 Relations . . . 320
12.2.24 String Functions . . . 320
12.2.25 User Expressions . . . 328
12.2.26 Variables . . . 328
12.2.27 Recent Functions . . . 332

13 Stíluskönyvtár **333**
13.1 A stíluskezelő . . . 333
13.1.1 A Stíluskezelő párbeszédablak . . . 333
13.1.2 Színskála beállítása . . . 338
13.1.3 Jelmagyarázat-mintaalakzat létrehozása . . . 340
13.2 A szimbólumválasztó . . . 342
13.2.1 A szimbólumrétegek fája . . . 343
13.2.2 Szimbólum beállítása . . . 344
13.3 Címkék beállítása . . . 355
13.3.1 A címkeszöveg formázása . . . 356

13.3.2 Címkék kölcsönhatásának beállítása . . . 364
13.4 3D szimbólumok készítése . . . 372
13.4.1 Pontrétegek . . . 373
13.4.2 Vonalrétegek . . . 374
13.4.3 Felületrétegek . . . 375
13.4.4 A textúra árnyalása . . . 377
13.4.5 Alkalmazási példa . . . 377

14 Adatforrások kezelése **379**
14.1 Opening Data . . . 379
14.1.1 The Browser Panel . . . 381
14.1.2 The DB Manager . . . 384
14.1.3 Provider-based loading tools . . . 385
14.1.4 QGIS Custom formats . . . 404
14.1.5 QLR - QGIS Layer Definition File . . . 404
14.1.6 Connecting to web services . . . 404
14.2 Creating Layers . . . 408
14.2.1 Creating new vector layers . . . 408
14.2.2 Creating new layers from an existing layer . . . 415
14.2.3 Creating new DXF files . . . 418
14.2.4 Creating new layers from the clipboard . . . 419
14.2.5 Creating virtual layers . . . 420
14.3 Exploring Data Formats and Fields . . . 422
14.3.1 Raster data . . . 422
14.3.2 Vector Data . . . 423

15 Vektoros adatok **433**
15.1 A vektoros tulajdonságok párbeszédablak . . . 433
15.1.1 Információs fül . . . 434
15.1.2 Forrás fül . . . 434
15.1.3 Symbology Properties . . . 437
15.1.4 Labels Properties . . . 458
15.1.5 Diagrams Properties . . . 469
15.1.6 Masks Properties . . . 473
15.1.7 3D View Properties . . . 474
15.1.8 Fields Properties . . . 475
15.1.9 Attributes Form Properties . . . 476
15.1.10 Joins Properties . . . 483
15.1.11 Auxiliary Storage Properties . . . 485
15.1.12 Actions Properties . . . 494
15.1.13 Display Properties . . . 499
15.1.14 Rendering Properties . . . 501
15.1.15 Temporal Properties . . . 502
15.1.16 Variables Properties . . . 503
15.1.17 Metadata Properties . . . 503
15.1.18 Dependencies Properties . . . 503
15.1.19 Legend Properties . . . 504
15.1.20 QGIS Server Properties . . . 504
15.1.21 Digitizing Properties . . . 505
15.2 Working with the Attribute Table . . . 508
15.2.1 Foreword: Spatial and non-spatial tables . . . 508
15.2.2 Introducing the attribute table interface . . . 508
15.2.3 Interacting with features in an attribute table . . . 513
15.2.4 Using action on features . . . 516
15.2.5 Editing attribute values . . . 517
15.2.6 Creating one or many to many relations . . . 521
15.2.7 Storing and fetching an external resource . . . 534
15.3 Szerkesztés . . . 535

15.3.1 Illesztési tolerancia és keresési sugár beállítása . . . 536
15.3.2 Illesztési és digitalizálási beállítások . . . 536
15.3.3 Topological editing . . . 539
15.3.4 Digitizing an existing layer . . . 541
15.3.5 Advanced digitizing . . . 549
15.3.6 Shape digitizing . . . 557
15.3.7 The Advanced Digitizing panel . . . 559
15.3.8 The Processing in-place layer modifier . . . 566

16 Raszteres adatok **569**
16.1 Raster Properties Dialog . . . 569
16.1.1 Information Properties . . . 570
16.1.2 Source Properties . . . 570
16.1.3 Symbology Properties . . . 571
16.1.4 Transparency Properties . . . 581
16.1.5 Histogram Properties . . . 582
16.1.6 Rendering Properties . . . 583
16.1.7 Temporal Properties . . . 584
16.1.8 Pyramids Properties . . . 585
16.1.9 Metadata Properties . . . 587
16.1.10 Legend Properties . . . 587
16.1.11 QGIS Server Properties . . . 588
16.2 Raszter analízis . . . 589
16.2.1 Raster Calculator . . . 589
16.2.2 Raster Alignment . . . 592
16.3 Georeferencer . . . 593
16.3.1 Usual procedure . . . 594

17 Working with Mesh Data **601**
17.1 What's a mesh? . . . 601
17.2 Supported formats . . . 603
17.3 Mesh Dataset Properties . . . 603
17.3.1 Information Properties . . . 604
17.3.2 Source Properties . . . 605
17.3.3 Symbology Properties . . . 606
17.3.4 3D View Properties . . . 611
17.3.5 Rendering Properties . . . 613
17.3.6 Temporal Properties . . . 613
17.3.7 Metadata Properties . . . 614
17.4 Editing a mesh layer . . . 614
17.4.1 Overview of the mesh digitizing tools . . . 614
17.4.2 Exploring the Z value assignment logic . . . 615
17.4.3 Selecting mesh elements . . . 616
17.4.4 Modifying mesh elements . . . 617
17.4.5 Reindexing meshes . . . 620
17.5 Mesh Calculator . . . 620

18 Vektorcsempék **623**
18.1 Mik azok a vektorcsempék? . . . 623
18.2 Támogatott formátumok . . . 624
18.3 Vektorcsempe adathalmaz tulajdonságai . . . 625
18.3.1 Információs fül . . . 625
18.3.2 Jelrendszer és címkék tulajdonságai . . . 625
18.3.3 Metaadat tulajdonságok . . . 626

19 Térképelrendezések **627**
19.1 Overview of the Print Layout . . . 627
19.1.1 Sample Session for beginners . . . 627
19.1.2 The Layout Manager . . . 628

19.1.3 Menus, tools and panels of the print layout . . . 629
19.2 Elrendezés elemek . . . 643
19.2.1 Layout Items Common Options . . . 643
19.2.2 The Map Item . . . 648
19.2.3 The 3D Map Item . . . 658
19.2.4 The Label Item . . . 659
19.2.5 The Legend Item . . . 662
19.2.6 The Scale Bar Item . . . 670
19.2.7 The Table Items . . . 674
19.2.8 The Marker, Picture and North Arrow Items . . . 683
19.2.9 The HTML Frame Item . . . 687
19.2.10 The Shape Items . . . 690
19.3 Creating an Output . . . 693
19.3.1 Export settings . . . 693
19.3.2 Export as Image . . . 694
19.3.3 Export as SVG . . . 695
19.3.4 Export as PDF . . . 696
19.3.5 Generate an Atlas . . . 697
19.4 Creating a Report . . . 703
19.4.1 What is it? . . . 703
19.4.2 Get started . . . 703
19.4.3 Layout Report Workspace . . . 704
19.4.4 Export settings . . . 719

20 Working with OGC / ISO protocols **721**
20.1 WMS/WMTS Client . . . 721
20.1.1 Overview of WMS Support . . . 721
20.1.2 Overview of WMTS Support . . . 722
20.1.3 Selecting WMS/WMTS Servers . . . 723
20.1.4 Loading WMS/WMTS Layers . . . 725
20.1.5 Mozaik . . . 727
20.1.6 Using the Identify Tool . . . 728
20.1.7 Show WMS legend graphic in table of contents and layout . . . 729
20.1.8 WMS Client Limitations . . . 730
20.2 WCS Client . . . 730
20.3 WFS and WFS-T Client . . . 731

21 Munka GPS adatokkal **735**
21.1 GPS modul . . . 735
21.1.1 What is GPS? . . . 735
21.1.2 Loading GPS data from a file . . . 735
21.1.3 GPSBabel . . . 736
21.1.4 Importing GPS data . . . 736
21.1.5 Downloading GPS data from a device . . . 736
21.1.6 Uploading GPS data to a device . . . 737
21.1.7 Defining new device types . . . 737
21.1.8 Download of points/tracks from GPS units . . . 738
21.2 Élő GPS követés . . . 739
21.2.1 Position and additional attributes . . . 740
21.2.2 GPS signal strength . . . 740
21.2.3 GPS options . . . 742
21.2.4 Connect to a Bluetooth GPS for live tracking . . . 743
21.2.5 Using GPSMAP 60cs . . . 744
21.2.6 Using BTGP-38KM datalogger (only Bluetooth) . . . 744
21.2.7 Using BlueMax GPS-4044 datalogger (both BT and USB) . . . 744

22 Hitelesítési rendszer **747**
22.1 Authentication System Overview . . . 747
22.1.1 Authentication database . . . 747

22.1.2 Master password . . . 748
22.1.3 Authentication Configurations . . . 749
22.1.4 Authentication Methods . . . 751
22.1.5 Master Password and Auth Config Utilities . . . 755
22.1.6 Using authentication configurations . . . 756
22.1.7 Python bindings . . . 756
22.2 User Authentication Workflows . . . 757
22.2.1 HTTP(S) authentication . . . 757
22.2.2 Database authentication . . . 758
22.2.3 PKI authentication . . . 759
22.2.4 Handling bad layers . . . 766
22.2.5 Changing authentication config ID . . . 767
22.2.6 QGIS Server support . . . 768
22.2.7 SSL server exceptions . . . 768
22.3 Security Considerations . . . 771
22.3.1 Restrictions . . . 772

23 GRASS GIS integráció **773**
23.1 Demo dataset . . . 773
23.2 Loading GRASS raster and vector layers . . . 773
23.3 Importing data into a GRASS LOCATION via drag and drop . . . 774
23.4 Managing GRASS data in QGIS Browser . . . 774
23.5 GRASS Options . . . 774
23.6 Starting the GRASS plugin . . . 774
23.7 Opening GRASS mapset . . . 775
23.8 GRASS LOCATION and MAPSET . . . 775
23.9 Importing data into a GRASS LOCATION . . . 775
23.9.1 Creating a new GRASS LOCATION . . . 776
23.9.2 Adding a new MAPSET . . . 777
23.10 The GRASS vector data model . . . 778
23.11 Creating a new GRASS vector layer . . . 778
23.12 Digitizing and editing a GRASS vector layer . . . 779
23.13 The GRASS region tool . . . 781
23.14 The GRASS Toolbox . . . 781
23.14.1 Working with GRASS modules . . . 782
23.14.2 GRASS module examples . . . 785
23.14.3 Customizing the GRASS Toolbox . . . 788

24 QGIS feldolgozási keretrendszer **791**
24.1 Bevezetés . . . 791
24.2 Configuring the Processing Framework . . . 793
24.3 The Toolbox . . . 795
24.3.1 The algorithm dialog . . . 797
24.3.2 Data objects generated by algorithms . . . 802
24.4 The history manager . . . 803
24.4.1 The processing history . . . 803
24.4.2 The processing log . . . 804
24.5 The graphical modeler . . . 804
24.5.1 The graphical modeler interface . . . 805
24.5.2 Creating a model . . . 808
24.5.3 Saving and loading models . . . 817
24.5.4 Editing a model . . . 817
24.6 The batch processing interface . . . 819
24.6.1 Bevezetés . . . 819
24.6.2 The parameters table . . . 820
24.6.3 Filling the parameters table . . . 821
24.6.4 Executing the batch process . . . 822
24.7 Using processing algorithms from the console . . . 822

24.7.1 Calling algorithms from the Python console . . . 823
24.7.2 Creating scripts and running them from the toolbox . . . 827
24.7.3 Pre- and post-execution script hooks . . . 830
24.8 Using processing from the command line . . . 830
24.9 Writing new Processing algorithms as Python scripts . . . 832
24.9.1 Extending QgsProcessingAlgorithm . . . 832
24.9.2 The @alg decorator . . . 836
24.9.3 Input and output types for Processing Algorithms . . . 838
24.9.4 Handing algorithm output . . . 839
24.9.5 Communicating with the user . . . 840
24.9.6 Documenting your scripts . . . 840
24.9.7 Flags . . . 840
24.9.8 Best practices for writing script algorithms . . . 840
24.10 Külső alkalmazások konfigurálása . . . 841
24.10.1 A note for Windows users . . . 841
24.10.2 A note on file formats . . . 841
24.10.3 A note on vector layer selections . . . 841
24.10.4 SAGA . . . 842
24.10.5 R scripts . . . 843
24.10.6 R libraries . . . 850
24.10.7 GRASS . . . 850
24.10.8 LAStools . . . 850
24.10.9 OTB Applications . . . 851

25 Feldolgozási szolgáltatók és algoritmusok 853
25.1 QGIS algoritmus szolgáltató . . . 853
25.1.1 Cartography . . . 853
25.1.2 Database . . . 868
25.1.3 File tools . . . 875
25.1.4 GPS . . . 876
25.1.5 Interpolation . . . 879
25.1.6 Layer tools . . . 890
25.1.7 Mesh . . . 894
25.1.8 Modeler tools . . . 904
25.1.9 Network analysis . . . 914
25.1.10 Plots . . . 925
25.1.11 Raster analysis . . . 931
25.1.12 Raster Creation . . . 980
25.1.13 Raster terrain analysis . . . 993
25.1.14 Raster tools . . . 1004
25.1.15 Vektoranalízis . . . 1009
25.1.16 Vector creation . . . 1031
25.1.17 Vector general . . . 1055
25.1.18 Vector geometry . . . 1090
25.1.19 Vector overlay . . . 1198
25.1.20 Vector selection . . . 1213
25.1.21 Vector table . . . 1228
25.1.22 Vektorcsempék . . . 1242
25.2 GDAL algoritmus szolgáltató . . . 1245
25.2.1 Raster analysis . . . 1245
25.2.2 Raster conversion . . . 1272
25.2.3 Raster extraction . . . 1279
25.2.4 Raster miscellaneous . . . 1285
25.2.5 Raster projections . . . 1302
25.2.6 Vector conversion . . . 1306
25.2.7 Vector geoprocessing . . . 1312
25.2.8 Vector miscellaneous . . . 1320
25.3 OTB alkalmazások szolgáltatója . . . 1329

26 Modulok **1331**
26.1 QGIS modulok . . . 1331
26.1.1 Core and External plugins . . . 1331
26.1.2 The Plugins Dialog . . . 1331
26.2 A QGIS beépített moduljainak használata . . . 1337
26.2.1 DB Manager Plugin . . . 1337
26.2.2 Geometry Checker Plugin . . . 1340
26.2.3 MetaSearch Catalog Client . . . 1344
26.2.4 Offline Editing Plugin . . . 1351
26.2.5 Topology Checker Plugin . . . 1353
26.3 QGIS Python console . . . 1355
26.3.1 The Interactive Console . . . 1356
26.3.2 The Code Editor . . . 1357

27 Segítség és támogatás **1359**
27.1 Mailing lists . . . 1359
27.1.1 QGIS Users . . . 1359
27.1.2 QGIS Developers . . . 1359
27.1.3 QGIS Community Team . . . 1359
27.1.4 QGIS Translations . . . 1359
27.1.5 QGIS Project Steering Committee (PSC) . . . 1360
27.1.6 QGIS User groups . . . 1360
27.2 IRC . . . 1360
27.3 Commercial support . . . 1360
27.4 BugTracker . . . 1360
27.5 Blog . . . 1360
27.6 Modulok . . . 1361
27.7 Wiki . . . 1361

28 Közreműködők **1363**
28.1 Szerzők . . . 1363
28.2 Fordítók . . . 1364
28.3 Fordítási statisztika . . . 1365

29 Függelék **1367**
29.1 Appendix A: GNU General Public License . . . 1367
29.2 Appendix B: GNU Free Documentation License . . . 1370
29.3 Függelék C: A QGIS fájlformátumai . . . 1375
29.3.1 QGS/QGZ – A QGIS projektfájl formátuma . . . 1375
29.3.2 QLR - QGIS Rétegdefiníciós fájl . . . 1377
29.3.3 QML – a QGIS stílusfájl formátuma . . . 1378
29.4 Appendix D: QGIS R script syntax . . . 1379
29.4.1 Inputs . . . 1380
29.4.2 Outputs . . . 1380
29.4.3 Syntax Summary for QGIS R scripts . . . 1380
29.4.4 Examples . . . 1382
29.5 Appendix E: QGIS Application Network Connections . . . 1384

30 Literature and Web References **1387**

1. fejezet

Bevezető

Ez a QGIS térinformatikai (GIS) szoftver felhasználói kézikönyve. A QGIS a GNU General Public License alatt érhető el. További információk érhetőek el a QGIS honlapján: https://www.qgis.org.

Ezen dokumentum tartalmát a szerzők és szerkesztők legjobb tudásuk szerint írták és ellenőrizték. Ennek ellenére előfordulhatnak benne hibák.

Ezért a szerzők, szerkesztők és kiadók nem vállalnak felelősséget a jelen dokumentumban előforduló hibákért és azok lehetséges következményeiért. Javasoljuk, hogy jelentse az esetleges hibákat.

Ez a dokumentum reStructuredTexttel lett szedve. Előrhető reST forráskódként githubon, vagy online HTML és PDF formátumban a https://www.qgis.org/en/docs/ címen. A dokumentum lefordított változatai a QGIS projekt dokumentációs felületén is böngészhetők és letölthetők.

A dokumentumhoz való hozzájárulással és a fordítással kapcsolatos további információkért látogasson el a https://qgis.org/en/site/getinvolved/index.html webhelyre.

Hivatkozások ebben a dokumentumban

A dokumentum belső és külső hivatkozásokat tartalmaz. A belső hivatkozásra kattintva a dokumentumon belül mozog, míg a külső hivatkozásra kattintva egy internetcím nyílik meg.

A dokumentáció szerzői és szerkesztői

Azon személyek listája, akik közreműködtek az alábbi dokumentumok megírásában, áttekintésében és fordításában, elérhető a *Közreműködők* oldalon.

Copyright © 2004 – 2020 QGIS Fejlesztői Csapat

Internet: https://www.qgis.org

A dokumentum licence

A dokumentum másolására, terjesztésére és/vagy módosítására engedélyt adunk a GNU Free Documentation License 1.3-as verziójának vagy bármely későbbi, a Free Software Foundation által kiadott verziójának feltételei szerint; változatlan szakaszok, borítószöveg és hátlapszöveg nélkül. A licenc egy példányát a *Appendix B: GNU Free Documentation License* tartalmazza.

1.1 A QGIS 3.22 újdonságai

A QGIS ezen kiadása több száz hibajavítást és számos új funkciót és fejlesztést tartalmaz a QGIS 3.16 verzióhoz képest. Az új szolgáltatások listájáért keresse fel a vizuális változásnaplókat a https://qgis.org/hu/site/forusers/visualchangelogs.html címen.

2. fejezet

Előszó

Üdvözöljük a térinformatika (GIS) csodálatos világában!

A QGIS egy nyílt forráskódú térinformatikai alkalmazás. A projekt 2002 májusában született, és ugyanazon év júniusában a létre jött hozzá egy SourceForge projekt. Keményen dolgoztunk azon, hogy a térinformatikai szoftvereket (amely hagyományosan drága szabadalmaztatott szoftver) bárki számára elérhetővé tegyük, aki hozzáfér személyi számítógéphez. A QGIS jelenleg a legtöbb Unix platformon, Windowson és macOS-en fut. A QGIS fejlesztése a Qt toolkit (https://www.qt.io) és C++ segítségével történik. Ez azt jelenti, hogy a QGIS lendületes, és kellemes, könnyen használható grafikus felhasználói felülettel (GUI) rendelkezik.

A QGIS célja, hogy általános funkciókat és szolgáltatásokat biztosító, felhasználóbarát térinformatikai szoftver legyen. A projekt kezdeti célja egy térinformatikai adatnézegető létrehozása volt. A QGIS a fejlődése során odáig jutott, hogy napi szintű GIS-adatböngészésre, adatrögzítésre, fejlett térinformatikai elemzésre, valamint prezentációra használható, kifinomult térképek, atlaszok és jelentések formájában. A QGIS rengeteg raszteres és vektoros adatformátumot támogat, új formátum támogatása pedig könnyen hozzáadható a moduloknak köszönhetően.

A QGIS a GNU General Public License (GPL) alatt jelenik meg. A QGIS ezen licenc alapján történő fejlesztése azt jelenti, hogy Ön megvizsgálhatja és módosíthatja a forráskódot, valamint garantálja, hogy Ön, a mi boldog felhasználónk, mindig hozzáférhet egy ingyenes és szabadon módosítható GIS programhoz. Meg kellett kapnia a licenc teljes példányát a QGIS másolatával együtt, de megtalálja a Függelékben *Appendix A: GNU General Public License* is.

Javaslat: Aktuális dokumentáció

A dokumentum legújabb verziója mindig megtalálható a QGIS webhely dokumentációs felületén a https://www.qgis.org/en/docs/ címen.

---

3. fejezet

Konvenciók

Ez a rész a kézikönyvben használt egységes stílusokat írja le.

3.1 Felhasználói felület konvenciók

A grafikus felhasználói felület egyezményes stílusainak célja a grafikus felhasználói felület megjelenésének utánzása. A stílus általában tükrözi a kurzorral rá nem mutatott megjelenést, így a felhasználó vizuálisan át tudja tekinteni a felhasználói felületet, hogy találjon valamit, ami hasonlóan néz ki a kézikönyvben található utasításhoz.

- Menüpontok: *Réteg* ► *Raszterréteg hozzáadása* vagyr *Beállítások* ► *Eszköztár* ► *Digitalizálás*
- Eszköz:  Raszterréteg hozzáadása
- Gomb: *Mentés alapértelmezettként*
- Párbeszédablak címe: *Rétegtulajdonságok*
- Lap: *Általános*
- Jelölőnégyzet:  *Megjelenítés*
- Választógomb:  *Postgis SRID*  *EPSG ID*
- Szám kiválasztása: 
- Karakterlánc kiválasztása: 
- Fájl tallózása: …
- Színválasztás: 
- Csúszka: 
- Szövegbeviteli mező: 

Az árnyék kattintható felületi elemet jelez.

3.2 Szöveg és billentyűzet konvenciók

Ez a kézikönyv szöveggel, billentyűparancsokkal és kódolással kapcsolatos stílusokat is tartalmaz a különböző entitások, például osztályok vagy metódusok jelzésére. Ezek a stílusok nem felelnek meg a QGIS-beli szöveg vagy kódolás tényleges megjelenésének.

- Hiperhivatkozások: https://qgis.org
- Billentyűkombinációk: A `Ctrl+B`, azt jelenti, hogy tartsa lenyomva a Ctrl billentyűt, majd nyomja meg a B billentyűt.
- Fájl neve: `lakes.shp`
- Osztály neve: **NewLayer**
- Eljárás: *classFactory*
- Szerver: *myhost.de*
- Felhasználói szöveg: `qgis --help`

A kódsorokat rögzített szélességű betűtípus jelzi:

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

3.3 Platformspecifikus utasítások

A felhasználói felület szekvenciáit és kis mennyiségű szöveget soron belül formázunk: Kattintson a *Fájl gombra*, *QGIS ► Kilépés a QGIS bezárásához*. Ez azt jelzi, hogy Linux, Unix és Windows platformokon először a Fájl menüre kell kattintani, majd a Kilépésre, míg macOS platformokon először a QGIS menüre, majd a Kilépésre.

Nagyobb mennyiségű szöveg formázható listaként:

- Csinálja ezt
- Csinálja azt
- Vagy csinálja amazt

vagy bekezdésként:

Csinálja ezt meg ezt. Majd csinálja ezt meg ezt meg ezt és ezt meg ezt és ezt meg ezt és ezt.

Csinálja ezt. Majd csinálja ezt meg ezt meg ezt és ezt meg ezt és ezt meg ezt és ezt.

A felhasználói kézikönyvben megtalálható képernyőképek különböző platformokon készültek.

4. fejezet

Képességek

A QGIS számos GIS-funkciót biztosít a beépített szolgáltatásokon és a letölthető modulokon keresztül. A keresősáv megkönnyíti a funkciók, adatkészletek és egyebek keresését.

Az alábbiakban a funkciók és modulok hat általános kategóriájának rövid összefoglalóját mutatjuk be, majd az integrált Python konzolba való első betekintést.

4.1 Adatok megtekintése

Megtekintheti a vektoros és raszteres adatok kombinációit (2D-ben vagy 3D-ben) különböző formátumokban és vetületekben, belső vagy általános formátumba konvertálás nélkül. A támogatott formátumok a következők:

- Térbeliséget tartalmazó táblák és nézetek a telepített OGR könyvtár által támogatott PostGIS, SpatiaLite és MS SQL Spatial, Oracle Spatial, vektoros formátumok, beleértve a GeoPackage, ESRI Shapefile, MapInfo, SDTS, GML és sok más formátumot. Lásd a *Vektoros adatok* fejezetet.
- Raszteres és képformátumok a telepített GDAL (Geospatial Data Abstraction Library) könyvtár által támogatott formátumban, úgy mint GeoTIFF, ERDAS IMG, ArcInfo ASCII GRID, JPEG, PNG és sok más. Lásd a *Raszteres adatok* fejezetet.
- Háló adatok (TIN-ek és szabályos hálók támogatottak). Lásd a *Working with Mesh Data* fejezetet.
- Vektorcsempék
- GRASS raszteres és vektoros adatok a GRASS adatbázisból (location/mapset). Lásd a *GRASS GIS integráció* fejezetet.
- OGC Web Services által szolgáltatott online téradat, beleértve a WMS, WMTS, WCS, WFS, és WFS-T technológiákat. Lásd a *Working with OGC / ISO protocols* fejezetet.

  A QGIS hitelesítési rendszere segít kezelni a webes szolgáltatások és egyéb erőforrások felhasználóneveit, jelszavait, tanúsítványait és kulcsait.
- Munkafüzetek (ODS / XLSX)

Az időbeli adatok támogatottak.

4.2 Adatok áttekintése és térképkészítés

Készíthet térképeket és interaktív módon böngészheti a téradatokat egy barátságos felhasználói felületen keresztül. A grafikus felhasználói felületen elérhető számos hasznos eszköz:

- QGIS böngésző
- Röptében transzformálás
- 2D és 3D térkép-megjelenítés
- Adatbázis-kezelő
- Nyomtatási elrendezés
- Jelentés
- Áttekintő panel
- Térbeli könyvjelzők
- Feliratozó eszközök
- Elemek azonosítása, kijelölése
- Attribútumok szerkesztése, megtekintése, keresése
- Adatvezérelt elemcímkézés
- Adatvezérelt vektor és raszter jelrendszer eszközök
- Atlasz összeállítás fokhálózati réteggekkel
- Északjel, lépték és copyright címke a térképekhez
- Projektek mentése és helyreállítása

4.3 Adatok készítése, szerkesztése, kezelése és exportálása

Több formátumban hozhat létre, szerkeszthet, kezelhet és exportálhat vektoros és raszteres rétegeket. A QGIS a következőket kínálja:

- Vektor digitalizáló eszközök
- Több fájlformátum és GRASS vektorréteg létrehozásának és szerkesztésének lehetősége
- Képek geokódolásához georeferáló modul
- GPS-eszközök GPX-formátum importálásához és exportálásához, valamint más GPS-formátumok GPX-re való konvertálásához vagy közvetlenül GPS-eszközre történő letöltéséhez/feltöltéséhez (Linux-on, usb: felkerült a GPS-eszközök listájára)
- Az OpenStreetMap adatok megjelenítésének és szerkesztésének támogatása
- Lehetőség térbeli adatbázistáblák létrehozására fájlokból a DB Kezelő modullal
- A térbeli adatbázistáblák jobb kezelése
- Eszközök a vektoros attribútumtáblák kezeléséhez
- Lehetőség a képernyőképek georeferált képként történő mentésére
- DXF-export eszköz továbbfejlesztett képességekkel stílusok exportálására és modulok a CAD-szerű műveletek elvégzésére

4.4 Adatok elemzése

Téradat-elemzést végezhet térbeli adatbázisokon és más OGR által támogatott formátumokon. A QGIS jelenleg vektoranalízis, raszteranalízis, mintavételi, geofeldolgozási, geometriai és adatbázis-kezelő eszközöket kínál. Használhatja az integrált GRASS eszközöket is, amelyek a GRASS teljes, több mint 400 modulos funkcionalitását tartalmazzák (lásd a *GRASS GIS integráció* szakaszt). Vagy dolgozhat a Feldolgozás modullal, amely hatékony térinformatikai elemzési keretrendszert biztosít a natív és harmadik féltől származó algoritmusok QGIS-ből való meghívásához, például GDAL, SAGA, GRASS, OTB, R és még sok más (lásd a *Bevezetés* fejezetet). Az összes elemző funkció a háttérben fut, így a feldolgozás alatt folytathatja a munkát.

A grafikus modellező lehetővé teszi a funkciók teljes munkafolyamattá kombinálását / láncolását egy intuitív grafikus felületen.

4.5 Térképek publikálása az Interneten

A QGIS használható WMS, WMTS, WMS-C, WFS, OAPIF és WFS-T kliensként (lásd a *Working with OGC / ISO protocols* szakaszt). A QGIS szerver (lásd QGIS-Server-manual) lehetővé teszi adatainak közzétételét a WMS, WCS, WFS és OAPIF protokollokon keresztül az Interneten egy webszerver segítségével.

4.6 A QGIS funkcionalitásának kiterjesztése modulokkal

A QGIS az Ön egyedi igényeihez igazítható a bővíthető modul architektúrával és a modulok létrehozására használható könyvtárakkal. C++ vagy Python nyelven akár új alkalmazásokat is készíthet!

4.6.1 Beépített modulok

A beépített modulok:

1. DB kezelő (rétegek és táblázatok mozgatása, szerkesztése és megtekintése adatbázisokból/adatbázisokba; SQL lekérdezések végrehajtása)
2. Geometria ellenőrző (geometriák hibáinak keresése)
3. GDAL georeferáló (vetületadat hozzáadása raszterekhez GDAL-lal)
4. GPS-eszközök (GPS-adatok betöltése és importálása)
5. GRASS (GRASS GIS integráció)
6. MetaSearch katalógus kliens (interakció az OGC webes katalógusszolgáltatás (CSW) szabványt támogató katalógus kiszolgálókkal)
7. Offline szerkesztés (lehetővé teszi az offline szerkesztést és az adatbázisokkal való szinkronizálást)
8. Feldolgozás (a QGIS téradat feldolgozó keretrendszere)
9. Topológia ellenőrző (vektorrétegek topológiai hibáinak keresése)

4.6.2 Külső Python modulok

A QGIS folyamatosan növekvő számú, a közösség által készített külső Python modult kínál. Ezek a modulok megtalálhatóak a hivatalos modultárházban és egyszerűen telepíthetőek a Python modultelepítővel. Lásd a *The Plugins Dialog* fejezetet.

4.7 Python konzol

A szkriptezésben segítséget nyújt az integrált Python konzol, amely a következő menüből nyitható meg: *Modulok* ► *Python konzol*. A konzol új ablakban nyílik meg. A QGIS környezettel való interakcióhoz a `qgis.utils.iface` változó használható, ami a `QgisInterface` példánya. Ez az interfész biztosít hozzáférést a térképvászonhoz, menükhöz, eszköztárakhoz és a QGIS alkalmazás egyéb részeihez. Ha elkészült egy szkripttel, húzza át a QGIS ablakba, és az automatikusan végrehajtódik.

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

4.8 Ismert problémák

4.8.1 A megnyitott fájlok számának korlátja

Ha egy nagy QGIS projektet nyit meg, és biztos abban, hogy minden réteg érvényes, de néhány réteg mégis rosszként van megjelölve, akkor valószínűleg ezzel a problémával áll szemben. A Linux (és más operációs rendszerek is) korlátozza a folyamatonként megnyitható fájlok számát. Az erőforrás-korlátozás folyamatonkénti és öröklött. A rendszer beépített `ulimit` parancsa módosítani tudja a korlátot, de csak az aktuális shell folyamathoz; az új korlátot megörökli az összes gyerek folyamat.

Az alábbi paranccsal megtekintheti az összes aktuális ulimit információt:

```
$ ulimit -aS
```

A folyamatonként megnyitható fájlok számát az alábbi paranccsal kérdezheti le:

```
$ ulimit -Sn
```

Az **aktuális munkamenet** korlátjait az alábbihoz hasonló módon tudja módosítani:

```
$ ulimit -Sn #number_of_allowed_open_files
$ ulimit -Sn
$ qgis
```

Végleges javítás

A legtöbb Linux rendszeren az erőforrás korlátozásokat a `pam_limits` modul állítja be bejelentkezéskor, a `/etc/security/limits.conf` vagy `/etc/security/limits.d/*.conf` fájlban lévő beállítások alapján. Szerkesztheti ezeket a fájlokat, ha rendelkezik root jogosultsággal (akár sudo-val), de újra be kell jelentkeznie, mielőtt a változtatások érvénybe lépnének.

További információk:

https://www.cyberciti.biz/faq/linux-increase-the-maximum-number-of-open-files/ https://linuxaria.com/article/open-files-in-linux

5. fejezet

Első lépések

Ez a fejezet gyors áttekintést nyújt a QGIS telepítéséről és a QGIS mintaadatok letöltéséről, valamint bemutatja a raszteres és vektoros adatok megjelenítését egy egyszerű munkamenet során.

5.1 A QGIS telepítése

A QGIS projekt az Ön által használt platformtól függően többféle módot biztosít a QGIS telepítésére.

5.1.1 Telepítés binárisból

MS Windowshoz és macOS-hez szabványos telepítők érhetőek el. A GNU/Linux számos változatához bináris csomagok (rpm és deb), valamint szoftvertárolók állnak rendelkezésre.

Az operációs rendszerrel kapcsolatos további információkat és utasításokat a https://qgis.org/hu/site/forusers/download.html oldalon talál.

5.1.2 Telepítés forráskódból

Ha a QGIS-t forrásból kell fordítania, kérjük, olvassa el a telepítési utasításokat, ami a QGIS forráskóddal együtt kerül terjesztésre egy `INSTALL` nevű fájlban. Ezt online is megtalálja https://github.com/qgis/QGIS/blob/release-3_22/INSTALL.md néven.

Ha a fejlesztői verzió helyett egy adott kiadást szeretne fordítani, cserélje le a fenti linkben a `master` szót az adott kiadási ágra (általában `release-X_Y` formában). A telepítési utasítások eltérhetnek.

5.1.3 Telepítés külső adathordozóra

Lehetőség van a QGIS-t pendrive-ra telepíteni (az összes beépülő modullal és beállítással együtt). Ezt a *–profiles-path* beállítás megadásával lehet elérni, amely felülírja az alapértelmezett *user profile* elérési utat, és arra kényszeríti a **QSettings**-t is, hogy ezt a könyvtárat használja. További információkért lásd a *System Settings* fejezetet.

5.1.4 Mintaadatok letöltése

Ez a felhasználói kézikönyv a QGIS minta adathalmazon (más néven *Alaszka adathalmaz*`) alapul. Töltse le a mintaadatokat a https://github.com/qgis/QGIS-Sample-Data/archive/master.zip és csomagolja ki a tartalmát egy Önnek tetsző helyre.

Az Alaszka adathalmaz tartalmazza az összes olyan GIS adatot, amelyet a használati útmutatóban szereplő példákhoz és képernyőképekhez használtunk, valamint tartalmaz egy kisebb GRASS adatbázist is. A QGIS minta adathalmaz Alaszka Albers területtartó vetületben van, ami láb mértékegységet használ. EPSG kódja 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]]
```

Ha a QGIS-t a GRASS grafikus kezelőfelületeként kívánja használni, a GRASS GIS hivatalos webhelyén talál néhány mintahelyszínt (pl. Spearfish vagy South Dakota) a https://grass.osgeo.org/download/data/ címen.

5.2 A QGIS indítása és leállítása

A QGIS a számítógépén lévő bármely más alkalmazáshoz hasonlóan indítható el. Ez következőket jelenti:

- Az Alkalmazások menüből, a Start menüből, vagy a Dockról
- duplán kattintva az Alkalmazások könyvtárban vagy az asztali parancsikonra
- duplán kattintva egy meglévő QGIS projektfájlra (`.qgz` vagy `.qgs` kiterjesztéssel). Vegye figyelembe, hogy ezzel a projektet is megnyitja.
- a `qgis` begépelve a parancssorba (feltéve hogy a QGIS benne van a PATH-ban, vagy a parancsot a telepítés könyvtárából adta ki)

A QGIS leállításához használja:

- a *Projekt* ► *Kilépés a QGIS-ből* menüpontot vagy használja a `Ctrl+Q` gyorsbillentyűt
- *QGIS* ► *Kilépés a QGIS-ból*, vagy használja a `Cmd+Q` gyorsbillentyűt
- vagy nyomja meg a piros x-et az alkalmazás főablakának jobb felső sarkában.

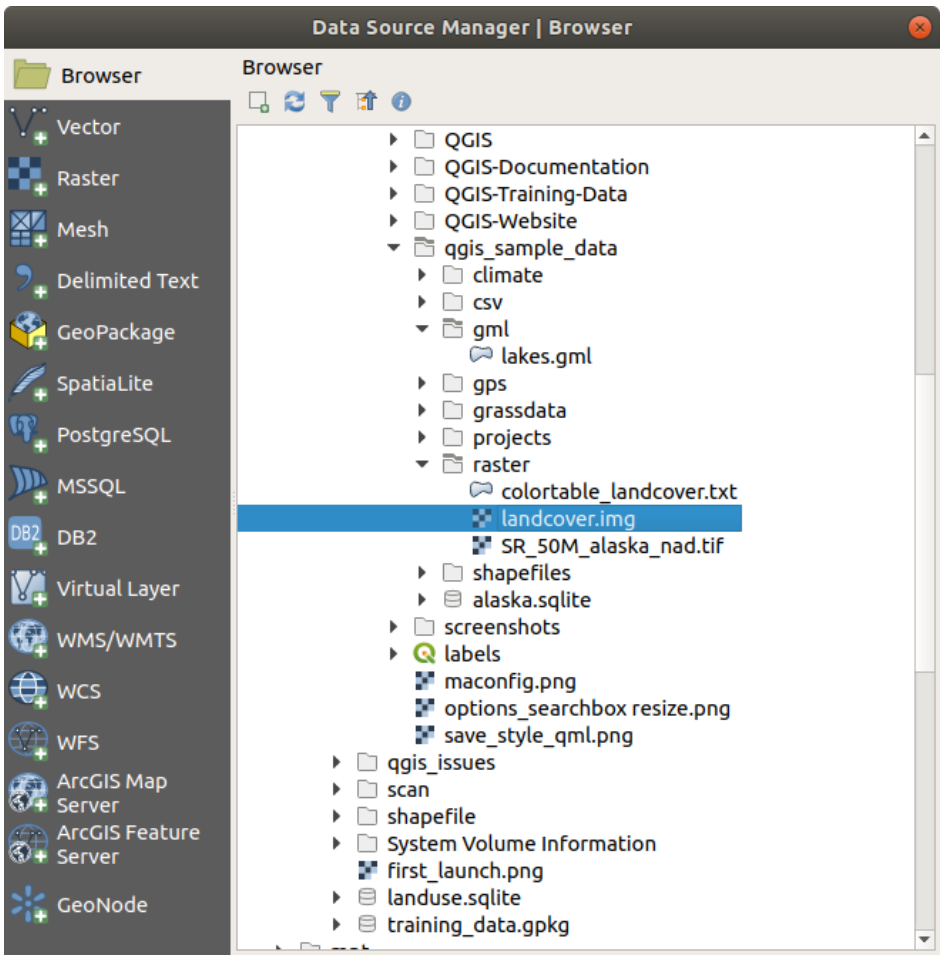
5.3 Minta munkamenet: Raszteres és vektoros rétegek betöltése

Most hogy már *telepítette a QGIS-t* és letöltötte a *minta adathalmazt*, bemutatunk Önnek egy minta munkamenetet. Ebben a példában egy raszteres és egy vektoros réteget teszünk láthatóvá. Az alábbiakat fogjuk használni:

- a `landcover` raszter réteget (`qgis_sample_data/raster/landcover.img`)
- és a `lakes` vektor réteget (`qgis_sample_data/gml/lakes.gml`)

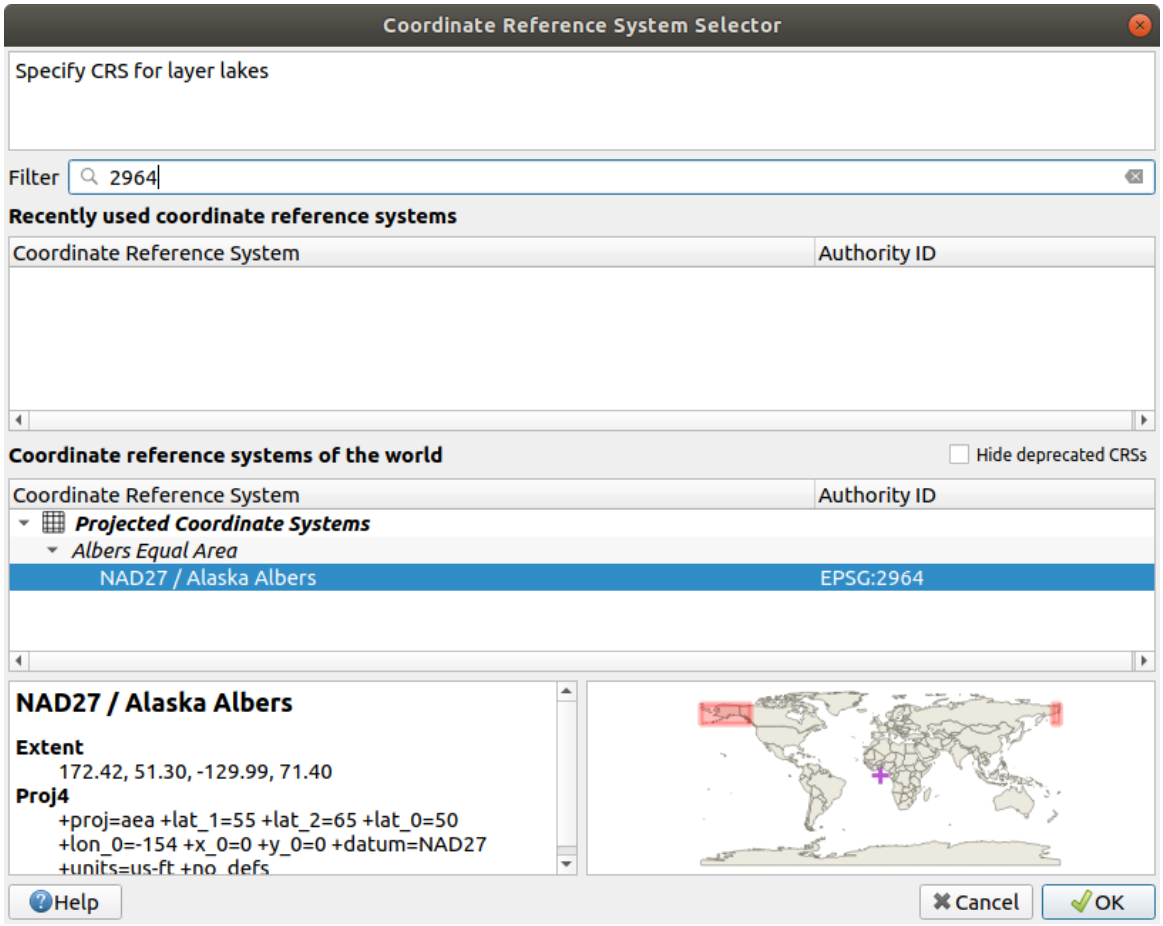
Ahol a `qgis_sample_data` a kicsomagolt adathalmaz elérési útját jelöli.

1. Indítsa el a QGIS-t a *A QGIS indítása és leállítása* szakaszban látható módon..
2. Töltse be a fájlokat QGIS-be:
    1. Kattintson az  Adatforrás-kezelő megnyitása ikonra. Az Adatforrás-kezelőnek Böngésző módban kell megnyílnia.
    2. Keresse meg a `qgis_sample_data/raster/` könyvtárat
    3. Válassza ki a `landcover.img` ERDAS IMG fájlt, majd kattintson rá duplán. A felszínborítás réteg a háttérben hozzá lesz adva a projekthez, miközben az Adatforrás-kezelő ablaka nyitva marad.



5.1. ábra: Adatok hozzáadása egy új projekthez QGIS-ben

4. A tavakat tartalmazó fájl hozzáadásához keresse meg a `qgis_sample_data/gml/` könyvtárat és kattintson duplán a `lakes.gml` fájlra.
5. Megnyílik a *Koordináta-rendszer választó* párbeszédablak. A *Szűrő* beviteli mezőbe írja be a `2964` azonosítót, amivel szűrni fogja az alatta lévő koordináta-rendszer listát.

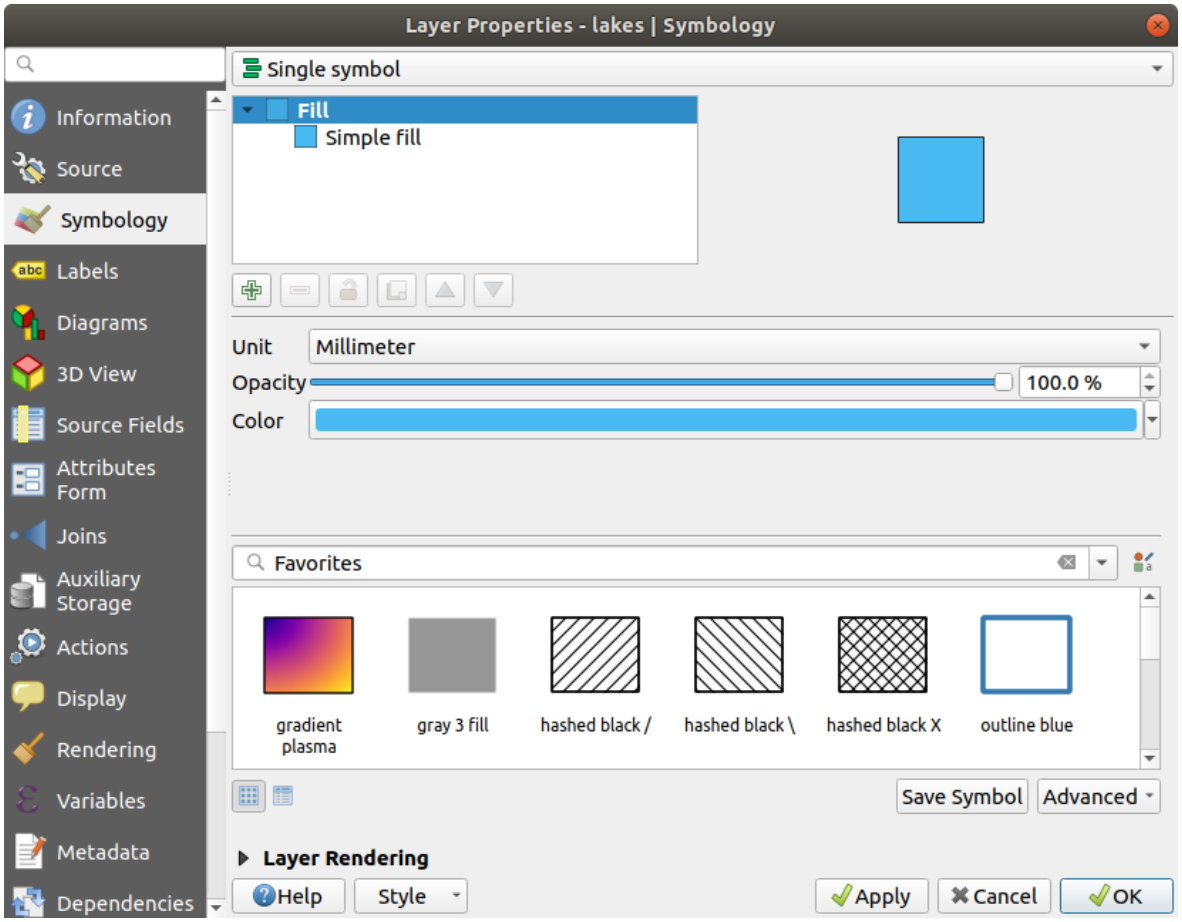


5.2. ábra: Válassza ki az adatok koordináta-rendszerét

6. Válassza ki a *NAD27 / Alaska Albers* bejegyzést
7. Kattintson az *OK* gombra
8. Zárja be az Adatforrás-kezelő ablakát

A projektben most már két réteg látható, véletlenszerű színekben. Végezzünk némi testreszabást a tavak rétegen.

1. Válassza ki a  Nagyítás eszközt a *Navigáció* eszköztáron
2. Nagyítson egy olyan területre, ahol található pár tó
3. A jelmagyarázatban kattintson duplán a `lakes` rétegre a *Tulajdonságok* párbeszédablak megnyitásához
4. A tavak színének módosításához:
    1. Kattintson a  *Jelrendszer* fülre
    2. Kitöltési színként válassza a kéket.

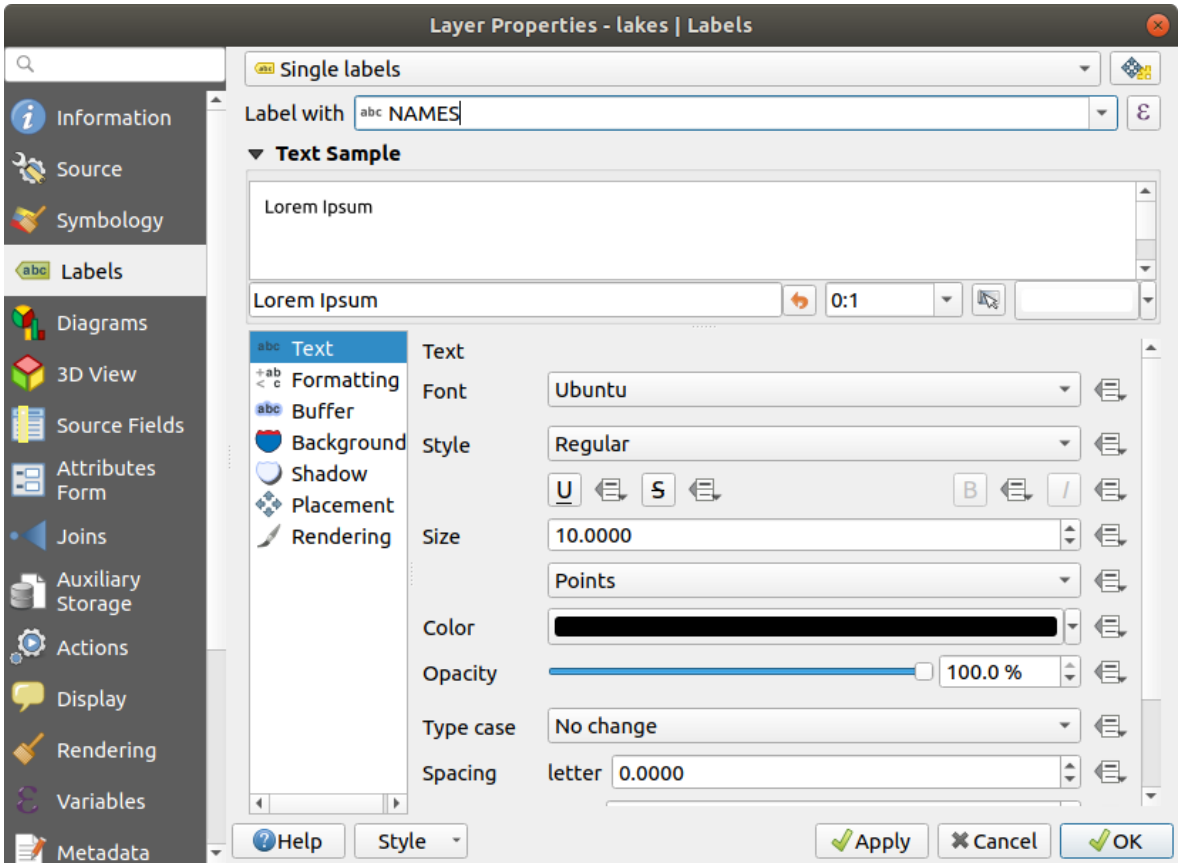


5.3. ábra: A tavak színének kiválasztása

3. Kattintson az *OK* gombra. A tavak a térképvásznon mostantól kék színben jelennek meg.

5. A tavak nevének megjelenítéséhez:

   1. Nyissa meg újra a `lakes` réteg *Tulajdonságok* párbeszédablakát
   2. Kattintson a *Címkék* fülre
   3. A címkézés engedélyezéséhez a legördülő menüből válassza az *Egyszerű címkék*-et.
   4. Az *Érték* listából válassza ki a `NAMES` mezőt.



5.4. ábra: A tavak nevének megjelenítése

5. Nyomja meg az *Alkalmaz* gombot. A nevek mostantól megjelennek a határvonalak fölött.

6. Javíthatja a címkék olvashatóságát ha egy fehér övezetet tesz a betűk köré:

   1. Kattintson az *Övezet* fülre a bal oldali listában
   2. Jelölje be a *Szövegövezet kirajzolását*
   3. Az övezet méretének adjon meg `3`-at
   4. Kattintson az *Alkalmaz* gombra
   5. Ellenőrizze, hogy az eredmény jónak tűnik-e, és szükség esetén módosítsa az értéket.
   6. Végezetül az *OK* gombra kattintva zárja be a *Tulajdonságok* párbeszédablakot, amivel alkalmazza a módosításokat.

Adjunk hozzá egy kis dekorációt a térképhez, majd exportáljuk ki a QGIS-ből:

1. Válassza ki *Nézet* ► *Dekorációk* ► *Lépték* menüt
2. A megnyíló párbeszédablakban jelölje be a *Lépték bekapcsolása* jelölőnégyzetet
3. A párbeszédablakban látható beállításokat tetszés szerint testre szabhatja.
4. Nyomja meg az *Alkalmaz* gombot
5. Hasonlóképpen, a dekorációk menüből más elemeket if feltehet a térképvászonra (északjel, szerzői jogi címke, stb).
6. Kattintson a *Projekt* ► *Import/Export* ► *Térkép exportálása képként…* menüpontra
7. A megjelenő párbeszédablakban nyomja meg a *Mentés* gombot

8. Válassza ki a fájl helyét, formátumát, és erősítse meg a *Mentés* gomb ismételt megnyomásával.

9. Nyomja meg a *Projekt* ►  *Mentés...* menüt, hogy eltárolja a módosításokat egy `.qgz` projektfájlba.

Kész is! Láthatja, milyen egyszerű QGIS-ben milyen egyszerű a raszteres és vektoros rétegeket megjeleníteni, beállítani, és a térképből más szoftverekben is használható képet létrehozni. Lépjünk tovább, hogy többet megtudjunk az elérhető funkciókról, képességekről és beállításokról, valamint ezek használatáról.

Megjegyzés: Ha folytatná a QGIS megtanulását lépésről lépésre haladó feladatok során, kövesse az Oktatóanyagot.

---

6. fejezet

Projektfájlok használata

6.1 A QGIS projektfájlok bemutatása

A QGIS munkamenet állapotát projektnek nevezzük. A QGIS egyszerre egy projekttel dolgozik. A beállítások lehetnek projektspecifikusak, vagy az új projektek alkalmazásszintű alapértelmezett beállításai (lásd a *Beállítások* szakaszt). A QGIS el tudja menteni a munkaterület állapotát egy *QGIS projektfájlba* a *Projekt* ► *Mentés* vagy a *Projekt* ► *Mentés másként…* használatával.

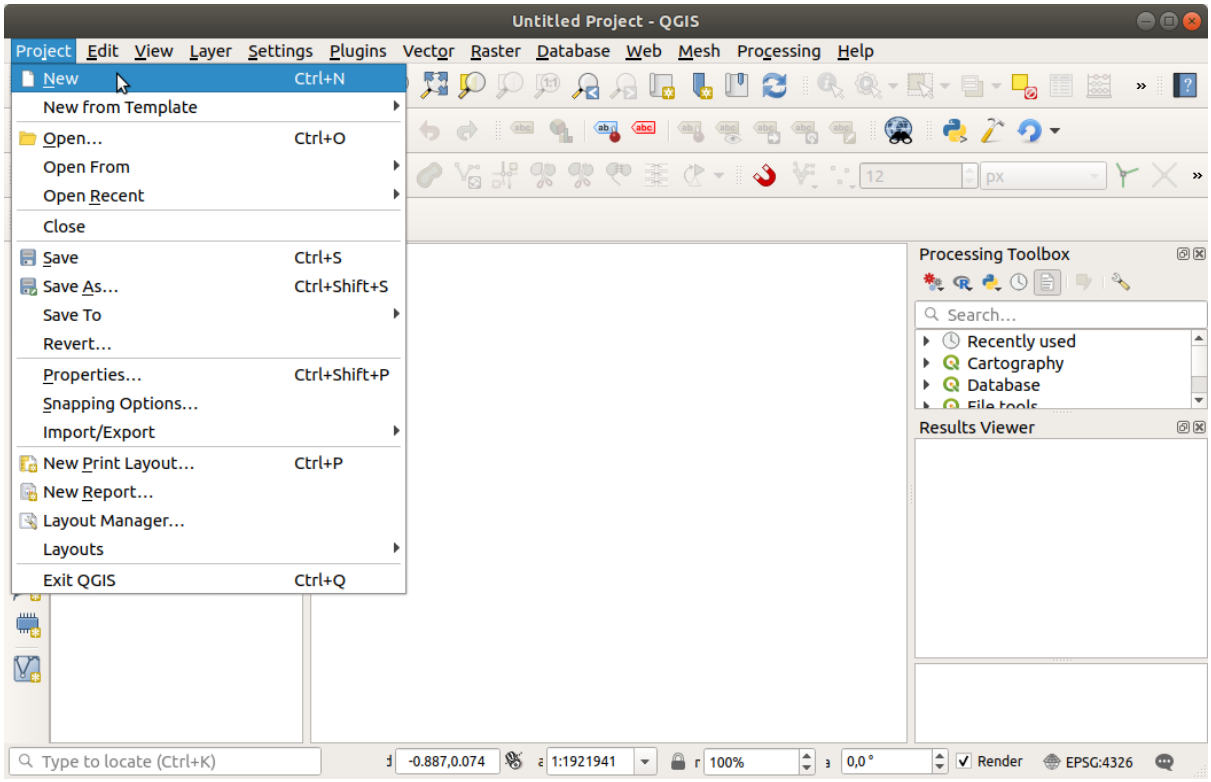
Megjegyzés: Ha a projekt módosult, egy * szimbólum jelenik meg a QGIS címsorában és a QGIS alapértelmezés szerint megkérdezi, hogy szeretné-e menteni a változtatásokat. Ezt a viselkedést a *Szükség esetén kérdezzen rá a projekt és az adatforrás módosításainak mentésére* beállítás szabályozza a *Beállítások* ► *Beállítások* ► *Általános* alatt.

Betölthet meglévő projekteket a QGIS-be Böngésző panelből vagy a következő menükből: *Projekt* ► *Megnyitás…*, *Projekt* ► *Új sablonból* vagy *Projekt* ► *Korábbi megnyitása* ►.

A program indításakor megjelennek a *projektsablonok* és a *korábbi projektek* (legfeljebb tíz), a projekt nevével, nézőképével és a fájlok útvonalával. A guilabel:*korábbi projektek* listája praktikus a nemrég használt projektek eléréséhez. Egy projekt vagy projektsablon megnyitásához kattintson duplán az adott elemre. Egy elemre jobb gombbal kattintva a következőket teheti: *Rögzítés a listára*, *Könyvtár megnyitása…* és *Eltávolítás a listáról*. Réteget hozzáadva automatikusan létrejön egy új projekt. A listák ezután eltűnnek, átadva helyet a térképvászonnak.

Ha új munkamenetet szeretne kezdeni, kattintson a *Projekt* ► *Új* menüpontra. Ha a megnyitott projekt a legutóbbi mentés óta módosítva lett, a rendszer rákérdez a projekt mentésére.

Amikor megnyit egy új projektet, az első mentésig a címsorban `Névtelen projekt` lesz látható.



6.1. ábra: Új projekt kezdése QGIS-ben

A projektfájlba az alábbi információk lesznek mentve:

- Hozzáadott rétegek
- Mely rétegeket lehet lekérdezni
- Rétegtulajdonságok, beleértve a jelrendszert és a stílusokat
- Rétegjegyzetek
- A térképnézet vetülete
- Utoljára megtekintett térképnézet
- Nyomtatási elrendezések
- Nyomtatás elrendezés elemek a beállításaikkal
- Nyomtatási elrendezés atlaszok beállításai
- Digitalizálási beállítások
- Tábla kapcsolatok
- Projekt makrók
- Projektszintű alapértelmezett stílusok
- Modul beállítások
- QGIS Szerver beállítások a Projekt tulajdonságok fül OWS beállításaiban
- DB-kezelőben tárolt lekérdezések

A projektfájl XML formátumban lesz elmentve (lásd *QGS/QGZ – A QGIS projektfájl formátuma*). Ez azt is jelenti, hogy van lehetősége a fájlt a QGIS-en kívül szerkeszteni, amennyiben tudja mit csinál. A projekt fájlformátuma kiadásról kiadásra frissül. Előfordulhat, hogy a régebbi QGIS-verziókból származó projektfájlok már nem működnek megfelelően.

Megjegyzés: Alapértelmezés szerint a QGIS figyelmezteti Önt a verzió eltérésekre. Ez a viselkedés a *Beállítások ► Beállítások Általános* lapján szabályozható (*Figyelmeztetés a QGIS régebbi verziójával mentett projektfájl megnyitásakor*).

Amikor QGIS-ben elment egy `.qgs` projektfájlt, ugyanabban a könyvtárban létrejön a fájl biztonsági másolata `.qgs~` kiterjesztéssel.

A QGIS projektek kiterjesztése `.qgs`, de a QGIS-ből történő mentéskor az alapértelmezett a `.qgz` kiterjesztésű tömörített formátumban történő mentés. A `.qgs` fájl a `.qgz` fájlba (zip archívum) van beágyazva egy hozzá tartozó sqlite adatbázissal (`.qgd`), ami a *segédadatokat* tartalmazza. Ezeket a fájlokat a `.qgz` fájl kicsomagolásával érheti el.

Megjegyzés: A *Auxiliary Storage Properties* mechanizmus miatt különösen hasznos a tömörített projektfájl használata, mivel magába ágyazza a segédadatokat.

A projektek PostgreSQL adatbázisba is menthetőek illetve betölthetőek onnan a következő menüpontok segítségével:

- *Projekt ► Megnyitás innen*
- *Projekt ► Mentés ide*

Mindkét menüpontnak van egy-egy almenüje az extra projekttárolási megvalósításokkal (PostgreSQL és GeoPackage). A menüpontra kattintva megnyílik egy párbeszédablak a GeoPackage kapcsolat és projekt vagy egy PostgreSQL kapcsolat, séma és projekt kiválasztásához.

A Geopackage-ben vagy PostgreSQL-ben tárolt projektek a QGIS böngészőpanelén keresztül is betölthetők, akár dupla kattintással, akár a térképvászonra húzva.

6.2 Törött fájlelérési utak kezelése

Egy projekt megnyitásakor előfordulhat, hogy a QGIS nem ér el egyes adatforrásokat a szolgáltatás/adatbázis elérhetetlensége, illetve egy átnevezett vagy áthelyezett fájl miatt. A QGIS ilyenkor megnyitja a *Nem elérhető rétegek kezelése* párbeszédablakot, amely listázza a nem található rétegeket. A következőket teheti:

- Duplán kattintva az *Adatforrás* mezőbe szerkessze az egyes rétegek útvonalát, majd nyoma meg a *Módosítások alkalmazása* gombot;
- Válasszon ki egy sort, majd a *Tallózás* gombbal keresse meg a megfelelő helyet és nyomja meg a *Módosítások alkalmazása* gombot;
- Nyomja meg az *Automata keresés* gombot és a QGIS a könyvtárakat átnézve megpróbálja automatikusan kijavítani a kiválasztott fájlok útvonalát. Ne feledje, hogy az átnézés eltarthat egy ideig. Ez után kattintson a *Módosítások alkalmazása* gombra.
- Az üzenetet figyelmen kívül hagyva nyissa meg a projektet törött útvonalakkal a *Nem elérhető rétegek megtartása* gombra kattintva. A réteg ezután megjelenik a *Rétegek* panelen, de adatok nélkül egész addig, amíg a Nem elérhető réteg! ikonra nem kattint a *Rétegek* panelen vagy az *Adatforrás helyreállítása…* környezeti menüelemre.

  Ha az *Adatforrás helyreállítása…* eszközzel egy réteg útvonalát kijavítja, a QGIS átvizsgálja az összes többi törött elérési utat is, és megpróbálja automatikusan kijavítani azokat, amelyeknek ugyanaz a hibás fájlútvonala van.
- *Nem elérhető rétegek eltávolítása* a projektből.

6.3 Kimenetek előállítása

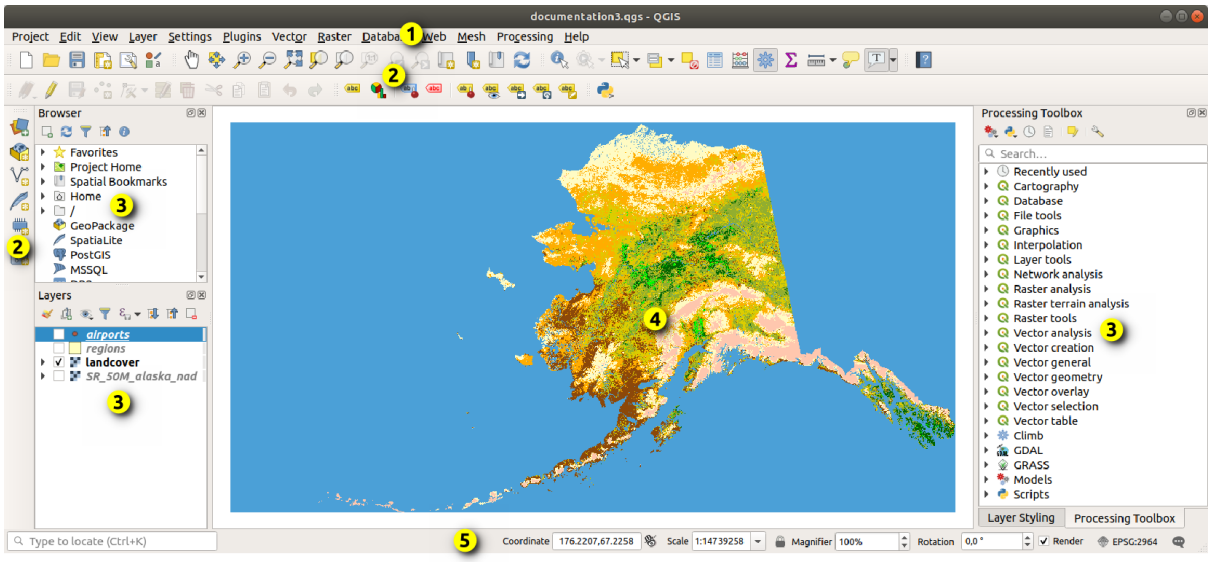
Számos módon lehet kimenetet előállítani a QGIS munkamenetből. A projektfájlként való mentést már tárgyaltuk az *A QGIS projektfájlok bemutatása* szakaszban. A kimeneti fájlok előállításának további módjai a következők:

- Képek készítése: *Projekt* ► *Import/Export* ►  *Térkép exportálása képként…* a térképvászon tartalmát kirendereli egy kép formátumba (PNG, JPG, TIFF…) egyéni méretarányban, felbontással, méretben, stb. Lehetőség van a kép georeferálására. Bővebb részletekért lásd a *Térképnézet exportálása* fejezetet.
- Exportálás PDF fájlba: *Projekt* ► *Import/Export* ►  *Térkép exportálása PDF formátumba…* a térképvászon tartalmát kirendereli PDF-be, egyéni méretarányban, felbontással, és pár speciális beállítással (egyszerűsítés, georeferálás, stb.). Bővebb részletekért lásd a *Térképnézet exportálása* fejezetet.
- Exportálás DXF fájlba: *Projekt* ► *Import/Export* ►  *Térkép exportálása DXF formátumba…* megnyit egy párbeszédablakot, ahol megadhatja a «Jelrendszer módot», a «Jelrendszer méretarányt» és a DXF-be exportálandó vektorrétegeket. A «Jelrendszer módon» keresztül az eredeti QGIS jelrendszer szimbólumokat nagy pontossággal tudja exportálni (lásd a *Creating new DXF files* szakaszt).
- Térkép tervezése: az *Projekt* ►  *Új nyomtatási elrendezése…* megnyit egy új ablakot, amiben megtervezheti és kinyomtathatja a térképet (lásd még *Térképelrendezések*).

7. fejezet

A QGIS felülete

A QGIS grafikus felhasználói felülete (GUI) az alábbi ábrán látható. A sárga körökben lévő 1-től 5-ig terjedő számok a QGIS felületének fontos elemeit jelzik, és az alábbiakban tárgyaljuk.



7.1. ábra: A QGIS felülete a betöltött Alaszka adathalmazzal

Megjegyzés: Az ablakdekoráció (címsor stb.) az Ön operációs rendszerétől és ablakkezelőjétől függően eltérő lehet.

A QGIS fő felülete (7.1.ábra) öt részre osztható:

1. *Menüsor*
2. *Eszköztárak*
3. *Panelek*
4. *Térképnézet*
5. *Állapotsor*

Ezek részletes magyarázatához görgessen lejjebb.

7.1 Menüsor

A menüsor szokásos hierarchikus menük által biztosít hozzáférést a QGIS funkcióihoz. A menük, a hozzájuk tartozó opciók, a kapcsolódó ikonok és billentyűparancsok az alábbiakban találhatók. A billentyűparancsok újrakonfigurálhatók (*Beállítások* ► *Gyorsbillentyűk*).

A legtöbb menüponthoz létezik egy neki megfelelő eszköz, és fordítva. A menük azonban nem úgy vannak elrendezve, mint az eszköztárak. A menüopciók helyét az eszköztáron az alábbi táblázat tartalmazza. A modulok új elemeket adhatnak a menükhöz. Az eszközökről és eszköztárakról további információkért lásd: *Eszköztárak*.

Megjegyzés: A QGIS egy keresztplatformos alkalmazás. Az eszközök általában minden platformon elérhetőek, de az operációs rendszertől függően különböző menük alatt lehetnek. Az alábbi listák a leggyakoribb helyeket mutatják, beleértve az ismert változatokat is.

7.1.1 Projekt

A *Projekt* menü hozzáférési és kilépési pontokat biztosít a *projektfájlokhoz*. A következőkhöz biztosít eszközöket:

- *Új* projektfájl létrehozása nulláról, vagy használjon sablonként egy másik projektfájlt (lásd *Projetfájl beállítások* a sablon konfigurálásához)
- Projekt *Megnyitás…* fájlból, egy GeoPackage vagy egy PostgreSQL adatbázisból
- Projekt *Lezárása* vagy visszaállítása a legutóbbi elmentett állapotra
- Projekt *Mentése* `.qgs` vagy `.qgz` fájlformátumban akár fájlként, akár GeoPackage vagy PostgreSQL adatbázisba
- Térképvászon exportálása különböző formátumokba vagy összetettebb kimenetekhez készítsen *nyomtatási elrendezést*
- Állítsa be a projekt tulajdonságait és illesztési beállításait a geometria szerkesztéséhez.

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
Új	Ctrl+N	*Projekt*	*A QGIS projektfájlok bemutatása*
Új sablonból ►			*A QGIS projektfájlok bemutatása*
Megnyitás…	Ctrl+O	*Projekt*	*A QGIS projektfájlok bemutatása*
Megnyitás innen ►			
► *GeoPackage…*			*A QGIS projektfájlok bemutatása*
► *PostgreSQL…*			*A QGIS projektfájlok bemutatása*
Korábbi megnyitása ►	Alt+J + R		*A QGIS projektfájlok bemutatása*
Lezárás			*A QGIS projektfájlok bemutatása*
Mentés	Ctrl+S	*Projekt*	*A QGIS projektfájlok bemutatása*
Mentés másként…	Ctrl+Shift+S	*Projekt*	*A QGIS projektfájlok bemutatása*
Mentés ide ►			
► *Sablonok…*			*A QGIS projektfájlok bemutatása*
► *GeoPackage…*			*A QGIS projektfájlok bemutatása*
► *PostgreSQL…*			*A QGIS projektfájlok bemutatása*
Visszaállítás…			
Properties…	Ctrl+Shift+P		*Project Properties*
Illesztési beállítások…			*Illesztési és digitalizálási beállítások*
Import/Export ►			
► *Térkép exportálása képként…*			*Térképnézet exportálása*
► *Térkép exportálása PDF formátumba…*			*Térképnézet exportálása*
► *Térkép exportálása DXF formátumba…*			*Creating new DXF files*
► *Rétegek importálása DWG/DXF formátumból…*			*Importing a DXF or DWG file*
Új nyomtatási elrendezés…	Ctrl+P	*Projekt*	*Térképelrendezések*
Új jelentés…			*Creating a Report*
Elrendezéskezelő…		*Projekt*	*Térképelrendezések*
Elrendezések ►			*Térképelrendezések*
Kilépés a QGIS-ből	Ctrl+Q		

X macOS alatt a *Kilépés a QGIS-ből* megfelel a *QGIS* ► *QGIS bezárása* (Cmd+Q) parancsnak.

7.1.2 Szerkesztés

A *Szerkesztés* menü biztosítja a rétegattribútumok és geometria szerkesztéséhez szükséges legtöbb beépített eszközt (részletekért lásd: *Szerkesztés*).

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
Visszavonás	Ctrl+Z	*Digitalizálás*	*Undo and Redo*
Újra	Ctrl+Shift+Z	*Digitalizálás*	*Undo and Redo*
Elemek kivágása	Ctrl+X	*Digitalizálás*	*Cutting, Copying and Pasting Features*
Elemek másolása	Ctrl+C	*Digitalizálás*	*Cutting, Copying and Pasting Features*
Elemek beillesztése	Ctrl+V	*Digitalizálás*	*Cutting, Copying and Pasting Features*
Elemek beillesztése mint ►			*Working with the Attribute Table*
► *Új vektorréteg…*			*Working with the Attribute Table*
► *Ideiglenes munkaréteg…*	Ctrl+Alt+V		*Working with the Attribute Table*
Delete Selected		*Digitalizálás*	*Deleting Selected Features*
Kiválasztás ►			*Elemek kiválasztása*
► *Elemek kiválasztása*		*Kiválasztás*	*Elemek kiválasztása*
► *Elemek kiválasztása felülettel*		*Kiválasztás*	*Elemek kiválasztása*
► *Elemek kiválasztása szabadkézi rajzzal*		*Kiválasztás*	*Elemek kiválasztása*
► *Elemek kiválasztása sugárral*		*Kiválasztás*	*Elemek kiválasztása*
► *Elemek kiválasztása érték szerint…*	F3	*Kiválasztás*	*Elemek kiválasztása*
► *Elemek kiválasztása kifejezéssel…*	Ctrl+F3	*Kiválasztás*	*Elemek kiválasztása*
► *Elemkiválasztás megszüntetése minden rétegen*	Ctrl+Alt+A	*Kiválasztás*	*Elemek kiválasztása*
► *Elemkiválasztás megszüntetése a jelenlegi rétegen*	Ctrl+Shift+A	*Kiválasztás*	*Elemek kiválasztása*
► *Elemek újbóli kiválasztása*			*Elemek kiválasztása*
► *Összes elem kiválasztása*	Ctrl+A	*Kiválasztás*	*Elemek kiválasztása*
► *Elemkiválasztás megfordítása*		*Kiválasztás*	*Elemek kiválasztása*
Rekord hozzáadása	Ctrl+.	*Digitalizálás*	
Pontelem hozzáadása	Ctrl+.	*Digitalizálás*	*Adding Features*
Add Line Feature	Ctrl+.	*Digitalizálás*	*Adding Features*
Felületelem hozzáadása	Ctrl+.	*Digitalizálás*	*Adding Features*
Íves elem hozzáadása		*Alakzatok digitalizálása*	*Add Circular string*
Íves elem hozzáadása sugárral		*Alakzatok digitalizálása*	*Add Circular string*

continues on next page

táblázat 7.1 – folytatás az előző oldalról

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
Kör hozzáadása ►		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Circles*
► *Kör hozzáadása 2 pontból*		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Circles*
► *Kör hozzáadása 3 pontból*		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Circles*
► *Kör hozzáadása 3 érintő segítségével*		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Circles*
► *Add Circle from 2 Tangents and a Point*		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Circles*
► *Add Circle by a Center Point and Another Point*		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Circles*
Téglalap hozzáadása ►		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Rectangles*
► *Add Rectangle from Extent*		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Rectangles*
► *Add Rectangle from Center and a Point*		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Rectangles*
► *Add Rectangle from 3 Points (Distance from 2nd and 3rd point)*		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Rectangles*
► *Add Rectangle from 3 Points (Distance from projected point on segment p1 and p2)*		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Rectangles*
Add Regular Polygon ►		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Regular Polygons*
► *Add Regular Polygon from Center and a Point*		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Regular Polygons*
► *Add Regular Polygon from Center and a Corner*		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Regular Polygons*
► *Add Regular Polygon from 2 Points*		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Regular Polygons*
Add Ellipse ►		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Ellipses*
► *Add Ellipse from Center and 2 Points*		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Ellipses*
► *Add Ellipse from Center and a Point*		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Ellipses*
► *Add Ellipse from Extent*		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Ellipses*
► *Add Ellipse from Foci*		*Alakzatok digitalizálása*	*Draw Ellipses*
Add Annotation ►			*Annotációs eszközök*
► *Text Annotation*		*Annotations*	*Annotációs eszközök*
► *Form Annotation*		*Annotations*	*Annotációs eszközök*
► *HTML Annotation*		*Annotations*	*Annotációs eszközök*

continues on next page

táblázat 7.1 – folytatás az előző oldalról

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
► *SVG Annotation*		*Annotations*	*Annotációs eszközök*
Edit Attributes ►			
► *Modify Attributes of Selected Features*		*Digitalizálás*	*Editing attribute values*
► *Merge Attributes of Selected Features*		*Advanced Digitizing*	*Merge attributes of selected features*
Edit Geometry ►			
► *Move Feature(s)*		*Advanced Digitizing*	*Move Feature(s)*
► *Copy and Move Feature(s)*		*Advanced Digitizing*	*Move Feature(s)*
► *Rotate Feature(s)*		*Advanced Digitizing*	*Rotate Feature(s)*
► *Scale Feature(s)*		*Advanced Digitizing*	*Scale Feature*
► *Simplify Feature*		*Advanced Digitizing*	*Simplify Feature*
► *Add Ring*		*Advanced Digitizing*	*Add Ring*
► *Add Part*		*Advanced Digitizing*	*Add Part*
► *Fill Ring*		*Advanced Digitizing*	*Fill Ring*
► *Delete Ring*		*Advanced Digitizing*	*Delete Ring*
► *Delete Part*		*Advanced Digitizing*	*Delete Part*
► *Reshape Features*		*Advanced Digitizing*	*Reshape Features*
► *Offset Curve*		*Advanced Digitizing*	*Offset Curves*
► *Split Features*		*Advanced Digitizing*	*Split Features*
► *Split Parts*		*Advanced Digitizing*	*Split parts*
► *Merge Selected Features*		*Advanced Digitizing*	*Merge selected features*
► *Vertex Tool (All Layers)*		*Digitalizálás*	*Vertex tool*
► *Vertex Tool (Current Layer)*		*Digitalizálás*	*Vertex tool*
► *Reverse Line*		*Advanced Digitizing*	*Reverse Line*

continues on next page

táblázat 7.1 – folytatás az előző oldalról

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
► *Trim/extend Feature*		*Advanced Digitizing*	*Trim/Extend Feature*
Rotate Point Symbols		*Advanced Digitizing*	*Rotate Point Symbols*
Offset Point Symbols		*Advanced Digitizing*	*Offset Point Symbols*

A kiválasztott réteggeometria típusától (pont, törtvonal vagy felület) függő eszközök ennek megfelelően aktiválódnak:

Menüpont	Pont	Törtvonal	Felület
Elemek mozgatása			
Elemek másolása és mozgatása			

7.1.3 Nézet

A térkép térképnézetekben jelenik meg. Ezeket a térképnézeteket a *Nézet* eszközök segítségével kezelheti (részletekért lásd a *Munka a térképvásznon* fejezetet). Lehetséges például:

- Új 2D-s és 3D-s térképnézetek készítése a fő térképvászon mellett
- *Nagyítás és mozgatás* tetszőleges helyre
- A megjelenített elemek attribútumainak és geometriáinak lekérdezése
- A térképnézet kibővítése előnézeti módokkal, annotációkkal és dekorációkkal
- Bármely panel és eszköztár elérése

A menü lehetővé teszi magának a QGIS felületnek az átszervezését is, például:

- *Teljes képernyős mód*: lefedi a teljes képernyőt és elrejti a címsort
- *Panelek láthatósága be/ki*: az engedélyezett *panelek* megjelenítése vagy elrejtése – hasznos elemek digitalizálásánál (mert több látszik a vászonból), valamint kivetített (felvett) prezentáció közben
- *Csak térkép mód be/ki*: elrejti a paneleket, eszköztárakat, menüket és az állapotsort, és megjeleníti a térképvásznat. A teljes képernyős móddal együtt használva a képernyőn csak a térkép fog látszani

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
Új térképnézet	`Ctrl+M`		*Térképnézet*
Új 3D térképnézet	`Ctrl+Alt+M`		*3D térképnézet*
Pan Map		*Map Navigation*	*Nagyítás és mozgatás*
Pan Map to Selection		*Map Navigation*	
Zoom In	`Ctrl+Alt++`	*Map Navigation*	*Nagyítás és mozgatás*
Zoom Out	`Ctrl+Alt+-`	*Map Navigation*	*Nagyítás és mozgatás*
Identify Features	`Ctrl+Shift+I`	*Attribútumok*	*Elemek azonosítása*

continues on next page

táblázat 7.2 – folytatás az előző oldalról

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
Measure ►		*Attribútumok*	*Mérés*
► *Measure Line*	Ctrl+Shift+M	*Attribútumok*	*Mérés*
► *Measure Area*	Ctrl+Shift+J	*Attribútumok*	*Mérés*
► *Measure Angle*		*Attribútumok*	*Mérés*
Statistical Summary		*Attribútumok*	*Statisztikai összegzés panel*
Zoom Full	Ctrl+Shift+F	*Map Navigation*	*Nagyítás és mozgatás*
Zoom To Selection	Ctrl+J	*Map Navigation*	*Nagyítás és mozgatás*
Zoom To Layer(s)		*Map Navigation*	*Nagyítás és mozgatás*
Zoom To Native Resolution (100%)		*Map Navigation*	*Nagyítás és mozgatás*
Zoom Last		*Map Navigation*	*Nagyítás és mozgatás*
Zoom Next		*Map Navigation*	*Nagyítás és mozgatás*
Decorations ►	Alt+V + D		*Dekorációk*
► *Grid…*			*Rács*
► *Scale Bar…*			*Lépték*
► *Image…*			*Kép dekoráció*
► *North Arrow…*			*Északjel*
► *Title Label…*			*Címfelirat*
► *Copyright Label…*			*Copyright címke*
► *Layout Extents…*			*Elrendezés határok*
Preview mode ►			
► *Normal*			
► *Simulate Monochrome*			
► *Simulate Achromatopsia Color Blindness (Grayscale)*			
► *Simulate Protanopia Color Blindness (No Red)*			
► *Simulate Deuteranopia Color Blindness (No Green)*			
► *Simulate Tritanopia Color Blindness (No Blue)*			
Show Map Tips		*Attribútumok*	*Display Properties*
New Spatial Bookmark…	Ctrl+B	*Map Navigation*	*Térbeli könyvjelzők*
Show Spatial Bookmarks	Ctrl+Shift+B	*Map Navigation*	*Térbeli könyvjelzők*

continues on next page

táblázat 7.2 – folytatás az előző oldalról

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
Show Spatial Bookmark Manager			*Térbeli könyvjelzők*
Refresh	F5	*Map Navigation*	
Layer Visibility ►			*Rétegek panel*
► *Show All Layers*	Ctrl+Shift+U		*Rétegek panel*
► *Hide All Layers*	Ctrl+Shift+H		*Rétegek panel*
► *Show Selected Layers*			*Rétegek panel*
► *Hide Selected Layers*			*Rétegek panel*
► *Toggle Selected Layers*			*Rétegek panel*
► *Toggle Selected Layers Independently*			*Rétegek panel*
► *Hide Deselected Layers*			*Rétegek panel*
Panels ►			*Panelek és eszköztárak*
► *Advanced Digitizing*			*The Advanced Digitizing panel*
► *Browser*			*The Browser Panel*
► *Browser (2)*			*The Browser Panel*
► *Debugging/Development Tools*	F12		*Hibakereső és fejlesztői eszközök panel*
► *Geometry Validation*			*Digitizing Properties*
► *GPS Information*			*Élő GPS követés*
► *GRASS Tools*			*GRASS GIS integráció*
► *Layer Order*			*Rétegsorrend panel*
► *Layer Styling*			*Rétegstílus panel*
► *Rétegek*			*Rétegek panel*
► *Log Messages*			*Üzenetnapló panel*
► *Overview*			*Áttekintő panel*
► *Processing Toolbox*			*The Toolbox*
► *Results Viewer*			*The Toolbox*
► *Snapping and Digitizing Options*			*Illesztési tolerancia és keresési sugár beállítása*
► *Spatial Bookmark Manager*			*Térbeli könyvjelzők*
► *Statistics*			*Statisztikai összegzés panel*
► *Temporal Controller*			*The temporal controller panel*
► *Tile Scale*			*Mozaik*
► *Undo/Redo*			*Visszavonás/Újra panel*
Toolbars ►			*Panelek és eszköztárak*
► *Advanced Digitizing Toolbar*			*Advanced digitizing*
► *Annotations Toolbar*			
► *Attributes Toolbar*			
► *Data Source Manager Toolbar*			*Adatforrások kezelése*
► *Database Toolbar*			
► *Digitizing Toolbar*			*Digitizing an existing layer*
► *Help Toolbar*			
► *Label Toolbar*			*The Label Toolbar*
► *Manage Layers Toolbar*			*Adatforrások kezelése*
► *Map Navigation Toolbar*			

continues on next page

táblázat 7.2 – folytatás az előző oldalról

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
► *Mesh Digitizing Toolbar*			
► *Plugins Toolbar*			*Modulok*
► *Project Toolbar*			
► *Raster Toolbar*			
► *Selection Toolbar*			*Elemek kiválasztása*
► *Shape Digitizing Toolbar*			*Shape digitizing*
► *Snapping Toolbar*			*Illesztési tolerancia és keresési sugár beállítása*
► *Vector Toolbar*			
► *Web Toolbar*			
► *GRASS*			*GRASS GIS integráció*
Toggle Full Screen Mode	`F11`		
Toggle Panel Visibility	`Ctrl+Tab`		
Toggle Map Only	`Ctrl+Shift+Tab`		

KDE Linux alatt a, *Panelek* ►, *Eszköztárak* ► és a *Teljes képernyős mód* a *Beállítások* menü alól érhetőek el.

7.1.4 Réteg

A *Réteg* menü számos eszközt kínál új adatforrások *létrehozásához*, azok *hozzáadásához* egy projekthez, vagy a *módosításaik mentéséhez*. Ugyanazt az adatforrást használva lehetősége van:

- *Duplikálni* egy réteget, aminek során létrejön egy másolat, amin módosíthatja a nevet, stílust (jelrendszer, címkék, …), összekapcsolásokat, stb. A másolat az eredetivel megegyező adatforrást használja.
- *Másolni* és *Beilleszteni* rétegeket vagy csoportokat egyik projektből a másikba új példányként, amik tulajdonságai független módon változtathatóak. Hasonlóan a *Duplikáláshoz*, a rétegek továbbra is ugyanazon az adatforráson alapulnak.
- vagy *Rétegeket és Csoportokat másolni.* egy másik projektbe csak olvasható módon, amiket nem lehet módosítani (lásd *Rétegek beágyazása külső projektekből*)

A *Réteg* menü a rétegtulajdonságok konfigurálására, másolására vagy beillesztésére szolgáló eszközöket is tartalmazza (stílus, méretarány, koordináta-rendszer, stb.)

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
Data Source Manager	`Ctrl+L`	*Data Source Manager*	*Opening Data*
Create Layer ►			*Creating new vector layers*
► *New GeoPackage Layer…*	`Ctrl+Shift+N`	*Data Source Manager*	*Creating a new GeoPackage layer*
► *New Shapefile Layer…*		*Data Source Manager*	*Creating a new Shapefile layer*
► *New SpatiaLite Layer…*		*Data Source Manager*	*Creating a new SpatiaLite layer*
► *New Temporary Scratch Layer…*		*Data Source Manager*	*Creating a new Temporary Scratch Layer*
► *New Mesh Layer…*		*Data Source Manager*	*Creating a new Mesh layer*
► *New GPX Layer…*		*Data Source Manager*	*Creating a new GPX layer*

continues on next page

táblázat 7.3 – folytatás az előző oldalról

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
► *New Virtual Layer…*		*Data Source Manager*	*Creating virtual layers*
Add Layer ►			*Opening Data*
► *Add Vector Layer……*	Ctrl+Shift+V	*Manage Layers*	*Loading a layer from a file*
► *Add Raster Layer…*	Ctrl+Shift+R	*Manage Layers*	*Loading a layer from a file*
► *Add Mesh Layer…*		*Manage Layers*	*Loading a mesh layer*
► *Add Delimited Text Layer…*	Ctrl+Shift+T	*Manage Layers*	*Importing a delimited text file*
► *Add PostGIS Layer…*	Ctrl+Shift+D	*Manage Layers*	*Database related tools*
► *Add SpatiaLite Layer…*	Ctrl+Shift+L	*Manage Layers*	*SpatiaLite Layers*
► *Add MSSQL Spatial Layer…*		*Manage Layers*	*Database related tools*
► *Add Oracle Spatial Layer…*		*Manage Layers*	*Database related tools*
► *Add/Edit Virtual Layer…*		*Manage Layers*	*Creating virtual layers*
► *Add WMS/WMTS Layer…*	Ctrl+Shift+W	*Manage Layers*	*Loading WMS/WMTS Layers*
► *Add XYZ Layer…*			*Using XYZ Tile services*
► *Add ArcGIS REST Service Layer…*		*Manage Layers*	
► *Add WCS Layer…*		*Manage Layers*	*WCS Client*
► *Add WFS Layer…*		*Manage Layers*	*WFS and WFS-T Client*
► *Add Vector Tile Layer…*			*Using Vector Tiles services*
Embed Layers and Groups…			*Rétegek beágyazása külső projektekből*
Add from Layer Definition File…			*Rétegdefiníciós fájl*
Copy Style			*Rétegtulajdonságok mentése és megosztása*
Paste Style			*Rétegtulajdonságok mentése és megosztása*
Copy Layer			
Paste Layer/Group			
Open Attribute Table	F6	*Attribútumok*	*Working with the Attribute Table*
Filter Attribute Table ►			*Working with the Attribute Table*
► *Open Attribute Table (Selected Features)*	Shift+F6	*Attribútumok*	*Working with the Attribute Table*
► *Open Attribute Table (Visible Features)*	Ctrl+F6	*Attribútumok*	*Working with the Attribute Table*
► *Open Attribute Table (Edited and New Features)*		*Attribútumok*	*Working with the Attribute Table*

continues on next page

táblázat 7.3 – folytatás az előző oldalról

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
Toggle Editing		*Digitalizálás*	*Digitizing an existing layer*
Save Layer Edits		*Digitalizálás*	*Saving Edited Layers*
Current Edits ►		*Digitalizálás*	*Saving Edited Layers*
► *Save for Selected Layer(s)*		*Digitalizálás*	*Saving Edited Layers*
► *Rollback for Selected Layer(s)*		*Digitalizálás*	*Saving Edited Layers*
► *Cancel for Selected Layer(s)*		*Digitalizálás*	*Saving Edited Layers*
► *Save for all Layers*		*Digitalizálás*	*Saving Edited Layers*
► *Rollback for all Layers*		*Digitalizálás*	*Saving Edited Layers*
► *Cancel for all Layers*		*Digitalizálás*	*Saving Edited Layers*
Save As…			*Creating new layers from an existing layer*
Save As Layer Definition File…			*Rétegdefiníciós fájl*
Remove Layer/Group	`Ctrl+D`		
Duplicate Layer(s)			
Set Scale Visibility of Layer(s)			
Set CRS of Layer(s)	`Ctrl+Shift+C`		*Réteg koordináta-rendszerek*
Set Project CRS from Layer			*Projekt koordináta-rendszerek*
Layer Properties…			*A vektoros tulajdonságok párbeszédablak*, *Raster Properties Dialog*, *Mesh Dataset Properties*
Filter…	`Ctrl+F`		*Query Builder*
Labeling			*Labels Properties*
Show in Overview			*Áttekintő panel*
Show All in Overview			*Áttekintő panel*
Hide All from Overview			*Áttekintő panel*

7.1.5 Beállítások

Menüpont	Hivatkozás
User Profiles ►	*Working with User Profiles*
► *default*	*Working with User Profiles*
► *Open Active Profile Folder*	*Working with User Profiles*
► *New Profile…*	*Working with User Profiles*
Style Manager…	*A stíluskezelő*
Custom Projections…	*Egyéni koordináta-rendszer*
Keyboard Shortcuts…	*Keyboard shortcuts*
Interface Customization…	*Customization*
Options…	*Beállítások*

KDE Linux alatt pár további eszköz, mint a *Panelek* ►, *Eszköztárak* ► és a *Teljes képernyős mód* a .:menuselection:*Beállítások* menüből érhető el.

7.1.6 Modulok

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
Modulok kezelése és telepítése…			*The Plugins Dialog*
„ *Python konzol*	`Ctrl+Alt+P`	*Modulok*	*QGIS Python console*

Amikor először indítja el a QGIS-t, még nincs betöltve az összes beépített modul.

7.1.7 Vektor

Így néz ki a *Vektor* menü, amikor az összes beépített modul engedélyezve van.

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
Check Geometries…			*Geometry Checker Plugin*
GPS Tools	`Alt+O + G`	*Vector*	*GPS modul*
Topology Checker		*Vector*	*Topology Checker Plugin*
Geoprocessing Tools ►	`Alt+O + G`		
► *Buffer…*			*Buffer*
► *Clip…*			*Clip*
► *Convex Hull…*			*Convex hull*
► *Difference…*			*Difference*
► *Dissolve…*			*Dissolve*
► *Intersection…*			*Intersection*
► *Symmetrical Difference…*			*Symmetrical difference*
► *Union…*			*Union*
► *Eliminate Selected Polygons…*			*Eliminate selected polygons*
Geometry Tools ►	`Alt+O + E`		
► *Centroids…*			*Centroids*
► *Collect Geometries…*			*Collect geometries*
► *Extract Vertices…*			*Extract vertices*
► *Multipart to Singleparts…*			*Multipart to singleparts*
► *Polygons to Lines…*			*Polygons to lines*
► *Simplify…*			*Simplify*
► *Check Validity…*			*Check validity*
► *Delaunay Triangulation…*			*Delaunay triangulation*
► *Densify by Count…*			*Densify by count*
► *Add Geometry Attributes…*			*Add geometry attributes*
► *Lines to Polygons…*			*Lines to polygons*
► *Voronoi Polygons…*			*Voronoi polygons*
Analysis Tools ►	`Alt+O + A`		
► *Line Intersection…*			*Line intersections*
► *Mean Coordinate(s)…*			*Mean coordinate(s)*
► *Basic Statistics for Fields…*			*Basic statistics for fields*
► *Count Points in Polygon…*			*Felületbe eső pontok megszámlálása*
► *Distance Matrix…*			*Distance matrix*
► *List Unique Values…*			*List unique values*
► *Nearest Neighbour Analysis…*			*Nearest neighbour analysis*
► *Sum Line Lengths…*			*Sum line lengths*
Data Management Tools ►	`Alt+O + D`		
► *Merge Vector Layers…*			*Merge vector layers*
► *Reproject Layer…*			*Reproject layer*

continues on next page

táblázat 7.4 – folytatás az előző oldalról

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
► *Create Spatial Index…*			*Create spatial index*
► *Join Attributes by Location…*			*Join attributes by location*
► *Split Vector Layer…*			*Split vector layer*
Research Tools ►	Alt+O + R		
► *Select by Location…*			*Select by location*
► *Extract Layer Extent…*			*Extract layer extent*
► *Random Points in Extent…*			*Random points in extent*
► *Random Points in Layer Bounds…*			*Random points in layer bounds*
► *Random Points Inside Polygons…*			*Random points inside polygons*
► *Random Selection…*			*Random selection*
► *Random Selection Within Subsets…*			*Random selection within subsets*
► *Regular Points…*			*Regular points*

Alapértelmezés szerint a QGIS a *Vektor* menüben almenükbe csoportosítva jeleníti meg a *Feldolgozó* algoritmusokat. Ezek gyors elérést biztosítanak számos vektoros GIS feladathoz. Ha nem lenne elérhető az összes almenü, engedélyezze a Feldolgozás modult a *Modulok* ► *Modulok kezelése és telepítése…* alatt.

Az algoritmusok listája és a menüjük módosítható/bővíthető további feldolgozó algoritmusokkal (lásd *Configuring the Processing Framework*) és néhány külső *modullal*.

7.1.8 Raszter

Így néz ki a *Raszter* menü, amikor az összes beépített modul engedélyezve van.

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
Raster calculator…			*Raster Calculator*
Align Raster…			*Raster Alignment*
Georeferencer	Alt+R + G	*Raster*	*Georeferencer*
Analysis ►			
► *Aspect…*			*Aspect*
► *Fill nodata…*			*Fill nodata*
► *Grid (Moving Average)…*			*Grid (Moving average)*
► *Grid (Data Metrics)…*			*Grid (Data metrics)*
► *Grid (Inverse Distance to a Power)…*			*Grid (Inverse distance to a power)*
► *Grid (Nearest Neighbor)…*			*Grid (IDW with nearest neighbor searching)*
► *Hillshade…*			*Hillshade*
► *Proximity (Raster Distance)…*			*Proximity (raster distance)*
► *Roughness…*			*Roughness*
► *Sieve…*			*Sieve*
► *Slope…*			*Slope*
► *Topographic Position Index (TPI)…*			*Topographic Position Index (TPI)*
► *Terrain Ruggedness Index (TRI)…*			*Terrain Ruggedness Index (TRI)*
Projections ►			
► *Assign Projection…*			*Assign projection*
► *Extract Projection…*			*Extract projection*
► *Warp (Reproject)…*			*Warp (reproject)*
Miscellaneous ►			
► *Build Virtual Raster…*			*Build virtual raster*
► *Raster Information…*			*Raster information*
► *Merge…*			*Merge*
► *Build Overviews (Pyramids)…*			*Build overviews (pyramids)*

continues on next page

táblázat 7.5 – folytatás az előző oldalról

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
► *Tile Index…*			*Tile index*
Extraction ►			
► *Clip Raster by Extent…*			*Clip raster by extent*
► *Clip Raster by Mask Layer…*			*Clip raster by mask layer*
► *Contour…*			*Contour*
Conversion ►			
► *PCT to RGB…*			*PCT to RGB*
► *Polygonize (Raster to Vector)…*			*Polygonize (raster to vector)*
► *Rasterize (Vector to Raster)…*			*Rasterize (vector to raster)*
► *RGB to PCT…*			*RGB to PCT*
► *Translate (Convert Format)…*			*Translate (convert format)*

Alapértelmezés szerint a QGIS a *Raszter* menüben almenükbe csoportosítva jeleníti meg a *Feldolgozó* algoritmusokat. Ezek gyors elérést biztosítanak számos raszteres GIS feladathoz. Ha nem lenne elérhető az összes almenü, engedélyezze a Feldolgozás modult a *Modulok* ► *Modulok kezelése és telepítése…* alatt.

Az algoritmusok listája és a menüjük módosítható/bővíthető további feldolgozó algoritmusokkal (lásd *Configuring the Processing Framework*) és néhány külső *modullal*.

7.1.9 Adatbázis

Így néz ki az *Adatbázis* menü, amikor az összes beépített modul engedélyezve van. Ha az adatbázis modul nincs engedélyezve, nem jelenik meg az *Adatbázis* menü.

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
Offline szerkesztés…	Alt+D + O		*Offline Editing Plugin*
► *Átalakítás offline projektté…*		*Adatbázis*	*Offline Editing Plugin*
► *Szinkronizálás*		*Adatbázis*	*Offline Editing Plugin*
DB kezelő…		*Adatbázis*	*DB Manager Plugin*

Amikor először indítja el a QGIS-t, még nincs betöltve az összes beépített modul.

7.1.10 Web

Így néz ki az *Web* menü, amikor az összes beépített modul engedélyezve van. Ha a Web modul nincs engedélyezve, nem jelenik meg a *Web* menü.

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
MetaSearch ►	Alt+W + M		*MetaSearch Catalog Client*
► *Metasearch*		*Web*	*MetaSearch Catalog Client*
► *Súgó*			*MetaSearch Catalog Client*

Amikor először indítja el a QGIS-t, még nincs betöltve az összes beépített modul.

7.1.11 Háló

A *Háló* menü a *háló rétegek* kezeléséhez szükséges eszközöket biztosítja.

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
Háló kalkulátor…			*Mesh Calculator*
Reindex Faces and Vertices			*Reindexing meshes*

7.1.12 Feldolgozás

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
Eszköztár	`Ctrl+Alt+T`		*The Toolbox*
Grafikus modellező…	`Ctrl+Alt+G`		*The graphical modeler*
Előzmények…	`Ctrl+Alt+H`		*The history manager*
Eredménymegjelenítő	`Ctrl+Alt+R`		*Külső alkalmazások konfigurálása*
Elemek szerkesztése helyben			*The Processing in-place layer modifier*

Amikor először indítja el a QGIS-t, még nincs betöltve az összes beépített modul.

7.1.13 Súgó

Menüpont	Gyorsbillentyű	Eszköztár	Hivatkozás
Súgó tartalom	`F1`	*Súgó*	
API dokumentáció			
Modulok ►			
Hibabejelentés			
Kereskedelmi támogatásra van szüksége?			
QGIS honlap	`Ctrl+H`		
QGIS verzió ellenőrzése			
Névjegy			
QGIS pártoló tagok			

7.1.14 QGIS

Ez a menü csak macOS alatt érhető el és pár operációs rendszerhez kapcsolódó parancsot tartalmaz.

Menüpont	Gyorsbillentyű
Beállítások	
A QGIS névjegye	
QGIS elrejtése	
Mutasd mindet	
Többi elrejtése	
Kilépés a QGIS-ből	`Cmd+Q`

Beállítások megfelel *Beállítások* ► *Beállítások*, *A QGIS névjegye* megfelel *Súgó* ► *Névjegy* és a *Kilépés a QGIS-ből* megfelel a *Projekt* ► *Kilépés a QGIS-ből* menüpontoknak más platformokon.

7.2 Panelek és eszköztárak

A *Nézet* menüből (vagy  *Beállítások*) tudja ki-be kapcsolni a QGIS felületi elemeit (*Panelek* ►) és eszköztárait (*Eszköztárak* ►). Ezek bármelyikének be- vagy kikapcsolásához kattintson jobb gombbal a menüsorra vagy az eszköztárra, és válassza ki a kívánt elemet. A panelek és eszköztárak a QGIS felületén belül bárhova helyezhetőek. A lista a *beépített és külső modulok* bekapcsolásával is bővíthető.

7.2.1 Eszköztárak

Az eszköztárak hozzáférést biztosítanak a menük legtöbb funkciójához, valamint további eszközökhöz a térkép kezeléséhez. Minden eszköztár elemhez előugró eszköztipp áll rendelkezésre. Vigye az egeret az elem fölé, és megjelenik az eszköz rövid leírása.

Minden eszköztár az Ön igényei szerint más helyre mozgatható. Ezenkívül kikapcsolhatók a jobb egérgomb helyi menüjével, vagy az egeret az eszköztárak felett tartva.

Az elérhető eszköztárak:

Név	Hivatkozás az eszköz dokumentációjára
Advanced Digitizing Toolbar	*Advanced digitizing*
Annotations Toolbar	
Attribútumok	*Working with the Attribute Table*, *Általános eszközök*
Data Source Manager	*Adatforrások kezelése*
Adatbázis	*DB Manager Plugin*
Digitalizálás	*Digitizing an existing layer*
Súgó	
Label	*The Label Toolbar*
Manage Layers	*Opening Data*
Map Navigation	*Munka a térképvásznon*
Mesh Digitizing Toolbar	
Modulok	*Modulok*
Projekt	*Projektfájlok használata*, *Térképelrendezések*, *Stíluskönyvtár*
Processing Algorithms	*Configuring the Processing Framework*
Raster	*Modulok*
Kiválasztás	*Elemek kiválasztása*
Shape digitizing	*Shape digitizing*
Snapping	*Illesztési tolerancia és keresési sugár beállítása*
Vector	*Modulok*
Web	*Modulok*, *MetaSearch Catalog Client*

Megjegyzés: A külső fejlesztők moduljai további eszközökkel bővíthetik az alapértelmezett eszköztárakat, vagy saját eszköztárat biztosíthatnak.

Javaslat: Eszköztárak visszaállítása

Ha véletlenül elrejtett egy eszköztárat, visszaállíthatja a *Nézet* ► *Eszköztárak* ► (vagy  *Beállítások* ► *Eszköztárak* ►) segítségével. Ha valami okból egy eszköztár (vagy bármely másik felületi elem) teljesen eltűnne a QGIS felületéről, a *kezdeti GUI visszaállítása* fejezetben talál megoldási ötleteket.

7.2.2 Panelek

A QGIS számos panelt kínál. A panelek olyan felületi elemek, amiken keresztül összetett műveleteket lehet elvégezni (értékek megadása, listaelem kiválasztása, jelölőnégyzet pipálása, stb).

A QGIS által biztosított alapértelmezett panelek:

- *Bővített digitalizálás panel*
- *Böngésző panel*
- the *Debugging/Development Tools*
- the *Geometry Validation Panel*
- *GPS információk panel*
- *Azonosítás panel*
- *Rétegsorrend panel*
- *Rétegstílusok panel*
- *Rétegek panel*
- *Üzenetnapló panel*
- *Áttekintés panel*
- *Feldolgozás eszköztár*
- *Eredmény megjelenítő panel*
- *Térbeli könyvjelző kezelő panel*
- *Statisztikák panel*
- the *Temporal Controller*
- *Csempe méretarány panel*
- *Visszavonás/Újra panel*

7.3 Térképnézet

7.3.1 A térképnézet áttekintése

A térképnézet (más szóval **térképvászon**) a QGIS „veszélyes része” – ezen a területen jelennek meg a térképek, 2 dimenzióban. A rajta megjelenő térképek már azzal a kinézetettel jelennek meg, amit a betöltött rétegekre Ön alkalmazott (jelrendszer, címkék, láthatóság, stb). A kinézet függ a rétegek és a projekt koordináta-rendszerétől (CRS) is.

Amikor a térképhez ad egy réteget (lásd *Opening Data*), a QGIS automatikusan megkeresi a hozzá való koordináta-rendszert. Ha projekt koordináta-rendszere (lásd *Projekt koordináta-rendszerek*) ettől eltér, a réteg terjedelmét automatikusan átszámolja ebbe a koordináta-rendszerbe. Ha üres QGIS projekttel indít, a térképnézet automatikusan ráközelít a hozzáadott rétegre. Ha már vannak rétegek a projektben, akkor a térképvászon nem lesz elmozdítva, így csak az aktuális térképvászon terjedelmébe eső elemek lesznek láthatók.

A térképnézetre kattintva az alábbi módokon kezelheti:

- pásztázással, eltolva a megjelenítést a térkép egy másik régiójába: ezt megteheti a  Térkép eltolása eszközzel, a nyílbillentyűkkel, vagy az egér mozgatásával, miközben lenyomva tartja a `Space` billentyűt, a középső egérgombot vagy az egérgörgőt. Pásztázáshoz az egeret használva az alsó állapotsoron látható az elmozdítás távolsága és iránya.

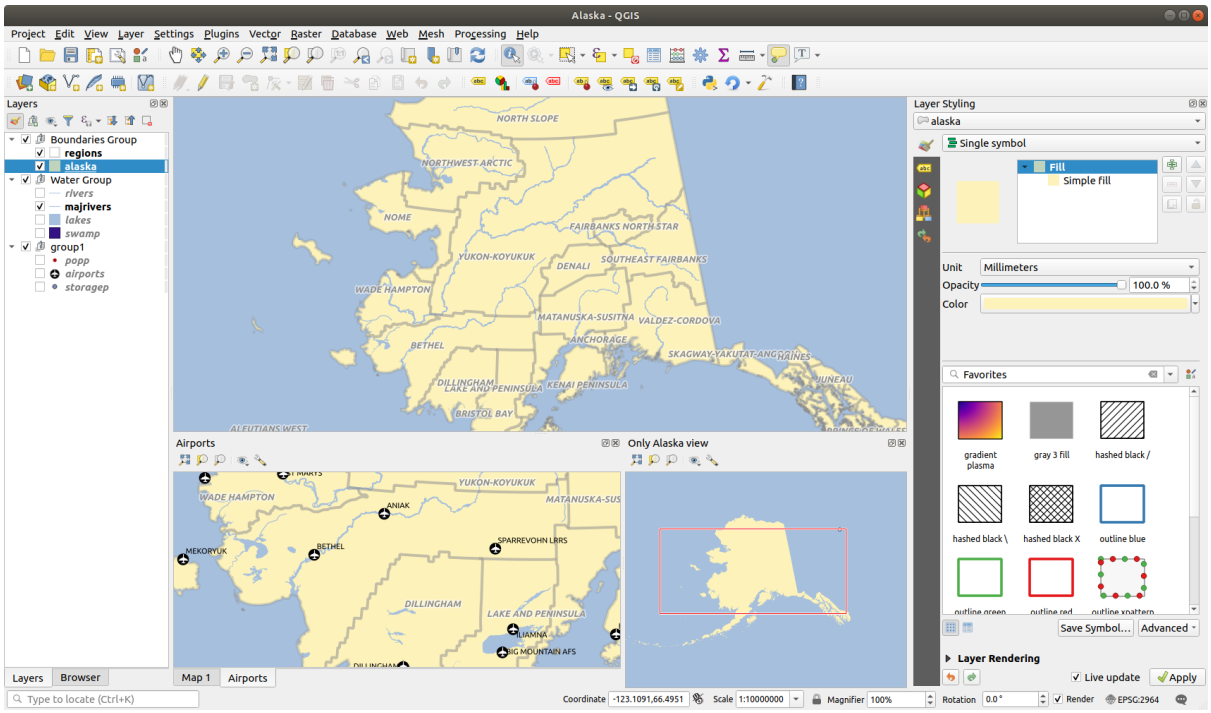
- ki-be zoomolással az eszköztár Nagyítás és Kicsinyítés eszközeivel. Az `Alt` billentyűt nyomva tartva válthat a két eszköz között. Zoomolni az egérgörgővel is lehet, előre fogatva nagyít, visszafelé kicsinyít. A zoomolás az egérkurzor pozíciója körül történik. A *Nagyítási tényező* a *Beállítások* ► *Beállítások…* ► *Térképeszközök* menüben szabható személyre.
- ráközelíthet az összes betöltött réteg teljes terjedelmére (Nagyítás az egészre), a *Rétegek* panelen kiválasztott összes rétegre (Nagyítás a rétegre) vagy a *Rétegek* panelen kiválasztott rétegek összes kiválasztott elemére (Nagyítás a kiválasztott elemekre)
- navigálhat vissza és előre a térképvászon megtekintési előzményeiben az Előző nagyítás és Következő nagyítás gombokkal, vagy a vissza és előre egérgombokkal.

A térképre jobb egérgombbal kattintva a kattintás helyének koordinátáját másolhatja. A *Koordináta másolása* környezeti menüben választhat a térkép koordináta-rendszere, WGS84 vagy egyéni koordináta-rendszer között. A másolt koordinátát beilleszthetí egy kifejezésbe, scriptbe, jegyzettömbbe vagy munkalapra…

Alapértelmezés szerint a QGIS egyetlen térképnézetet nyit meg (az úgynevezett „fő térképet”), amely szorosan kapcsolódik a *Rétegek* panelhez – a térképen „automatikusan” megjelennek a *Rétegek* panelen végzett módosítások. Lehetőség van további térképnézetek megnyitására is, amelyek tartalma eltérhet a *Rétegek* panel jelenlegi állapotától. Ezek lehetnek 2D vagy *3D* típusúak, megjeleníthetnek eltérő méretarányt vagy kiterjedést, vagy *térképtémák* segítségével a betöltött rétegek eltérő részhalmazát jeleníthetik meg.

7.3.2 További térképnézetek beállítása

Új térképnézet hozzáadásához válassza a *Nézet* ► *Új térképnézet* menüpontot. Egy új, a fő térkép megjelenítését utánzó lebegő ablak jelenik meg. Akárhány térképnézetet hozzáadhat. Meghagyhatja őket lebegőnek, helyezheti egymás mellé, vagy egymásra.



7.2. ábra: Több térképnézet eltérő beállításokkal

A további térképnézetek tetején egy eszköztár található az alábbi lehetőségekkel:

- Nézeten belüli navigáció:  Nagyítás az egészre,  Nagyítás a kiválasztott elemekre és  Nagyítás a rétegre
-  Nézet térképtémájának beállítása segítségével beállítható, hogy a térképnézet milyen *térképtémával* jelenjen meg. Ha `(egyik sem)` van kiválasztva, a nézet követni fogja a *Rétegek* panel módosításait.
-  Nézet beállítások a térképnézet finomhangolásához:
  -  *Nézet középpontjának szinkronizálása a fő térképpel*: összeköti a nézetek középpontját a méretarány módosítása nélkül. This allows you to have an overview style or magnified map which follows the main canvas center. Ez lehetővé teszi egy a fő vászon közepét követő áttekintő stílus vagy nagyított térkép létrehozását.
  -  *Nézet szinkronizálása a kijelöléssel*: hasonló, mint a kiválasztott elemekre nagyítás
  - *Méretarány*
  - *Forgatás*
  - *Nagyítás*
  -  *Méretarány szinkronizálása* a fő térkép méretarányával. Hozzá lehet rendelni egy *Méretarány szorzót*, amivel a nézet a fő térképhez képes például mindig kétszeres nagyítással jelenik meg.
  -  *Annotációk megjelenítése*
  -  *Kurzor helyének megjelenítése*
  -  *Fő térkép terjedelmének megjelenítése*
  -  *Címkék megjelenítése*: lehetővé teszi a címkék elrejtését, függetlenül attól, hogy be vannak állítva a megjelenített réteg tulajdonságaiban
  - *Térkép koordináta-rendszer változtatása…*
  - *Nézet átnevezése…*

7.3.3 Időalapú vezérlés a térképvásznon

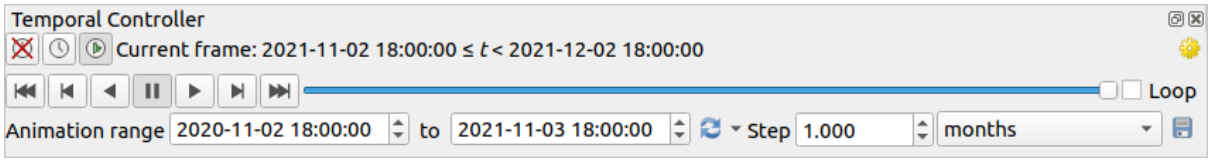
QGIS can handle temporal control on loaded layers, i.e. modify the map canvas rendering based on a time variation. To achieve this, you need:

1. Layers that have dynamic temporal properties set. QGIS supports temporal control for different data providers, with custom settings. It's mainly about setting the time range in which the layer would display:
   - *raster layers*: controls whether to display or not the layer.
   - *vector layers*: features are filtered based on time values associated to their attributes
   - *mesh layers*: displays dynamically the active dataset groups values

   When dynamic temporal options are enabled for a layer, an  icon is displayed next to the layer in the *Layers* panel to remind you that the layer is temporally controlled. Click the icon to update the temporal settings.
2. Enable the temporal navigation of the map canvas using the *Temporal controller panel*. The panel is activated:
   - using the  Temporal controller panel icon located in the *Map Navigation* toolbar
   - or from the *View* ► *Panels* ► *Temporal controller panel* menu

The temporal controller panel

The *Temporal controller* panel has the following modes:



7.3. ábra: Temporal Controller Panel in navigation mode

- Turn off temporal navigation: all the temporal settings are disabled and visible layers are rendered as usual
- Fixed range temporal navigation: a time range is set and only layers (or features) whose temporal range overlaps with this range are displayed on the map.
- Animated temporal navigation: a time range is set, split into steps, and only layers (or features) whose temporal range overlaps with each frame are displayed on the map
- Settings for general control of the animation
  - *Frames rate*: number of steps that are shown per second
  - *Cumulative range*: all animation frames will have the same start date-time but different end dates and times. This is useful if you wish to accumulate data in your temporal visualisation instead of showing a 'moving time window' across your data.

Animating a temporal navigation

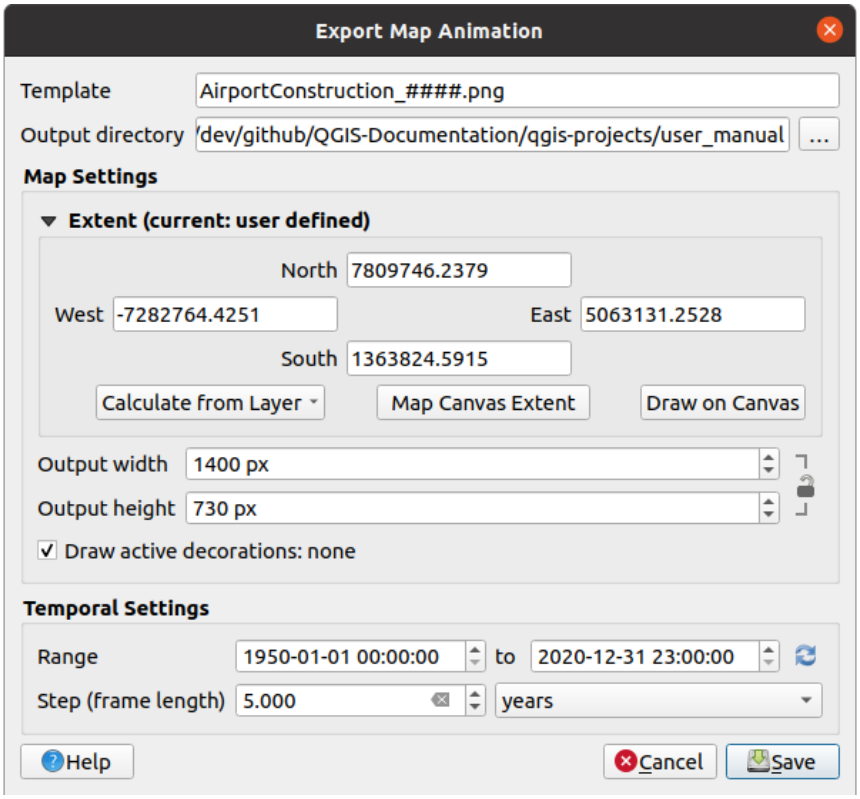
An animation is based on a varying set of visible layers at particular times within a time range. To create a temporal animation:

1. Toggle on the Animated temporal navigation, displaying the animation player widget
2. Enter the *Time range* to consider. Using the button, this can be defined as:
   - *Set to full range* of all the time enabled layers
   - *Set to preset project range* as defined in the *project properties*
   - *Set to single layer's range* taken from a time-enabled layer
3. Fill in the time *Step* to split the time range. Different units are supported, from `seconds` to `centuries`. A `source timestamps` option is also available as step: when selected, this causes the temporal navigation to step between all available time ranges from layers in the project. It's useful when a project contains layers with non-contiguous available times, such as a WMS-T service which provides images that are available at irregular dates. This option will allow you to only step between time ranges where the next available image is shown.
4. Click the button to preview the animation. QGIS will generate scenes using the layers rendering at the set times. Layers display depends on whether they overlap any individual time frame.

   The animation can also be previewed by moving the time slider. Keeping the Loop button pressed will repeatedly run the animation while clicking stops a running animation. A full set of video player buttons is available.

   Horizontal scrolling using the mouse wheel (where supported) with the cursor on the map canvas will also allow you to navigate, or "scrub", the temporal navigation slider backwards and forwards.

5. Click the  Export animation button if you want to generate a series of images representing the scene. They can be later combined in a video editor software:



7.4. ábra: Exporting map canvas animation scenes to images

- The filename *Template*: the `####` are replaced with frame sequence number
- The *Output directory*
- Under *Map settings*, you can:
  - redefine the *spatial extent* to use
  - control the *Resolution* of the image (*Output width* and *Output height*)
  - *Draw active decorations*: whether active *decorations* should be kept in the output
- Under *Temporal settings*, you can redefine:
  - the time *Range* for the animation
  - the *Step (frame length)* in the unit of your choice

7.3.4 Térképnézet exportálása

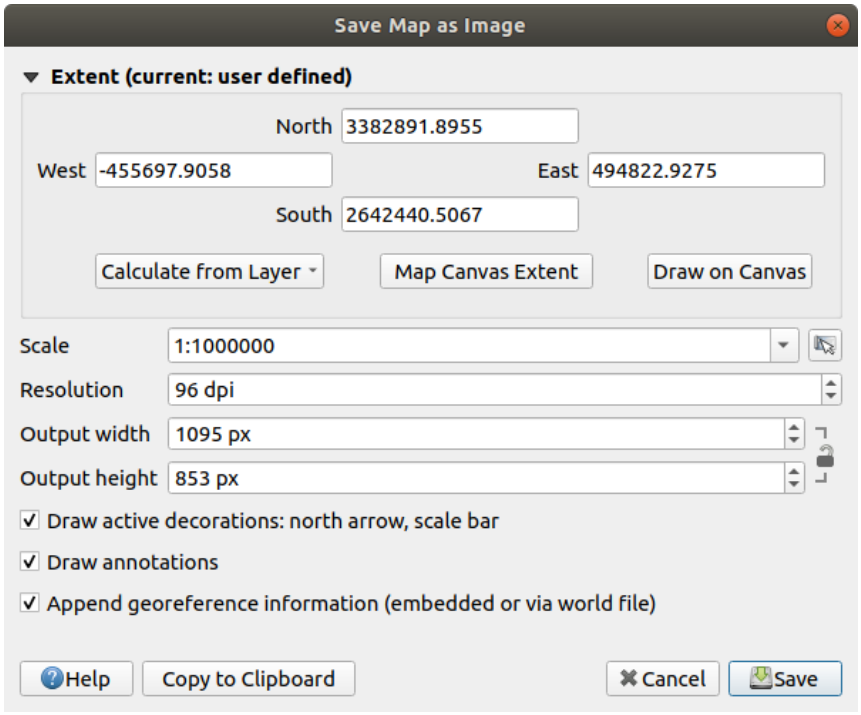
Az elkészített térképeket elhelyezheti, és különféle formátumokba exportálhatja a *nyomtatási elrendezés vagy jelentés* segítségével. Lehetőség van az aktuális megjelenítés közvetlen exportálására is, elrendezés nélkül. A térképnézetnek ez a gyors „képernyőképe” rendelkezik néhány kényelmes funkcióval.

A térképvászon exportálásához az aktuális megjelenítéssel:

1. Kattintson a *Projekt* ► *Import/Export* menüre
2. Az eredmény formátumtól függően válassza
   - vagy a  *Térkép exportálása képként…*

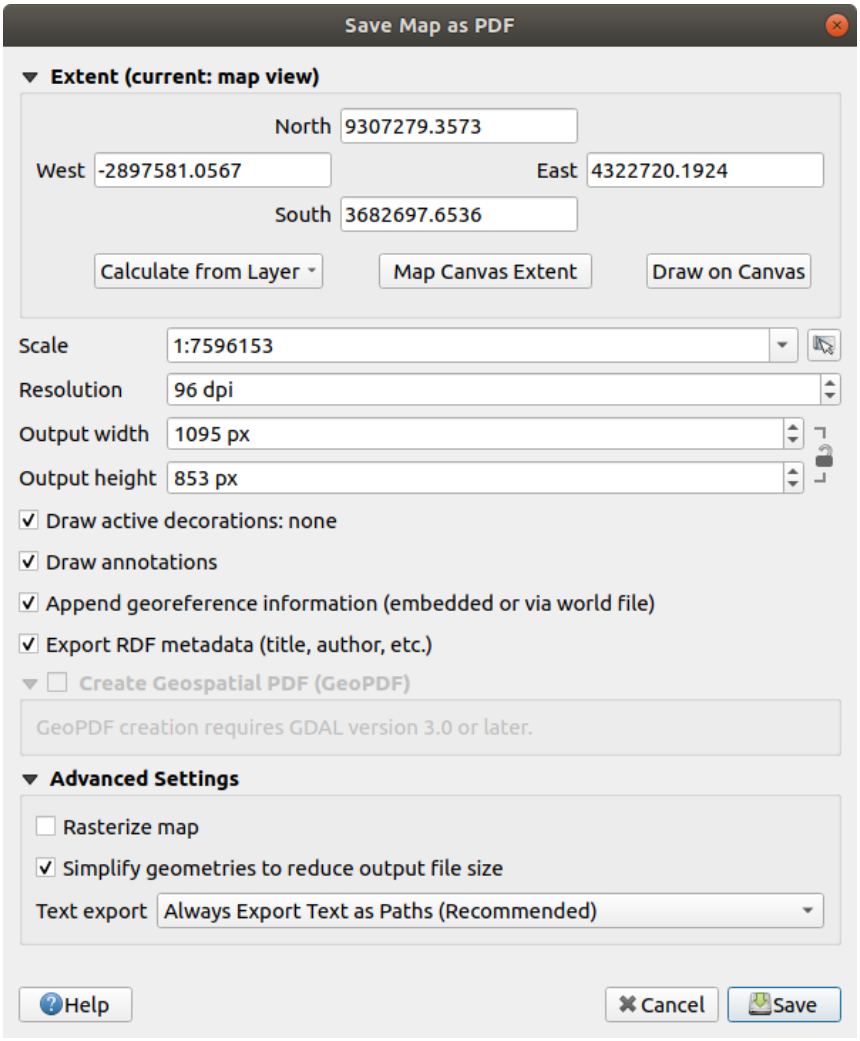
- vagy a *Térkép exportálása PDF formátumba…* menüpontot

A két eszköznek vannak közös beállításai. A megjelenő párbeszédablakban:



7.5. ábra: A Térkép mentése képként párbeszédablak

1. Válassza ki az exportálni kívánt *Terjedelmet*: ez lehet az aktuális nézet terjedelme (alapértelmezett), egy réteg terjedelme, vagy egy egyéni, a térképvásznon megrajzolt terjedelem. A kiválasztott terület koordinátái megjelennek és kézzel szerkeszthetőek.
2. Adja meg a térkép *Méretarányát*, vagy válassza ki az *előre definiált méretarányok* listájából. A méretarány megváltoztatásakor megváltozik az exportálandó terjedelem.
3. Állítsa be az eredmény *Felbontását*
4. Beállíthatja a kép méreteit pixelben az *Eredmény szélesség* és *Eredmény magasság* megadásával. Kezdetben az aktuális térképi terjedelem és felbontás alapján van kiszámolva, de szabadon változtatható és módosításkor átméretezi a térképi terjedelmet (a középpontból kiindulva). A méretarány zárolható, ami különösen kényelmes lehet, ha a terjedelmet a vászonra rajzolja.
5. *Aktív dekorációk megjelenítése*: használatakor a *dekorációkat* (lépték, cím, rács, északjel…) is exportálja a térképre
6. *Annotációk rajzolása*: exportálja a *feliratokat*
7. *Georeferencia információ hozzáfűzése (beágyazva vagy world fájllal)*: a kimeneti formátumtól függően egy megegyező nevű world fájlt ment a kép mellé (`PNG` képekhez `PNGW`, `JPG` képekhez `JPGW` kiterjesztéssel). `PDF` esetén az információt magába a PDF fájlba ágyazza be.
8. PDF-be exportáláskor további lehetőségek érhetőek el a *Térkép mentése PDF-ként* párbeszédablakban:



7.6. ábra: A Térkép mentése PDF-ként párbeszédablak

- *RDF metaadatok exportálása*: a dokumentum metaadatai, mint cím, szerző, dátum, leírás, …
- *Térinformatikai PDF készítése (GeoPDF)*: Georeferált PDF fájlt hoz létre (GDAL 3, vagy újabb szükséges hozzá). További lehetőségek:
  - Válasszon GeoPDF *Formátumot*
  - *Vegye bele a vektoros elem információit* a GeoPDF fájlba: az eredmény GeoPDF tartalmazni fogja a térképen látható elemek összes geometria és attribútum információit.

Megjegyzés: A GDAL 3-as verziót használó QGIS 3.10 óta a GeoPDF fájlok adatforrásként is használhatóak. Bővebben a QGIS GeoPDF támogatásáról lásd https://north-road.com/2019/09/03/qgis-3-10-loves-geopdf/.

- *Térkép raszterizálása*
- *Geometria egyszerűsítése az output fájl méretének csökkentése érdekében*: A térkép exportálásakor a geometriák egyszerűsítésre kerülnek az által, hogy az exportálási felbontásban észrevehetetlenül kevéssé eltérő töréspontok el lesznek távolítva. Például ha az exportálási felbontás `300 dpi`, akkor az egymástól kevesebb mint `1/600 collra` lévő töréspontok lesznek eltávolítva. Ez csökkentheti az exportált fájl méretét és összetettségét (a nagyon nagy fájlok egyes alkalmazásokban nem tölthetők be).
- *Szöveg exportálása*: szabályozza, hogy a címkék szövege a megfelelő szöveg objektumként legyenek

exportálva (*Szövegek exportálása mindig szövegobjektumként*), vagy csak útvonalként (*Szövegek exportálása mindig útvonalként*). Ha útvonalobjektumként exportálja, a szövegek szerkeszthetőek lesznek külső programokban (pl. Inkscape). Ennek az a MELLÉKHATÁSA, hogy csökken a megjelenítési minőség, ÉS problémák vannak egyes szövegbeállítások, például övezetek kirajzolásával is. Emiatt javasolt útvonalként exportálni.

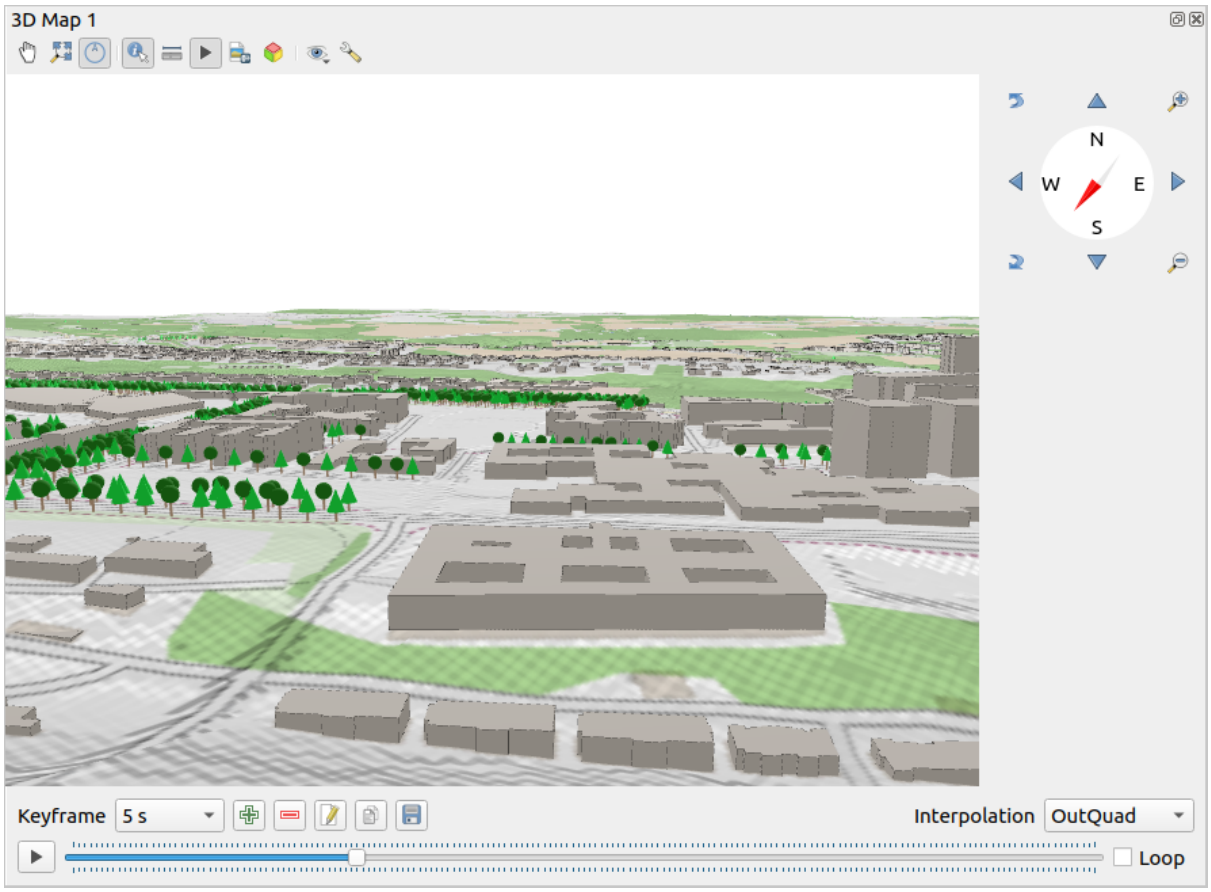
9. A fájl helyének, nevének és formátumának kiválasztásához nyomja meg a *Mentés* gombot.

   Kép exportálásakor lehetséges az eredményt *Vágólapra másolni*, majd beilleszteni más alkalmazásokba (LibreOffice, Gimp, …)

7.4 3D térképnézet

A 3D-s megjelenítés a 3D-s térképnézeten keresztül érhető el. 3D térképnézetet a *Nézet* ► *Új 3D térképnézet* menüponttal hozhat létre. Egy lebegő QGIS panel jelenik meg. A panel dokkolható.

Eleinte a 3D-s térképnézet ugyanolyan kiterjedésű és nézetű, mint a 2D-s fő térképvászon. A nézet 3D-ssé alakításához számos navigációs eszköz áll rendelkezésre.



7.7. ábra: A 3D térképnézet párbeszédablak

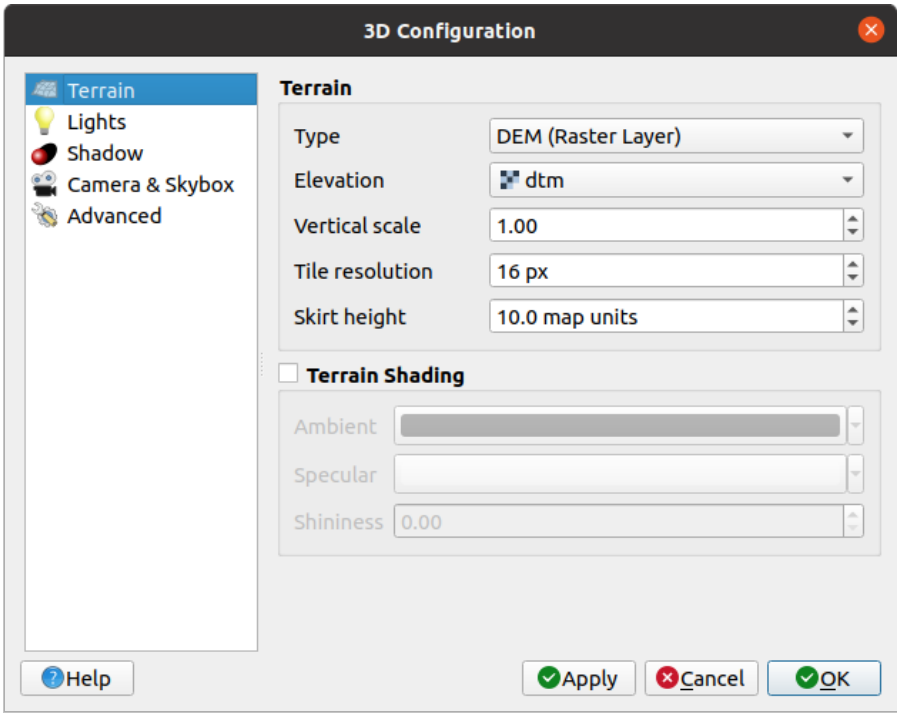
A következő eszközök találhatók a 3D-s térképnézet panel tetején:

- Kamera vezérlés: mozgatja a nézetet, miközben megtartja a kamera szögét és irányát
- Teljes nagyítás: átméretezi a nézetet az összes réteg terjedelmére

- Navigációs oldalsáv ki-be kapcsolása: megjeleníti/elrejti a navigációs kezelőszerveket (amik megkönnyítik a térképnézet kezelését)
- Azonosítás: információkat ad a terep kattintott pontjáról vagy a kattintott 3D-s elemekről – további információkért lásd *Elemek azonosítása*
- Mérési vonal: megméri a két pont közti vízszintes távolságot
- Animációk: megjeleníti/elrejti az *animáció lejátszó* kezelőfelületét
- Mentés képként…: exportálja az aktuális nézetet egy képfájl formátumba
- 3D jelenet exportálása…: exportálja az aktuális nézetet egy 3D jelenet formájában (`.obj` fájl), lehetővé téve az utófeldolgozást külső alkalmazásokban, mint a Blender. A terep és a vektoros elemek 3D objektumként lesznek exportálva. Az exportálási beállítások, amelyek felülírják a réteg *tulajdonságait* ás a térképnézet *beállításait*, a következők:
  - *Jelenet neve* és a cél *Könyvtár*
  - *Terep felbontás*
  - *Terep textúra felbontás*
  - *Modell méretarány*
  - ☑ *Élsimítás*
  - ☑ *Normálisok exportálása*
  - ☑ *Textúrák exportálása*
- Nézet térképtéma beállítása: Lehetővé teszi a térképnézetben megjelenítendő rétegek egy részének kiválasztását előre definiált *térképtémák* által.
- Beállítások a térképnézet *testreszabásához*

7.4.1 Jelenet beállításai

A 3D térképnézet alapértelmezett beállításokkal nyílik meg, melyeket személyre szabhat. Ehhez kattintson a 3D vászon panel tetején a Beállítások… gombra; megnyílik a *3D beállítások* ablak.



7.8. ábra: A 3D térképbeállítások párbeszédablak

A 3D konfiguráció ablakban többféle lehetőség kínálkozik a 3D jelenet finomhangolására:

Terep

- *Terep*: Mielőtt belemerülnénk a részletekbe, érdemes megjegyezni, hogy 3D-s nézetben a terepet hierarchikus domborzati csempék ábrázolják. Ahogy a kamera közelít a terephez, a meglévő, nem kellően részletgazdag csempék helyére kisebb, részletesebb csempék kerülnek. A csempének geometriája a magassági raszterrétegből származó háló, míg a textúrája a 2D térképrétegekből származik.
  - A terepmagasság *Típusa* lehet:
    - *Sík terep*
    - egy betöltött *DEM (raszterréteg)*
    - egy *Online* szolgáltatás, amely a Mapzen magassági csempéit tölti le; további információk: https://registry.opendata.aws/terrain-tiles/
    - egy betöltött *Háló* adathalmaz
  - *Magasság*: a terep modellezésére használható raszter- vagy hálóréteg. A raszterréteg egy, a domborzat magassági adatait tartalmazó sávot kell tartalmazzon. Hálóréteg esetében a csomópont Z-értékei lesznek használva.
  - *Függőleges szorzó*: A függőleges tengely méretezési szorzószáma. Az érték növelésével felszínformák felnagyítódnak.
  - *Csempe felbontás*: Hány mintát használjon a domborzati rétegből az egyes csempékhez. A 16 képpontos érték azt jelenti, hogy az egyes csempék geometriája 16×16 magassági mintából áll. A nagyobb értékek részletesebb terepcsempéket eredményeznek, az összetettebb megjelenítés rovására.
  - *Peremmagasság*: A terep csempéi között néha apró repedések láthatóak. Az érték növelésével függőleges falak („szoknyák”) jönnek létre a terepcsempék körül, hogy eltüntessék a repedéseket.
  - *Terrain elevation offset*: moves the terrain up or down, e.g. to adjust its elevation with respect to the ground level of other objects in the scene.

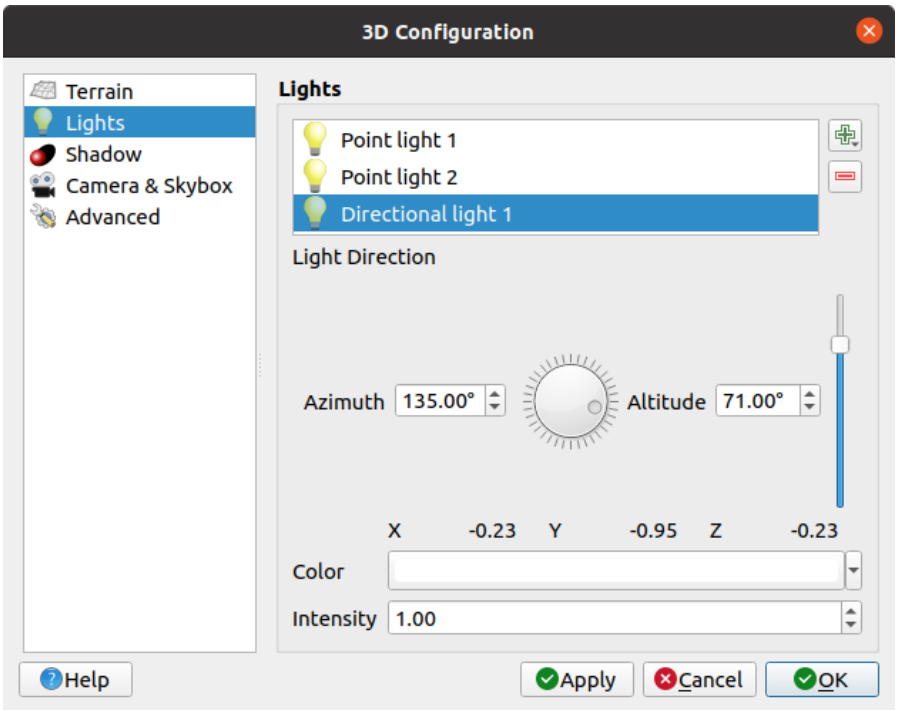
This can be useful when there is a discrepancy between the height of the terrain and the height of layers in your scene (e.g. point clouds which use a relative vertical height only). In this case adjusting the terrain elevation manually to coincide with the elevation of objects in your scene can improve the navigation experience.

- When a mesh layer is used as terrain, you can configure the *Triangles settings* (wireframe display, smooth triangles, level of detail) and the *Rendering colors settings* (as a uniform color or *color ramp based*). More details in the *Mesh layer 3D properties* section.
- *Terepárnyalás*: Lehetővé teszi a terepmegjelenítés kiválasztását:
  - Árnyalás letiltva – a terep színe csak a térkép textúrájától függ
  - Árnyalás engedélyezve – a terep színe Phong árnyalási modellje alapján lesz kiszámítva, figyelembe véve a térkép textúráját, a terep normálvektorát, a jelenet megvilágítás(ait) és a terep anyagának *Környezeti* és *Tükröződési* színeit, valamint *Fényességét*

Megvilágítás

A *Megvilágítás* fülön a jelre kattintva hozzáadhat

- legfeljebb nyolc *Pontszerű fényforrást*: minden irányba fényt bocsát ki, úgy mint egy egész területet bevilágító gömb. A fényforráshoz közelebb eső tárgyak fényesebbek, a távolabbiak sötétebbek lesznek. A pontszerű fényforrásnak beállított pozíciója (*X*, *Y*, *Z*), *Színe*, *Intenzitása* és *Csillapítása* van
- legfeljebb négy *Irányított fényforrást*: egy óriási vaku fényét utánozza, ami nagyon távol van a tárgyaktól, mindig a középpontban és sosem alszik ki (úgy mint a Nap). Párhuzamos fénysugarakat bocsát ki egyetlen irányba, vagyis a fény a végtelenbe tart. Az irányított fényforrás forgatható egy *Irányszög* értékkel, van *Magasság* szöge, *Színe* és *Intenzitása*.



7.9. ábra: A 3D térkép megvilágítási beállítások párbeszédablaka

Árnyék

A jelenetre vetett árnyékok megjelenítéséhez jelölje be az *Árnyékok megjelenítése* jelölőnégyzetet. Beállítási lehetőségek:

- *Irányított fényforrás*
- *Árnyék megjelenítés maximális távolsága*: elkerülhető vele a túl távoli tárgyak árnyékának megjelenítése, elsősorban amikor a kamera felfelé néz a horizont mentén
- *Árnyékolási hajlam*: az önmagát árnyékoló hatások elkerülése érdekében, amelyek a térképméretek közötti különbségek miatt egyes területeket másoknál sötétebbé tennének. Minél alacsonyabb, annál jobb
- *Árnyéktérkép felbontása*: hogy az árnyékok élesebbek legyenek. Ha a felbontási paraméter túl magas, akkor a teljesítmény csökkenhet.

Kamera és égbolt

In this tab, you can override some *default camera settings* made in the *Settings* ► *Options* ► *3D* dialog.

Furthermore, check *Show skybox* to enable skybox rendering in the scene. The skybox type can be:

- *Panoráma textúra* egyetlen 360°-ot lefedő fájlból
- *Különböző homlokzatok*, egy-egy textúrafájl a jelenetet tartalmazó doboz mind a hat oldalához

Texture image files of the skybox can be files on the disk, remote URLs or embedded in the project (*more details*).

Bővített

- *Térképcsempe felbontása*: A terepcsempék textúrájaként használt 2D térképképek szélessége és magassága. A 256 px azt jelenti, hogy minden csempe 256×256 képpont méretű képként lesz megjelenítve. Nagyobb szám részletgazdagabb terepcsempéket eredményez, az összetettebb megjelenítés rovására.
- *Max. képernyő hiba*: Meghatározza a terepcsempék részletesebbre cserélésének küszöbértékét (és fordítva), vagyis hogy a 3D nézet milyen hamar kezdjen nagyobb felbontású csempéket használni. Kisebb szám részletgazdagabb jelenetet eredményez az összetettebb megjelenítés rovására.
- *Max. terepi hiba*: Az a felbontás, amelynél megáll a terepcsempék részletesebbre osztása (a felosztásuk amúgy sem jelentene több részletet). Ez az érték korlátozza a csempék hierarchiájának mélységét: az alacsonyabb értékek mélyebbé teszik a hierarchiát, növelve a megjelenítés bonyolultságát.
- *Nagyítási szintek*: A nagyítási szintek számát mutatja (függ a térképcsempék felbontásától és a maximális terepi hibától).
- *Címkék megjelenítése*: Be/ki kapcsolja a térképcímkék megjelenítését
- *Térképcsempe információ*: a térképcsempék határának és csempeszámának beágyazása (hasznos a terepproblémák elhárításához)
- *Befoglaló téglalapok megjelenítése*: megjeleníti a terepcsempék 3D-s befoglaló téglalapjait (hasznos a terepproblémák elhárításához)
- *Kamera nézetközpontjának megjelenítése*
- *Fényforrások megjelenítése*: egy gömböt jelenít meg a fényforrás kezdőpontjában, lehetővé téve a fényforrások könnyebb áthelyezését és elhelyezését a jelenet tartalmához képest

7.4.2 Navigációs lehetőségek

A 3D térképnézet felderítése:

- Terep döntése (az ablak közepén átmenő vízszintes tengelye körül)
  - Nyomja meg a  Billentés fel és  Billentés le eszközöket
  - A `Shift`-et nyomva tartva nyomja meg a fel/le billentyűt
  - Nyomva tartott középső egérgombbal húzza az egeret előre/hátra
  - A `Shift`-et és a bal egérgombot lenyomva húzza ez egeret előre/hátra
- Terep forgatása (az ablak közepén átmenő függőleges tengelye körül)
  - Fordítsa a navigációs panel iránytűjét a megfelelő irányba
  - A `Shift`-et nyomva tartva nyomja meg a balra/jobbra billentyűt
  - Nyomva tartott középső egérgombbal húzza az egeret jobbra/balra
  - A `Shift`-et és a bal egérgombot lenyomva húzza ez egeret jobbra/balra
- Kamera helyének (és a nézet középpontjának) módosítása, mozgatás vízszintes térben
  - Nyomva tartott bal egérgombbal húzza az egeret, amikor a  Kamera vezérlés gomb engedélyezve van
  - Nyomja meg az iránynyilakat a navigációs panelen
  - Használja a billentyűzet iránynyilait a kamera előre, hátra, jobbra, balra mozgatásához
- Kamera magasságának módosítása: nyomja meg a `Page Up`/`Page Down` billentyűt
- Kamera tájolásának módosítása (a kamera a helyén marad, de a nézőpont elmozdul)
  - A `Ctrl`-t nyomva tartva használja az iránynyilakat a kamera fel, le, balra, jobbra döntéséhez
  - A `Ctrl`-t és a bal egérgombot lenyomva húzza ez egeret
- Nagyítás és kicsinyítés
  - Nyomja meg a navigációs panel  Nagyítás vagy  Kicsinyítés gombját
  - Görgesse az egér görgőjét (a `Ctrl`-t nyomva tartása finomabb nagyítást eredményez)
  - A jobb egérgombot nyomva tartva húzza az egeret a nagyításhoz (lefele húzás) és kicsinyítéshez (felfele húzás)

A kamera nézet alaphelyzetbe állításához nyomja meg a  Teljes nagyítás gombot a 3D vászon panel tetején.

7.4.3 Animáció létrehozása

Egy animáció kulcsképkockák (kamerapozíciók bizonyos időpontokban) sorozatából áll. Animáció létrehozásához:

1. Kapcsolja be az  Animációk eszközt; megjelenik az animáció lejátszó kezelőszerv
2. Nyomja meg a  Kulcsképkocka hozzáadása gombot, majd adja meg a *Kulcsképkocka idejét* másodpercben. A beállított idő meg fog jelenni a *Kulcsképkocka* legördülőlistában.
3. A navigációs eszközökkel mozgassa a kamerát az aktuális kulcsképkockához rendelendő helyre.
4. Az előző lépéseket megismételve adjon hozzá annyi kulcsképkockát (idővel és pozícióval), amennyire szüksége van.

5. QGISKattintson a ▶ gombra az animáció előnézetéhez. A QGIS jeleneteket készít a beállított időpontokhoz az adott kamerapozíciókkal és elforgatásokkal, és interpolálja ezeket a kulcskockák között. Többféle *Interpolációs* mód áll rendelkezésre az animáláshoz (pl. lineáris, inQuad, outQuad, inCirc… – további részletek: https://doc.qt.io/qt-5/qeasingcurve.html#EasingFunction-typedef).

   The animation can also be previewed by moving the time slider. Keeping the *Loop* box checked will repeatedly run the animation while clicking ▶ stops a running animation.

A jeleneteket ábrázoló képsorozat elkészítéséhez kattintson az Animációs képkockák exportálása gombra. A fájlnév *Sablonon* és az *Eredmény könyvtáron*, kívül beállíthatja a *Másodpercenkénti képkockák* számát, a *Eredmény szélességet* és *Eredmény magasságot*.

7.4.4 3D vektorrétegek

A magassági értékekkel rendelkező vektorrétegek megjeleníthetőek a 3D térképnézetben a *3D megjelenítés engedélyezése* bejelölésével a vektorréteg tulajdonságainak *3D nézet* lapján. Számos lehetőség áll rendelkezésre a 3D vektorréteg megjelenítésének testreszabásához.

7.5 Állapotsor

Az állapotsor általános információt nyújt a térképnézetről és az elvégzett vagy elérhető műveletekről, valamint eszközöket biztosít a térképnézet kezeléséhez.

7.5.1 Keresősáv

Az állapotsor bal szélén található a keresősáv, egy gyorskereső eszköz, amely segít megtalálni és futtatni a QGIS bármely funkcióját vagy beállítását:

1. A keresősáv használatához kattintson a szövegbeviteli mezőbe, vagy nyomja meg a `Ctrl+K` billentyűt.
2. Írjon be egy a keresett elemhez kapcsolódó szöveget (név, címke, kulcsszó, stb). Alapértelmezés szerint az engedélyezett keresőszűrők találatai jelennek meg, de korlátozhatja a keresést egy bizonyos hatókörre, ha a szöveg elé *keresőszűrő* előtagot ír. Például `l cad` kifejezést beírva csak a nevében `cad` szórészletet tartalmazó rétegek jelennek meg találatként.

   A szűrő dupla kattintással is kiválasztható abban a menüben, amely a keresősáv aktiválásakor jelenik meg.
3. Kattintson egy találatra az adott művelet végrehajtásához, az elem típusától függően.

Javaslat: Limit the lookup to particular field(s) of the active layer

Alapértelmezés szerint a keresés az „aktív réteg elemei”-re (`f`) az attribútumtábla összes mezőjében keres. A `@` előtag használatával korlátozhatja a keresést egy bizonyos mezőre. Például `f @name sal` vagy `@name sal` csak olyan elemeket ad vissza, amelyek «»name»» attribútumában megtalálható a «sal» szórészlet. Gépelés közben aktív az automatikus szövegkiegészítés, a javaslatokat a `Tab` billentyűvel alkalmazhatja.

A more advanced control on the queried fields is possible from the layer *Fields* tab. Read *Fields Properties* for details.

A keresés több szálon fut, így az eredmények mindig a lehető leggyorsabban lesznek elérhetőek, még akkor is, ha lassú keresési szűrők vannak beállítva. Az eredmények azonnal megjelennek, amint egy szűrő feltételének megfeleltek, ami azt jelenti, hogy például a fájlkereső szűrő egyesével mutatja az eredményeket a fájlfa vizsgálata közben. Ez biztosítja, a felhasználói felület gyorsaságát, még akkor is, ha nagyon lassú keresési szűrő van használatban (például olyan, amely online szolgáltatást használ).

Megjegyzés: The Nominatim locator tool may behave differently (no autocompletion search, delay of fetching results, …) with respect to the OpenStreetMap Nominatim usage policy.

Javaslat: A keresősáv beállításainak gyors elérése

Kattintson a keresősávban a  ikonra a használható szűrők listájának megjelenítéséhez. A listában látható egy *Konfigurálás* bejegyzés, amely megnyitja a *Keresés* lapot a *Beállítások* ► *Beállítások…* menüben.

7.5.2 Műveletek kijelzése

In the area next to the locator bar, a summary of actions you've carried out will be shown when needed (such as selecting features in a layer, removing layer, pan distance and direction) or a long description of the tool you are hovering over (not available for all tools).

Hosszadalmas műveletek futása közben folyamatjelző sáv látható az állapotsorban. Ilyen művelet például a statisztikagyűjtés egy raszterrétegről, egy Feldolgozás algoritmus futtatása, vagy számos réteg kirajzolása a térképnézetre.

7.5.3 A térképvászon vezérlése

A  *Koordináta* szövegdoboz az egér aktuális pozícióját mutatja, követve annak mozgását a térképnézeten. A mértékegység (és pontosság) a *Projekt* ► *Tulajdonságok…* ► *Általános* lapon állítható. Kattintson a szövegdoboz jobb oldalán található kis gombra, ha váltani szeretné a koordináta kijelzés és a  *Terjedelem* kijelzés között. Utóbbi az aktuális térképnézet bal alsó és jobb felső sarkának koordinátáit mutatja térképi egységekben.

A koordináta mellett jelenik meg a *Méretarány* szövegdoboz, ami a térképnézet méretarányát mutatja. Tartozik hozzá egy legördülő lista, amiből kiválaszthatja az *előre definiált és egyéni méretarányokat*.

On the right side of the scale display, press the  button to lock the scale to use the magnifier to zoom in or out. The magnifier allows you to zoom in to a map without altering the map scale, making it easier to tweak the positions of labels and symbols accurately. The magnification level is expressed as a percentage. If the *Magnifier* has a level of 100%, then the current map is not magnified, i.e. is rendered at accurate scale relative to the monitor's resolution (DPI). A default magnification value can be defined within *Settings* ► *Options* ► *Rendering* ► *Rendering behavior*, which is very useful for high-resolution screens to enlarge small symbols. In addition, a setting in *Settings* ► *Options* ► *Canvas & Legend* ► *DPI* controls whether QGIS respects each monitor's physical DPI or uses the overall system logical DPI.

A nagyítótól jobbra megadhatja a térképnézet óramutató járása szerinti elforgatását fokban.

Az állapotsor jobb szélén egy apró jelölőnégyzet látható, amivel átmenetileg megakadályozhatja a térképrétegek megjelenítését a térképnézeten. (lásd a *Megjelenítés* fejezetet).

Ettől jobbra az  *EPSG:kód* gomb látható, ami a projekt aktuális koordináta-rendszerét mutatja. Rákattintva megnyílik a *Projekt tulajdonságok* párbeszédablak, ahol a térképnézethez más koordináta-rendszert állíthat be.

Javaslat: A térképvászon megfelelő méretarányának kiszámítása

Amikor elindítja a QGIS-t, az alapértelmezett koordináta-rendszer a `WGS 84 (EPSG 4326)`, a mértékegységek pedig fokban lesznek. Ez azt jelenti, hogy a QGIS a rétegeken lévő bármely koordinátát fokokban fogja értelmezni. Ahhoz, hogy helyes méretarányt kapjon, átállíthatja kézzel a *Projekt* ► *Tulajdonságok… Általános* lapján (például méterre), vagy használhatja az  EPSG:kód ikont a fentebb látható módon. Ez utóbbi esetben a mértékegység a projekt vetületében meghatározott lesz (pl, `+units=m`).

Az indításkor koordináta-rendszer átállítható a *Beállítások* ► *Beállítások…* ► *Koordináta-rendszer* lapon.

7.5.4 Üzenetek

A jobb szélen lévő  Üzenetek gomb megnyitja az *Üzenetnaplók panelt*, amely a mögöttes folyamatokról ad információt (QGIS indítás, modulbetöltés, feldolgozó eszközök, stb).

A *Modulkezelő beállításaitól* függően az állapotsorban időnként egy ikont jelenhet meg a jobb szélen, amely új ( ), vagy frissíthető () modulokról értesít. A Modulkezelő megnyitásához kattintson az ikonra.

8. fejezet

Böngésző panel

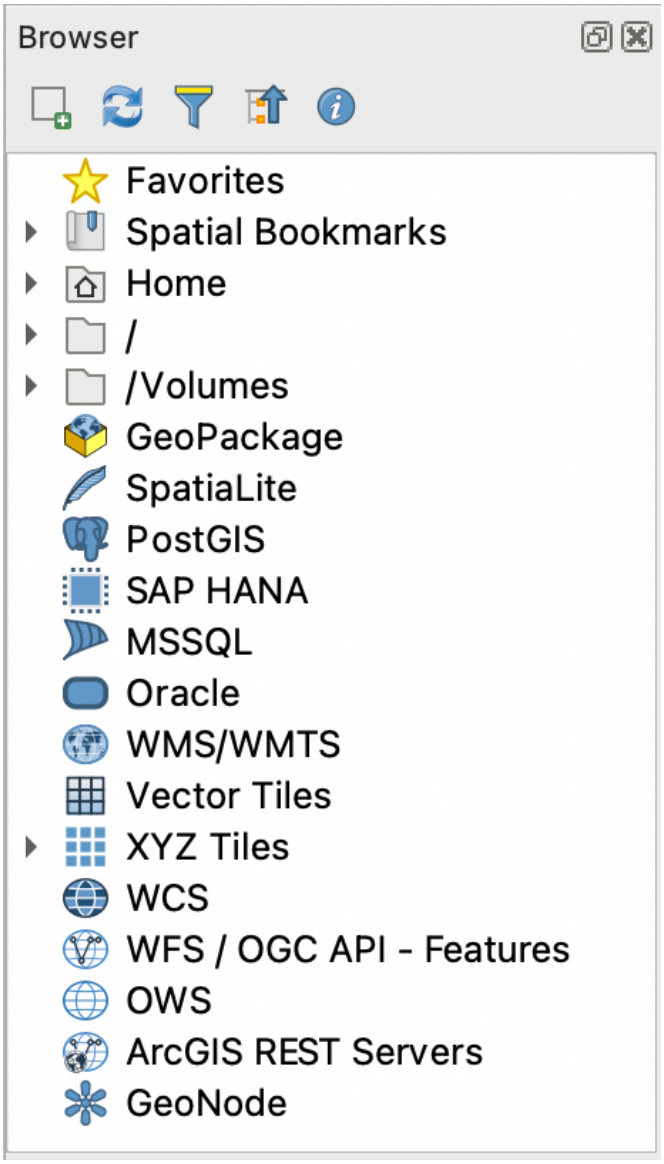
- *A Böngészőből megnyitható / futtatható erőforrások*
- *A Böngésző panel legfelső szintű bejegyzései*
  - *Kedvencek*
  - *Térbeli könyvjelzők*
  - *Projektkönyvtár*
  - *Meghajtók és fájlrendszer*
  - *Adatbázisok*
  - *Webes és csempeszolgáltatások*
- *Erőforrások*

A QGIS Böngésző panele egy kiváló eszköz QGIS erőforrások böngészéséhez, kereséséhez, ellenőrzéséhez, másolásához és természetesen betöltéséhez. Csak azok az erőforrások jelennek meg a böngészőben, amiket a QGIS tud kezelni.

A Böngésző panel használatával megkereshet, megvizsgálhat és hozzáadhat adatokat a *The Browser Panel* fejezetben leírt módon. Továbbá a Böngésző panel támogatja számos QGIS erőforrás, mint például projektfájlok, Python scriptek, Feldolgozó scriptek és Feldolgozó modellek fogd és vidd módszerrel történő kezelését.

A Python scriptek, Feldolgozó scriptek és Feldolgozó modellek külső szerkesztőben és a grafikus modellezőben is megnyithatóak.

A rétegeket áthúzhatja fogd és vidd módszerrel a *Rétegek* panelről a *Böngésző* panelre, például egy GeoPackage vagy PostGIS adatbázisba.



8.1. ábra: Böngésző panel

A Böngésző panel (8.1.ábra) kinyitható faszerkezetbe van rendezve, pár rögzített felső szintű bejegyzéssel, amik a böngésző által kezelt formátumokat jelzik. A csomópontok a bejegyzés neve melletti gombra kattintva nyithatóak le. Az ág a gombbal csukható be. Az Összes becsukása gomb összezárja az összes felső szintű elemet.

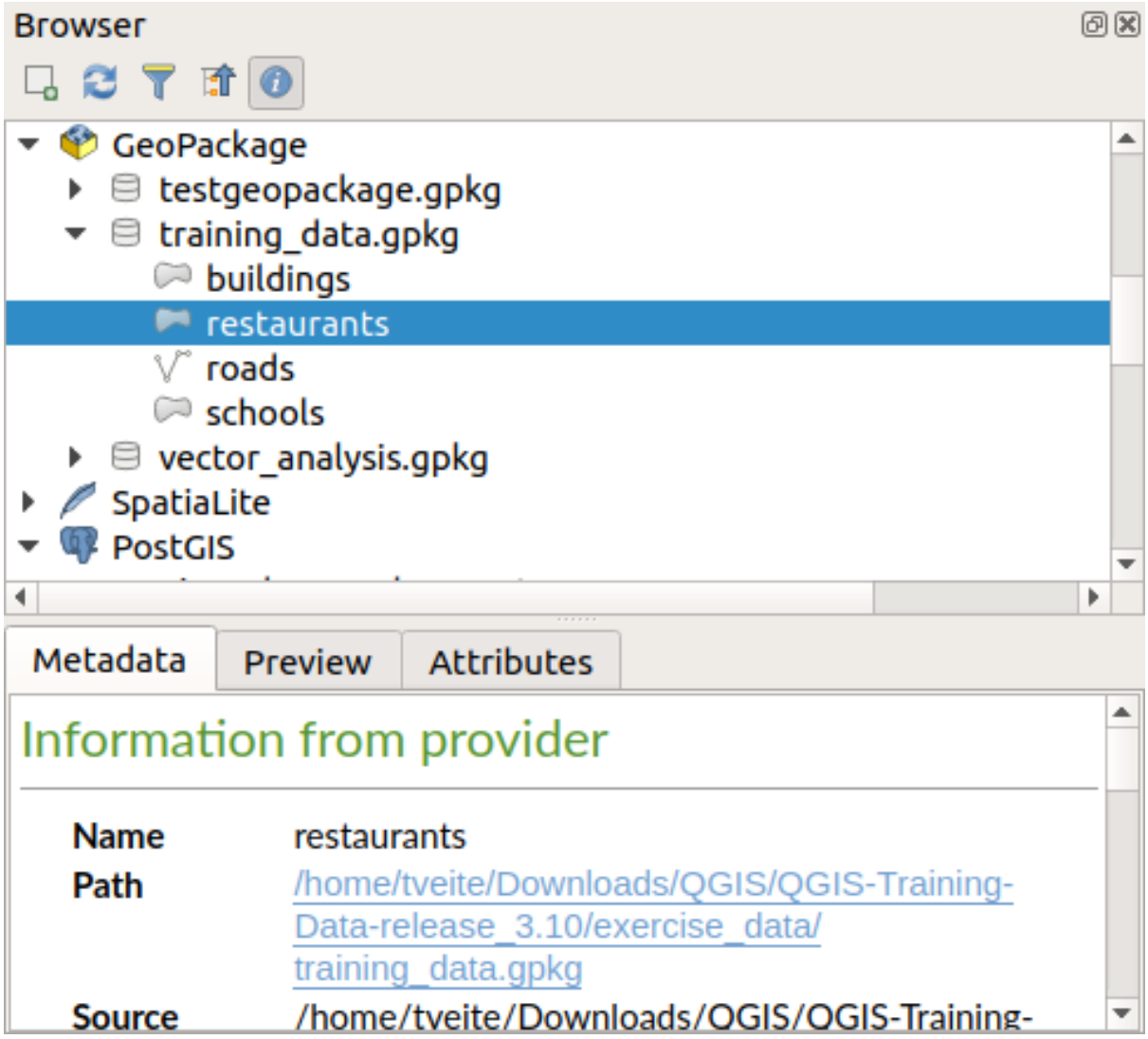
A *Beállítások* ► *Felület testreszabása…* párbeszédablakban van lehetőség egyes erőforrások letiltására. Ha például nem szeretne Python scripteket látni a böngészőben, törölheti a *Böngésző* ► *py* bejegyzés jelölőnégyzetét, ha pedig megszabadulna a Saját könyvtárától a böngészőben, vegye ki a pipát a *Böngésző* ► *special:Home* bejegyzés elől.

A (Böngésző szűrő) használható az elemek név szerinti keresésére (a fastruktúra levél- és csomóponteleme közt keres). A kereső szövegbeviteli mezője melletti Beállítások lenyíló menüjében az alábbi lehetőségek érhetőek el:

- *Kis- és nagybetűérzékeny* keresés kapcsolása
- a *Szűrőminta szintaxis* beállítása az alábbiak egyikére
  - *Normál*
  - *Helyettesítő karakter(ek)*

- *Reguláris kifejezések*

A *Tulajdonságok ablaktábla* hasznos információkat tud megjeleníteni pár bejegyzésről, erőforrásról. Engedélyezni a  Tulajdonságok ablaktábla be-/kikapcsolása gombbal lehet. Engedélyezéskor a böngésző panel alján nyílik meg, ahogy a 8.2.ábra képen látható.



8.2. ábra: A Tulajdonságok ablaktábla

Egy második böngésző panel nyitható meg a *Böngésző (2)* panel engedélyezésével a *Nézet* ► *Panelek* menüben. Két böngészőpanel használata hasznos lehet a rétegek a böngészőhierarchia különböző ágaiban elhelyezkedő erőforrásainak közti másolásához.

8.1 A Böngészőből megnyitható / futtatható erőforrások

A Böngésző panelen keresztül sok mindent el lehet érni

- Vektor-, raszter- és hálórétegek hozzáadása a térképhez dupla kattintással, a térképvászonra húzással, vagy rákattintva a  Kiválasztott rétegek hozzáadása gombra (rétegek kiválasztása után)
- Python scriptek futtatása (beleértve a Feldolgozás algoritmusokat) dupla kattintással, vagy a térképvászonra húzva
- Modellek futtatása dupla kattintással, vagy a térképvászonra húzva
- *Szimbólumok kibontása…* QGIS projektfájlokból a hely menü használatával
- Fájlok megnyitása az alapértelmezett alkalmazásaikkal (*<fájlformátum> megnyitása külső alkalmazásban…* a helyi menüben). Például: HTML fájlok, táblázatok, képek, PDF-ek, szövegfájlok, stb.
- Bejegyzések másolása
- Rétegek átnevezése és törlése (helyi menü: *Kezelés* ►)
- A *Megjelenítés a Fájlkezelőben* megnyit egy fájlkezelő ablakot és kijelöli benne a fájlt

A különböző erőforrás-csoportok jellemző műveletei az alább felsorolt legfelső szintű bejegyzések alatt vannak részletezve.

8.2 A Böngésző panel legfelső szintű bejegyzései

8.2.1 Kedvencek

A gyakran használt fájlrendszer útvonalak kedvencként jelölhetők meg. A megcímkézettek itt fognak megjelenni.

A *Saját könyvtár* alatt részletezett műveleteken felül a helyi menü a *Kedvenc átnevezése…* és *Kedvenc eltávolítása* menüpontokat tartalmazza.

8.2.2 Térbeli könyvjelzők

Itt találja a térbeli könyvjelzőit, *Projekt könyvjelzők* és *Felhasználói könyvjelzők* alá rendezve.

A legfelső szintű helyi menüből a következő műveleteket érheti el: *Új térbeli könyvjelző…* hozzáadása, *Térbeli könyvjelző kezelő megjelenítése*, *Térbeli könyvjelzők importálása…* és *Térbeli könyvjelzők exportálása….*

A könyvjelző elemek elérhető műveletei: guilabel:*Nagyítás a könyvjelzőre*, *Térbeli könyvjelző szerkesztése…* és *Térbeli könyvjelző törlése*

8.2.3 Projektkönyvtár

A projektfájl mentése után elérhetővé válik a *Projektkönyvtár* bejegyzés, egy olyan mappa, amely az aktuális projekten belül használható adatokat és egyéb tartalmakat (szkriptek, modellek, szöveg stb.) tartalmazza. Lehetővé teszi a projekt adatainak és egyéb fájljainak gyors elérését a *Böngésző* panelről.

Alapértelmezetten a projektfájl könyvtárára mutat, de ez módosítható a *Projekt* ► *Beállítások…* ► *Általános* ► *Projektkönyvtár* szerkesztésével, vagy Böngésző panel *Projektkönyvtár* elemére jobb gombbal kattintva a *Projektkönyvtár beállítása…* menüponttal. A mappa testreszabása különösen hasznos olyan környezetben, ahol a QGIS-projektek nem az adathalmazokkal együtt a szervezeti „projekt” gyökérmappájában vannak tárolva.

8.2.4 Meghajtók és fájlrendszer

A *Böngésző* panel következő elemei a használt operációs rendszertől függenek, és a fájlrendszer legfelső szintű elemeire vonatkoznak.

Ezek a következők:

- A *Saját könyvtár*, amely az aktuális felhasználó Saját könyvtárára (Home) mutat
- Unix alapú rendszereken a gyökér `/` könyvtár
- a csatlakoztatott meghajtókat, akár helyi, akár hálózati. Az operációs rendszertől függően közvetlenül jelennek meg a listában (pl. `C:\`, `D:\`), vagy a `/Volumes` bejegyzésen keresztül.

Ezen mappák vagy meghajtók helyi menüjéből a következőket teheti:

- tartalom frissítése
- *Új* ► alpont létrehozása, ami lehet *Könyvtár*, *GeoPackage* vagy ESRI *Shape fájl* formátumú adathalmaz
- könyvtár elrejtése (*Elrejtés a Böngészőből*)
- *Szín beállítása*: testreszabhatja a mappaikon színét, elősegítve a gyors navigációt a bonyolult mappastruktúrákban
- *Beolvasás engedélyezése*:
  - *Változások figyelése*: lehetővé teszi annak szabályozását, hogy egy adott könyvtárat figyelni és automatikusan frissíteni kell-e. Ez a beállítás a kiválasztott könyvtárra és az összes alkönyvtárra vonatkozik. Ez azt jelenti, hogy manuálisan is engedélyezheti a hálózati meghajtók figyelését, ha tudja, hogy nincs vele probléma, vagy manuálisan is leiratkozhat a nagy könyvtárak figyeléséről, amelyeket más okokból nem szeretne figyelni. Alapértelmezés szerint a távoli vagy hálózati meghajtókat a rendszer nem figyeli automatikusan.
  - *A könyvtár gyors átvizsgálása*
- *Könyvtár megnyitása…* a fájlkezelőben
- a könyvtár megnyitása terminálban (*Megnyitás terminálban…*)
- ellenőrizze a *Tulajdonságokat…* vagy a szülő *Könyvtár tulajdonságait…*

8.2.5 Adatbázisok

Az operációs rendszertől és a telepített illesztőprogramoktól függően előfordulhat, hogy eltérő adatbázistípusokhoz férhet hozzá a QGIS-ben. Az alábbiakban felsoroljuk a helyi menü különböző bejegyzéseit az adathalmazfa minden szintjén.

Szint	Helyi menü	Adatbázis típusa			
		GeoPackage	SpatiaLite	PostGIS	
Főmenü	*Új kapcsolat…* létrehozása egy meglévő adatbázishoz	✓	✓	✓	
	Adatbázis létrehozása…	✓	✓		
	Kapcsolatok mentése… fájlba			✓	
	Kapcsolatok betöltése…			✓	
Kapcsolat / Adatbázis	Egy kapcsolat *Frissítése*			✓	
	Kapcsolat szerkesztése…			✓	
	Kapcsolat törlése	✓	✓	✓	
	<adatbázis_tábla> törlése	✓	✓		
	Adatbázis tisztítása (VACUUM)	✓			

táblázat 8.1 – folytatás az előző oldalról

Szint	Helyi menü	Adatbázis típusa		
		GeoPackage	SpatiaLite	PostGIS
	Új séma… létrehozása			✓
	Új tábla… létrehozása	✓	✓	✓
	SQL végrehajtása…	✓	✓	✓
Séma	Séma *Frissítése*			✓
	Sémaműveletek ► Séma átnevezése…			✓
	Sémaműveletek ► Séma törlése…			✓
	Új tábla… létrehozása			✓
	SQL végrehajtása…			✓
Tábla / Réteg	*Táblaműveletek ► Tábla átnevezése…*			✓
	Táblaműveletek ► Tábla ürítése…			✓
	SQL végrehajtása…	✓	✓	✓
	Réteg exportálása ► Fájlba…	✓	✓	✓
	Kezelés ► <rétegnév> réteg átnevezése…	✓	✓	
	Kezelés ► <rétegnév> réteg törlése…	✓	✓	✓
	Kezelés ► Kiválasztott rétegek törlése	✓	✓	✓
	Kezelés ► Réteg hozzáadása a projekthez	✓	✓	✓
	Kezelés ► Kiválasztott rétegek hozzáadása a projekthez	✓	✓	✓
	Réteg tulajdonságai… párbeszédablak megnyitása	✓	✓	✓
	Fájl tulajdonságai… párbeszédablak megnyitása	✓		
Mezők	*Új mező hozzáadása…*	✓	✓	✓
Mező	*Mező törlése…*	✓	✓	✓

8.2.6 Webes és csempeszolgáltatások

Szint	Helyi menü	Szolgáltatás típusa						
		WMS / WMTS	Vektorcsempe	XYZ-csempe	WCS	WFS / OGC API – Elemek	ArcGIS REST Szerver	GeoNode
Főmenü	*Új kapcsolat…* létrehozása	✓		✓	✓	✓	✓	✓
	Új általános kapcsolat… létrehozása		✓					
	Új ArcGIS vektorcsempe szolgáltatás kapcsolat… létrehozása		✓					
	Kapcsolatok mentése… fájlba	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Kapcsolatok betöltése…	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Kapcsolat	Kapcsolat *Frissítése*	✓		✓	✓	✓	✓	✓
	Kapcsolat beállításainak *Szerkesztése…*	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Kapcsolat *Törlése*	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Szolgáltatás információinak megtekintése böngészőben						✓	
Tábla / Réteg	*Réteg exportálása ► Fájlba…*	✓		✓	✓	✓	✓	✓
	Réteg hozzáadása a projekthez	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Réteg tulajdonságai… párbeszédablak megnyitása	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Szolgáltatás információinak megtekintése böngészőben						✓	

8.3 Erőforrások

- Projektfájlok. A QGIS projektfájlokat a környezeti menüjükből:
  - megnyithatja (*Projekt megnyitása*)
  - kibonthatja a szimbólumait (*Szimbólumok kibontása…*) – megnyitja a stíluskezelőt, amiben a szimbólumokat XML fájlba exportálhatja, hozzáadhat szimbólumokat az alapértelmezett stílushoz, vagy exportálhatja PNG-be és SVG-be.
  - megnézheti a tulajdonságait (*Fájl tulajdonságok…*)

Kinyithatja a projektfájlokat, hogy lássa a bennük található rétegeket. A rétegek helyi menüje a böngésző többi részéhez hasonló műveleteket biztosít.

- QGIS Rétegdefiníciós fájlok (QLR). A helyi menüből:
  - exportálhatja (*Réteg exportálása ► Fájlba*)
  - hozzáadhatja a projekthez (*Réteg hozzáadása a projekthez*)
  - megnézheti a tulajdonságokat (*Réteg tulajdonságok…*)
- Feldolgozó modellek (.model3). A helyi menüből elérhető műveletek:
  - *Modell futattása…*)
  - *Modell szerkesztése…*)
- QGIS nyomtatás összeállító sablonok (QPT). A helyi menüből elérhető műveletek:
  - (*Új elrendezés sablonból*)
- Python szkriptek (.py). A helyi menüből elérhető műveletek:
  - (*Szkript futtatása…*)
  - (*Megnyitás külső szerkesztőben*)
- Felismert raszteres formátumok. A helyi menüből elérhető műveletek:
  - törölheti (*<adathalmaz neve> fájl törlése*)
  - exportálhatja (*Réteg exportálása ► Fájlba*)
  - hozzáadhatja a projekthez (*Réteg hozzáadása a projekthez*)
  - megnézheti a tulajdonságokat (*Tulajdonságok…*, *Fájl tulajdonságok…*)

  Néhány formátumnál lehetőség van: *<fájlformátum> megnyitása külső alkalmazásban…*
- Felismert vektoros formátumok. A helyi menüből elérhető műveletek:
  - törölheti (*<adathalmaz neve> fájl törlése*)
  - exportálhatja (*Réteg exportálása ► Fájlba*)
  - hozzáadhatja a projekthez (*Réteg hozzáadása a projekthez*)
  - megnézheti a tulajdonságokat (*Tulajdonságok…*, *Fájl tulajdonságok…*)

  Néhány formátumnál lehetőség van: *<fájlformátum> megnyitása külső alkalmazásban…*

9. fejezet

A QGIS beállításai

A QGIS nagymértékben testreszabható. A *Beállítások* menün keresztül a következőket érheti el:

- *Stíluskezelő*: *szimbólumok, stílusok és színskálák* létrehozása és kezelése.
- *Egyéni vetületek…*: létrehozhatja a saját *koordináta-rendszereit*.
- *Gyorsbillentyűk…*: meghatározhatja a saját *gyorsbillentyűit*. Ezek minden QGIS munkamenet során felülbírálhatóak a *projekt tulajdonságokban* (elérhető a *Projekt* menüből).
- *Felület testreszabása…*: az *alkalmazás felhasználói felületének* beállítása, olyan párbeszédablakok és eszközök elrejtése, amelyekre esetleg nincs szüksége.
- *Beállítások…*: a szoftver különböző részein alkalmazható globális *beállítások*. Ezek a beállítások az aktív *Felhasználói profil* alá lesznek mentve és automatikusan betöltődnek, amikor megnyit egy új projektet ezzel a profillal.

9.1 Beállítások

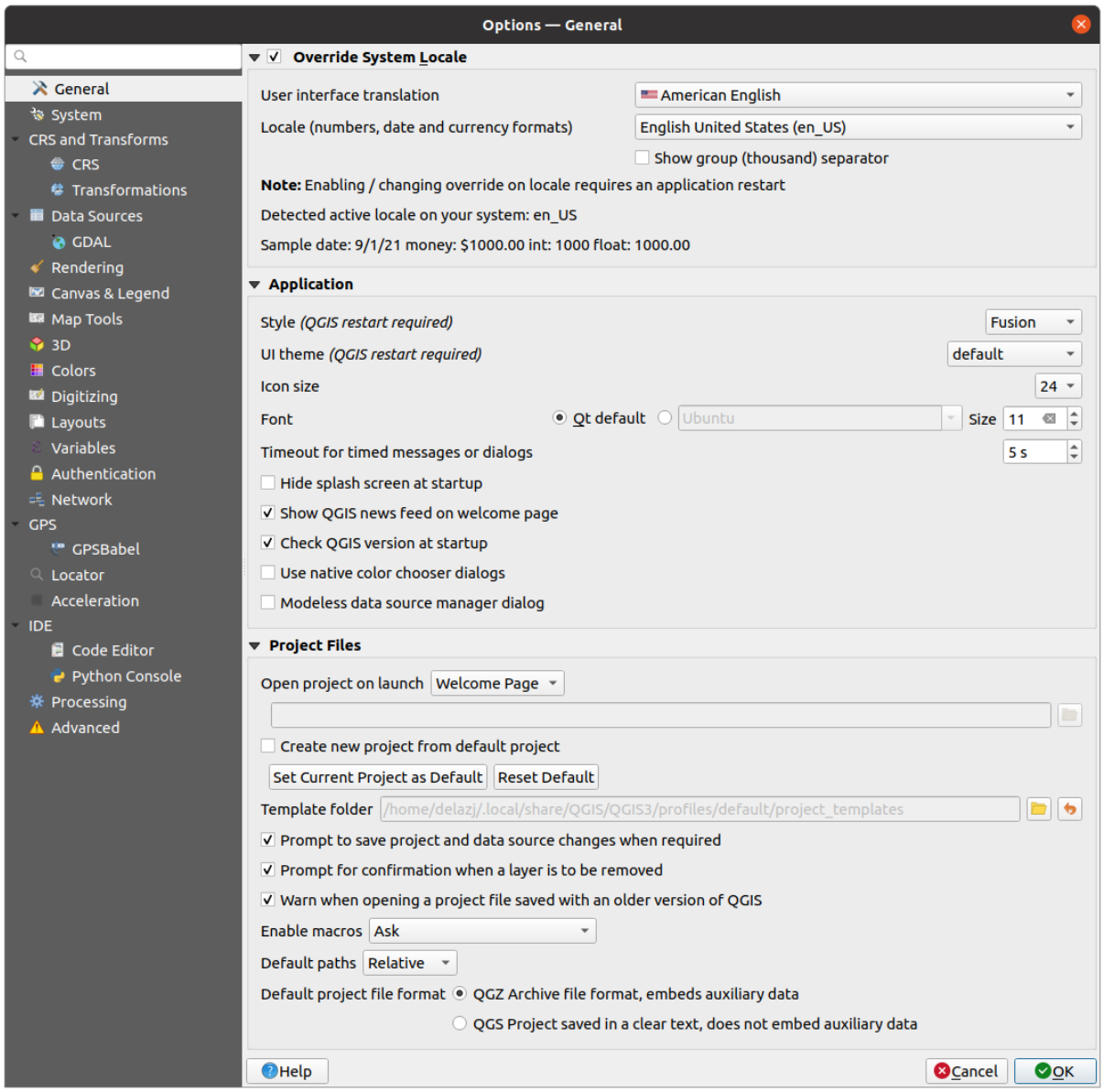
QGIS néhány alapvető beállítása a *Beállítások* párbeszédablakban választható ki. Kattintson a *Beállítások* ► *Beállítások…* menüre. A beállításokat igény szerint módosíthatja. Egyes változtatások hatálybalépése előtt szükség lehet a QGIS újraindítására.

Az alábbiakban ismertetjük azokat a lapokat, amelyeken testreszabhatja a beállításokat.

Megjegyzés: A modulok beágyazhatják beállításaikat a Beállítások párbeszédpanelbe

Bár az alábbiakban csak a beépített funkciók beállításait mutatjuk be, vegye figyelembe, hogy ez a lista bővülhet a *telepített modulok* saját beállításaival. A saját menüelemekkel elkerülhető, hogy minden modulnak külön beállítások párbeszédpanelje legyen.

9.1.1 Általános beállítások



9.1. ábra: General Settings in QGIS

A rendszer területi beállításának felülbírálása

By default, QGIS relies on your Operating System configuration to set language and manipulate numerical values. Enabling this group allows you to customize the behavior.

- Select from *User interface translation* the language to apply to the GUI
- Select in *Locale (number, date and currency formats)* the system on which date and numeric values should be input and rendered
- *Show group (thousand) separator*

A summary of the selected settings and how they would be interpreted is displayed at the bottom of the frame.

Application

- Select the *Style (QGIS restart required)* ie, the widgets look and placement in dialogs. Possible values depend on your Operating System.

- Define the *UI theme (QGIS restart required)* . It can be «default», «Night Mapping», or «Blend of Gray»
- Define the *Icon size* 
- Define the *Font* and its *Size*. The font can be  *Qt default* or a user-defined one
- Change the *Timeout for timed messages or dialogs*
-  *Hide splash screen at startup*
-  *Show QGIS news feed on welcome page*: displays a curated QGIS news feed on the welcome page, giving you a direct way to be aware of project news (user/developer meetings date and summary, community surveys, releases announcements, various tips…)
-  *Check QGIS version at startup* to keep you informed if a newer version is released
-  *Use native color chooser dialogs* (see *Színválasztó*)
-  *Modeless data source manager dialog* to keep the *data source manager* dialog opened and allow interaction with QGIS interface while adding layers to project

Project files

- *Open project on launch*
  - «Welcome Page» (default): can display the „News” feed, the project template(s) and the most recent projects (with thumbnails) of the *user profile*. No project is opened by default.
  - «New»: opens a new project, based on the default template
  - «Most recent»: reopens the last saved project
  - and «Specific»: opens a particular project. Use the … button to define the project to use by default.
-  *Create new project from default project*. You have the possibility to press on *Set current project as default* or on *Reset default*. You can browse through your files and define a directory where you find your user-defined project templates. This will be added to *Project* ► *New From Template*. If you first activate  *Create new project from default project* and then save a project in the project templates folder.
-  *Prompt to save project and data source changes when required* to avoid losing changes you made.
-  *Prompt for confirmation when a layer is to be removed*
-  *Warn when opening a project file saved with an older version of QGIS*. You can always open projects created with older version of QGIS but once the project is saved, trying to open with older release may fail because of features not available in that version.
- *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)».
- *Default paths*: defines whether paths to files and layers used in new projects are stored as «Absolute» or «Relative» to the project file. This setting can be overwritten at the project level.
- *Default project file format*
  -  *QGZ Archive file format, embeds auxiliary data* (see *auxiliary data*)
  -  *QGS Project saved in a clear text, does not embed auxiliary data*: the auxiliary data is stored in a separate `.qgd` file along with the project file.

9.1.2 System Settings

SVG paths

Add or Remove *Path(s) to search for Scalable Vector Graphic (SVG) symbols*. These SVG files are then available to symbolize or label the features or decorate your map composition.

Also read *Távoli vagy beágyazott fájlválasztó* for different ways to refer to svg files in a QGIS path.

Plugin paths

Add or Remove *Path(s) to search for additional C++ plugin libraries*.

Documentation paths

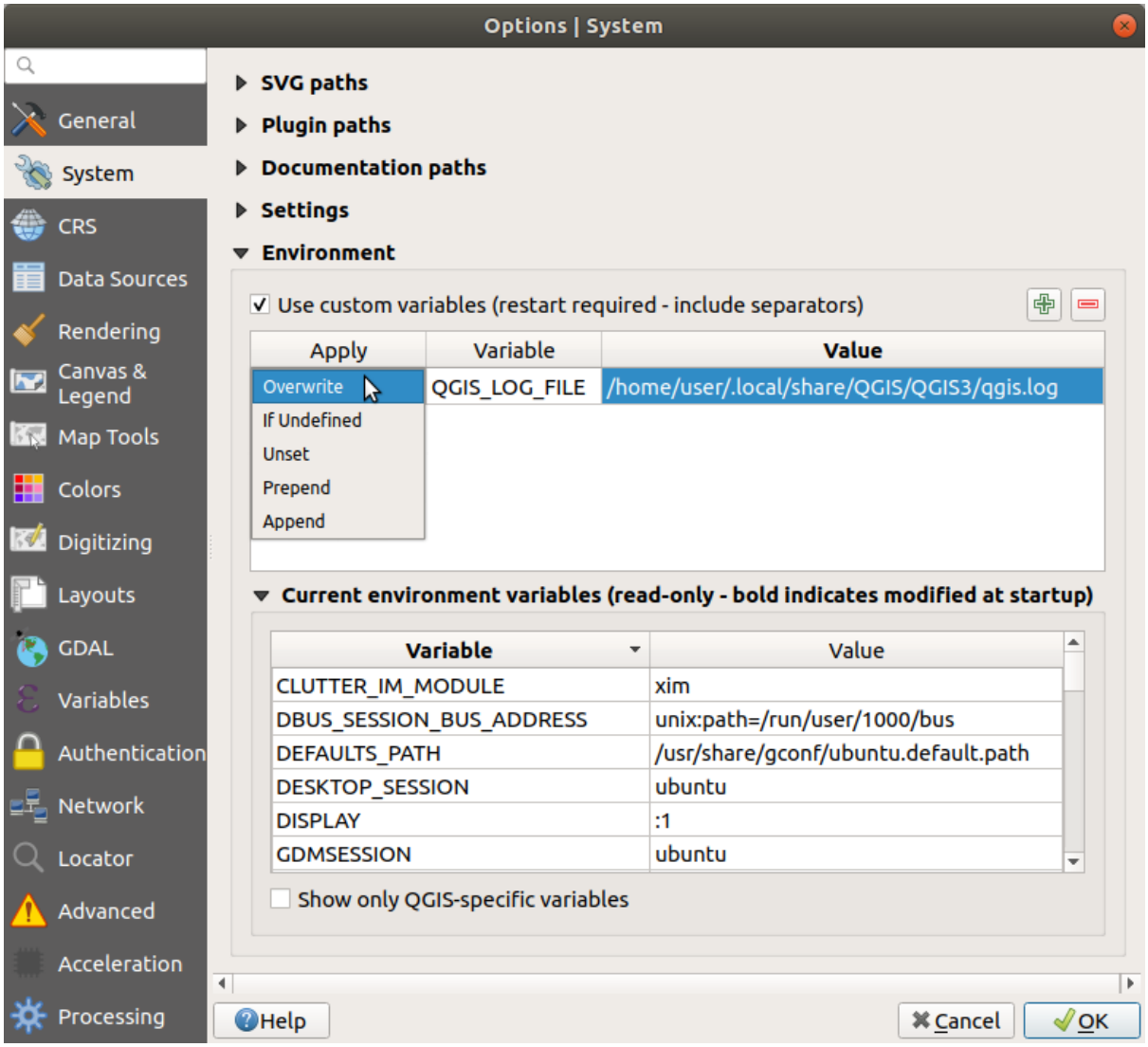
Add or Remove *Documentation Path(s)* to use for QGIS help. By default, a link to the official online User Manual corresponding to the version being used is added. You can however add other links and prioritize them from top to bottom: each time you click on a *Help* button in a dialog, the topmost link is checked and if no corresponding page is found, the next one is tried, and so on.

Megjegyzés: Documentation is versioned and translated only for QGIS Long Term Releases (LTR), meaning that if you are running a regular release (eg, QGIS 3.0), the help button will by default open the next LTR manual page (ie. 3.4 LTR), which may contain description of features in newer releases (3.2 and 3.4). If no LTR documentation is available then the *testing* doc, with features from newer and development versions, is used.

Settings

It helps you *Reset user interface to default settings (restart required)* if you made any *customization*.

Environment



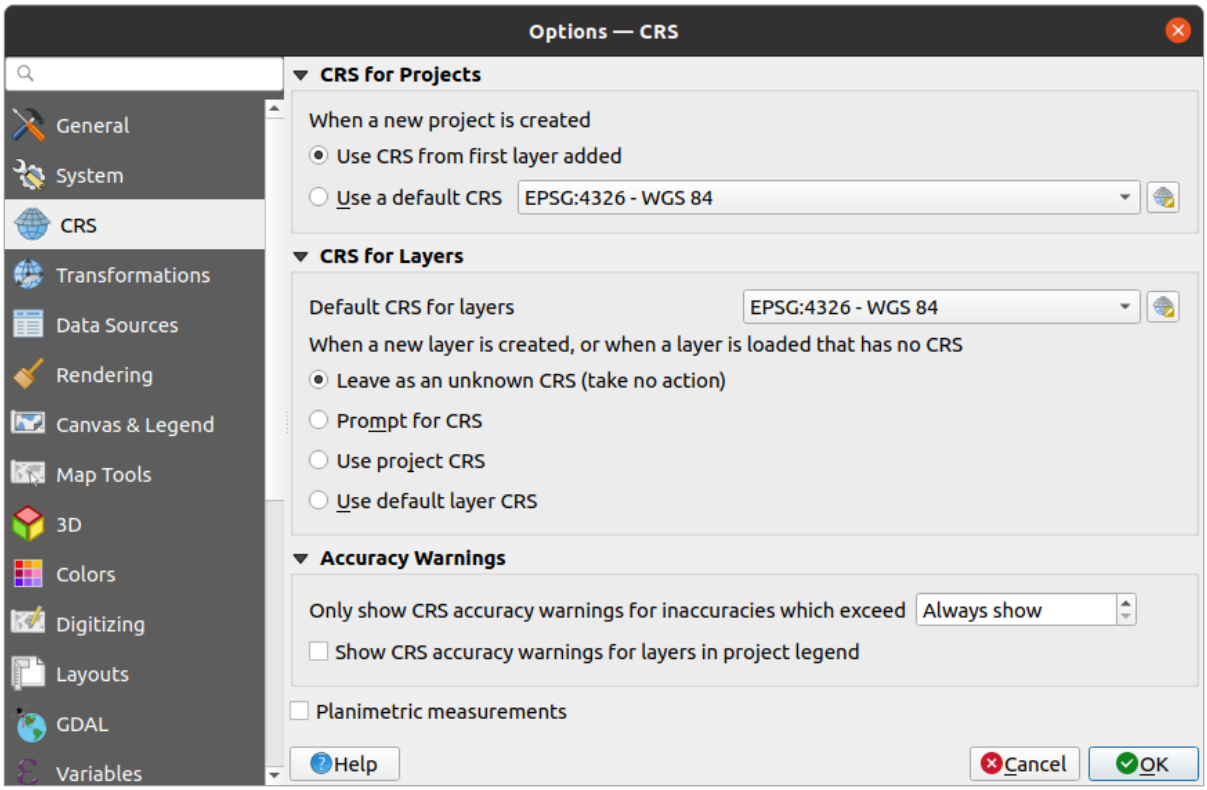
9.2. ábra: System environment variables in QGIS

System environment variables can be viewed, and many configured, in the **Environment** group. This is useful for platforms, such as Mac, where a GUI application does not necessarily inherit the user's shell environment. It's also useful for setting and viewing environment variables for the external tool sets controlled by the Processing toolbox (e.g., SAGA, GRASS), and for turning on debugging output for specific sections of the source code.

☑ *Use custom variables (restart required - include separators)*. You can *Add* and *Remove* variables. Already defined environment variables are displayed in *Current environment variables*, and it's possible to filter them by activating ☑ *Show only QGIS-specific variables*.

9.1.3 CRS Settings

Megjegyzés: For more information on how QGIS handles layer projection, please read the dedicated section at *Vetületek*.



9.3. ábra: CRS Settings in QGIS

CRS for projects

There is an option to automatically set new project's CRS:

- *Use CRS from first layer added*: the CRS of the project will be set to the CRS of the first layer loaded into it
- *Use a default CRS*: a preselected CRS is applied by default to any new project and is left unchanged when adding layers to the project.

The choice will be saved for use in subsequent QGIS sessions. The Coordinate Reference System of the project can still be overridden from the *Project* ► *Properties…* ► *CRS* tab.

CRS for layers

Default CRS for layers: select a default CRS to use when you create a layer

You can also define the action to take when a new layer is created, or when a layer without a CRS is loaded.

- *Leave as unknown CRS (take no action)*
- *Prompt for CRS*
- *Use project CRS*
- *Use a default CRS*

Accuracy warnings

Only show warnings for CRS inaccuracies which exceed a given distance: occurs when you are explicitly creating or modifying a dataset and select a CRS based on a datum ensemble with lower accuracy. The default is to `Always show` the warning if any inaccuracy. Requires a QGIS version using at least PROJ 8.0.

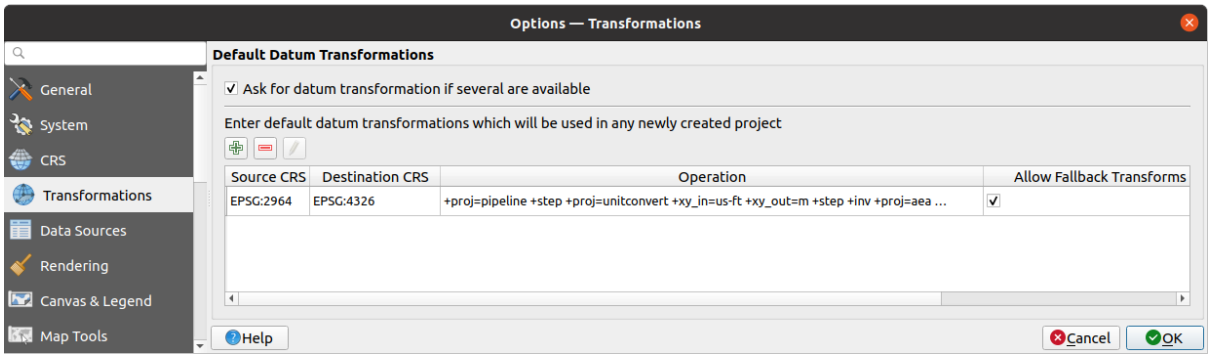
Show warning for CRS inaccuracies for layers in project legend: If checked, any layer with a CRS with accuracy issues (i.e. a dynamic crs with no coordinate epoch available, or a CRS based on a datum ensemble with inherent inaccuracy exceeding the user-set limit) will have the warning icon in the *Layers* panel reflecting that it is a low-accuracy layer.

This is designed for use in engineering, BIM, asset management, and other fields where inaccuracies of meter/submeter level are potentially very dangerous or expensive!

Planimetric measurements: sets the default for the „planimetric measurements" property for newly created projects.

9.1.4 Transformations Settings

The *Transformations* tab helps you set coordinate transformations and operations to apply when loading a layer to a project or reprojecting a layer.



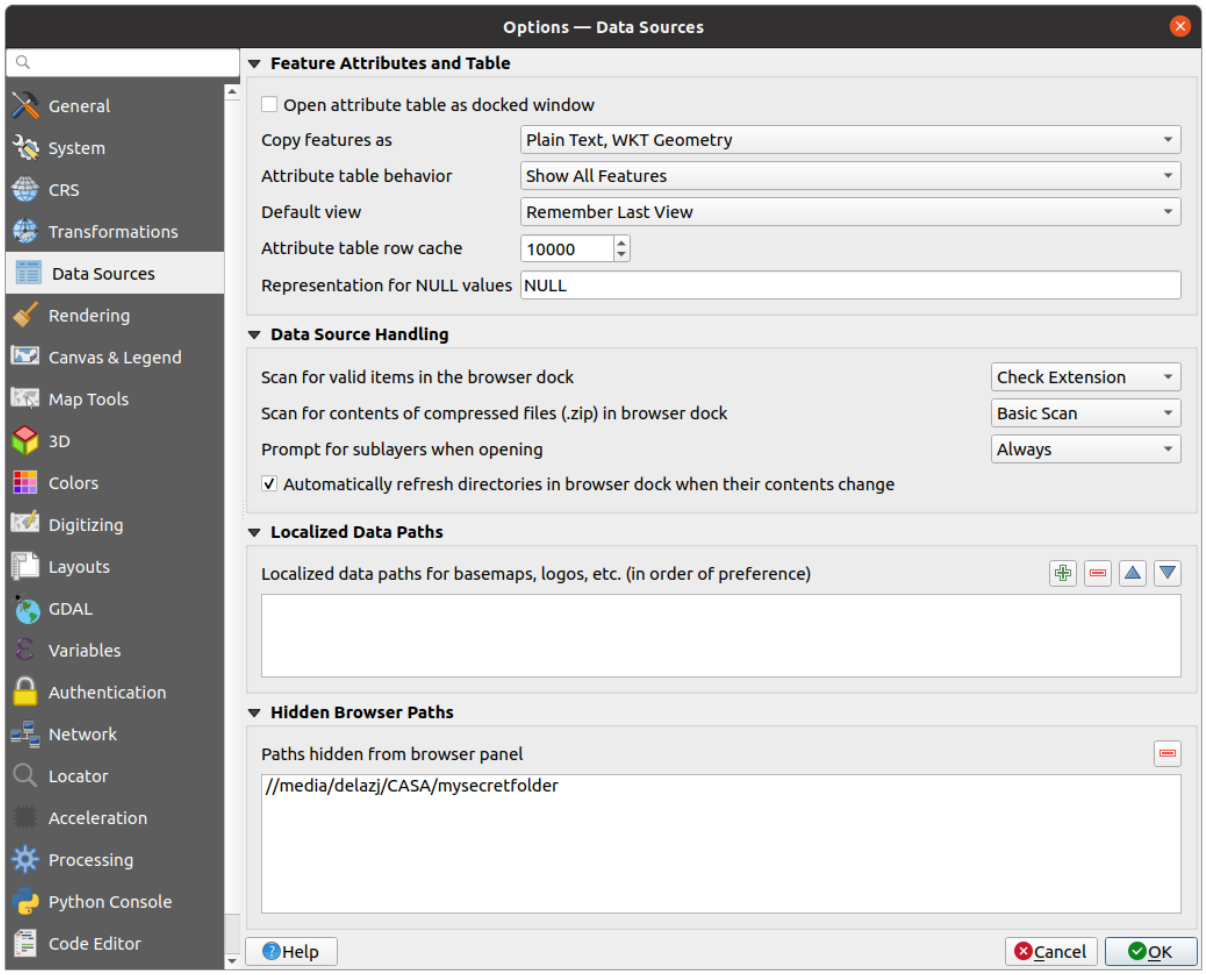
9.4. ábra: Transformations Settings

Default datum transformations

In this group, you can control whether reprojecting layers to another CRS should be:

- automatically processed using QGIS default transformations settings;
- and/or more controlled by you with custom preferences such as:
  - *Ask for datum transformation if several are available*
  - a predefined list of datum transformations to apply by default. See *Dátumtranszformációk* for more details.

9.1.5 Data Sources Settings



9.5. ábra: Data Sources Settings in QGIS

Feature attributes and table

- *Open new attribute tables as docked windows*
- *Copy features as* «Plain text, no geometry», «Plain text, WKT geometry», or «GeoJSON» when pasting features in other applications.
- *Attribute table behavior* : set filter on the attribute table at the opening. There are three possibilities: «Show all features», «Show selected features» and «Show features visible on map».
- *Default view*: define the view mode of the attribute table at every opening. It can be «Remember last view», «Table view» or «Form view».
- *Attribute table row cache* 1,00 . 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.
- *Representation for NULL values*. Here, you can define a value for data fields containing a NULL value.

Javaslat: Improve opening of big data attribute table

When working with layers with big amount of records, opening the attribute table may be slow as the dialog request all the rows in the layer. Setting the *Attribute table behavior* to **Show features visible on map** will make QGIS request only the features in the current map canvas when opening the table, allowing a quick data loading.

Note that data in this attribute table instance will be always tied to the canvas extent it was opened with, meaning that selecting **Show All Features** within such a table will not display new features. You can however update the set of displayed features by changing the canvas extent and selecting **Show Features Visible On Map** option in the attribute table.

Data source handling

- *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*  defines how detailed is the widget information at the bottom of the Browser panel when querying such files. «No», «Basic scan» and «Full scan» are possible options.
- *Prompt for raster sublayers when opening*. Some rasters support sublayers — they are called subdatasets in GDAL. An example is netCDF files — if there are many netCDF variables, GDAL sees every variable as a subdataset. The option allows you to control how to deal with sublayers when a file with sublayers is opened. You have the following choices:
  - 'Always': Always ask (if there are existing sublayers)
  - 'If needed': Ask if layer has no bands, but has sublayers
  - 'Never': Never prompt, will not load anything
  - 'Load all': Never prompt, but load all sublayers
-  *Automatically refresh directories in browser dock when their contents change*: Allows you to manually opt-out of monitoring directories in the *Browser* panel by default (eg, to avoid potential slow down due to network latency).

Localized data paths

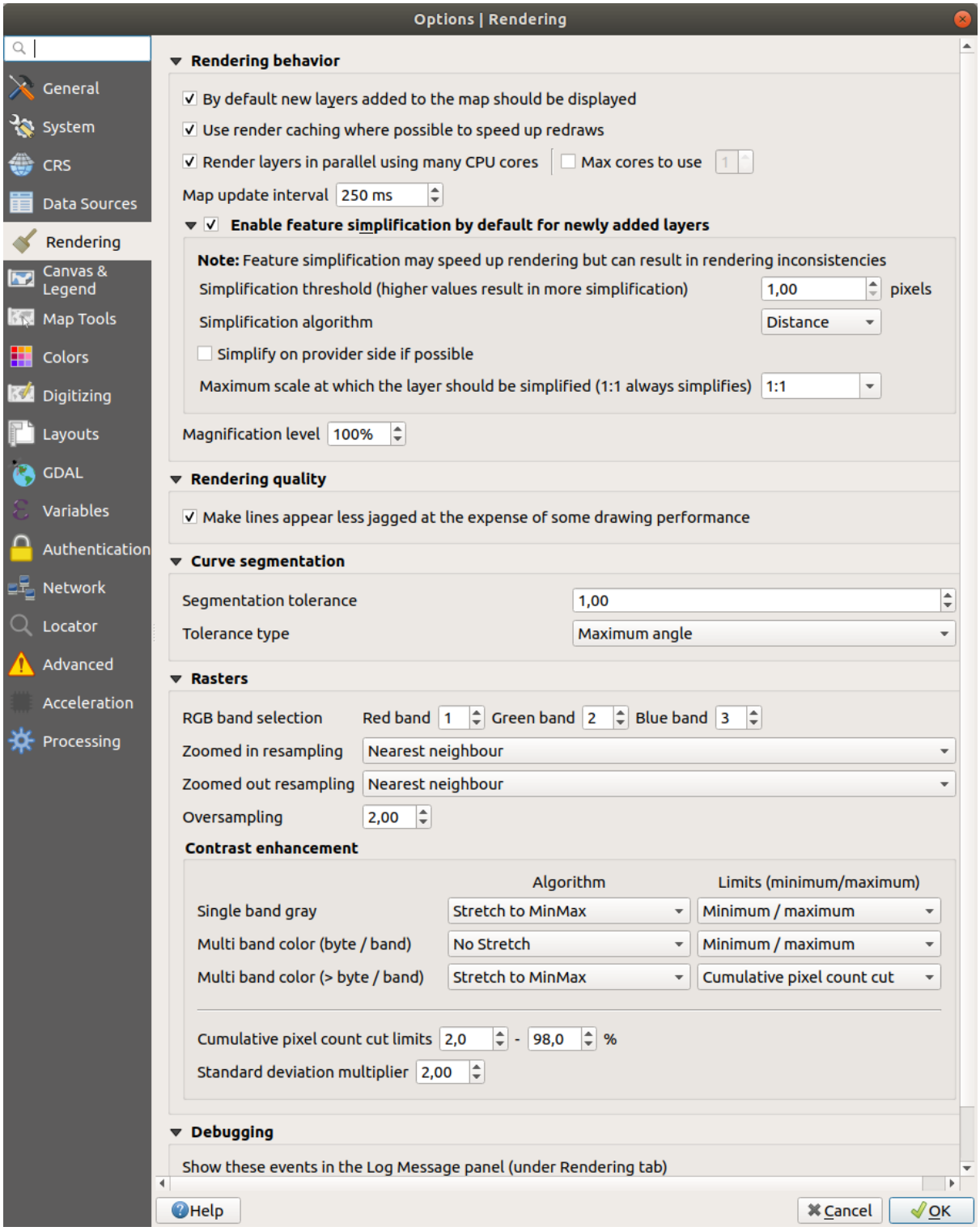
It is possible to use localized paths for any kind of file based data source. They are a list of paths which are used to abstract the data source location. For instance, if `C:\my_maps` is listed in the localized paths, a layer having `C:\my_maps\my_country\ortho.tif` as data source will be saved in the project using `localized:my_country\ortho.tif`.

The paths are listed by order of preference, in other words QGIS will first look for the file in the first path, then in the second one, etc.

Hidden browser paths

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

9.1.6 Rendering Settings



9.6. ábra: Rendering tab of Project Properties dialog

Rendering behavior

- *By default new layers added to the map should be displayed*: unchecking this option can be handy when loading multiple layers to avoid each new layer being rendered in the canvas and slow down the process

- *Use render caching where possible to speed up redraws*
- *Render layers in parallel using many CPU cores*
- *Max cores to use*
- *Map update interval (default to 250 ms)*
- *Enable feature simplification by default for newly added layers*
- *Simplification threshold*
- *Simplification algorithm*: This option performs a local „on-the-fly" simplification on feature's and speeds up geometry rendering. It doesn't change the geometry fetched from the data providers. This is important when you have expressions that use the feature geometry (e.g. calculation of area) - it ensures that these calculations are done on the original geometry, not on the simplified one. For this purpose, QGIS provides three algorithms: «Distance» (default), «SnapToGrid» and «Visvalingam».
- *Simplify on provider side if possible*: the geometries are simplified by the provider (PostGIS, Oracle…) and unlike the local-side simplification, geometry-based calculations may be affected
- *Maximum scale at which the layer should be simplified*
- *Magnification level* (see the *magnifier*)

Megjegyzés: Besides the global setting, feature simplification can be set for any specific layer from its *Layer properties* ► *Rendering* menu.

Rendering quality

- *Make lines appear less jagged at the expense of some drawing performance*

Curve segmentation

- *Segmentation tolerance*: this setting controls the way circular arcs are rendered. **The smaller** maximum angle (between the two consecutive vertices and the curve center, in degrees) or maximum difference (distance between the segment of the two vertices and the curve line, in map units), the **more straight line** segments will be used during rendering.
- *Tolerance type*: it can be *Maximum angle* or *Maximum difference* between approximation and curve.

Rasters

- With *RGB band selection*, you can define the number for the Red, Green and Blue band.
- The *Zoomed in resampling* and the *Zoomed out resampling* methods can be defined. For *Zoomed in resampling* you can choose between three resampling methods: «Nearest Neighbour», «Bilinear» and «Cubic». For *Zoomed out resampling* you can choose between «Nearest Neighbour» and «Average». You can also set the *Oversampling* value (between 0.0 and 99.99 - a large value means more work for QGIS - the default value is 2.0).

Contrast enhancement

Contrast enhancement options can be applied to *Single band gray*, *Multi band color (byte/band)* or *Multi band color (>byte/band)*. For each, you can set:

- the *Algorithm* to use, whose values can be «No stretch», «Stretch to MinMax», «Stretch and Clip to MinMax» or «Clip to MinMax»
- the *Limits (minimum/maximum)* to apply, with values such as «Cumulative pixel count cut», «Minimum/Maximum», «Mean +/- standard deviation».

For rasters rendering, you can also define the following options:

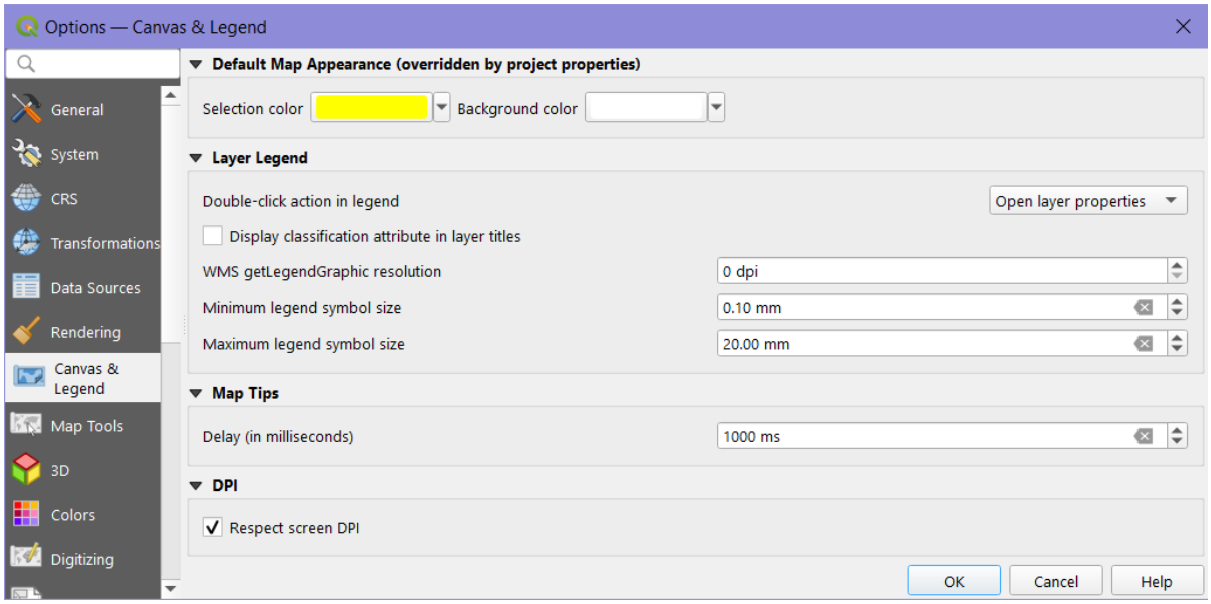
- *Cumulative pixel count cut limits*

- *Standard deviation multiplier*

Debugging

- *Map canvas refresh* to debug rendering duration in the *Log Messages* panel.

9.1.7 Canvas and Legend Settings



9.7. ábra: Canvas and Legend Settings

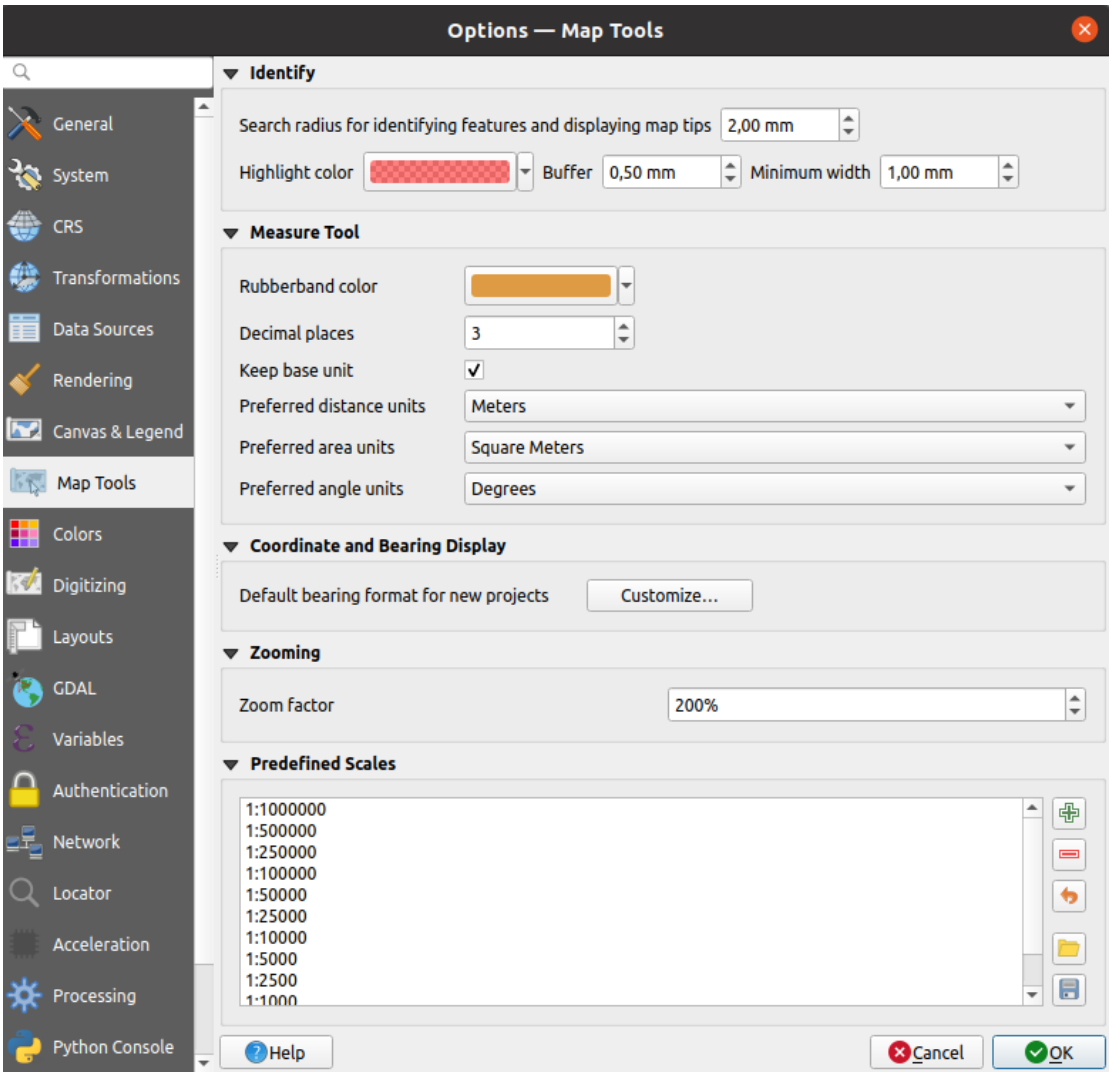
These properties let you set:

- the **Default map appearance (overridden by project properties)**: the *Selection color* and *Background color*.
- **Layer legend** interaction:
  - *Double click action in legend* . You can either «Open layer properties», «Open attribute table» or «Open layer styling dock» with the double click.
  - *Display classification attribute names* in the Layers panel, e.g. when applying a categorized or rule-based renderer (see *Symbology Properties* for more information).
  - the *WMS getLegendGraphic Resolution*
  - *Minimum* and *Maximum legend symbol size* to control symbol size display in the *Layers* panel
- the *Delay* in milliseconds of layers *map tips* display
- Whether QGIS should *Respect screen DPI*: If enabled, QGIS will attempt to display the canvas with physically accurate scale on screen, depending on the monitor's physical DPI. Symbology with specified display size will also be rendered accurately, e.g. a 10mm symbol will show as 10mm on screen. However, label font sizes on canvas may differ from those in QGIS» UI or other applications. If this setting is turned off, QGIS will use the operating system's logical DPI, which will be consistent with other applications on the system. However, canvas scale and symbology size may be physically inaccurate on screen. In particular, on high-dpi screens, symbology is likely to appear too small.

  For best experience, it is recommended to enable *Respect screen DPI*, especially when using multiple or different monitors and preparing visually high-quality maps. Disabling *Respect screen DPI* will generate output that may be more suitable for mapping intended for on-screen use only, especially where font sizes should match other applications.

Megjegyzés: Rendering in layouts is not affected by the *Respect screen DPI* setting; it always respects the specified DPI for the target output device. Also note that this setting uses the physical screen DPI as reported by the operating system, which may not be accurate for all displays.

9.1.8 Map tools Settings



9.8. ábra: Map tools Settings in QGIS

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

- *Search radius for identifying features and displaying map tips* is a tolerance distance within which the identify tool will depict results as long as you click within this tolerance.
- *Highlight color* allows you to choose with which color features being identified should be highlighted.
- *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.

Measure tool

- Define *Rubberband color* for measure tools

- Define *Decimal places*
- *Keep base unit* to not automatically convert large numbers (e.g., meters to kilometers)
- *Preferred distance units*: options are «Meters», «Kilometers», «Feet», «Yards», «Miles», «Nautical Miles», «Centimeters», «Millimeters», «Degrees» or «Map Units»
- *Preferred area units*: options are «Square meters», «Square kilometers», «Square feet», «Square yards», «Square miles», «Hectares», «Acres», «Square nautical miles», «Square centimeters», «Square millimeters», «Square degrees» or «Map Units»
- *Preferred angle units*: options are «Degrees», «Radians», «Gon/gradians», «Minutes of arc», «Seconds of arc», «Turns/revolutions», milliradians (SI definition) or mil (NATO/military definition)

Coordinate and Bearing Display

- Define *Default bearing format for new projects*: used to display the mouse coordinate in the status bar when panning the map canvas. It can be overridden in the project properties dialog.

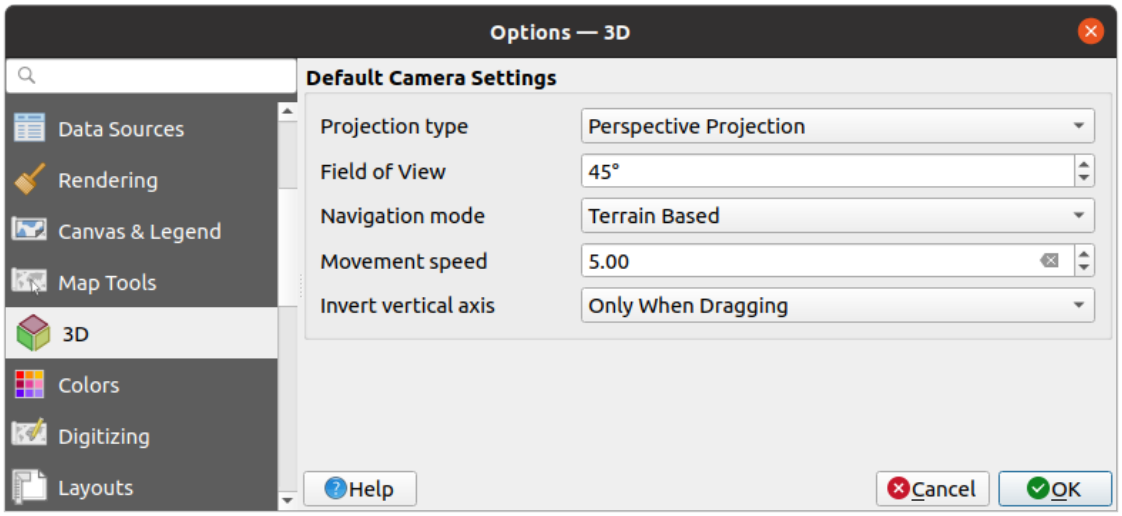
Panning and zooming

- Define a *Zoom factor* for zoom tools or wheel mouse

Predefined scales

Here, you find a list of predefined scales to display in the status bar *Scale* drop-down widget, for quick zoom. 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.

9.1.9 3D Settings



9.9. ábra: 3D Settings

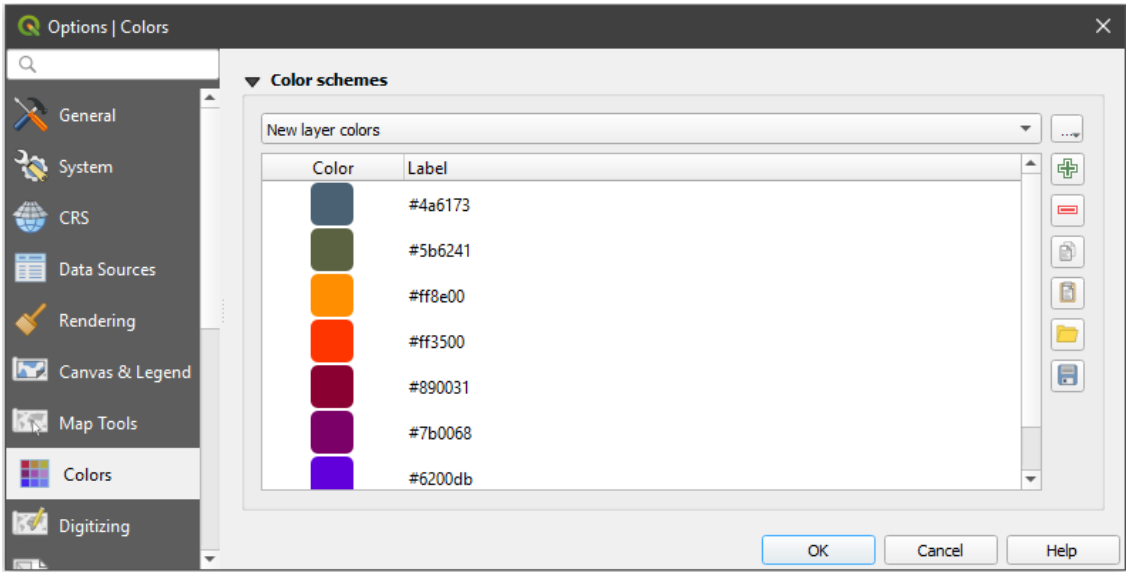
The *3D* menu helps you configure some default settings to use for any *3D Map view*. These can refer to *Default Camera Settings*:

- *Projection type*: allowing to view the 3D scene in a:
  - *Perspective projection* (default): Parallel lines appear to meet in the distance. Objects appear to shrink the farther they are from the camera.
  - or an *Orthogonal projection*: Parallel lines appear parallel. Objects appear the same size regardless of distance.

- Camera's *Field of view*: only relevant in perspective projection, specifies the current vertical field of view in degrees and determines how much of the scene is visible to the camera. Default value is 45°.
- *Navigation mode*: provides different means to interact with the 3D scene. Available modes are:
  - *Terrain based*: the camera follows around a fixed position on the surface of the terrain as the scene is navigated.
  - *Walk mode (first person)*

  Depending on the selected mode, *navigation commands* differ.
- *Movement speed*
- *Invert vertical axis*: Controls whether vertical axis movements should be inverted from their normal behaviour. Only affects movement in the *Walk mode*. It can be set to:
  - *Never*
  - *Only when dragging*: causes the vertical motion to inverted only when performing a click-and-drag camera rotation
  - and *Always*: causes the motions to be inverted when both click-and-dragging and when the camera movement is locked to the cursor (via a ~ key press)

9.1.10 Colors Settings



9.10. ábra: Colors Settings

This menu allows you to create or update palettes of colors used throughout the application in the *color selector widget*. You can choose from:

- *Recent colors* showing recently used colors
- *Standard colors*, the default palette of colors
- *Project colors*, a set of colors specific to the current project (see *Default Styles Properties* for more details)
- *New layer colors*, a set of colors to use by default when new layers are added to QGIS
- or custom palette(s) you can create or import using the … button next to the palette combobox.

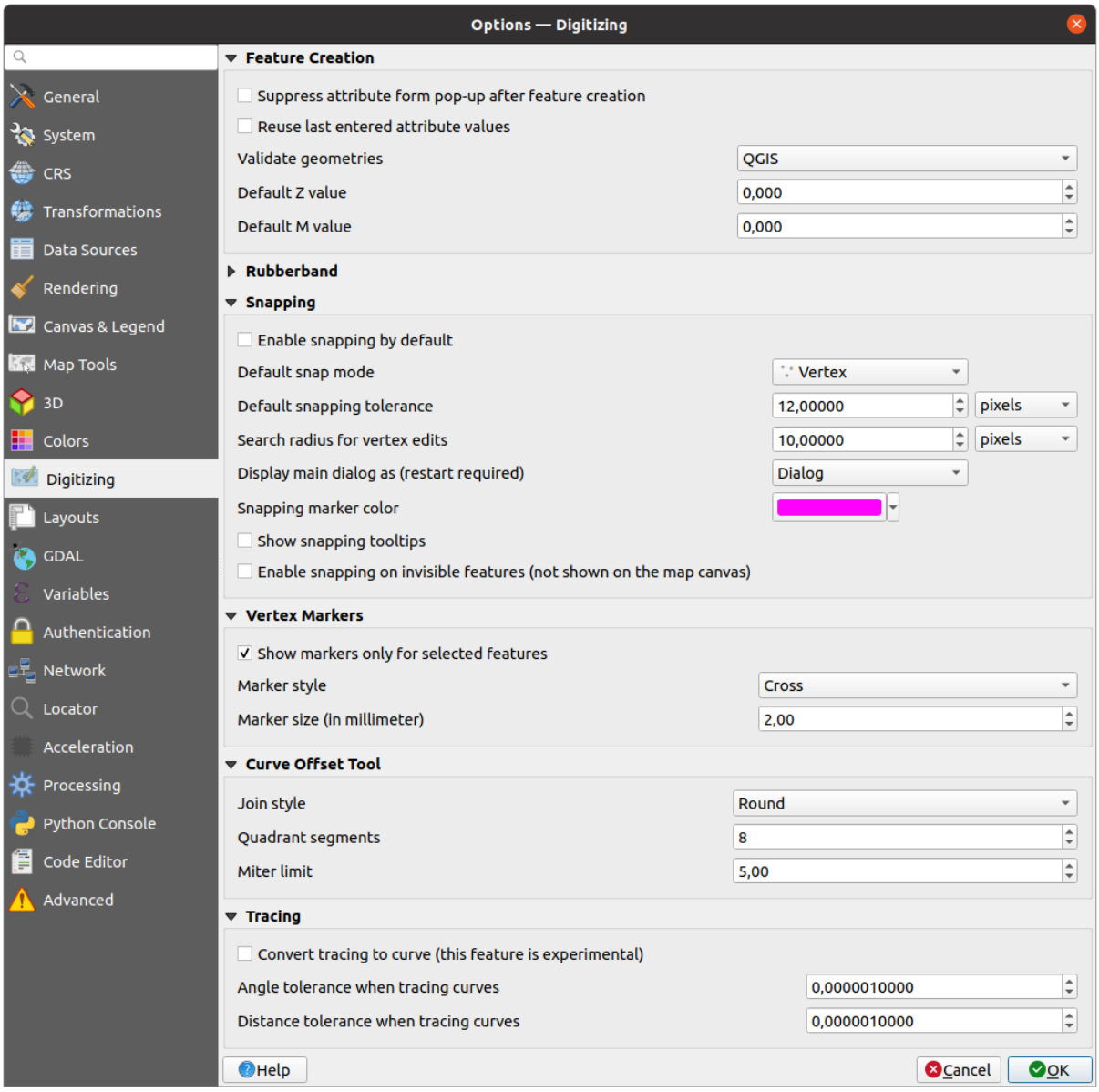
By default, *Recent colors*, *Standard colors* and *Project colors* palettes can not be removed and are set to appear in the color button drop-down. Custom palettes can also be added to this widget thanks to the *Show in Color Buttons* option.

For any of the palettes, you can manage the list of colors using the set of tools next to the frame, ie:

- *Add* or *Remove* color
- *Copy* or *Paste* color
- *Import* or *Export* the set of colors from/to `.gpl` file.

Double-click a color in the list to tweak or replace it in the *Color Selector* dialog. You can also rename it by double-clicking in the *Label* column.

9.1.11 Digitizing Settings



9.11. ábra: Digitizing Settings in QGIS

This tab helps you configure general settings when *editing vector layer* (attributes and geometry).

Feature creation

- *Suppress attribute form pop-up after feature creation*: this choice can be overridden in each layer properties dialog.
- *Reuse last entered attribute values*: remember the last used value of every attribute and use it as default for the next feature being digitized. Works per layer. This behavior can also be controled on a per-field basis (see *Configure the field behavior*).
- *Validate geometries*. Editing complex lines and polygons with many nodes can result in very slow rendering. This is because the default validation procedures in QGIS can take a lot of time. To speed up rendering, it is possible to select GEOS geometry validation (starting from GEOS 3.3) or to switch it off. GEOS geometry validation is much faster, but the disadvantage is that only the first geometry problem will be reported.

  Note that depending on the selection, reports of geometry errors may differ (see *Types of error messages and their meanings*)
- *Default Z value* to use when creating new 3D features.

Rubberband

- Define Rubberband *Line width*, *Line color* and *Fill color*.
- *Don't update rubberband during vertex editing*.

Snapping

- *Enable snapping by default* activates snapping when a project is opened
- Define *Default snap mode* («Vertex», «Segment», «Centroid», «Middle of segments», Line endpoints», «Area»)
- Define *Default snapping tolerance* in map units or pixels
- Define the *Search radius for vertex edits* in map units or pixels
- *Display main dialog as (restart required)*: set whether the Advanced Snapping dialog should be shown as «Dialog» or «Dock».
- *Snapping marker color*
- *Show snapping tooltips* such as name of the layer whose feature you are about to snap. Helpful when multiple features overlap.
- *Enable snapping on invisible features (not shown on the map canvas)*

Vertex markers

- *Show markers only for selected features*
- Define vertex *Marker style* («Cross» (default), «Semi transparent circle» or «None»)
- Define vertex *Marker size (in millimeter)*

Curve offset tool

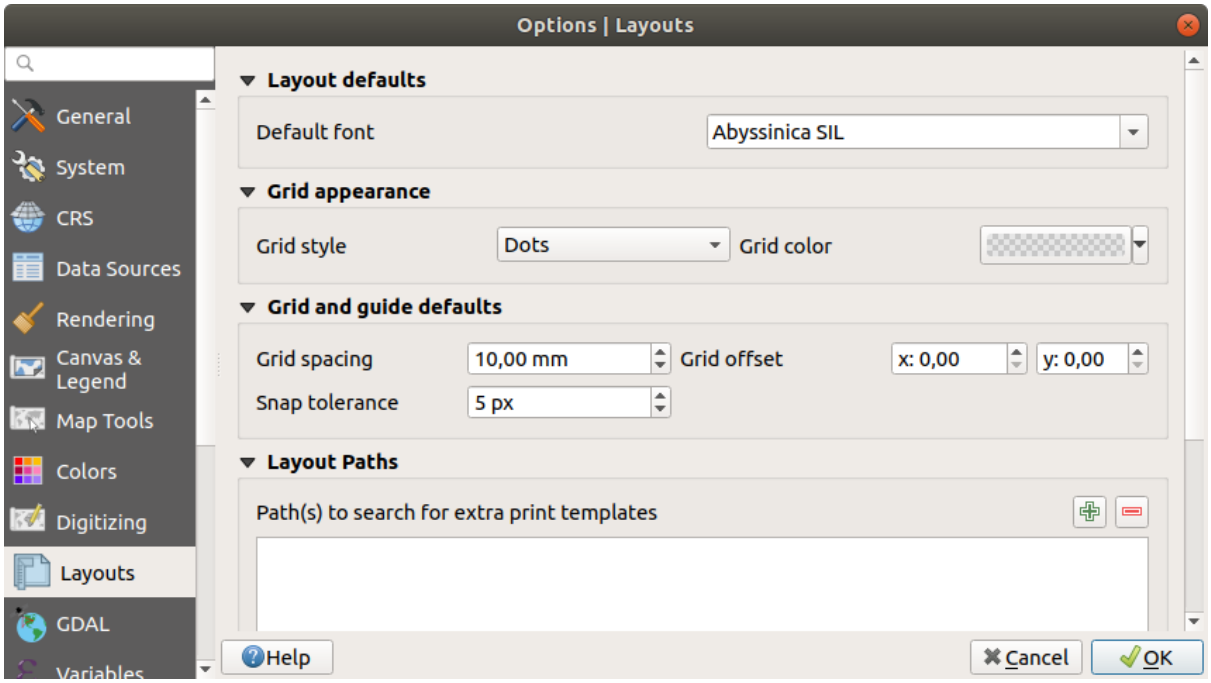
The next 3 options refer to the Offset Curve tool in *Advanced digitizing*. Through the various settings, it is possible to influence the shape of the line offset. These options are possible starting from GEOS 3.3.

- *Join style*: «Round», «Mitre» or «Bevel»
- *Quadrant segments*
- *Miter limit*

Tracing

By activating the *Convert tracing to curve* you can create curve segments while digitizing. Keep in mind that your data provider must support this feature.

9.1.12 Layouts Settings



9.12. ábra: Layouts Settings in QGIS

Composition defaults

You can define the *Default font* used within the *print layout*.

Grid appearance

- Define the *Grid style* () («Solid», «Dots», «Crosses»)
- Define the *Grid color*

Grid and guide defaults

- Define the *Grid spacing* ()
- Define the *Grid offset* () for X and Y
- Define the *Snap tolerance* ()

Layout Paths

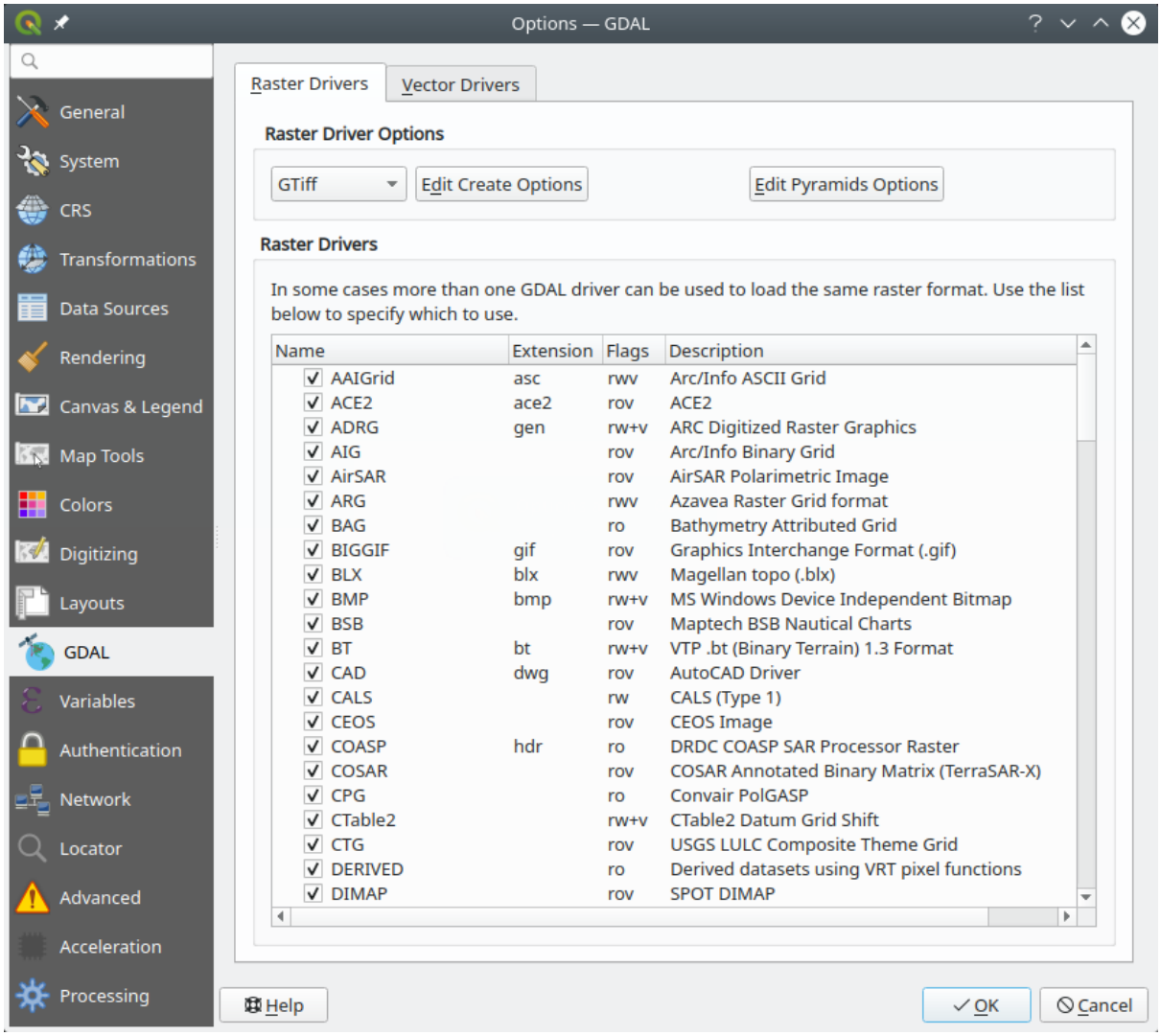
- Define *Path(s) to search for extra print templates*: a list of folders with custom layout templates to use while creating new one.

9.1.13 GDAL Settings

GDAL is a data exchange library for geospatial data that supports a large number of vector and raster formats. It provides drivers to read and (often) write data in these formats. The *GDAL* tab exposes the drivers for raster and vector formats with their capabilities.

GDAL raster and vector drivers

The *Raster Drivers* and *Vector Drivers* tabs allow you to define which GDAL driver is enabled to read and/or write files, as in some cases more than one GDAL driver is available.



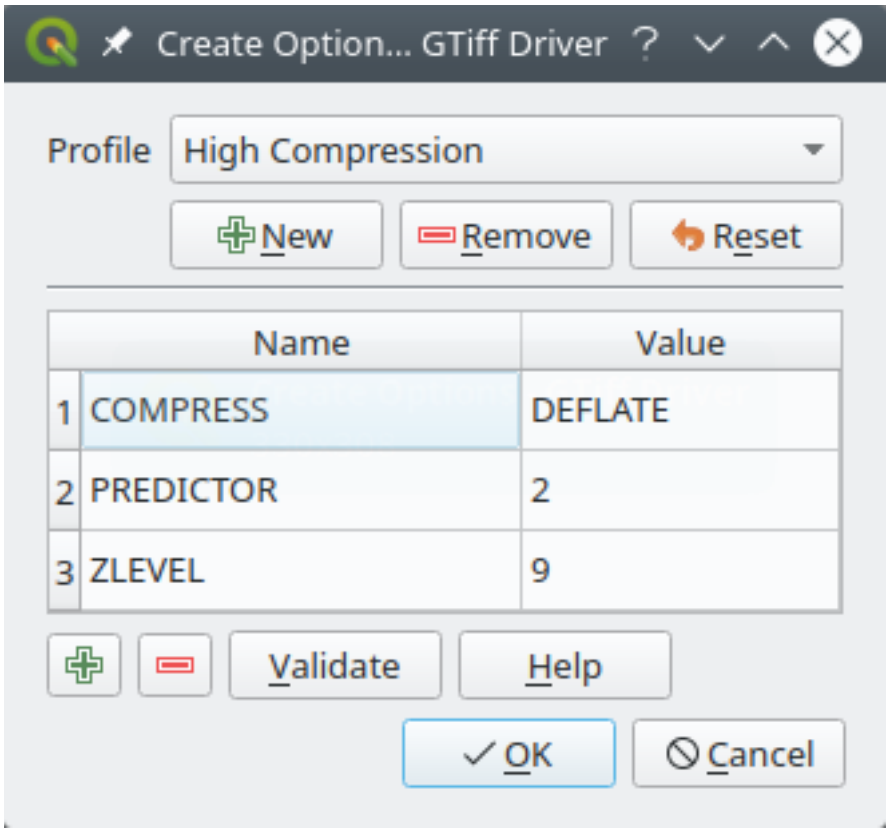
9.13. ábra: GDAL Settings in QGIS - Raster drivers

Javaslat: Double-click a raster driver that allows read and write access (`rw+ (v)`) opens the *Edit Create options* dialog for customization.

Raster driver options

This frame provides ways to customize the behavior of raster drivers that support read and write access:

- *Edit create options*: allows you to edit or add different profiles of file transformation, i.e. a set of predefined combinations of parameters (type and level of compression, blocks size, overview, colorimetry, alpha…) to use when outputting raster files. The parameters depend on the driver.



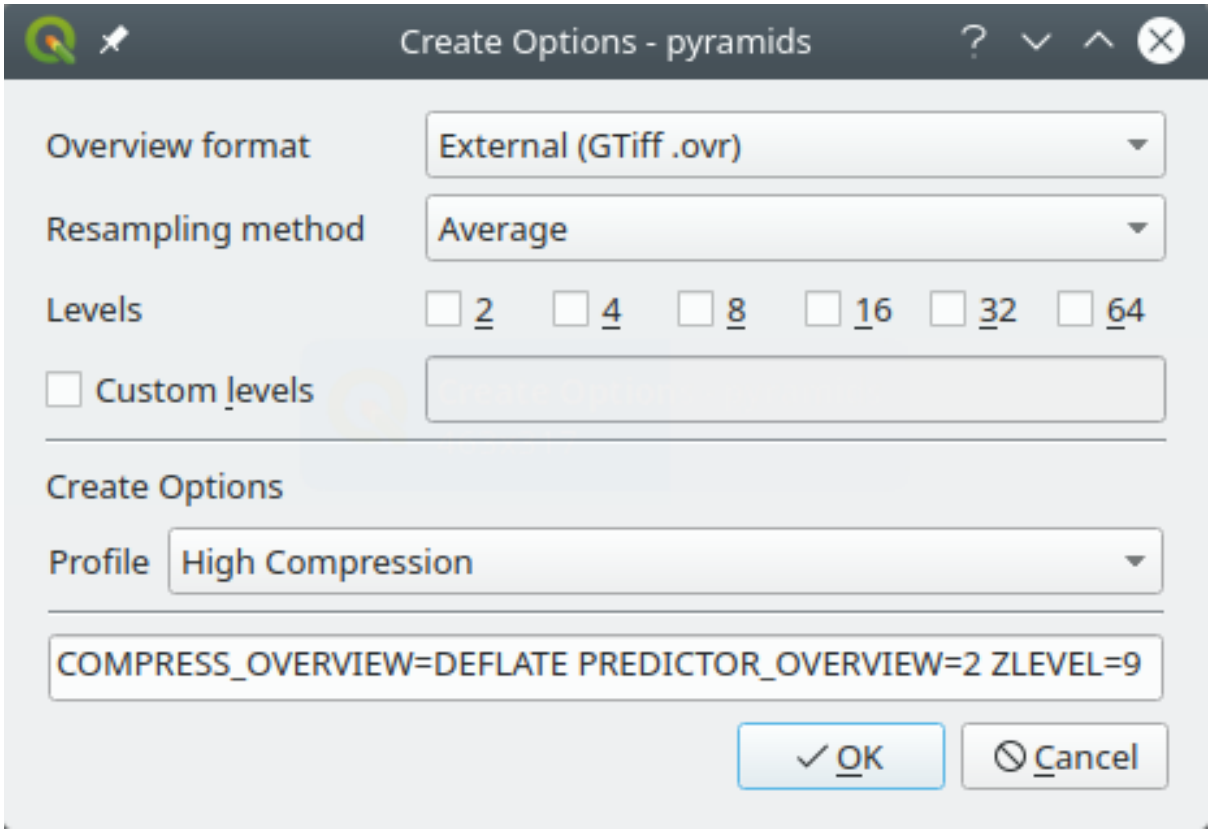
9.14. ábra: Sample of create options profile (for GeoTiff)

The upper part of the dialog lists the current profile(s) and allows you to add new ones or remove any of them. You can also reset the profile to its default parameters if you have changed them. Some drivers (eg, GeoTiff) have some sample of profiles you can work with.

At the bottom of the dialog:

  - The button lets you add rows to fill with the parameter name and value
  - The button deletes the selected parameter
  - Click the *Validate* button to check that the creation options entered for the given format are valid
  - Use the *Help* button to find the parameters to use, or refer to the GDAL raster drivers documentation.

- *Edit Pyramids Options*



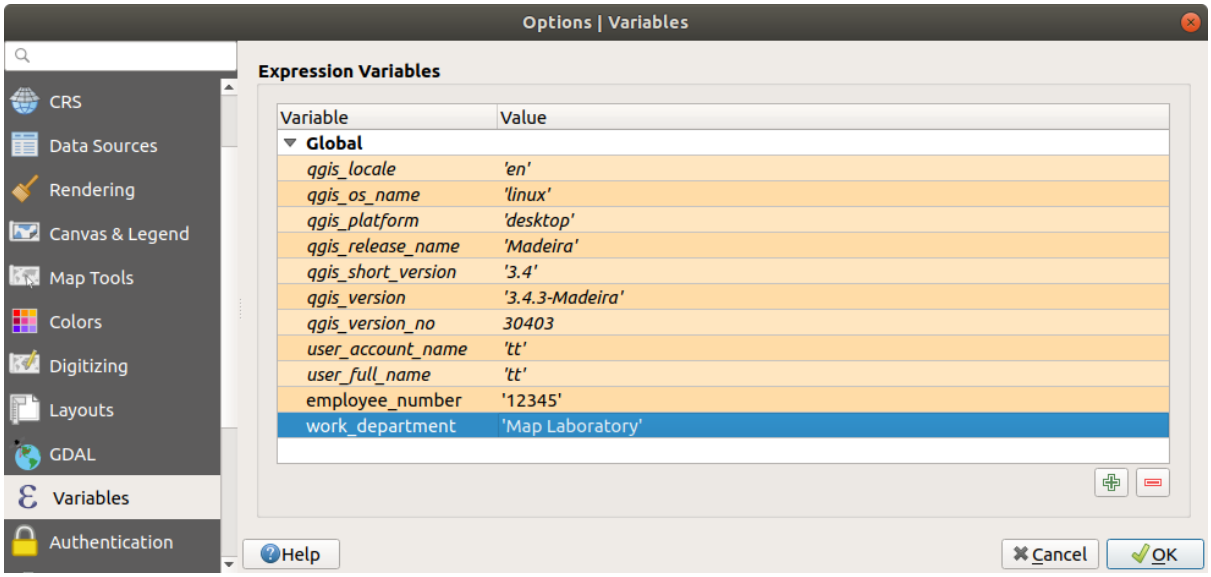
9.15. ábra: Sample of Pyramids profile

9.1.14 Variables Settings

The *Variables* tab lists all the variables available at the global-level.

It also allows the user to manage global-level variables. Click the button to add a new custom global-level variable. Likewise, select a custom global-level variable from the list and click the button to remove it.

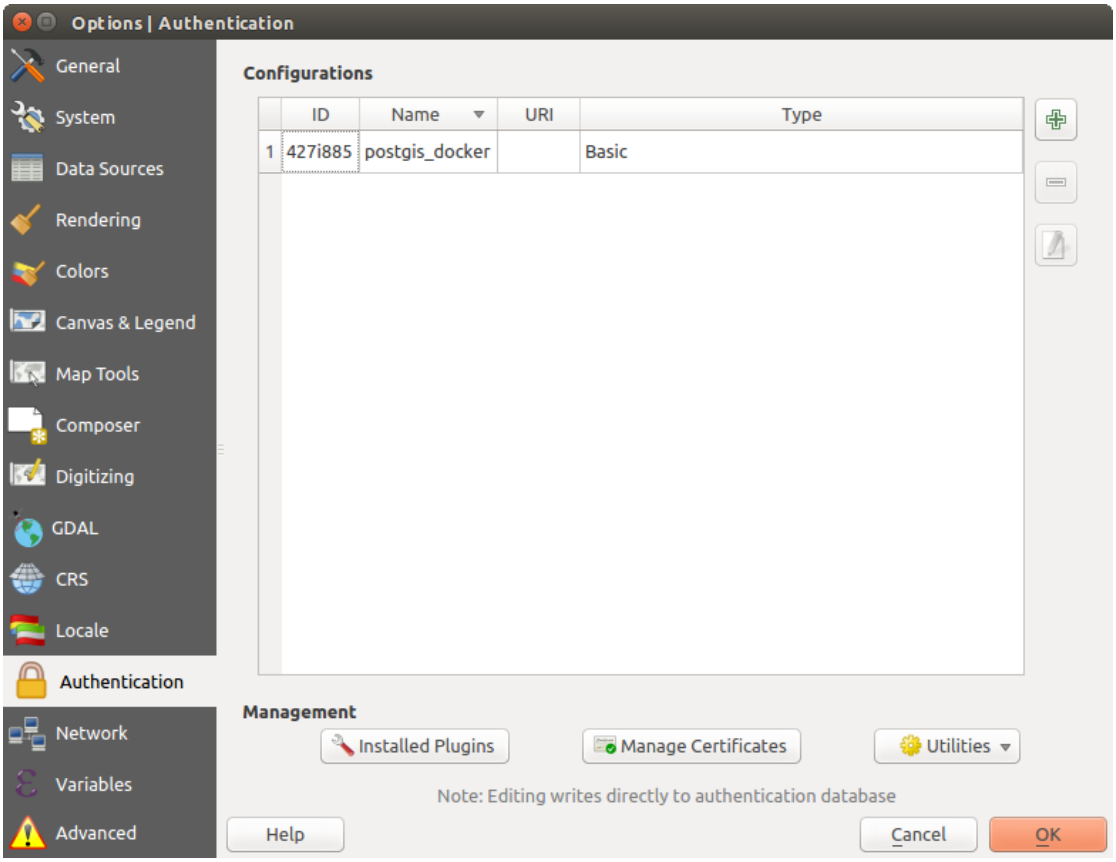
More information about variables in the *Értékek tárolása változókban* section.



9.16. ábra: Variables Settings in QGIS

9.1.15 Authentication Settings

In the *Authentication* tab you can set authentication configurations and manage PKI certificates. See *Hitelesítési rendszer* for more details.

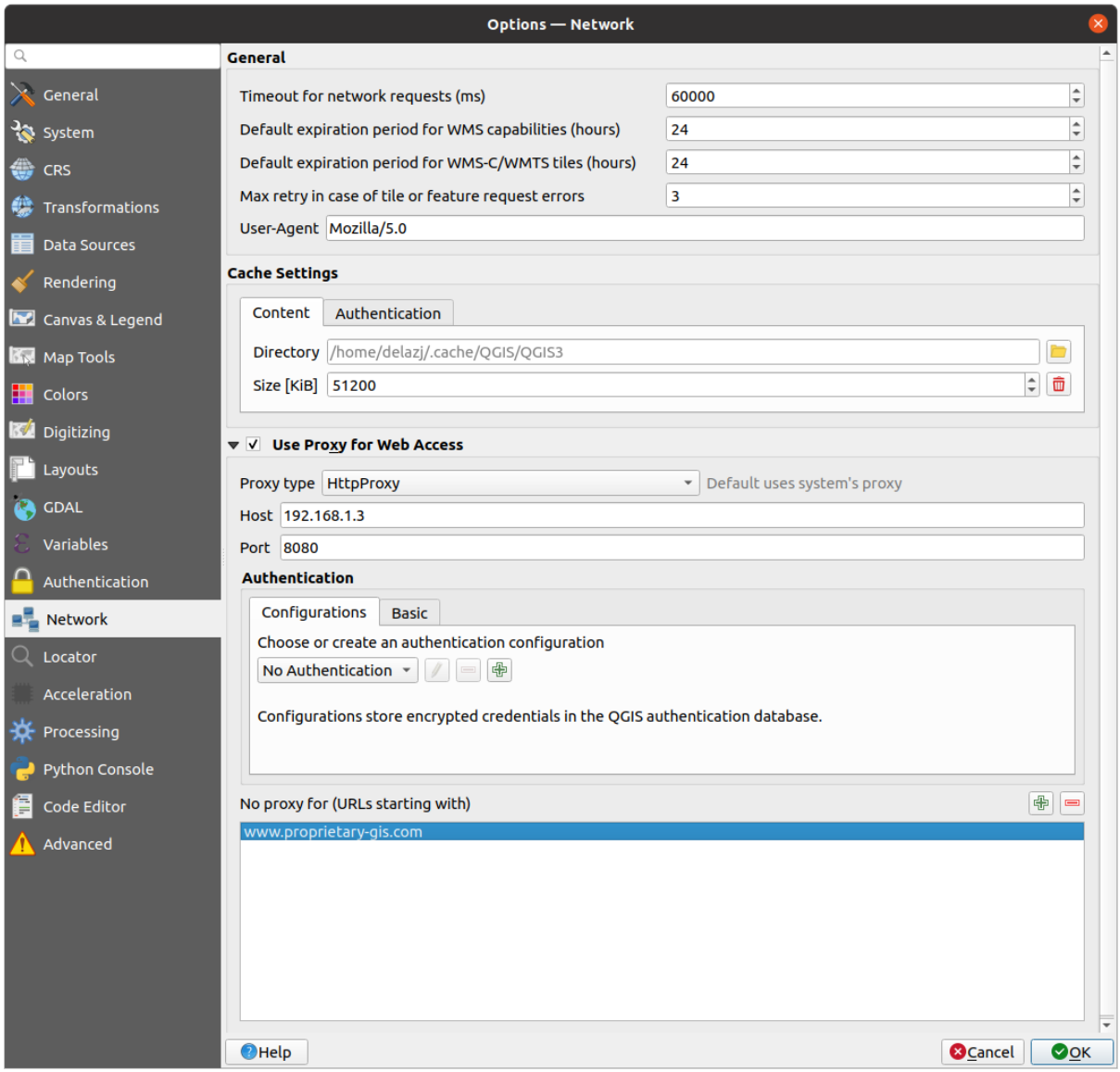


9.17. ábra: Authentication Settings in QGIS

9.1.16 Network Settings

General

- Define *Timeout for network requests (ms)* - default is 60000
- Define *Default expiration period for WMS Capabilities (hours)* - default is 24
- Define *Default expiration period for WMS-C/WMTS tiles (hours)* - default is 24
- Define *Max retry in case of tile or feature request errors*
- Define *User-Agent*



9.18. ábra: Proxy-settings in QGIS

Cache settings

Defines the *Directory* and a *Size* for the cache. Also offers tools to *automatically clear the connection authentication cache on SSL errors (recommended)*.

Proxy for web access

- *Use proxy for web access*

- Set the *Proxy type*  according to your needs and define «Host» and «Port». Available proxy types are:
  - *Default Proxy*: Proxy is determined based on system's proxy
  - *Socks5Proxy*: Generic proxy for any kind of connection. Supports TCP, UDP, binding to a port (incoming connections) and authentication.
  - *HttpProxy*: Implemented using the „CONNECT" command, supports only outgoing TCP connections; supports authentication.
  - *HttpCachingProxy*: Implemented using normal HTTP commands, it is useful only in the context of HTTP requests.
  - *FtpCachingProxy*: Implemented using an FTP proxy, it is useful only in the context of FTP requests.

Credentials of proxy are set using the *authentication widget*.

Excluding some URLs can be added to the text box below the proxy settings (see 9.18.ábra). No proxy will be used if the target url starts with one of the string listed in this text box.

If you need more detailed information about the different proxy settings, please refer to the manual of the underlying QT library documentation at https://doc.qt.io/archives/qt-5.9/qnetworkproxy.html#ProxyType-enum

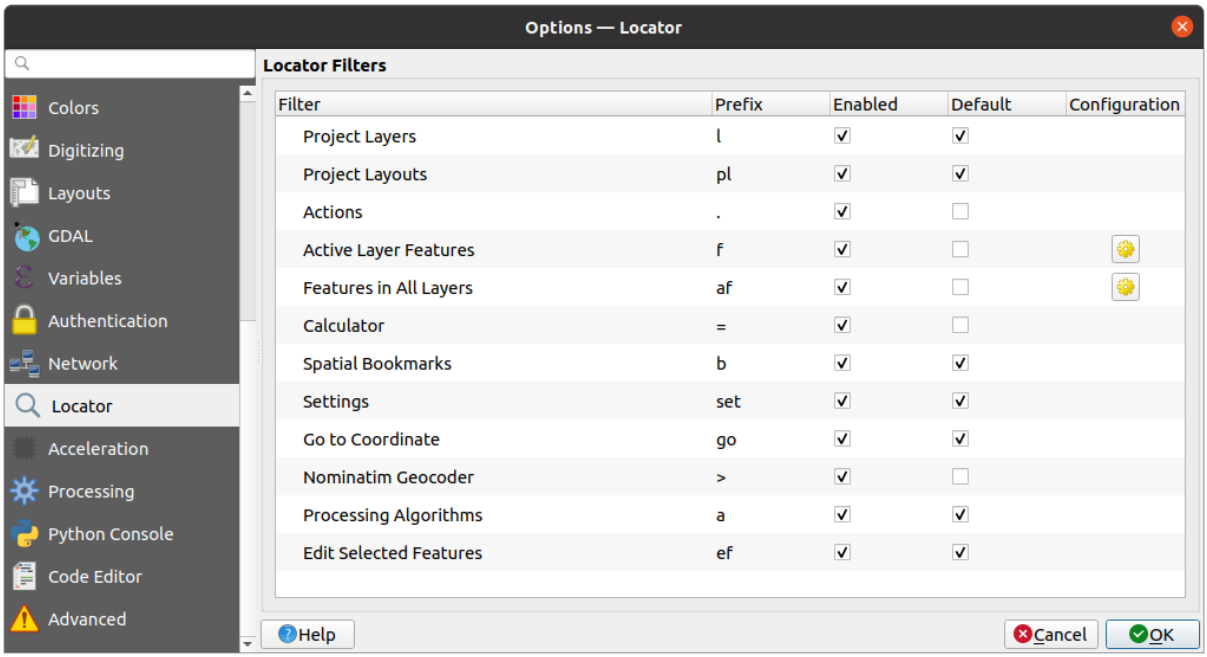
---

Javaslat: Using Proxies

Using proxies can sometimes be tricky. It is useful to proceed by «trial and error» with the above proxy types, to check if they succeed in your case.

9.1.17 Locator Settings

The *Locator* tab lets you configure the *Locator bar*, a quick search widget available on the status bar to help you perform searches in the application. It provides some default filters (with prefix) to use:



9.19. ábra: Locator Settings in QGIS

- Project layers (`l`): finds and selects a layer in the *Layers* panel.
- Project layouts (`pl`): finds and opens a print layout.

- Actions (`.`): finds and executes a QGIS action; actions can be any tool or menu in QGIS, opening a panel…
- Active layer features (`f`): searches for matching attributes in any field from the current active layer and zooms to the selected feature. Press  to configure the maximum number of results.
- Features in all layers (`af`): searches for matching attributes in the *display name* of each *searchable layers* and zooms to the selected feature. Press  to configure the maximum number of results and the maximum number of results per layer.
- Calculator (=): allows evaluation of any QGIS expression and, if valid, gives an option to copy the result to the clipboard.
- Spatial bookmarks (`b`): finds and zooms to the bookmark extent.
- Settings (`set`): browses and opens project and application-wide properties dialogs.
- Go to coordinate (`go`): pans the map canvas to a location defined by a comma or space separated pair of x and y coordinates or a formatted URL (e.g., OpenStreetMap, Leaflet, OpenLayer, Google Maps, …). The coordinate is expected in WGS 84 (`epsg:4326`) and/or map canvas CRS.
- Nominatim geocoder (>): geocodes using the Nominatim geocoding service of the OpenStreetMap Foundation.
- Processing algorithms (`a`): searches and opens a Processing algorithm dialog.
- Edit selected features (`ef`): gives quick access and runs a compatible *modify-in-place* Processing algorithm on the active layer.

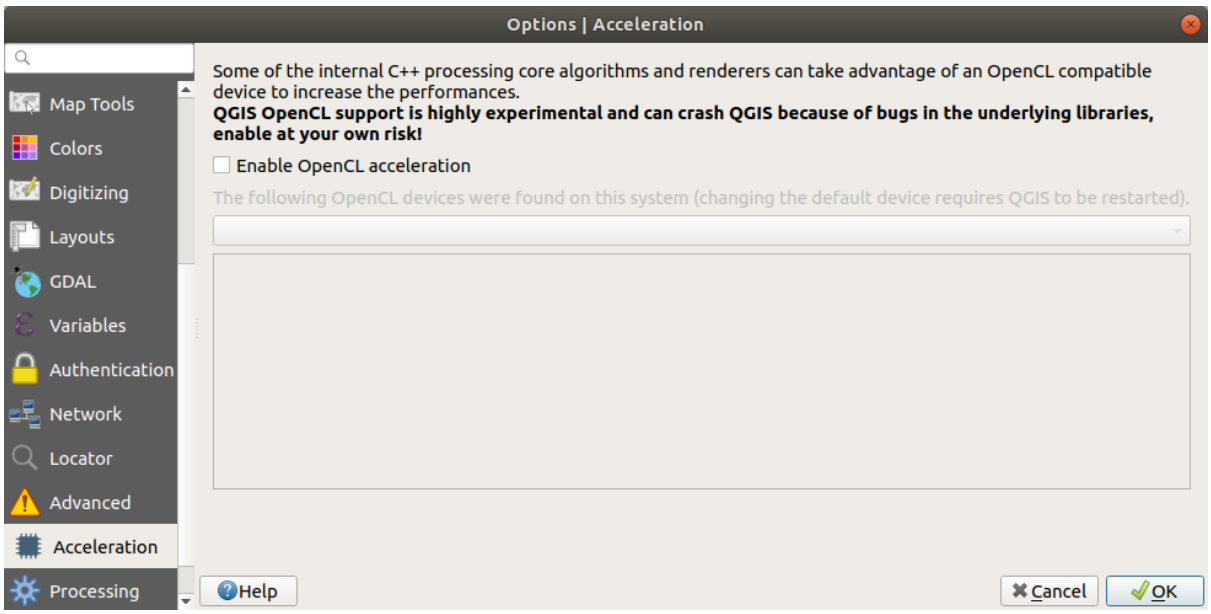
In the dialog, you can:

- customize the filter *Prefix*, i.e. the keyword to use to trigger the filter
- set whether the filter is *Enabled*: the filter can be used in the searches and a shortcut is available in the locator bar menu
- set whether the filter is *Default*: a search not using a filter returns results from only the default filters categories.
- Some filters provide a way to configure the number of results in a search.

The set of default locator filters can be extended by plugins, eg for OSM nominatim searches, direct database searching, layer catalog searches, …

9.1.18 Acceleration Settings

OpenCL acceleration settings.

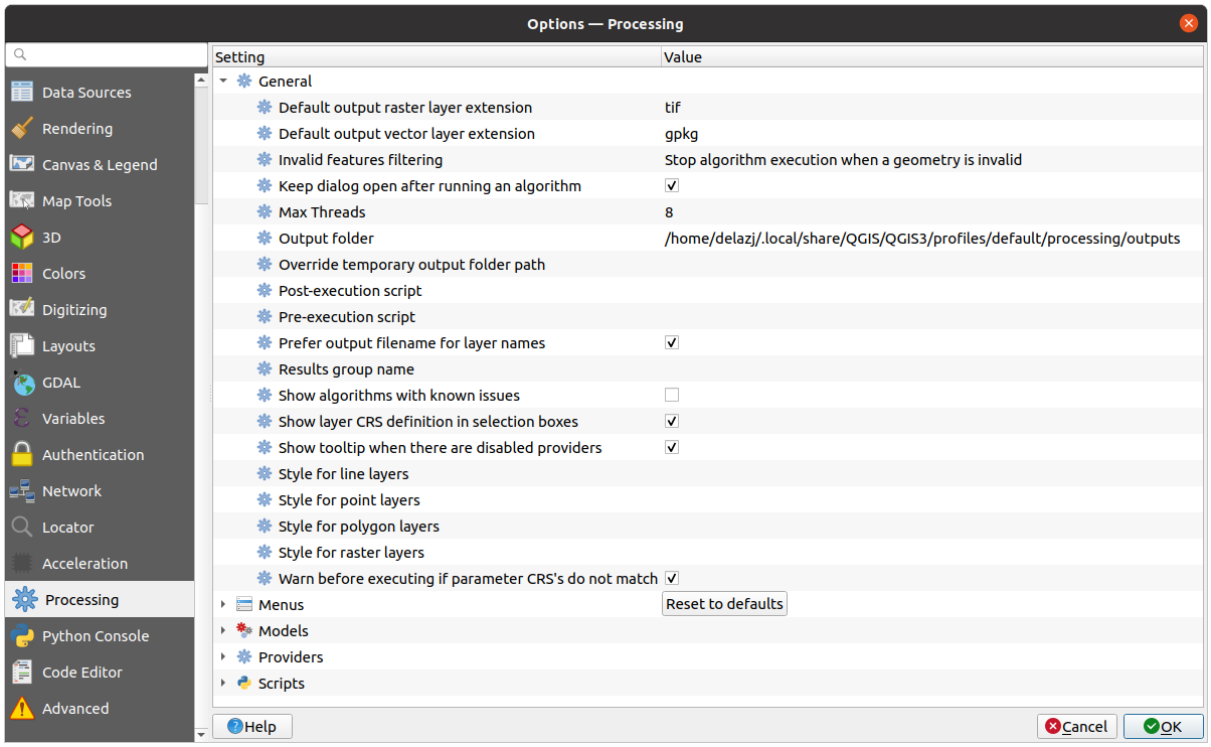


9.20. ábra: Acceleration tab

Depending on your hardware and software, you may have to install additional libraries to enable OpenCL acceleration.

9.1.19 Processing Settings

The *Processing* tab provides you with general settings of tools and data providers that are used in the QGIS Processing framework. More information at *QGIS feldolgozási keretrendszer*.

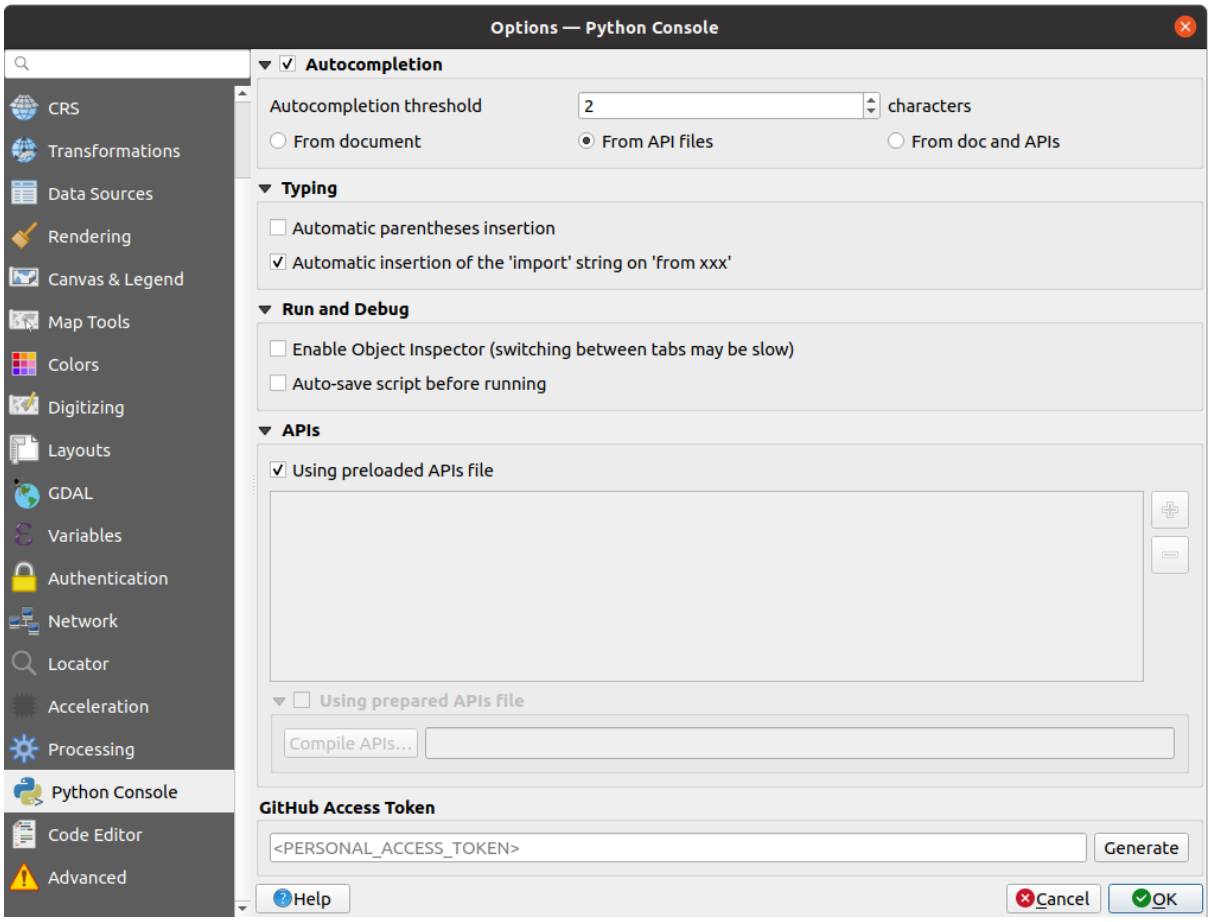


9.21. ábra: Processing Settings tab in QGIS

9.1.20 Python Console Settings

The *Python Console* settings help you manage and control the behavior of the Python editors (*interactive console*, *code editor*, *project macros*, *custom expressions*, …). It can also be accessed using the Options… button from:

- the *Python console* toolbar
- the contextual menu of the *Python console* widget
- and the contextual menu of the code editor.



9.22. ábra: Python Console Settings tab

You can specify:

- *Autocompletion*: Enables code completion. You can get autocompletion from the current document, the installed API files or both.
  - *Autocompletion threshold*: Sets the threshold for displaying the autocompletion list (in characters)
- under *Typing*
  - *Automatic parentheses insertion*: Enables autoclosing for parentheses
  - *Automatic insertion of the «import» string on «from xxx»*: Enables insertion of «import» when specifying imports
- under *Run and Debug*
  - *Enable Object Inspector (switching between tabs may be slow)*: Enable the object inspector.
  - *Auto-save script before running*: Saves the script automatically when executed. This action will store a temporary file (in the temporary system directory) that will be deleted automatically after running.

For *APIs* you can specify:

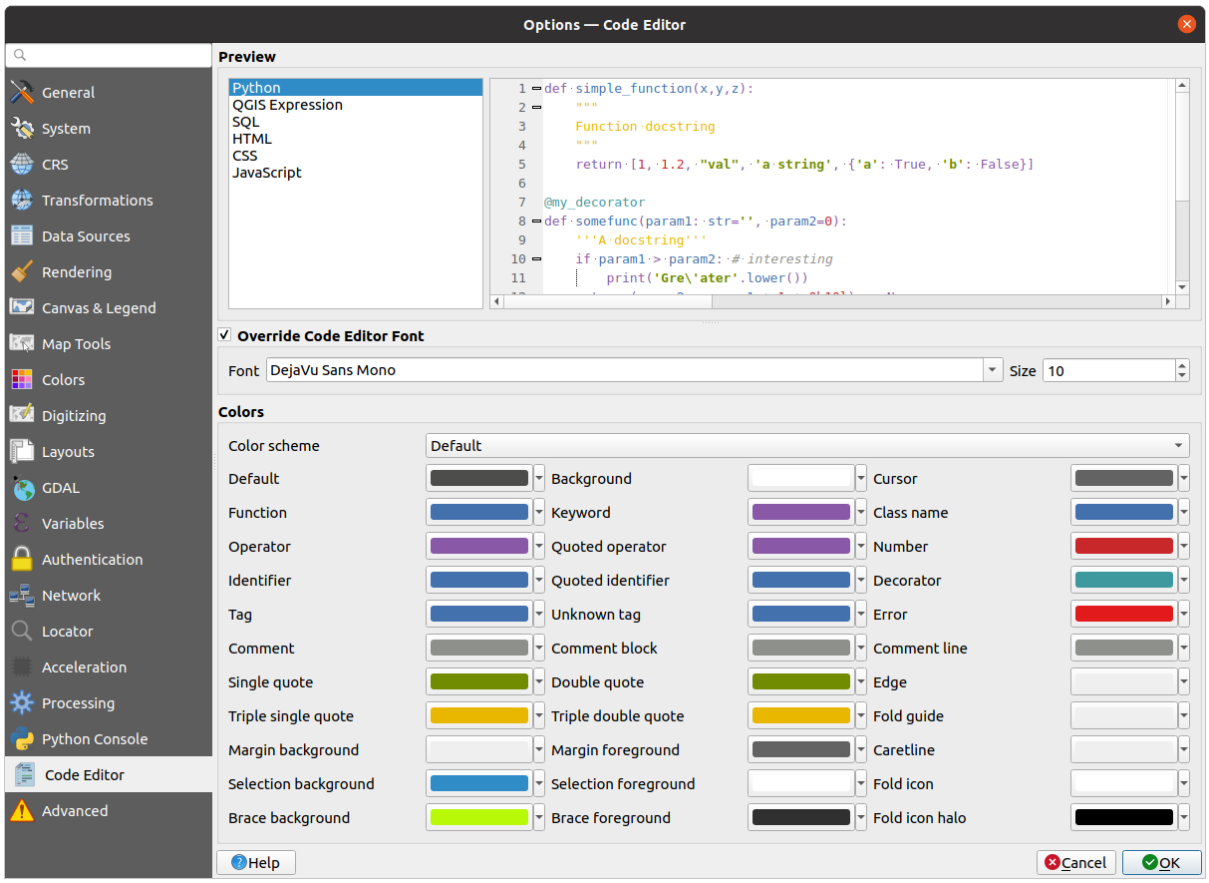
- *Using preloaded APIs file*: You can choose if you would like to use the preloaded API files. If this is not checked you can add API files and you can also choose if you would like to use prepared API files (see next option).
- *Using prepared APIs file*: If checked, the chosen `*.pap` file will be used for code completion. To generate a prepared API file you have to load at least one `*.api` file and then compile it by clicking the *Compile APIs...*

button.

Under *GitHub access token*, you can generate a personal token allowing you to share code snippets from within the Python code editor. More details on GitHub authentication

9.1.21 Code Editor Settings

In the *Code Editor* tab, you can control the appearance and behaviour of code editor widgets (Python interactive console and editor, expression widget and function editor, …).

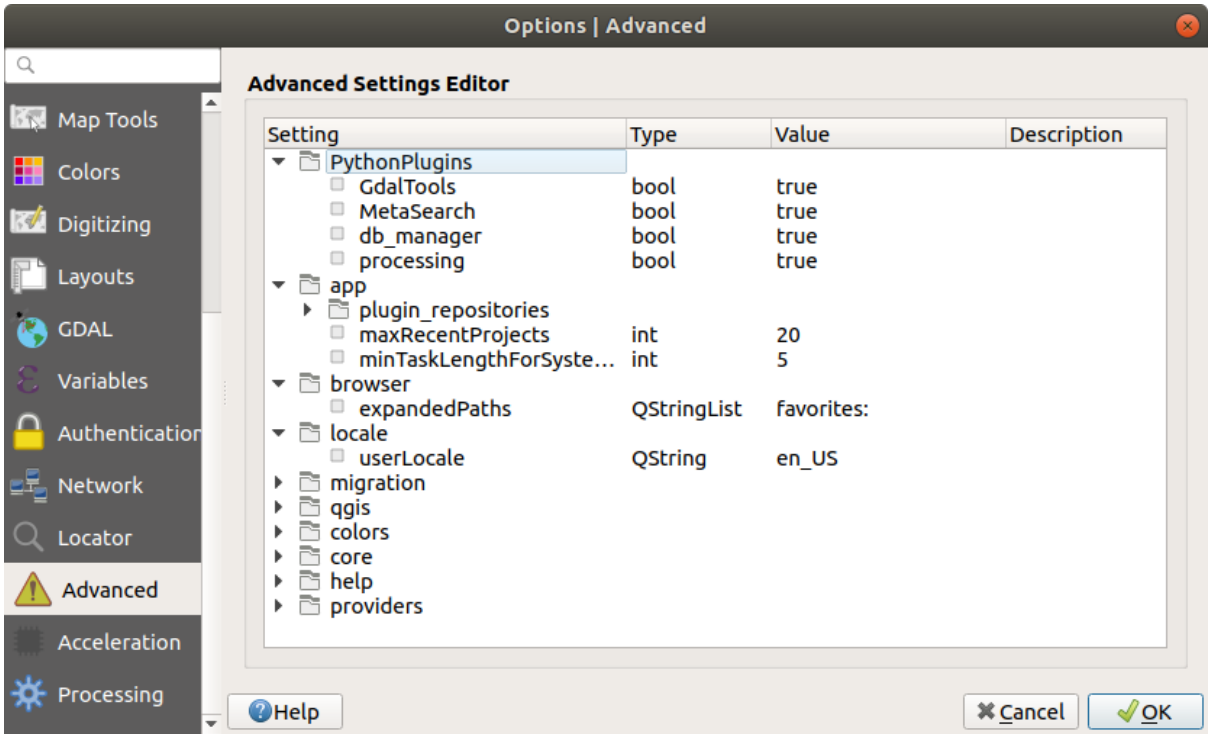


9.23. ábra: Code Editor Settings tab

At the top of the dialog, a widget provides a live preview of the current settings, in various coding languages (Python, QGIS expression, HTML, SQL, JavaScript). A convenient way to adjust settings.

- Check *Override code editor font* to modify the default *Font* family and *Size*.
- Under the *Colors* group, you can:
  - select a *Color scheme*: predefined settings are `Default`, `Solarized Dark` and `Solarized Light`. A `Custom` scheme is triggered as soon as you modify a color and can be reset with selecting a predefined scheme.
  - change the *color* of each element in code writing, such as the colors to use for comments, quotes, functions, background, …

9.1.22 Advanced Settings



9.24. ábra: Advanced Settings tab in QGIS

All the settings related to QGIS (UI, tools, data providers, Processing configurations, default values and paths, plugins options, expressions, geometry checks…) are saved in a `QGIS/QGIS3.ini` file under the active *user profile* directory. Configurations can be shared by copying this file to other installations.

From within QGIS, the *Advanced* tab offers a way to manage these settings through the *Advanced Settings Editor*. After you promise to be careful, the widget is populated with a tree of all the existing settings, and you can edit their value. Right-click over a setting or a group and you can delete it (to add a setting or group, you have to edit the `QGIS3.ini` file). Changes are automatically saved in the `QGIS3.ini` file.

Figyelem: Avoid using the Advanced tab settings blindly

Be careful while modifying items in this dialog given that changes are automatically applied. Doing changes without knowledge can break your QGIS installation in various ways.

9.2 Working with User Profiles

The *Settings* ► *User Profiles* menu provides functions to set and access user profiles. A user profile is a unified application configuration that allows to store in a single folder:

- all the *global settings*, including locale, projections, authentication settings, color palettes, shortcuts…
- GUI configurations and *customization*
- grid files and other proj helper files installed for datum transformation
- installed *plugins* and their configurations
- project templates and history of saved project with their image preview

- *processing settings*, logs, scripts, models.

By default, a QGIS installation contains a single user profile named `default`. But you can create as many user profiles as you want:

1. Click the *New profile…* entry.
2. You'll be prompted to provide a profile name, creating a folder of the same name under `~/<UserProfiles>/` where:
   - `~` represents the **HOME** directory, which on Windows is usually something like `C:\Users\<username>`.
   - and `<UserProfiles>` represents the main profiles folder, i.e.:
     - `.local/share/QGIS/QGIS3/profiles/`
     - `%AppData%\Roaming\QGIS\QGIS3\profiles\`
     - `Library/Application Support/QGIS/QGIS3/profiles/`

   The user profile folder can be opened from within QGIS using the *Open Active Profile Folder*.
3. A new instance of QGIS is started, using a clean configuration. You can then set your custom configurations.

If you have more than one profile in your QGIS installation, the name of the active profile is shown in the application title bar between square brackets.

As each user profile contains isolated settings, plugins and history they can be great for different workflows, demos, users of the same machine, or testing settings, etc. And you can switch from one to the other by selecting them in the *Settings* ► *User Profiles* menu. You can also run QGIS with a specific user profile from the *command line*.

Unless changed, the profile of the last closed QGIS session will be used in the following QGIS sessions.

Javaslat: Run QGIS under a new user profile to check for bug persistence

When you encounter weird behavior with some functions in QGIS, create a new user profile and run the commands again. Sometimes, bugs are related to some leftovers in the current user profile and creating a new one may fix them as it restarts QGIS with the new (clean) profile.

9.3 Project Properties

In the properties window for the project under *Project* ► *Project Properties*, you can set project-specific options. The project-specific options overwrite their equivalent in the *Options* dialog described above.

9.3.1 General Properties

In the *General* tab, the *General settings* let you:

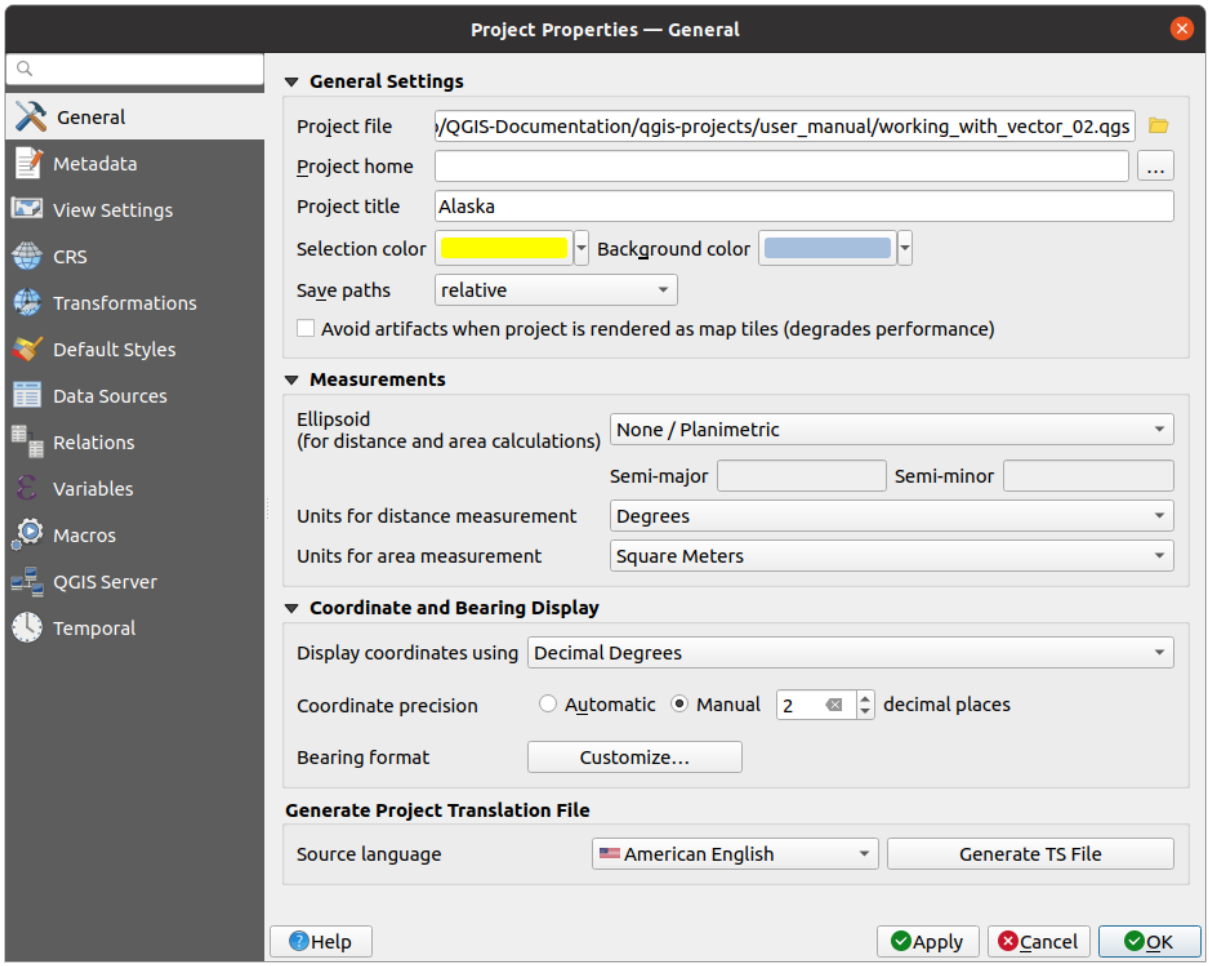
- see the location of the project file
- set the folder for the project home (available in the *Project home* item of the *Browser* panel). The path can be relative to the folder of the project file (type it in) or absolute. The project home can be used for storing data and other content that is useful for the project. Convenient when dataset and project files are not stored at the same place. If not filled, the *Project home* defaults to the project file folder.
- give a title to the project beside the project file path
- choose the color to use for features when they are selected
- choose the background color: the color to use for the map canvas

- 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*, on which distance and area calculations are entirely based; it can be:
  - **None/Planimetric**: returned values are in this case cartesian measurements.
  - a **Custom** one: you'll need to set values of the semi-major and semi-minor axes.
  - or an existing one from a predefined list (Clarke 1866, Clarke 1880 IGN, New International 1967, WGS 84…).
- 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
  - Field calculator calculations
  - Identify tool derived length, perimeter and area values
  - Default unit shown in measure dialog

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

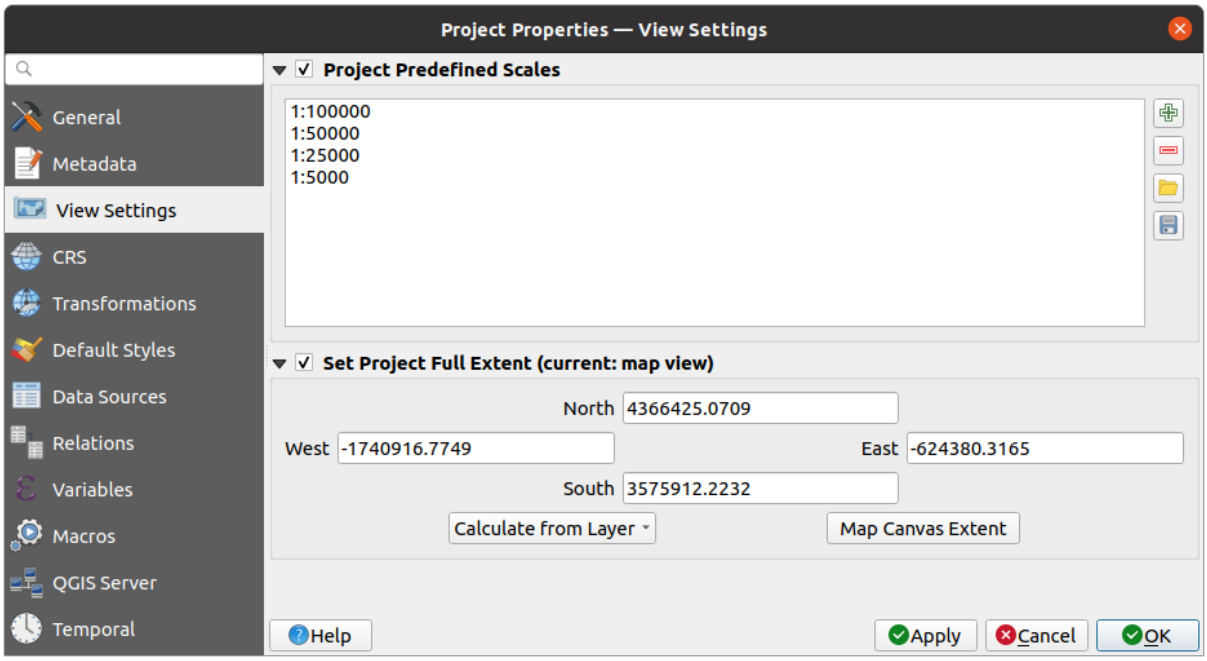


9.25. ábra: General tab of the Project Properties dialog

9.3.2 Metadata Properties

The *Metadata* tab allows detailed metadata to be defined, including (among the others): author, creation date, language, abstracts, categories, keywords, contact details, links, history. There is also a validation functionality that checks if specific fields were filled, anyway this is not enforced. See *vector layer metadata properties* for some details.

9.3.3 View Settings



9.26. ábra: View Settings tab of the Project Properties dialog

The *View Settings* tab provides means to control the project map canvas. You can:

- set *Project predefined scales*: the list of scales to display in the status bar *Scale* drop-down widget. This overrides the global predefined scales.
- *Set Project full Extent*: this extent will be used instead of the extent of all layers when zooming to full map extent ( ). It's useful when a project contains web layers/national layers/global layers yet the actual area of interest for the project is a smaller geographic area. The project full extent coordinates can be set with the *extent selector* widget.

9.3.4 CRS Properties

Megjegyzés: For more information on how QGIS handles project projection, please read the dedicated section at *Vetületek*.

The *CRS* tab helps you set the coordinate reference system to use in this project. It can be:

- *No CRS (or unknown/non-Earth projection)*: layers are drawn based on their raw coordinates
- or an existing coordinate reference system that can be *geographic*, *projected* or *user-defined*. Layers added to the project are translated on-the-fly to this CRS in order to overlay them regardless their original CRS.

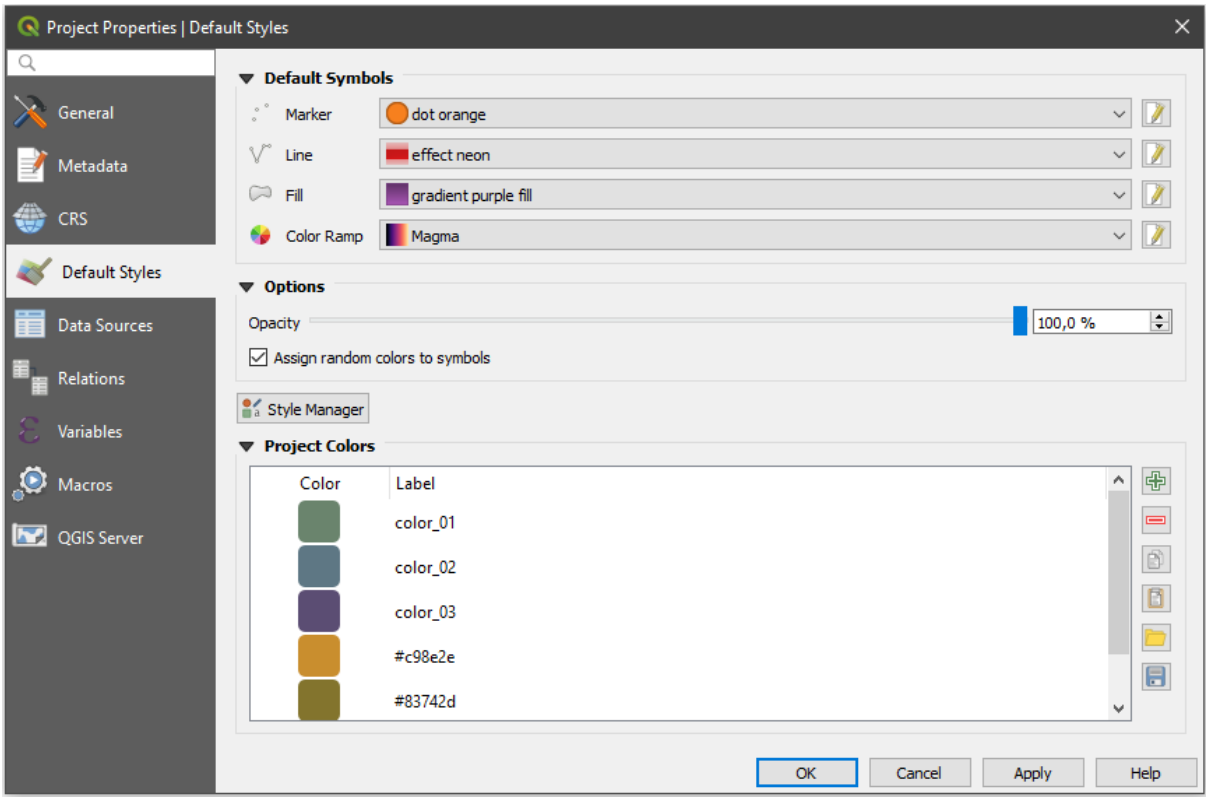
9.3.5 Transformations Properties

The *Transformations* tab helps you control the layers reprojection settings by configuring the datum transformation preferences to apply in the current project. As usual, these override any corresponding global settings. See *Dátumtranszformációk* for more details.

9.3.6 Default Styles Properties

The *Default Styles* tab lets you control how new layers will be drawn in the project when they do not have an existing `.qml` style defined. You can:

- Set default symbols (*Marker*, *Line*, *Fill*) to apply depending on the layer geometry type as well as a default *Color Ramp*
- Apply a default *Opacity* to new layers
- *Assign random colors to symbols*, modifying the symbols fill colors, hence avoiding same rendering for all layers.



9.27. ábra: Default Styles tab

Using the *Style Manager* button, you can also quickly access the *Style Manager* dialog and configure symbols and color ramps.

There is also an additional section where you can define specific colors for the running project. Like the *global colors*, you can:

- *Add* or *Remove* color
- *Copy* or *Paste* color

- *Import* or *Export* the set of colors from/to `.gpl` file.

Double-click a color in the list to tweak or replace it in the *Color Selector* dialog. You can also rename it by double-clicking in the *Label* column.

These colors are identified as *Project colors* and listed as part of *color widgets*.

Javaslat: Use project colors to quickly assign and update color widgets

Project colors can be refered to using their label and the color widgets they are used in are bound to them. This means that instead of repeatedly setting the same color for many properties and, to avoid a cumbersome update you can:

1. Define the color as a project color
2. Click the *data defined override widget* next to the color property you want to set
3. Hover over the *Color* menu and select the project color. The property is then assigned the expression `project_color('color_label')` and the color widget reflects that color.
4. Repeat steps 2 and 3 as much as needed
5. Update the project color once and the change is reflected EVERYWHERE it's in use.

9.3.7 Data Sources Properties

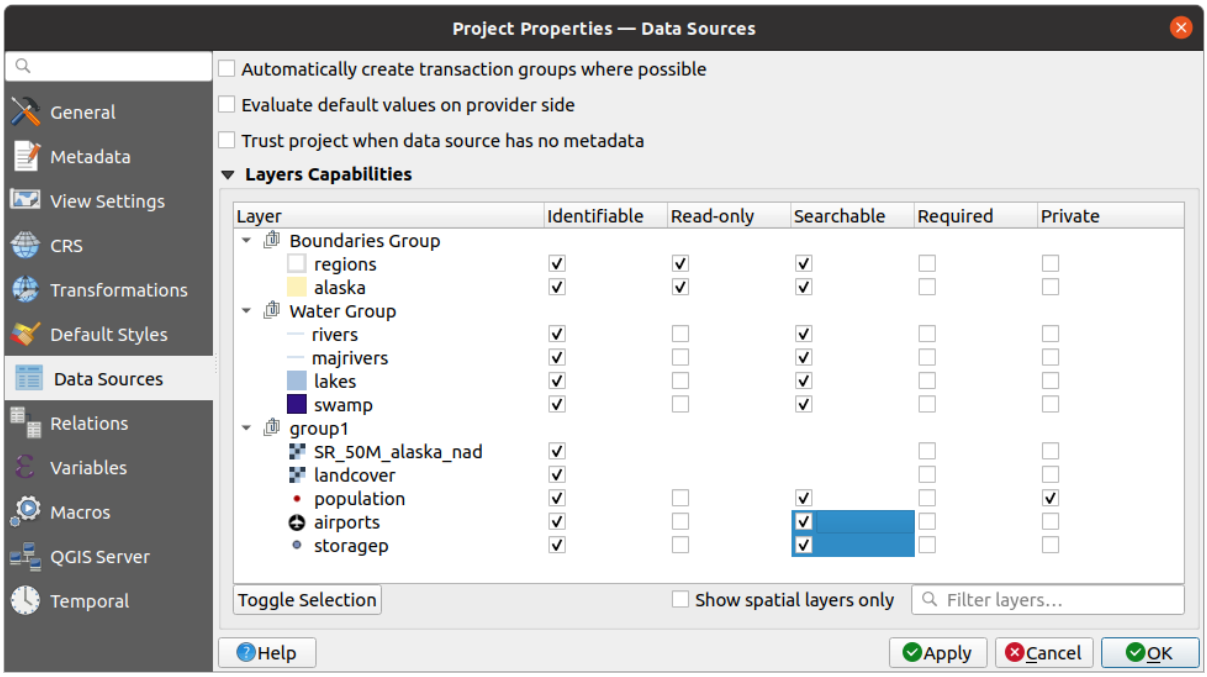
In the *Data Sources* tab, you can:

- *Automatically create transaction groups where possible*: When this mode is turned on, all 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. Note that you can (de)activate this option only if no layer is being edited in the project.
- *Evaluate default values on provider side*: When adding new features in a PostgreSQL table, fields with default value constraint are evaluated and populated at the form opening, and not at the commit moment. This means that instead of an expression like `nextval('serial')`, the field in the *Add Feature* form will display expected value (e.g., `25`).
- *Trust project when data source has no metadata*: To speed up project loading by skipping data checks. Useful in QGIS Server context or in projects with huge database views/materialized views. The extent of layers will be read from the QGIS project file (instead of data sources) and when using the PostgreSQL provider the primary key unicity will not be checked for views and materialized views.
- Configure the *Layers Capabilities*, i.e.:
  - Set (or disable) which layers are `identifiable`, i.e. will respond to the *identify tool*. By default, layers are set queryable.
  - Set whether a layer should appear as `read-only`, meaning that it can not be edited by the user, regardless of the data provider's capabilities. Although this is a weak protection, it remains a quick and handy configuration to avoid end-users modifying data when working with file-based layers.
  - Define which layers are `searchable`, i.e. could be queried using the *locator widget*. By default, layers are set searchable.
  - Define which layers are defined as `required`. Checked layers in this list are protected from inadvertent removal from the project.
  - Define which layers are `private`, i.e. hidden from the *Layers* panel. This is meant for accessory layers (basemap, join, lookups for value-relations, most probably aspatial layers, …) that you still need in a project but you don't want them to pollute the legend tree and other layer selection tools. If set visible, they are still displayed in the map canvas and rendered in the print layout legend. Use the *Filter*

legend ► *Show private layers* option in the *Layers* panel top toolbar to temporarily turned them on for any interaction.

The *Layers Capabilities* table provides some convenient tools to:

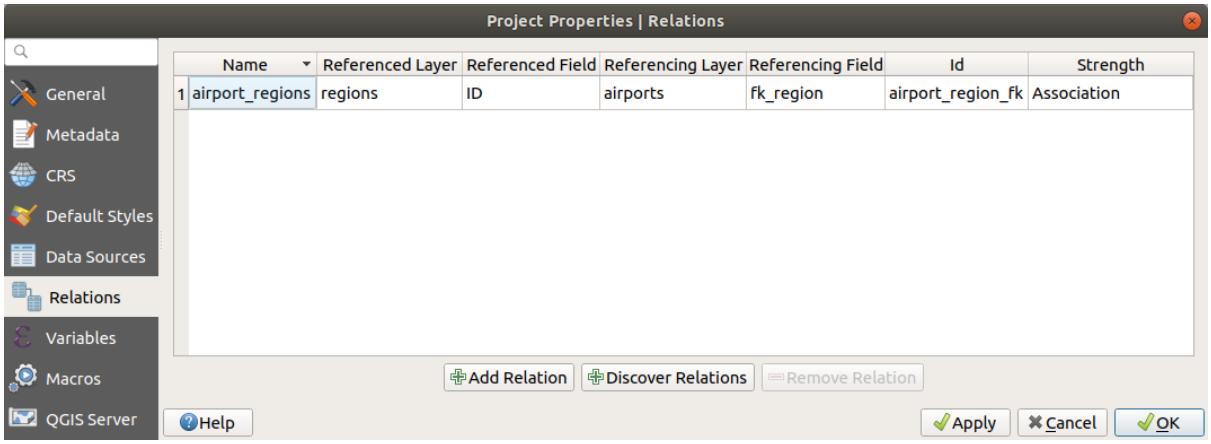
- Select multiple cells and press *Toggle Selection* to have them change their checkbox state;
- *Show spatial layers only*, filtering out non-spatial layers from the layers list;
- *Filter layers…* and quickly find a particular layer to configure.



9.28. ábra: Data Sources tab

9.3.8 Relations Properties

The *Relations* tab is used to define 1:n relations and polymorphic relations. The relations are defined in the project properties dialog. Once relations exist for a layer, a new user interface element in the form view (e.g. when identifying a feature and opening its form) will list the related entities. This provides a powerful way to express e.g. the inspection history on a length of pipeline or road segment. You can find out more about 1:n relations support in Section *Creating one or many to many relations*.



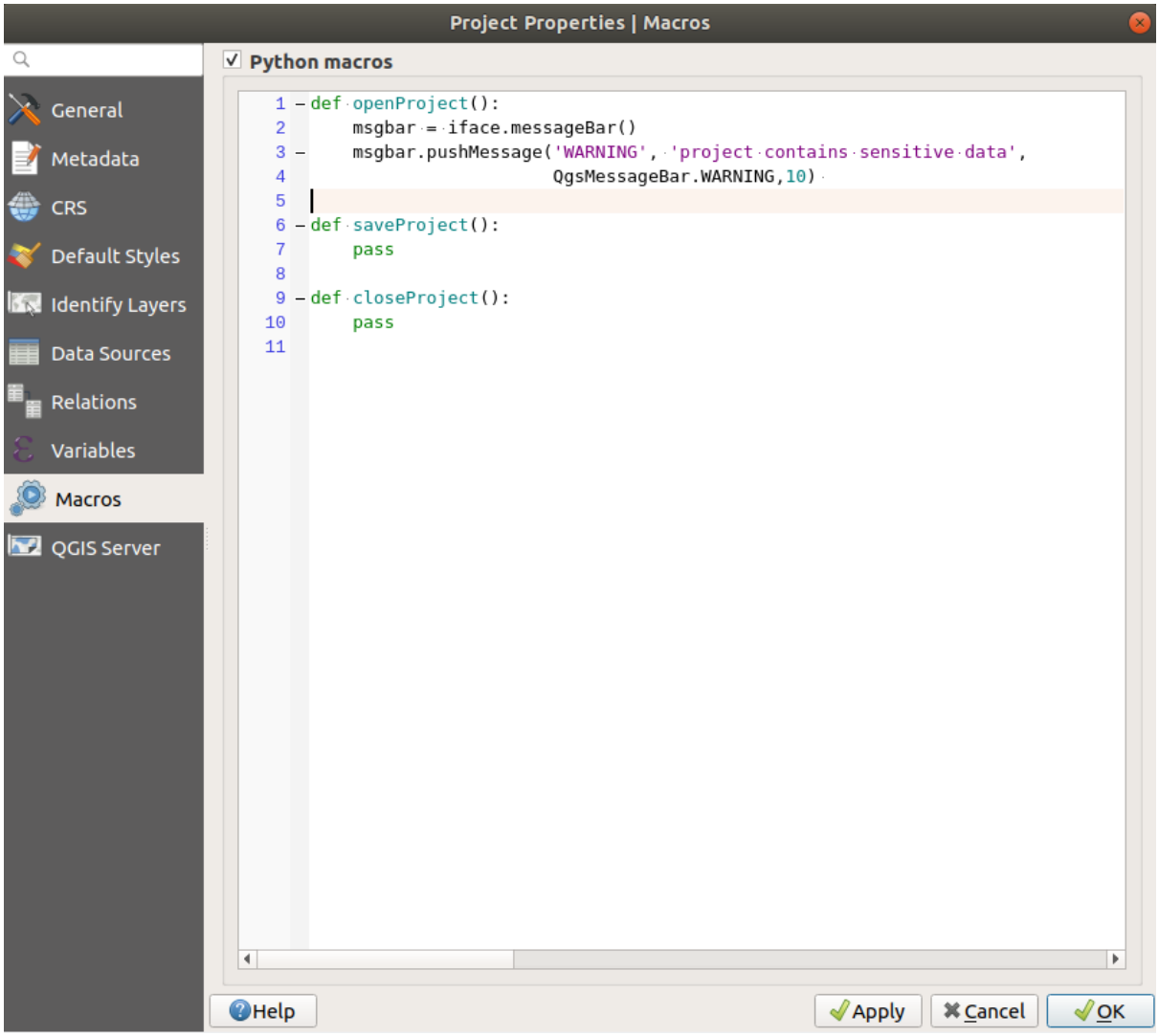
9.29. ábra: Relations tab

9.3.9 Variables Properties

The *Variables* tab lists all the variables available at the project's level (which includes all global variables). Besides, it also allows the user to manage project-level variables. Click the button to add a new custom project-level variable. Likewise, select a custom project-level variable from the list and click the button to remove it. More information on variables usage in the General Tools *Értékek tárolása változókban* section.

9.3.10 Macros Properties

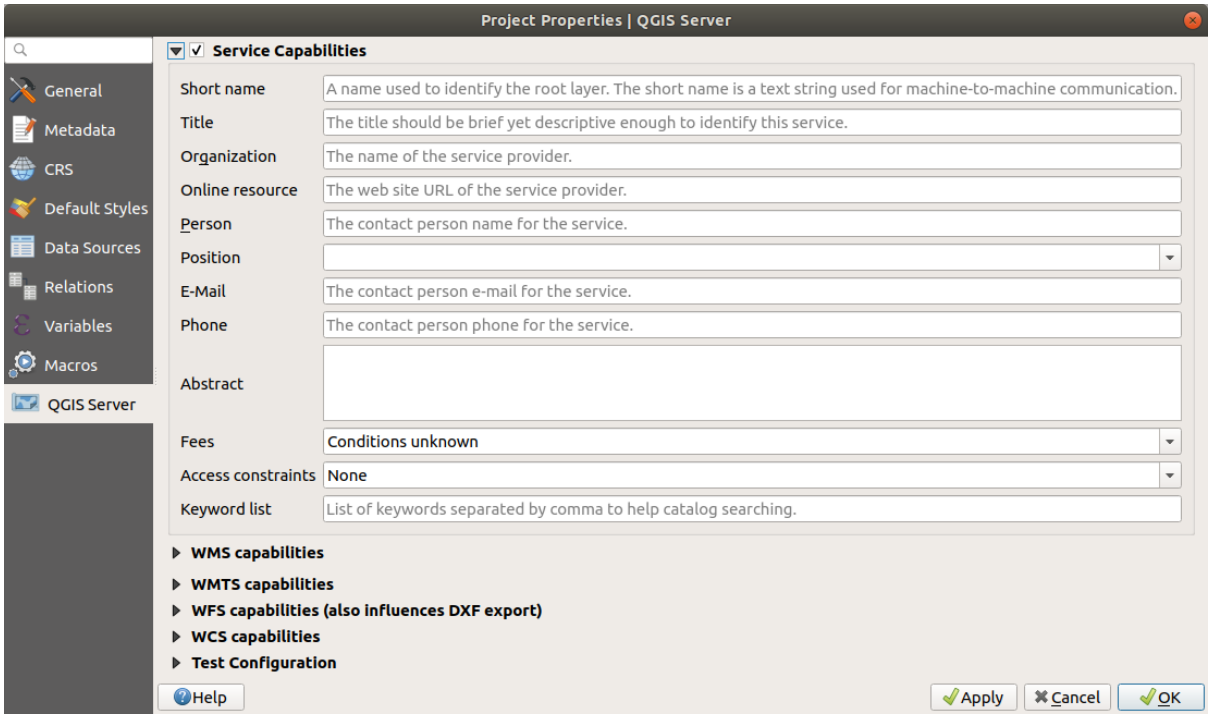
The *Macros* tab is used to edit Python macros for projects. Currently, only three macros are available: `openProject()`, `saveProject()` and `closeProject()`.



9.30. ábra: Macro settings in QGIS

9.3.11 QGIS Server Properties

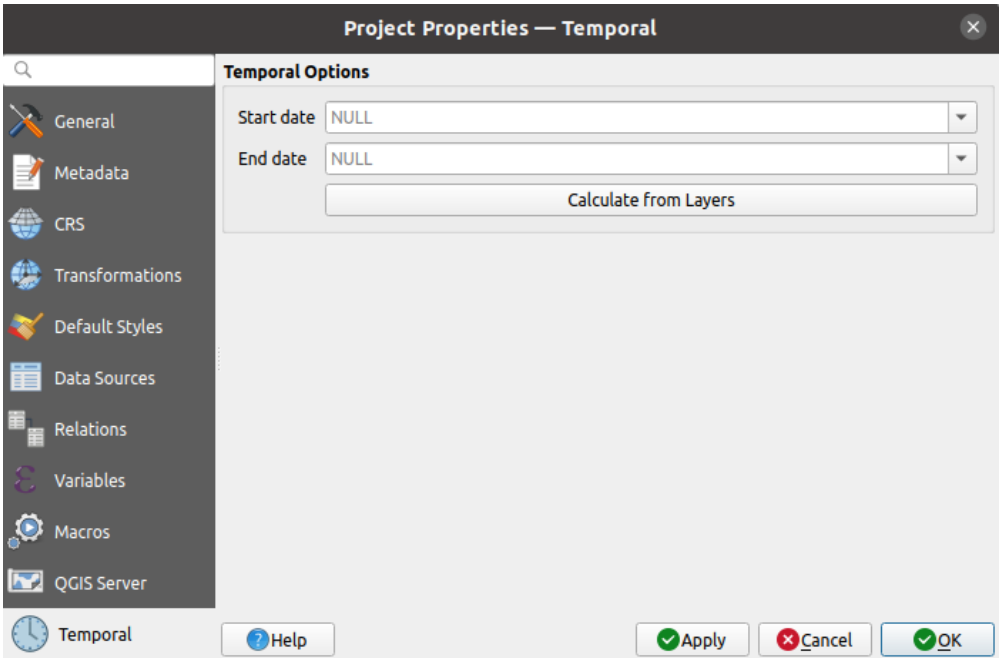
The *QGIS Server* tab allows you to configure your project in order to publish it online. Here you can define information about the QGIS Server WMS and WFS capabilities, extent and CRS restrictions. More information available in section Creatingwmsfromproject and subsequent.



9.31. ábra: QGIS Server settings tab

9.3.12 Temporal Properties

The *Temporal* tab is used to set the temporal range of your project, either by using manual *Start date* and *End date* inputs or by calculating it from the current project temporal layers. The project time range can then be used in the *Temporal controller panel* to manage the map canvas *temporal navigation*.

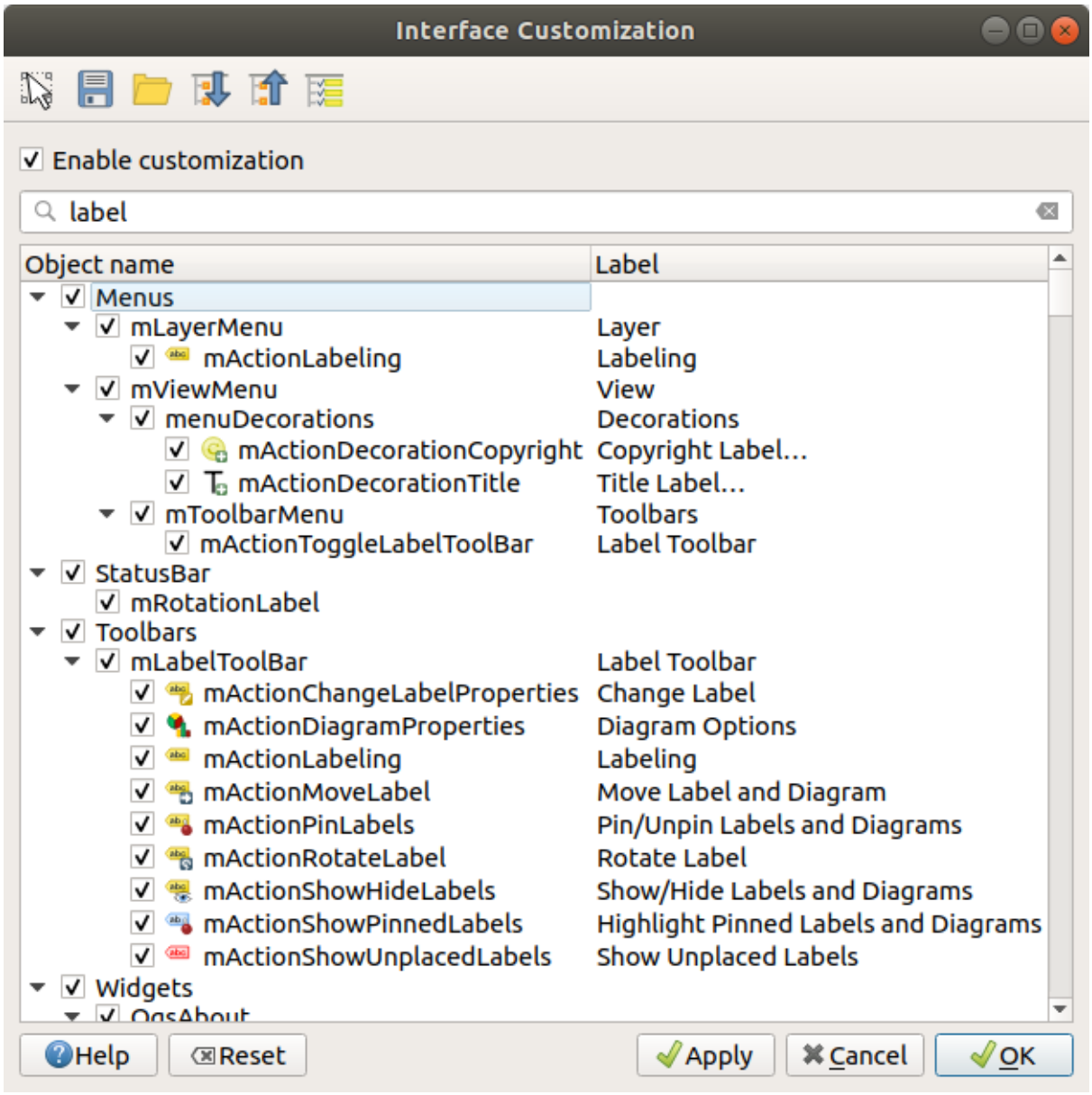


9.32. ábra: Project Temporal tab

9.4 Customization

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.

Megjegyzés: Before your changes are applied, you need to restart QGIS.



9.33. ábra: The Customization dialog

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 *Menüsor*
- a whole **Panel** (see *Panelek és eszköztárak*)

- the **Status bar** described in *Állapotsor* 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. You can also use the *Search* box to find items by their name or label.

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.

Javaslat: Easily restore predefined QGIS

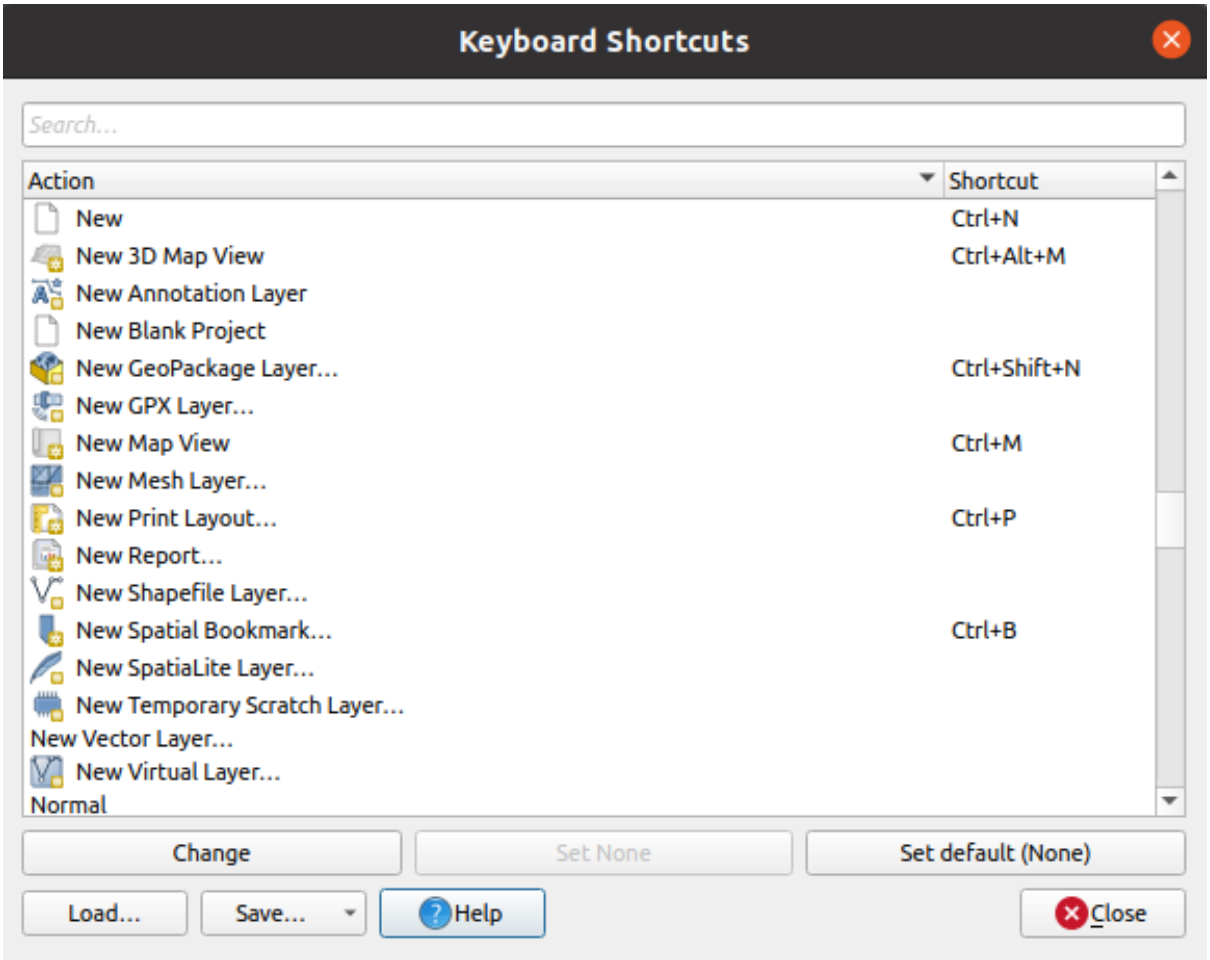
The initial QGIS GUI configuration can be restored by one of the methods below:

- unchecking  *Enable customization* option in the Customization dialog or click the  Check All button
- pressing the *Reset* button in the **Settings** 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 (see the *warning*).

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

9.5 Keyboard shortcuts

QGIS provides default keyboard shortcuts for many features. You can find them in section *Menüsor*. Additionally, the menu option *Settings* ►  *Keyboard Shortcuts…* allows you to change the default keyboard shortcuts and add new ones to QGIS features.



9.34. ábra: Define shortcut options

Configuration is very simple. Use the search box at the top of the dialog to find a particular action, select it 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.

Proceed as above for any other tools you wish to customize. Once you have finished your configuration, simply *Close* the dialog to have your changes applied. You can also *Save* the changes either as an `.XML` file with only the User Shortcuts or with all Shortcuts or as an `.PDF` file with all Shortcuts and *Load* them into another QGIS installation.

9.6 Running QGIS with advanced settings

9.6.1 Command line and environment variables

We've seen that *launching QGIS* is done as for any application on your OS. QGIS provides command line options for more advanced use cases (in some cases you can use an environment variable instead of the command line option). To get a list of the options, enter `qgis --help` on the command line, which returns:

```
QGIS is a user friendly Open Source Geographic Information System.
Usage: /usr/bin/qgis.bin [OPTION] [FILE]
  OPTION:
```

(continues on next page)

(folytatás az előző oldalról)

```
        [--version]     display version information and exit
        [--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 (changes existing␣
↪override)
        [--project projectfile] load the given QGIS project
        [--extent xmin,ymin,xmax,ymax]  set initial map extent
        [--nologo]      hide splash screen
        [--noversioncheck]      don't check for new version of QGIS at startup
        [--noplugins]   don't restore plugins on startup
        [--nocustomization]     don't apply GUI customization
        [--customizationfile path]      use the given ini file as GUI customization
        [--globalsettingsfile path]     use the given ini file as Global Settings␣
↪(defaults)
        [--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
        [--hide-browser]        hide the browser widget
        [--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-map-theme maptheme]      map theme to use for dxf output
        [--take-screenshots output_path]        take screen shots for the user␣
↪documentation
        [--screenshots-categories categories]   specify the categories of␣
↪screenshot to be used (see QgsAppScreenShots::Categories).
        [--profile name]        load a named profile from the user's profiles␣
↪folder.
        [--profiles-path path]  path to store user profile folders. Will create␣
↪profiles inside a {path}\profiles folder
        [--version-migration]   force the settings migration from older version if␣
↪found
        [--openclprogramfolder]         path to the folder containing the sources␣
↪for OpenCL programs.
        [--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 and .qgz):
    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
```

Javaslat: Example Using command line arguments

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`

--version

This option returns QGIS version information.

--snapshot

This option allows you to create a snapshot in PNG format from the current view. This comes in handy when you have many projects and want to generate snapshots from your data, or when you need to create snapshots of the same project with updated data.

Currently, it generates a PNG file with 800x600 pixels. The size can be adjusted using the `--width` and `--height` arguments. The filename can be added after `--snapshot`. For example:

```
qgis --snapshot my_image.png --width 1000 --height 600 --project my_project.qgs
```

--width

This option returns the width of the snapshot to be emitted (used with `--snapshot`).

--height

This option returns the height of the snapshot to be emitted (used with `--snapshot`).

--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.

--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.

--extent

To start with a specific map extent use this option. You need to add the bounding box of your extent in the following order separated by a comma:

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

This option probably makes more sense when paired with the `--project` option to open a specific project at the desired extent.

--nologo

This option hides the splash screen when you start QGIS.

--noversioncheck

Skip searching for a new version of QGIS at startup.

--noplugins

If you have trouble at start-up with plugins, you can avoid loading them at start-up with this option. They will still be available from the Plugins Manager afterwards.

--nocustomization

Using this option, any existing *GUI customization* will not be applied at startup. This means that any hidden buttons, menu items, toolbars, and so on, will show up on QGIS start up. This is not a permanent change. The customization will be applied again if QGIS is launched without this option.

This option is useful for temporarily allowing access to tools that have been removed by customization.

--customizationfile

Using this option, you can define a UI customization file, that will be used at startup.

--globalsettingsfile

The equivalent environment variable is `QGIS_GLOBAL_SETTINGS_FILE`.

Using this option, you can specify the path for a Global Settings file (`.ini`), also known as the Default Settings. The settings in the specified file replace the original inline default ones, but the user profiles» settings will be set on top of those.

QGIS looks for the default global settings file in the following order and only the first found file will be used:

- path specified by the commandline parameter
- path defined by the environment variable
- the AppDataLocation folder, where persistent application data can be stored; it is managed by the user or system administrator and is not touched by installer and does not require any additional setup like passing commandline parameters or settings environment variable. Depending on the OS, it is:
  -  `$HOME/.local/share/QGIS/QGIS3/`
  -  `C:\Users\<username>\%AppData%\Roaming\QGIS\QGIS3\`
  -  `$HOME/Library/Application Support/QGIS/QGIS3/`
- the installation directory, i.e. `your_QGIS_package_path/resources/qgis_global_settings.ini`.

Presently, there's no way to specify a file to write settings to; therefore, you can create a copy of an original settings file, rename, and adapt it.

Setting the `qgis_global_setting.ini` file path to a network shared folder, allows a system administrator to change global settings and defaults in several machines by only editing one file.

--authdbdirectory

This option is similar to `--globalsettingsfile`, but defines the path to the directory where the authentication database will be stored and loaded.

--code

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

For example, when you have a python file named `load_alaska.py` with following content:

```
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
```

--defaultui

On load, **permanently resets** the user interface (UI) to the default settings. This option will restore the panels and toolbars visibility, position, and size. Unless it's changed again, the default UI settings will be used in the following sessions.

Notice that this option doesn't have any effect on *GUI customization*. Items hidden by GUI customization (e.g. the status bar) will remain hidden even using the `--defaultui` option. See also the `--nocustomization` option.

--hide-browser

On load, hides the *Browser* panel from the user interface. The panel can be enabled by right-clicking a space in the toolbars or using the *View* ► *Panels* (*Settings* ► *Panels* in  Linux KDE).

Unless it's enabled again, the Browser panel will remain hidden in the following sessions.

--dxf-*

These options can be used to export a QGIS project into a DXF file. Several options are available:

- *–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-denom*: the scale denominator of the symbology;
- *–dxf-encoding*: the file encoding;
- *–dxf-map-theme*: choose a *map theme* from the layer tree configuration.

--take-screenshots

Takes screenshots for the user documentation. Can be used together with `--screenshots-categories` to filter which categories/sections of the documentation screenshots should be created (see QgsAppScreenShots::Categories).

--profile

Loads QGIS using a specific profile from the user's profile folder. Unless changed, the selected profile will be used in the following QGIS sessions.

--profiles-path

With this option, you can choose a path to load and save the profiles (user settings). It creates profiles inside a `{path}\profiles` folder, which includes settings, installed plugins, processing models and scripts, and so on.

This option allows you to, for instance, carry all your plugins and settings in a flash drive, or, for example, share the settings between different computers using a file sharing service.

The equivalent environment variable is `QGIS_CUSTOM_CONFIG_PATH`.

--version-migration

If settings from an older version are found (*e.g.*, the `.qgis2` folder from QGIS 2.18), this option will import them into the default QGIS profile.

--openclprogramfolder

Using this option, you can specify an alternative path for your OpenCL programs. This is useful for developers while testing new versions of the programs without needing to replace the existing ones.

The equivalent environment variable is `QGIS_OPENCL_PROGRAM_FOLDER`.

9.6.2 Deploying QGIS within an organization

If you need to deploy QGIS within an organization with a custom configuration file, first you need to copy/paste the content of the default settings file located in `your_QGIS_package_path/resources/qgis_global_settings.ini`. This file already contains some default sections identified by a block starting with `[]`. We recommend that you keep these defaults values and add your own sections at the bottom of the file. If a section is duplicated in the file, QGIS will take the last one from top to bottom.

You can change `allowVersionCheck=false` to disable the QGIS version check.

If you do not want to display the migration window after a fresh install, you need the following section:

```
[migration]
fileVersion=2
settings=true
```

If you want to add a custom variable in the global scope:

```
[variables]
organisation="Your organization"
```

To discover the possibilities of the settings `INI` file, we suggest that you set the config you would like in QGIS Desktop and then search for it in your `INI` file located in your profile using a text editor. A lot of settings can be set using the `INI` file such as WMS/WMTS, PostGIS connections, proxy settings, maptips…

Finally, you need to set the environment variable `QGIS_GLOBAL_SETTINGS_FILE` to the path of your customized file.

In addition, you can also deploy files such as Python macros, color palettes, layout templates, project templates… either in the QGIS system directory or in the QGIS user profile.

- Layout templates must be deployed in the `composer_templates` directory.
- Project templates must be deployed in the `project_templates` directory.
- Custom Python macros must be deployed in the `python` directory.

10. fejezet

Vetületek

A koordináta-rendszer (Coordinate Reference System, röviden CRS) egy a számszerű koordinátákat a Föld felületéhez társító módszer. A QGIS nagyjából 7000 szabványos koordináta-rendszert támogat, mindegyiket más-más felhasználási területre, azok előnyeivel és hátrányaival. A megfelelő vonatkozási rendszer kiválasztása a projektjeihez és adataihoz bonyolult feladat lehet, de szerencsére a QGIS segít a választásban, és a lehető legátláthatóbbá és pontosabbá teszi a különböző koordináta-rendszerekkel való munkát.

10.1 A vetületi támogatás áttekintése

A QGIS nagyjából 7000 ismert koordináta-rendszert támogat. A szabványos koordináta-rendszerek a European Petroleum Search Group (EPSG) és az Institut Geographique National de France (IGNF) által meghatározottakon alapulnak, és elérhetőek a QGIS-ben a háttérben működő „Proj" vetületi könyvtáron keresztül. Általában ezeket a szabványos vetületeket egy hatóság:kód kombináció azonosítja, ahol a hatóság egy szervezet neve, mint az „EPSG" vagy „IGNF", a kód pedig a koordináta-rendszerhez rendelt egyedi szám. Például a leggyakoribb WGS 84 szélesség/hosszúság koordináta-rendszer az `EPSG:4326` azonosító alatt ismert, míg szabványos webes térkép koordináta-rendszer az `EPSG:3857`.

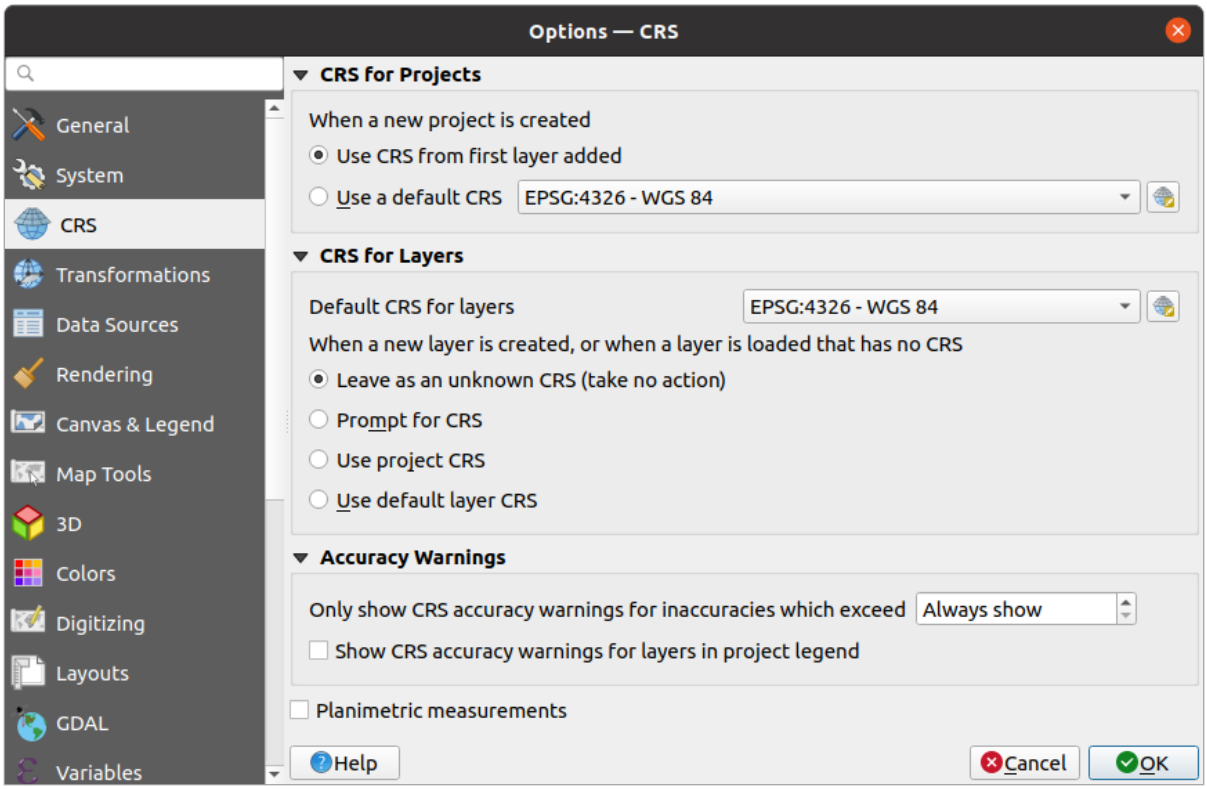
Az egyéni, felhasználó által létrehozott koorináta-rendszerek a felhasználói koordináta-rendszer adatbázisban vannak tárolva. Az egyéni koordináta-rendszerek kezeléséről az *Egyéni koordináta-rendszer* fejezetben talál további információt.

10.2 Réteg koordináta-rendszerek

Az adatok helyes cél koordináta-rendszerbe vetítéséhez vagy az adatban kell tartalmazza az információt a koordináta-rendszerről, vagy Önnek kell a réteghez a helyes koordináta-rendszert hozzárendelnie. PostGIS rétegek esetében a QGIS a PostGIS réteg létrehozásakor megadott térbeli vonatkoztatási rendszert használja. Az OGR és GDAL által támogatott formátumok esetében a QGIS a koordináta-rendszer megadására szolgáló erőforrások jelenlétére támaszkodik. Például Shapefile formátumnál ez egy fájl, ami ESRI Well-Known Text (WKT) ábrázolja a réteg koordináta-rendszerét. Ennek a vetület fájlnak a neve megegyezik az `.shp` fájléval, csak a kiterjesztése `.prj`. Például az `alaska.shp` megfelelő vetület fájlja az `alaska.prj`.

Amikor egy réteget betöltenek a QGIS-be, a QGIS megpróbálja automatikusan meghatározni az adott réteghez a megfelelő koordináta-rendszert. Bizonyos esetekben ez nem lehetséges, például ha egy réteget ezen információ megőrzése nélkül mentettek. Beállíthatja, hogy a QGIS hogyan viselkedjen, amikor nem tudja automatikusan meghatározni a megfelelő koordináta-rendszert egy réteghez:

1. Nyissa meg a *Beállítások* ► *Beállítások* ► *Koordináta-rendszer* lapot



10.1. ábra: A koordináta-rendszer fül a QGIS Beállítások párbeszédablakában

2. A *Vetület a rétegekhez* csoport alatt válasszon egyet az *Amikor új réteget hoz létre vagy ha a betöltésnél ismeretlen a koordináta-rendszer*. lehetőségei közül:

   - *Koordináta-rendszer meghagyása ismeretlennek (ne tegyen semmit)*: nem fog rákérdezni a koordináta-rendszer kiválasztására, ha egy koordináta-rendszer nélküli réteget tölt be, így azt későbbi időpontra halasztja. Kényelmes, ha több réteget tölt be egyszerre. Az ilyen rétegek mellett a *Rétegek* panelen ikon látható. Ezek a rétegek nem lesznek hivatkozva, a koordinátáikat pusztán számnak, Földtől független értéknek tekintjük, ami hasonló viselkedés, mint ami minden réteggel történik, ha *a projekt koordináta-rendszer nélkülinek van beállítva*.
   - *Kérdezzen rá a koordináta-rendszerre*: fel fogja kínálni, hogy kézzel válasszon koordináta-rendszert. A helyes koordináta-rendszer kiválasztása kritikus, mert egy hibás döntéssel a réteg a Föld rossz helyére kerül! Néha a kísérő metaadatok közt megtalálható a réteg valódi koordináta-rendszere, más esetekben viszont kapcsolatba kell lépnie az adatok eredeti szerzővel, hogy meghatározza a megfelelő koordináta-rendszert.
   - *Használja a projekt koordináta-rendszerét*
   - *Használja az alapértelmezett réteg koordináta-rendszert*, ami be lett állítva fentebb az *Alapértelmezett vetület a rétegekhez* legördülő listában.

Javaslat: Ha egyszerre szeretné több réteghez hozzárendelni ugyanazt a koordináta-rendszert (mert nincs nekik, vagy rossz van beállítva):

1. Válassza ki a rétegeket a *Rétegek* panelen
2. Nyomjon `Ctrl+Shift+C` billentyűkombinációt. Kattinthat az egyik rétegre is jobb egérgombbal, vagy használhatja a *Rétegek* ► *Réteg koordináta-rendszer beállítása* menüpontot
3. Keresse meg és válassza ki használandó helyes koordináta-rendszert

4. Majd nyomjon *OK* gombot. A rétegek tulajdonságai párbeszédpanel *Forrás* fülén ellenőrizheti, hogy megfelelően lett-e beállítva.

Vegye figyelembe, hogy a CRS módosítása ebben a beállításban semmilyen módon nem változtatja meg a mögöttes adatforrást, csak azt módosítja, hogy a QGIS hogyan értelmezze a réteg nyers koordinátáit az aktuális QGIS projekten belül.

10.3 Projekt koordináta-rendszerek

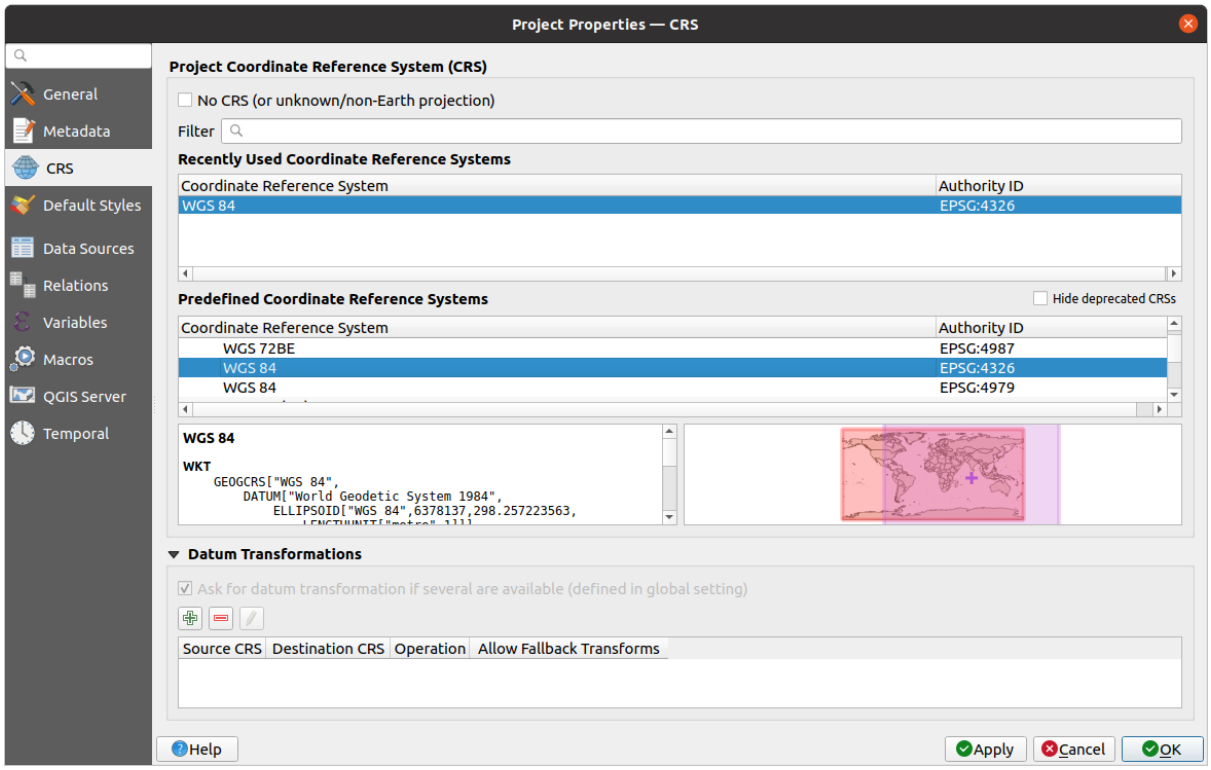
A QGIS-ben minden projekthez hozzá van rendelve koordináta-rendszer. Ez határozza meg azt, hogy az adatok nyers koordinátáit miként kell a QGIS térképvásznának lapos térképére vetítve megjeleníteni.

A QGIS a vektoros és raszteres adatoknál is támogatja az úgynevezett „röptében” transzformálást. Ez azt jelenti, hogy függetlenül a projektben lévő rétegek koordináta-rendszereitől mind automatikusan a projektben megadott közös koordináta-rendszerbe lesz transzformálva. A háttérben a QGIS láthatatlan módon újravetíti a projektben lévő összes réteget a projekt koordináta-rendszerébe, így azok megjelenítésnél egymáshoz képest a megfelelő pozícióba kerülnek.

Fontos, hogy a QGIS projektjeihez megfelelő koordináta-rendszert válasszon. Ha nem megfelelőt választ, a térképek torzultan fognak kinézni és rosszul fogják tükrözik az elemek valós, relatív méretét és helyzetét. A kisebb földrajzi területeken végzett munka során rendszerint számos szabványos koordináta-rendszer van használatban egy adott országon vagy közigazgatási területen belül. Fontos dolog utánajárni annak, hogy az adott területen mely koordináta-rendszerek az alkalmasak és szabványosak, és gondoskodjon róla, hogy a QGIS projektje megfeleljen ezeknek a szabványoknak.

Alapértelmezés szerint a QGIS minden új projektet egy globális, alapértelmezett vetületben indít. Ez az alapértelmezett koordináta-rendszer az `EPSG:4326` (más néven „WGS 84”), ami egy globális szélesség/hosszúság alapú vonatkozási rendszer. Ez az alapértelmezés megváltoztatható a *Beállítások* ► *Beállítások…* párbeszédablak *Koordináta-rendszer* fülén a *Vetület az új projektekhez* beállítás alatt (lásd még 10.1.ábra). Az egyik lehetőség, hogy a projekt koordináta-rendszerét automatikusan úgy állítsa be, hogy az megfeleljen az új projektbe betöltött első réteg koordináta-rendszerének, vagy választhat egy másik alapértelmezett koordináta-rendszert az összes újonnan létrehozott projekthez. Ez a választás mentésre kerül a következő QGIS munkamenetekben való használatra is.

A projekt koordináta-rendszere a *Projekt* ► *Tulajdonságok* párbeszédablakban is beállítható. Ez a QGIS állapotsorának jobb alsó sarkában is megjelenik.



10.2. ábra: A projekt tulajdonságai párbeszédablak

A lehetőségek a következők:

- *Nincs vetület (vagy ismeretlen/nem földi vetület)*: A kipipálása letilt minden vetületkezelést a projekten belül, így az összes réteg és térkép koordináta egyszerű 2D-s derékszögű koordinátákként lesz kezelve, amelyek nincsenek összefüggésben a Föld felszínén lévő pontokkal. Ez használható a réteg koordináta-rendszerének kitalálására (a nyers koordinátái alapján) vagy amikor a QGIS-t a Földtől független célra használják, mint amilyen a szerepjáték térképek, épületek, mikroszkopikus dolgok térképezése. Ez esetben:
  - A réteg megjelenítésekor nem történik újravetítés: az elemek a nyers koordinátáik alapján lesznek kirajzolva.
  - Az ellipszoid zárolva van és „Nincs/Planimetrikus” módba kényszerítve.
  - A távolság és terület mértékegységek, valamint a koordinátamegjelenítés zárolva vannak, és kényszerítve az „ismeretlen mértékegység”. Az összes mérés ismeretlen térképi egységben történik és nincs lehetőség konverzióra.
- vagy egy meglévő koordináta-rendszer, ami lehet „földrajzi”, „vetített”, vagy „felhasználó által definiált”. A megfelelő kiválasztásában segít, hogy a koordináta-rendszer kiterjedésének előnézete megjelenik a Föld térképén. A projekthez adott rétegek röptében lesznek lefordítva erre a koordináta-rendszerre, hogy az eredeti koordináta-rendszerüktől függetlenül fedjék egymást. A mértékegységek használata és az ellipszoid beállítás elérhető és van is értelme, ezeknek megfelelően végezhet számításokat.

Amikor egy QGIS projekthez új koordináta-rendszert választ, mérések mértékegységei automatikusan módosulnak a *Projekt tulajdonságok* párbeszédablak *Általános* lapján (*Projekt* ► *Tulajdonságok…*), hogy megfeleljenek a kiválasztott koordináta-rendszernek. Például egyes koordináta-rendszerek a koordinátáikat méter helyett lábban határozzák meg, így a QGIS projektben egy ilyen koordináta-rendszert kiválasztva a projektet is alapértelmezés szerint lábban mérésre állítja be.

Javaslat: Projekt koordináta-rendszerének beállítása egy rétegből

Hozzárendelhet a projekthez koordináta-rendszert egy réteg koordináta-rendszere alapján is:

1. A *Rétegek* panelen kattintson jobb egérgombbal arra a rétegre, amiből a koordináta-rendszert venni szeretné

2. Válassza a *Projekt vetület beállítása a rétegből* menüpontot.

A projekt koordináta-rendszere módosul a rétegére. A térképvászon kiterjedése, a koordinátamegjelenítés ennek megfelelően frissül és a projekt összes rétege röptében át lesz számolva az új koordináta-rendszerbe.

10.4 Koordináta-rendszer választó

Ez a párbeszédablak vetületi adatbázisokat biztosítva segít koordináta-rendszert rendelni egy projekthez vagy réteghez. A párbeszédablak elemei a következők:

- **Szűrő**: Ha tudja a koordináta-rendszer EPSG-kódját, azonosítóját vagy nevét, kereshet ezekre. Adja meg az EPSG-kódot, azonosítót, vagy a nevet.
- **Korábban használt koordináta-rendszerek**: Ha vannak olyan koordináta-rendszerek, melyeket gyakran használ a mindennapos térinformatikai munkája során, azok meg fognak jelenni ebben a listában. Kattintson egy elemre a hozzárendelt koordináta-rendszer kiválasztásához.
- **A Világ koordináta-rendszerei**: Ez a QGIS által támogatott koordináta-rendszerek listája, beleértve a földrajziakat, vetítetteket és az egyénieket. Koordináta-rendszer megadásához válassza ki a listából lenyitva a megfelelő kategóriát. Az aktív koordináta-rendszer előre ki van választva.
- **PROJ szöveg**: Ez a PROJ vetületi motor által használt koordináta-rendszer definíciós szöveg. Ez a szöveg csak olvasható, és tájékoztató jellegű.

A koordináta-rendszer választó egy hozzávetőleges előnézetet is megjelenít arról a földrajzi területről, amelyen a kiválasztott koordináta-rendszer használható. Sok koordináta-rendszert csak kis földrajzi területeken való használatra terveztek, ezeket nem tanácsos azon a területen kívül használni. Amikor kiválaszt egy CRS-t a listából, az előnézeti térkép kiemeli a hozzávetőleges használati területet. Ezenkívül ez az előnézeti térkép az aktuális fő térképvászon aktuális kiterjedését is megjelöli.

10.5 Egyéni koordináta-rendszer

Ha a QGIS nem ismeri azt a koordináta-rendszert, amire szüksége lenne, definiálhat egy sajátot. Ehhez kattintson a *Beállítások* menü select  *Egyéni vetületek...* menüpontjára. Az egyéni koordináta-rendszerek a QGIS felhasználói adatbázisában tárolódnak. Az egyéni koordináta-rendszereken kívül ez az adatbázis tartalmazza a térbeli könyvjelzőket és a többi egyéni adatot.

Egyéni CRS meghatározása a QGIS-ben megköveteli a PROJ vetületi könyvtár alapos ismeretét. Kezdésként tekintse meg a „Kartográfiai vetületi eljárások UNIX környezethez – Egy felhasználó kézikönyve” című írást Gerald I. Evendentől, U.S. Geological Survey Open-File Report 90-284, 1990 (elérhető itt: https://pubs.usgs.gov/of/1990/of90-284/ofr90-284.pdf).

Ez a kézikönyv a `proj` és a kapcsolódó parancssori segédprogramok használatát írja le. A `proj`-hoz használt kartográfiai paraméterek leírása a felhasználói kézikönyvben található, és megegyeznek a QGIS által használtakkal.

Az *Egyéni koordináta-rendszer párbeszédablak* csak két paraméter megadását igényli a koordináta-rendszer definiálásához:

1. Egy beszédes név
2. A kartográfiai paraméterek PROJ vagy WKT formátumban

Új koordináta-rendszer készítéséhez:

1. Kattintson az  Új koordináta-rendszer hozzáadása gombra
2. Adjon meg egy beszédes nevet
3. Válassza ki a formátumot: ez lehet *Proj karakterlánc* vagy *WKT*

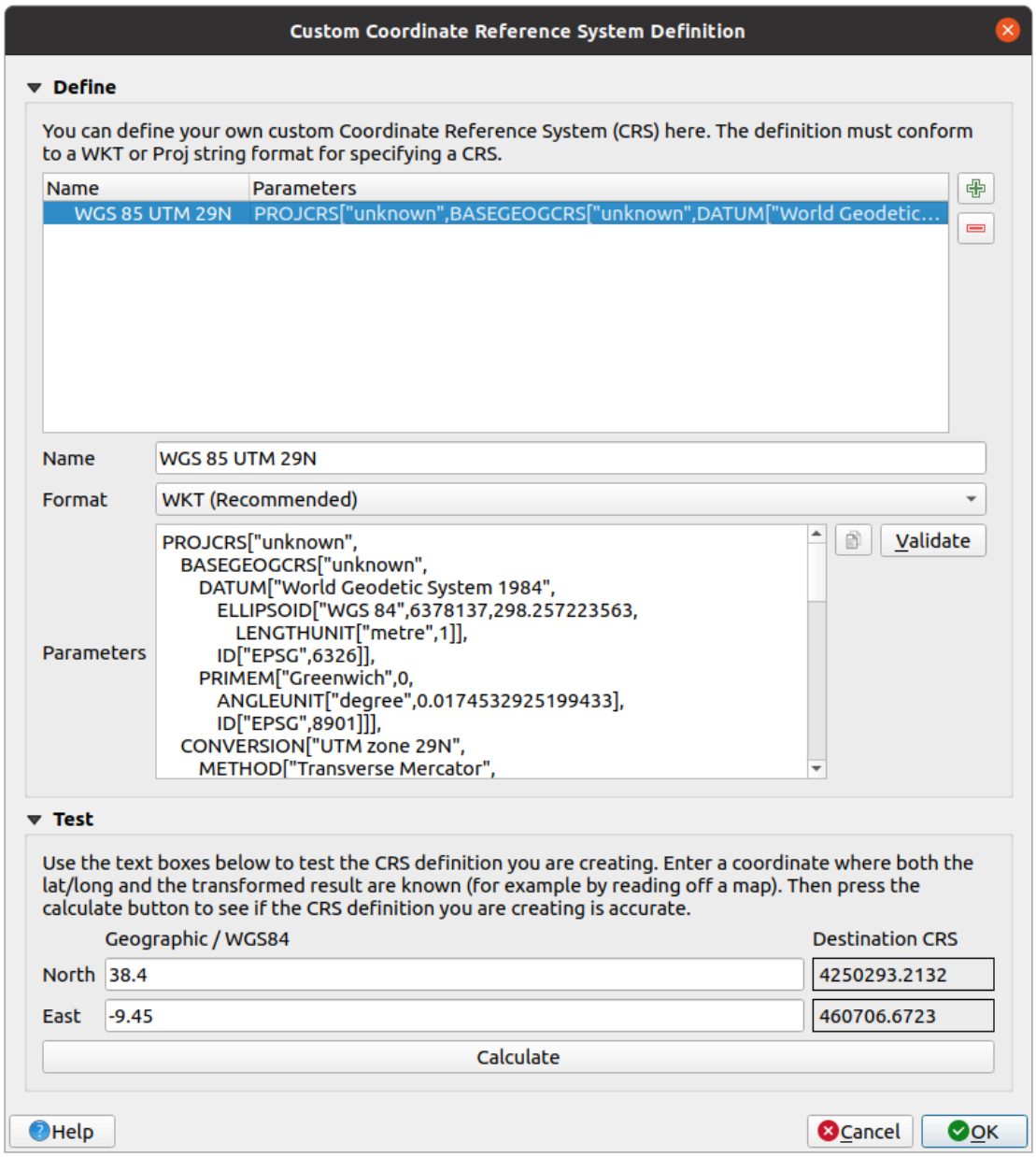
4. Adja meg a koordináta-rendszer *Paramétereket*.

Megjegyzés: Inkább WKT formátumban tárolja a CRS definíciót

Bár a `Proj karakterlánc` és a `WKT` formátumok is támogatottak, erősen ajánlott a vetületi definíciók WKT formátumban történő tárolása. Ezért, ha a definíció proj formátumban érhető el, válassza ki azt a formátumot, adja meg a paramétereket, majd váltson WKT formátumra. A QGIS átalakítja a definíciót WKT formátumba, amelyet később elmenthet.

---

5. Kattintson az *Ellenőrzés* gombra, amivel ellenőrizheti, hogy a megadott koordináta-rendszer definíció elfogadható vetület definíció-e.



10.3. ábra: Egyéni koordináta-rendszer párbeszédablak

A koordináta-rendszer paraméterek tesztelésével megbizonyosodhat arról, hogy azok értelmes eredményt adnak. Ehhez adja meg egy ismert hely WGS 84 szélesség és hosszúság koordinátát az *Észak* és *Kelet* mezőkben. Kattintson a *Számít* gombra, majd hasonlítsa össze az eredményt a koordináta-rendszerében lévő ismert értékekkel.

10.5.1 NTv2 transzformáció integrálása QGIS-be

Ahhoz, hogy a QGIS-t NTv2 transzformációs fájllal egészítse ki, egy további lépésre lesz szüksége:

1. Helyezze el az NTv2 fájlt (.gsb) a QGIS által használt CRS/Proj könyvtárában (pl. `C:\OSGeo4W64\share\proj` Windows felhasználó esetében)
2. Adja hozzá a Proj definícióhoz a **nadgrids** (`+nadgrids=fájlneve.gsb`) paramétert az *Egyéni vetület Paraméterek* mezőjében (*Beállítások* ► *Egyéni vetületek…*).

10.4. ábra: Egy NTv2 transzformáció beállítása

10.6 Dátumtranszformációk

A QGIS-ben alapértelmezés szerint engedélyezett a „röptében” transzformálás, ami azt jelenti, hogy amikor különböző koordinátarendszerben lévő rétegeket használ, a háttérben a QGIS újravetíti azokat a projekt koordináta-rendszerébe.

Alapértelmezésben a QGIS az elérhető legpontosabb transzformációt próbálja használni. Ez azonban bizonyos esetekben nem lehetséges, például amikor egy transzformáció használatához további támogatási fájlokra van szükség. Amikor elérhető pontosabb transzformáció, de jelenleg nem használható, a QGIS egy figyelmeztetést jelenít meg, amely tájékoztat a pontosabb átalakításról és az engedélyezésének módjáról. Ehhez általában le kell tölteni egy külső csomagot a transzformációt biztosító támogatási fájlokkal és kicsomagolni a QGIS *felhasználói profil* könyvtár alatti `proj` könyvtárba.

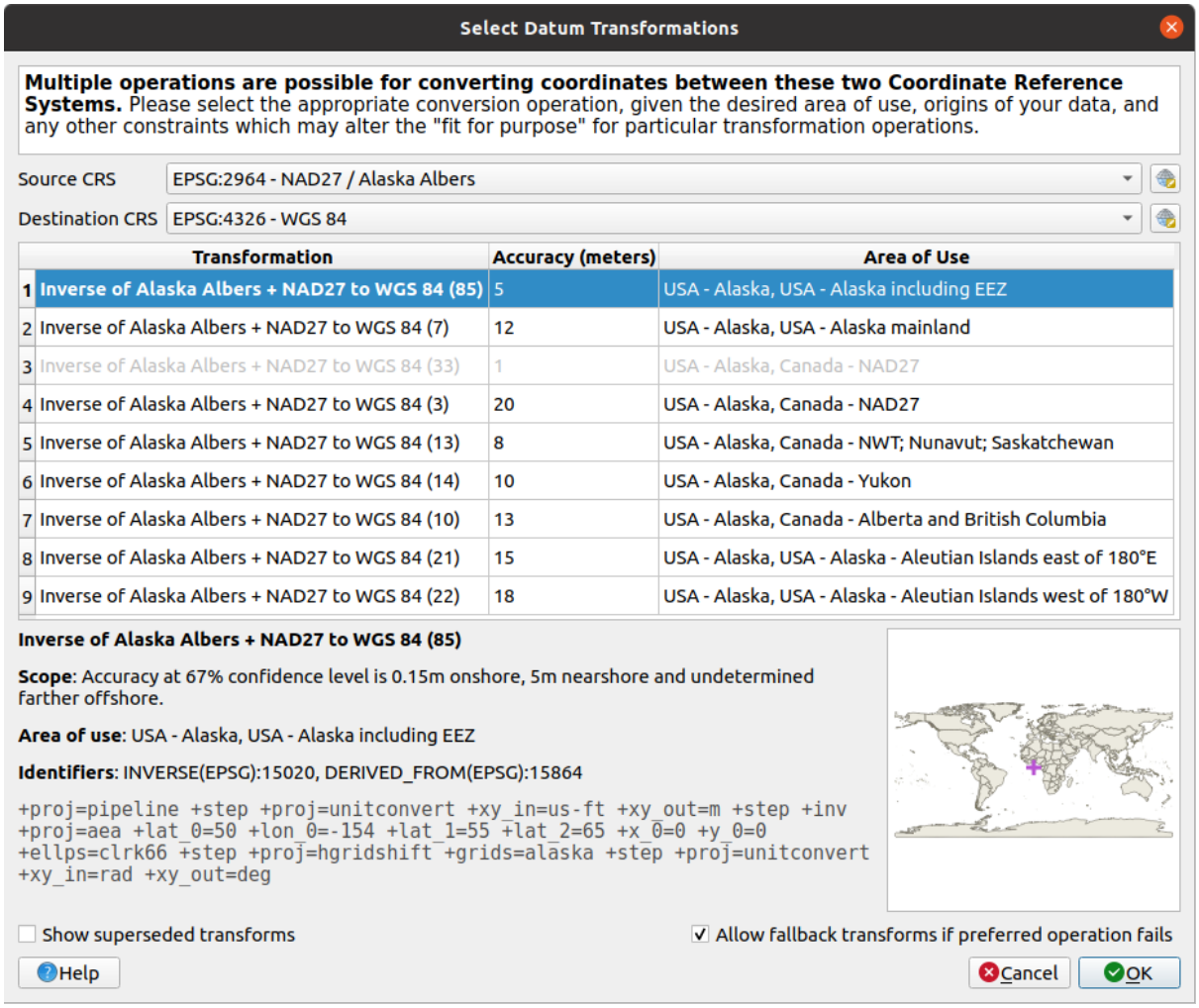
Igény esetén a QGIS arra is tud figyelmeztetni, ha két koordináta-rendszer között több lehetséges átalakítás is létezik, és segít tudatos döntést hozni az adathoz legmegfelelőbb transzformáció kiválasztásában.

A testreszabást a *Beállítások* ► *Beállítások…* ► *Transzformációk* lapon az *Alapértelmezett dátumtranszformációk* alatt lehet elvégezni:

- a *Rákérdezés a dátumtranszformációra, ha több is rendelkezésre áll* használatával: ha egy forrás–cél koordináta-rendszer pároshoz több dátumtranszformáció is megfelelő, automatikusan megnyílik egy párbeszédablak, amely megkérdezi, hogy a dátumtranszformációk közül melyik legyen használva a projektben. Ha a transzformáció kiválasztásakor ki van pipálva az *Alapértelmezetté tesz* lehetőség, a QGIS emlékezni fog a választásra és automatikusan alkalmazni fogja minden újonnan létrehozott projektben.
- vagy a megfelelő dátumtranszformációk listájának definiálásával, amelyek alapértelmezettként használhatók egy réteg projektbe való betöltésekor vagy egy réteg újravetítésekor.

  Használja a gombot a *Dátumtranszformációk választása* párbeszédablak megnyitásához. Ezután:

  1. Válassza ki a réteg *Forrás CRS*-ét a legördülőlistából, vagy a Koordináta-rendszer kiválasztása gombbal.
  2. Adja meg hasonló módon a *Cél CRS*-t.
  3. Az elérhető forrásból célba transzformálások listája látható lesz a táblázatban. Egy sorra kattintva megjelennek a transzformáció részletei az alkalmazott beállításokról, az elérhető pontosságról és a felhasználási területről.



10.5. ábra: Előnyben részesített alapértelmezett dátumtranszformáció kiválasztása

Egyes esetekben a előfordulhat, hogy a transzformáció nem végezhető el az Ön rendszerén. Ilyen esetekben a transzformáció megjelenik a listában (szürkén), de nem lehet kiválasztani, amíg a szükséges transzformációt támogató fájlok nincsenek telepítve. Általában található a felületen egy gomb a megfelelő rácsháló letöltéséhez, amely aztán az aktuális *felhasználói profil* `proj` mappájában lesz eltárolva.

4. Keresse meg és válassza ki a kívánt transzformációt
5. Igény szerint állítsa be a *Tartalék transzformációk engedélyezése* lehetőséget
6. Kattintson az *OK* gombra.

   Az *Alapértelmezett dátumtranszformációk* táblázatban új sor jön létre, mutatva *Forrás CRS* és *Cél CRS* azonosítóját, a transzformációban használt *Művelet*-et és hogy be van-e jelölve a *Tartalék transzformációk engedélyezése*.

Innentől a QGIS automatikusan tudja használni a kiválasztott dátumtranszformációkat a későbbi, a két koordináta-rendszer közötti transzformációk során. A lista elemeit törölheti ( ) vagy szerkesztheti ( ).

A *Beállítások* ► *Beállítások…* ► *Transzformációk* lapon lévő transzformációkat az összes újonnan létrehozott QGIS projekt megörökli. Továbbá egy adott projektnek lehetnek saját transzformációi is, amiket a *Projekt tulajdonságok* párbeszédablak *Koordináta-rendszer* lapján lehet megadni (*Projekt* ► *Tulajdonságok…*). Ezek a beállítások csak az aktuális projektre érvényesek.

11. fejezet

Általános eszközök

11.1 Helyi súgó

Ha segítségre van szüksége egy adott témában, felkeresheti az aktuális Felhasználói Kézikönyv megfelelő oldalát a legtöbb párbeszédablakban megtalálható *Súgó* gombra kattintva. Előfordulhat, hogy egyes külső modulok a saját weboldalukra vezetnek.

11.2 Panelek

Alapértelmezés szerint a QGIS számos panelt biztosít a munkavégzéshez. Ezek egy részét alább részletezzük, más részük a dokumentáció különböző részein található meg. A QGIS-ben elérhető alapértelmezett panelek teljes listája elérhető a *Nézet* ► *Panelek* ► menüben, amit bővebben a *Panelek* fejezetben tárgyalunk.

11.2.1 Rétegek panel

A *Rétegek* panel (más néven `térkép jelmagyarázat`) felsorolja a projekt összes rétegét, és segít a láthatóságuk kezelésében. A panelt megjelenítheti vagy elrejtheti a `Ctrl+1` billentyűkombinációval. A Z-sorrend megváltoztatásához egy réteg kijelölhető, és felfelé vagy lefelé húzható a jelmagyarázatban. A Z-sorrend azt jelenti, hogy a jelmagyarázat tetejéhez közelebbi rétegeket a rendszer a jelmagyarázatban lejjebb található rétegek fölé rajzolja. A rétegeket és rétegcsoportokat át lehet húzni másik QGIS példányba is.

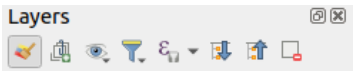
Megjegyzés: A Z-sorrend viselkedés felülbírálható a *Rétegsorrend* panelen.

A Rétegek panel fejlécében lévő eszköztárról elérhető műveletek:

-  Rétegstílus panel megnyitása (F7): a rétegstílusozó panel ki- és bekapcsolása.
-  Csoport hozzáadása: see *Interakció a csoportokkal és rétegekkel*
-  Térképtémák kezelése: szabályozza a rétegek láthatóságát, és különböző térképtémákba rendezi őket.
-  a jelmagyarázat réteginek szűrése:
  - *Jelmagyarázat szűrése a réteg tartalmával* : csak azoknak a rétegeknek a stílusa jelenik meg a rétegek panelen, amelyek láthatók, és amelyek elemei metszik az aktuális térképvásznat. Ellenkező esetben egy általános NULL szimbólum kerül a réteg neve mellé. A réteg jelrendszere alapján ez egy kényelmes módja annak azonosítására, hogy mely rétegekből milyen elemek fedik le érdeklődési területét.

  - *Privát rétegek megjelenítése*: gyors parancsikon a *privát rétegek* megjelenítéséhez és interakciójához a projektbeállítások *Rétegek* panelén történő módosítás nélkül.

- Jelmagyarázat szűrése kifejezéssel: egy kifejezés segítségével eltávolítja azokat a stílusokat a kiválasztott rétegekről, amelyek tulajdonságai nem felelnek meg a feltételnek. Ezzel lehet kiemelni azokat az elemeket, amelyek egy másik réteg adott területén/tulajdonságán belül vannak. A legördülő listából szerkesztheti és törölheti az aktuálisan alkalmazott kifejezést.
- Összes kibontása és Összes összecsukása a rétegek és rétegcsoportok kezeléséhez.
- A jelenleg kiválasztott Rétegek/csoportok eltávolítása.



11.1. ábra: A rétegek eszköztár a rétegek panelen

Megjegyzés: A rétegek panel kezelésére szolgáló eszközök a nyomtatási elrendezés térkép és jelmagyarázat elemeinél is elérhetőek.

Térképtémák beállítása

A Térképtémák kezelés gomb legördülő menüje kényelmes gyors gombokat biztosít a *Rétegek* panel rétegeinek láthatóságának módosításához:

- *Minden réteget mutat*
- *Minden réteget elrejt*
- *Kiválasztott rétegek megjelenítése*
- *Kiválasztott rétegek elrejtése*
- *Kiválasztott rétegek váltása*: átváltja a panelen először kiválasztott réteg láthatóságát és alkalmazza ezt a láthatóságot a többi kiválasztott rétegre is. Ugyancsak megtehető a `Space` billentyű megnyomásával.
- *Kiválasztott rétegek váltása függetlenül*: megfordítja az egyes kijelölt rétegek láthatóságát
- *Nem kiválasztott rétegek elrejtése*

A réteg láthatóságának egyszerű szabályozásán túl a Térképtémák kezelése menü lehetővé teszi a **Térképtémák** beállítását a jelmagyarázaton és a térképtéma váltását egy másikra. A térképtéma egy **pillanatképe** az aktuális jelmagyarázatnak, amely rögzíti:

- a *Rétegek* panelen láthatóra állított rétegeket
- **és** az egyes látható rétegekhez:
  - hivatkozás a réteghez beállított *stílusra*
  - a stílus látható osztályai, azaz a *Rétegek panelen* bejelölt réteg csomópont elemek. Ez vonatkozik a szimpla szimbólum megjelenítésen kívüli *jelrendszerre* is
  - a rétegcsoportok(ok) és a benne lévő rétegcsomópont(ok) nyitott/csukott állapota

Térképtéma létrehozásához:

1. Jelölje be a megjeleníteni kívánt réteget

2. Állítsa be a réteg tulajdonságait (jelrendszer, diagram, címkék…), ahogy egyébként is tenné
3. Nyissa le a párbeszédablak alján a *Stílus* ► menüt és kattintson a *Hozzáadás…*-ra, hogy eltárolja a beállításokat *egy új, a projektbe ágyazott stílusként*

   Megjegyzés: A térképtéma nem emlékszik a tulajdonságok aktuális részleteire, csak egy hivatkozást ment el a stílus nevére, így amikor módosításokat végez a rétegen úgy, hogy ez a stílus van bekapcsolva (például módosítja a jelrendszer kinézetét), a térképtéma frissül az új információkkal.

4. Ismételje meg az előző lépéseket a többi rétegen
5. Szükség esetén a *Rétegek* panelen nyisson ki, vagy csukjon be csoportokat vagy látható rétegcsomópontokat
6. Kattintson a Térképtémák kezelése gombra a panel fejlécében, majd a *Téma hozzáadása…* elemre
7. Adja meg a téma nevét és kattintson az *OK* gombra

Az új téma megjelenik a legördülő menü alsó részén.

Annyi térképtémát hozhat létre, amennyire szüksége van: ha a térképjelmagyarázat aktuális állapota (látható rétegek, aktív stílusuk, a térkép jelmagyarázat csomópontjai) nem egyezik a fent definiált meglévő térképtémák egyikének tartalmával, kattintson a :guilabel:` Téma hozzáadása…` menüelemre az új térképtéma létrehozásához, vagy a *Téma lecserélés* ► menüelemre egy meglévő téma frissítéséhez. Az aktív térképtémát átnevezheti a *Aktuális térképtéma átnevezése…*, valamint törölheti az *Aktuális térképtéma eltávolítása* menüelemmel.

A térképtémák segítségével gyorsan tud váltani a különböző előre beállított kombinációk között: válasszon egy térképtémát a listából, hogy visszaállítsa az adott kombinációt. A nyomtatási elrendezésekből is elérhető az összes mentett téma, lehetővé téve különböző térképelemek készítését egy adott téma alapján, függetlenül az aktuális fő térképvászon megjelenésétől (lásd még *Térképelem rétegek*).

A rétegek panel helyi menüjének áttekintése

A Rétegek panel fő alkotóeleme az eszköztár alatti keret, ami a projekthez adott vektoros és raszteres rétegeket listázza, opcionálisan csoportokba rendezve. A panelen kiválasztott elem típusától függően jobb gombbal kattintva az alábbiakban látható menüelemek jelennek meg.

Menüelem	Vektorréteg	Raszterréteg	Csoport
Nagyítás a réteg(ek)re/csoportra	✓	✓	✓
Nagyítás a kiválasztott elemekre	✓		
Megjelenítés az áttekintő térképen	✓	✓	
Elemszám megjelenítése	✓		
Címkék megjelenítése	✓		
Réteg/csoport másolása	✓	✓	✓
Réteg/csoport átnevezése	✓	✓	✓
Nagyítás az eredeti felbontásra (100%)		✓	
Széthúzás az aktuális terjedelemre		✓	
SQL réteg frissítése…	✓		
Csoport hozzáadása			✓
Rétegmásolat létrehozása	✓	✓	
Réteg/csoport eltávolítása…	✓	✓	✓
Mozgatás a csoporton kívülre	✓	✓	

continues on next page

táblázat 11.1 – folytatás az előző oldalról

Menüelem	Vektorréteg	Raszterréteg	Csoport
Mozgatás felülre	✓	✓	✓
Mozgatás alulra	✓	✓	✓
Engedélyezés és az összes szülőt	✓	✓	
Kiválasztottak csoportosítása	✓	✓	
Attribútumtábla megnyitása	✓		
Szerkesztés be-/kikapcsolása	✓		
Aktuális szerkesztések ►	✓		
Szűrés…	✓		
Adatforrás módosítása…	✓		
Repair Adatforrás javítása	✓		
Műveletek a kiválasztáson ► (szerkesztő módban)	✓		
► *Elem másolat létrehozása*	✓		
► *Elem másolat létrehozása és digitalizálás*	✓		
Réteg méretarányfüggő láthatósága…	✓	✓	
Nagyítás a látható méretarányra	✓	✓	
Koordináta-rendszer ►	✓	✓	
► *Réteg/csoport koordináta-rendszer…*	✓	✓	✓
► *Projekt koordináta-rendszer a rétegből*	✓	✓	
Csoport WMS-adatok beállítása…			✓
Kölcsönösen kizáró csoportok			✓
Bejelölés, az összes gyermekelemmel együtt (CTRL-kattintás)			✓
Bejelölés megszüntetése, az összes gyermekelemmel együtt (CTRL-kattintás)			✓
Átalakítás megmaradóvá	✓		
Exportálás ►	✓	✓	✓
► *Mentés másként…*		✓	
► *Elemek mentése másként…*	✓		
► *Kiválasztott elemek mentése másként…*	✓		
► *Mentés rétegdefiníciós fájlként…*	✓	✓	✓
► *Mentés QGIS rétegstílus fájlként…*	✓	✓	
Stílus ►	✓	✓	
► *Stílus másolása*	✓	✓	
► *Stílus beillesztése*	✓	✓	✓
► *Hozzáadás…*	✓	✓	
► *Aktuális átnevezése…*	✓	✓	
► *Szimbólum szerkesztése…*	✓		
► *Szimbólum másolása*	✓		
► *Szimbólum beillesztése*	✓		
Jegyzet készítése a réteghez…	✓	✓	

continues on next page

táblázat 11.1 – folytatás az előző oldalról

Menüelem	Vektorréteg	Raszterréteg	Csoport
Réteg jegyzetének szerkesztése…	☑	☑	
Réteg jegyzetének eltávolítása	☑	☑	
Tulajdonságok…	☑	☑	

Táblázat: A Rétegek panel elemeinek helyi menüje

GRASS vektorrétegeknél a Szerkesztés be/ki nem érhető el. Bővebb információ a GRASS vektorrétegekről a *Digitizing and editing a GRASS vector layer* fejezetben.

Interakció a csoportokkal és rétegekkel

A jelmagyarázat ablak rétegei csoportokba rendezhetőek. Ennek két módja van:

1. Nyomja meg a ikont egy új csoport létrehozásához. Nevezze el a csoportot, majd nyomjon `Enter`-t. Most kattintson egy meglévő rétegre és húzza rá a csoportra.
2. Válasszon ki néhány réteget, kattintson jobb egérgombbal az egyikre, majd válassza a *Kiválasztottak csoportosítása* menüpontot. A kiválasztott rétegek automatikusan bekerülnek az új csoportba.

Ha egy réteget kivenne egy csoportból, húzza ki onnan, vagy jobb kattintás után válassza a *Mozgatás a csoporton kívülre* menüpontot: a réteg a csoport fölé fog kerülni. A csoportokat be lehet ágyazni más csoportokba. Ha egy réteg be van ágyazva egy másikba, a *Mozgatás a csoporton kívülre* használatával lehet onnan kivenni.

Ha egy réteget a lista elejére szeretne mozgatni, odahúzhatja kézzel, vagy használhatja a *Mozgatás felülre* menüpontot. Ha ez utóbbit egy csoportban lévő rétegen használja, a réteg ennek a csoportnak az elejére kerül. A *Mozgatás alulra* hasonló logikával mozgatja a rétegeket lefelé.

Egy csoport jelölőnégyzetével lehet megjeleníteni vagy elrejteni a csoportban lévő rétegeket egy kattintással. `Ctrl` billentyűt nyomva a csoportban lévő rétegek és alcsoportok jelölőnégyzetét is átváltja.

`Ctrl`-kattintás egy bepipált / nem bepipált rétegen bepipálja / törli a pipát a réteg összes szülőjéről.

A **Kölcsönösen kizáró csoportok** mód az jelenti, hogy a csoportnak egyszerre csak egy rétege látható. Amikor a csoportban egy réteg láthatóra lett állítva, a többi láthatósága kikapcsolódik.

Lehetőség van egynél több réteget vagy csoportot egyszerre kijelölni, ha nyomva tartja a `Ctrl` billentyűt, miközben további rétegekre kattint. Ezután az összes kiválasztott réteget egyszerre áthelyezheti egy új csoportba.

Törölhet is több réteget vagy csoportot egyszerre, ha kijelölt több elemet a `Ctrl` billentyűvel, majd `Ctrl+D` billentyűkombinációt nyom: az összes kiválasztott réteg és csoport el lesz távolítva a listáról.

További információk a rétegekről és csoportokról az indikátor ikon segítségével

Bizonyos körülmények közt a réteg vagy csoport mellett ikonok jelenhetnek meg a *Rétegek* panelen, amik további információval szolgálnak rétegről/csoportról. A szimbólumok a következők:

- jelzi, ha a réteg szerkeszthető módban van, így Ön tudja módosítani az adatait
- jelzi, hogy a réteg szerkesztés alatt áll és mentetlen módosításokat tartalmaz
- jelzi, hogy a réteg *szűrve van*. A kifejezés megtekintéséhez vigye az egeret az ikon fölé, a lekérdezés szerkesztéséhez kattintson rá duplán.
- segít azonosítani a projektben *szükséges*, ezért nem eltávolítható rétegeket
- segít azonosítani a *beágyazott csoportokat és rétegeket*, valamint az eredeti projektfájl útvonalát

-  jelzi, hogy egy réteg adatforrása nem volt elérhető a projekt megnyitásakor (lásd *Törött fájlelérési utak kezelése*). Kattintson az ikonra a forrásútvonal frissítéséhez, vagy kattintson a réteg helyi menüjének *Adatforrás helyreállítása…* elemére.
-  emlékeztet arra, hogy a réteg *ideiglenes munkaréteg* és a tartalma a projekt bezárásakor el fog veszni. Az adatvesztést elkerülendő tegye a réteget állandóvá: kattintson az ikonra és mentse a réteget bármely QGIS által támogatott vektoros formátumban.
-  jelzi, ha a réteg *offline szerkesztési módban* van.
-  segít azonosítani a koordináta-rendszer nélküli vagy ismeretlen koordináta-rendszerű rétegeket
-  jelzi, ha egy réteg olyan koordináta-referenciarendszerben van tárolva, ami eredendően alacsony pontosságú (a *megfelelő* beállítást engedélyezni kell)
-  segít azonosítani az animáció által vezérelt időbeli rétegeket
-  segít azonosítani *jegyzettel* ellátott rétegeket

Vektorréteg stílusának szerkesztése

A Rétegek panel segítségével gyorsan és egyszerűen módosíthatja a rétegek megjelenítését. Kattintson jobb gombbal a vektorrétegre és válassza ki a *Stílusok* ► menüpontot, hogy:

- lássa a jelenleg a rétegen alkalmazott *stílusokat*. Ha több stílust adott meg a réteghez, válthat egyikről a másikra, aminek az eredménye automatikusan látható lesz a térképvásznon.
- átmásolja a jelenlegi stílusok egy részét és később beillessze azokat egy másik rétegre

  ---

  Javaslat: Rétegstílus gyors megosztása

  A helyi menüből másolja a réteg stílusát, majd illessze be egy csoportra vagy a kiválasztott rétegekre: a stílus alkalmazva lesz az összes, az eredetivel azonos típusú (vektor/raszter) rétegre, illetve vektorréteg esetén akkor, ha a geometria típusa is azonos (pont, vonal vagy felület).

- nevezze át az aktuális stílust, adjon hozzá egy új stílust (ami tulajdonképpen a jelenlegi másolata) vagy törölje az aktuális stílust (ha több stílus érhető el).

Megjegyzés: Az előbbi lehetőségek raszter- és hálórétegekhez is elérhetőek.

- frissítse a *szimbólum színét* egy **Színkerék** segítségével. A kényelem kedvéért a közelmúltban használt színek is elérhetők a színkerék alján.
- *Szimbólum szerkesztése…*: nyissa meg a *Szimbólumválasztó* párbeszédablakot és módosítsa az elem szimbólumát (szimbólum, méret, szín, stb).

Osztályozás jelrendszer típus használatakor (*kategorizált*, *fokozatos* vagy *szabályalapú*), a fent említett szimbólumszint beállítások az osztály elem helyi menüjéből érhetőek el. Az osztályok és elemek láthatóságát kapcsolni az  *Elemek átkapcsolása*,  *Minden elemet mutat* és  *Minden elemet elrejt* menüelemekkel lehet. Ezekkel elkerülhető az elemek kapcsolgatása egyesével.

Javaslat: Duplán kattintva egy bejegyzésre megnyílik a *Szimbólumválasztó* párbeszédablak.

11.2.2 Rétegstílus panel

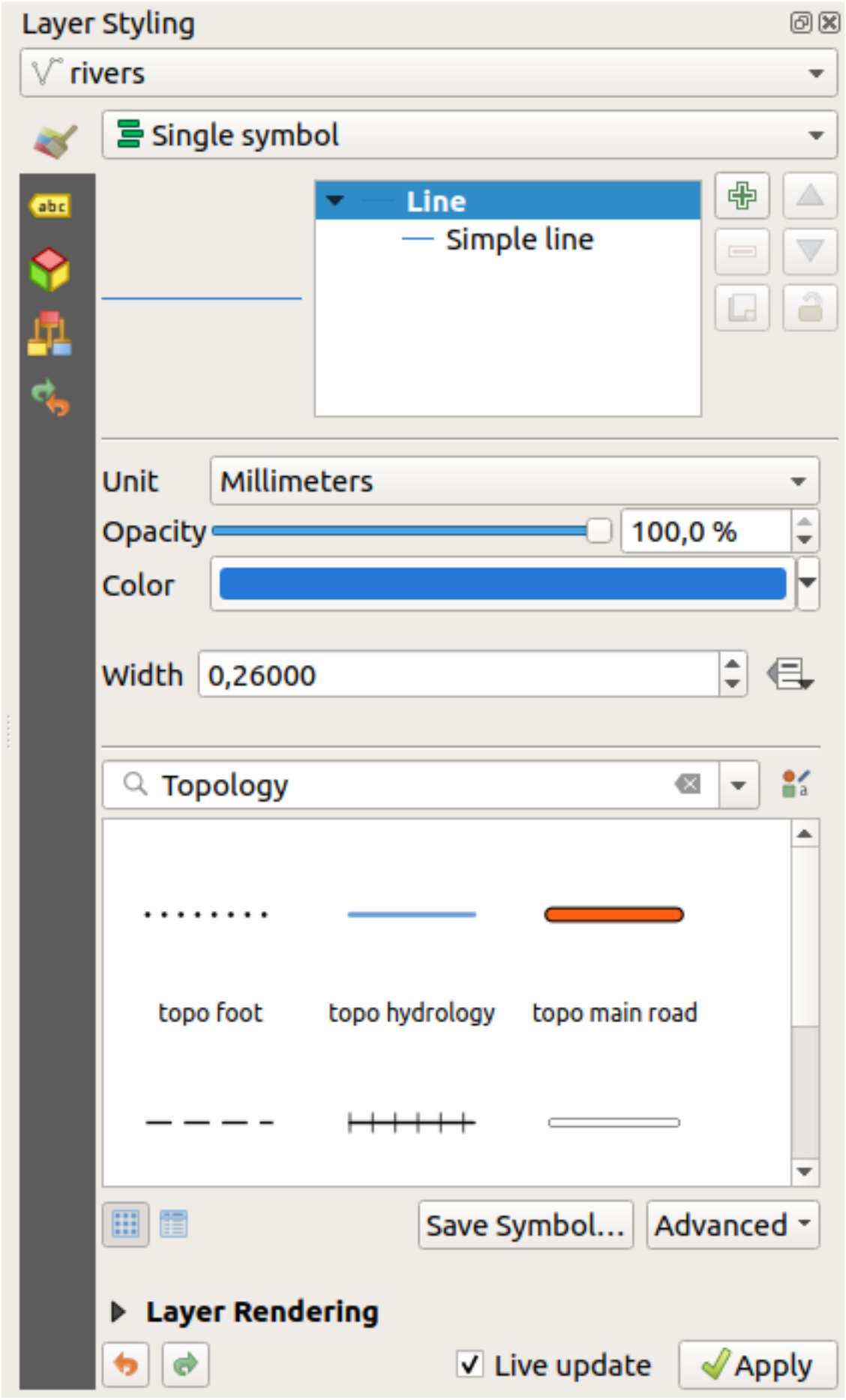
A *Rétegstílus* panel (engedélyezhető a `Ctrl+3` billentyűkombinációval is) a :guilabel:`Rétegtulajdonságok párbeszédablak néhány funkciójának gyors elérésére szolgál. Gyors és egyszerű módot biztosít a megjelenítés meghatározásához, a réteg viselkedésének szabályozásához, valamint ezek hatásainak vizualizálásához a rétegtulajdonságok párbeszédablak megnyitása nélkül.

Amellett, hogy a rétegstílus panel nem blokkoló (vagyis „modális”), mint a rétegtulajdonságok párbeszédablak, a képernyőt sem zsúfolja tele párbeszédablakokkal, de mégis elérhető róla a legtöbb stílusbeállítás (színválasztás, hatások tulajdonsági, szabályok szerkesztése, címkehelyettesítések, stb.). Például a rétegstílus panelen egy színre kattintva a színválasztó párbeszédablak közvetlenül a panelen belül jelenik meg, nem önálló párbeszédablakban.

A réteg panelen az aktuális rétegek listájának legördülő menüjéből válasszon egyet és:

- A réteg típusától függően állítsa be:
  - A raszterréteg *Jelrendszer*, *Átlátszóság*, és *Hisztogram* tulajdonságait. Ezek a beállítások megegyeznek a *Raster Properties Dialog* beállításaival.
  - A vektorréteg *Jelrendszer*, *Címkék*, *Maszkok* és *3D nézet* tulajdonságait. Ezek a beállítások megegyeznek a *A vektoros tulajdonságok párbeszédablak* beállításaival, valamint külső modulok további tulajdonságokkal bővíthetik ki.
  - A hálóréteg *Jelrendszer* és *3D nézet* tulajdonságait. Ezek a beállítások megegyeznek a *Mesh Dataset Properties* beállításaival.
- Kezelje a hozzárendelt stílusokat a *Stíluskezelőben* (további részletek: *Egyéni stílusok kezelése*).
- Tekintse meg az aktuális projektben a rétegstíluson elvégzett módosítások *Előzményeit*: visszaállíthatja bármelyik állapotot, ha kiválasztja azt a listában, és rákattint az *Alkalmaz* gombra.

A panel másik hatékony funkciója a *Folyamatos frissítés* jelölőnégyzet. Jelölje be, hogy a változtatások azonnal megjelenjenek a térképvásznon, így többé nem kell az *Alkalmaz* gombra kattintania.



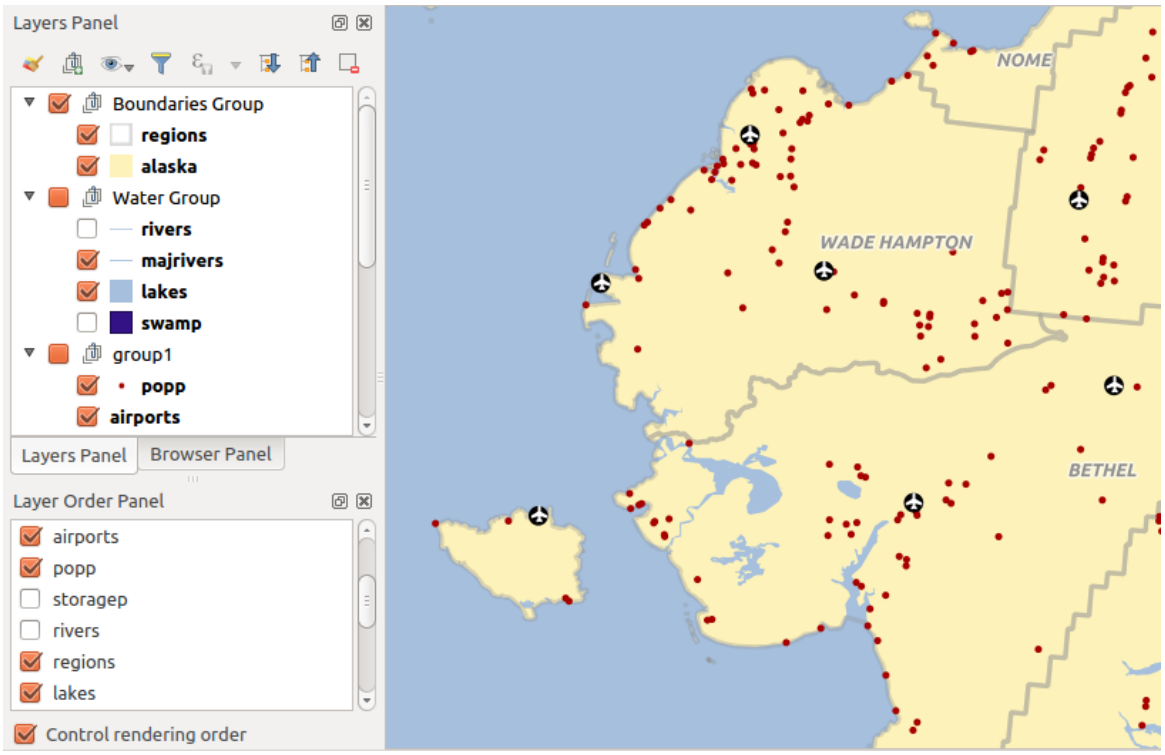
11.2. ábra: Egy réteg szimbólumának meghatározása a rétegstílus panelről

11.2.3 Rétegsorrend panel

Alapértelmezés szerint a QGIS térképvásznán látható rétegek a *Rétegek* panelen a sorrendjük szerint kerülnek kirajzolásra: minél feljebb van egy réteg a panelen, annál feljebb (tehát jobban láthatóan) lesz a térképnézetben.

A rétegek kirajzolási sorrendjét a rétegek panel sorrendjétől függetlenül is vezérelheti a *Rétegsorrend* panel engedélyezésével a *Nézet* ► *Panelek* ► menüben vagy `Ctrl+9` billentyűkombinációval. Jelölje be a *Rajzolási sorrend szabályozása* jelölőnégyzetet a rétegek listája alatt és rendezze át a rétegeket a panelen tetszés szerint. Ez a sorrend lesz a térképvásznon alkalmazott sorrend. Például a 11.3.ábra képen látható, hogy az `airports` elemek az `alaska` felület fölött jelennek meg annak ellenére, hogy a Rétegek panelen nem ilyen sorrendben vannak.

A *Rajzolási sorrend szabályozása* jelölőnégyzet törlésével visszaáll az alapértelmezett viselkedés.



11.3. ábra: Rétegsorrend meghatározása a jelmagyarázattól függetlenül

11.2.4 Áttekintő panel

Az *Áttekintő* panel (`Ctrl+8`) bizonyos rétegek teljes terjedelmével jelenít meg egy térképet. Az Áttekintő térképen csak azok a rétegek jelennek meg, amiknek be van kapcsolva a *Megjelenítés az áttekintő térképen* beállítása a *Réteg* menüben, vagy a réteg helyi menüjében. A nézeten belül egy piros téglalap mutatja a térképvászon aktuális terjedelmét, ami segít gyorsan meghatározni, hogy a teljes térkép melyik területét nézi éppen. Ha a piros téglalapra rákattint és elhúzza az áttekintő keretben, a fő térképnézet kiterjedése ennek megfelelően frissül.

Megjegyezzük, hogy a címkék akkor sem jelennek meg az áttekintőben, ha az áttekintő térképen lévő rétegek címkézése engedélyezve van.

11.2.5 Üzenetnapló panel

Egyes műveletek betöltésekor vagy feldolgozásakor figyelheti és követheti a különböző lapokon megjelenő üzeneteket az *Üzenetnaplók panelen*. Az alsó állapotsor jobbszélső ikonjával aktiválható.

11.2.6 Visszavonás/Újra panel

Minden szerkesztett rétegnél a *Visszavonás/Újra* (`Ctrl+5`) panel mutatja az elvégzett műveletek listáját, lehetővé téve a panelen kijelölt műveletek gyors visszavonását. További részletek a *Szerkesztések visszavonás és megismétlése* fejezetben.

11.2.7 Statisztikai összegzés panel

A *Statisztikák* panel (`Ctrl+6`) összesített információkat nyújt bármely vektorrétegről. Ez a panel lehetővé teszi a következők kiválasztását:

- a vektorréteg, aminek a statisztikáit ki kell számítani
- a használandó mező, vagy egy *kifejezés*
- a megjelenítendő statisztikák, amit a panel jobb alsó sarkában lévő legördülő gombbal lehet megadni. A mező (vagy a kifejezés értékének) típusától függően a rendelkezésre álló statisztikák:

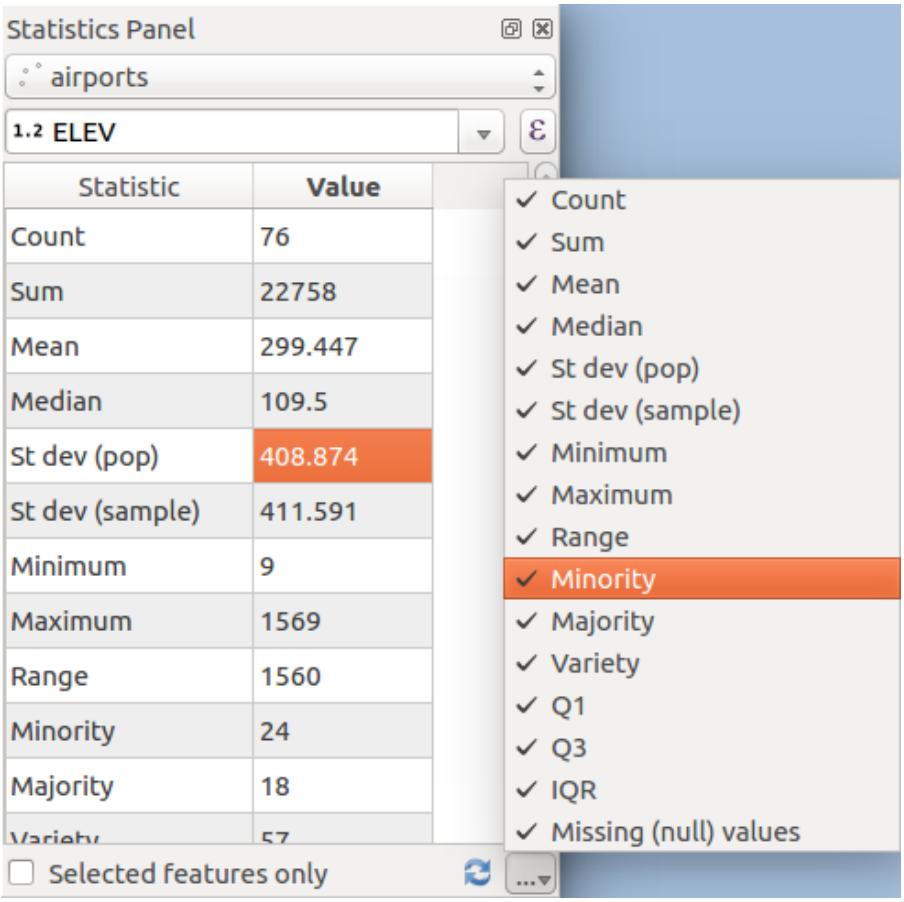
Statisztika	Karakterlánc	Egész szám	Lebegőpontos szám	Dátum
Darabszám	✓	✓	✓	✓
Különböző értékek száma	✓			✓
Hiányzó értékek száma	✓	✓	✓	✓
Összeg		✓	✓	
Átlag		✓	✓	✓
Szórás		✓	✓	
Szórás a mintán		✓	✓	
Minimális érték	✓	✓	✓	✓
Maximális érték	✓	✓	✓	✓
Tartomány		✓	✓	✓
Kisebbség	✓	✓	✓	
Többség	✓	✓	✓	
Változatosság		✓	✓	
Első kvartilis		✓	✓	
Harmadik kvartilis		✓	✓	
Interkvartilis tartomány		✓	✓	
Minimális hosszúság	✓			
Maximális hossz	✓			
Átlagos hossz	✓			

Táblázat: Az egyes mezőtípusokhoz elérhető statisztikák

A statisztika összegzést lehet:

- kiszámítani a teljes rétegre vagy *csak a kiválasztott elemekre*

- újraszámítani a gombbal, amikor a mögöttes adatforrás módosul (pl. új vagy törölt elemek/mezők, attribútum módosítások)
- vágólapra másolni és táblázatként beilleszteni más alkalmazásokba



11.4. ábra: Egy mező statisztikáinak megjelenítése

11.2.8 Hibakereső és fejlesztői eszközök panel

A *Hibakereső és fejlesztői eszközök* panel (`F12`) egy *Hálózati naplózót* és egy *Profilozót* tartalmaz.

Hálózati naplózó

A *Hálózati naplózó* a folyamatban lévő és befejezett hálózati kérések listáját tartalmazza, valamint azok számos hasznos részletét, például a kérések és válaszok állapotát, a fejlécüket, hibákat, SSL konfigurációs hibákat, időtúllépéseket, a gyorsítótár állapotát stb.

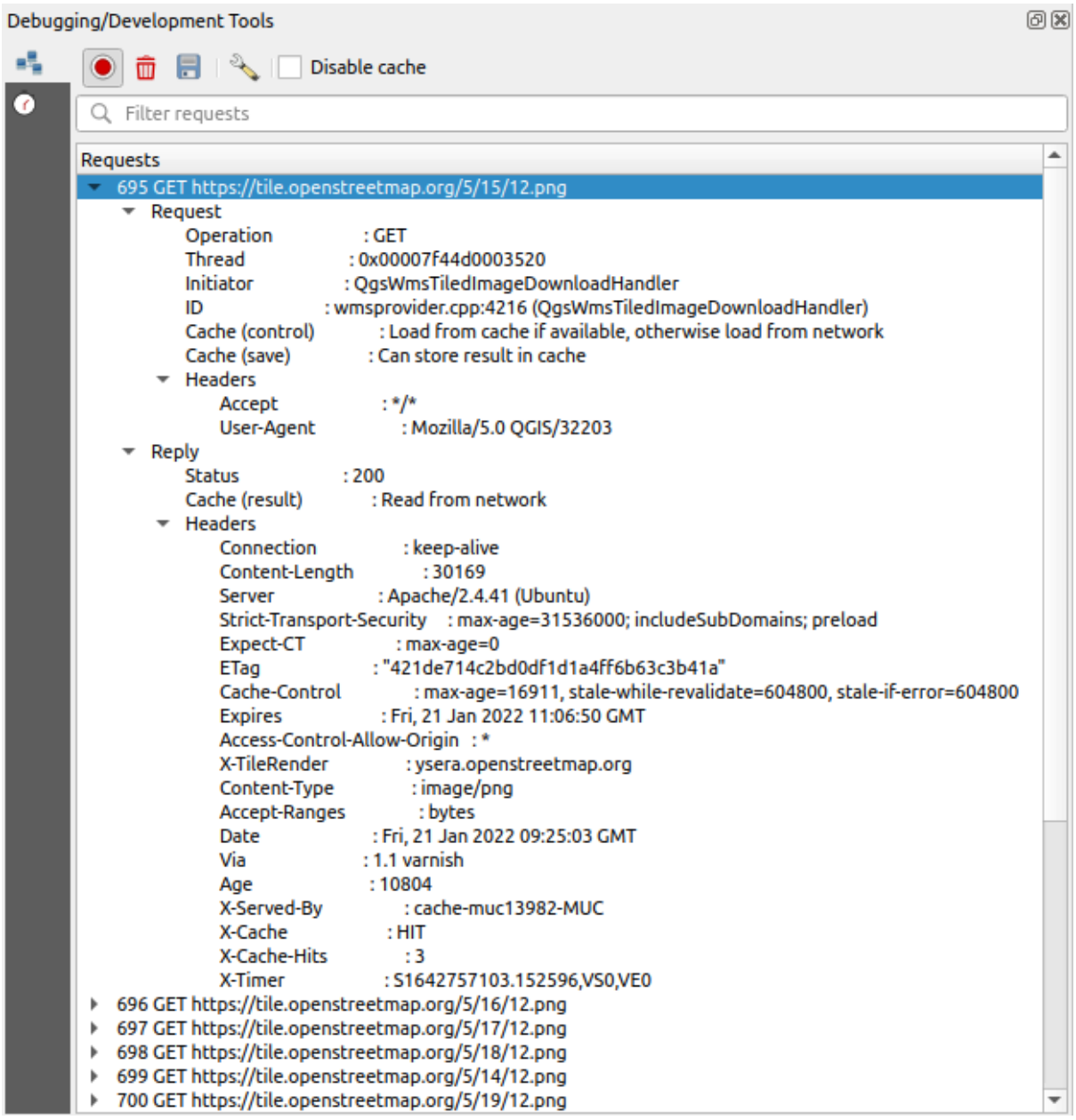
Az alábbiakat teszi lehetővé:

- *Napló felvétele*, amely elindítja vagy leállítja a naplózást.
- A *Napló törlése* kitörli a napló előzményeit.
- :guilabel: A *Napló mentése…* először egy nagy figyelmeztetést jelenít meg arról, hogy a napló érzékeny adatokat tartalmaz, amiket bizalmasan kell kezelni, majd lehetővé teszi a napló mentését.

- A *Beállítások* lehetővé teszi a *Sikeres kérések megjelenítését* és az *Időtúllépések megjelenítését*.
- A *Gyorsítótár letiltása* letiltja a gyorsítótárat, így minden kérés végre lesz hajtva.
- *Kérések szűrése*

A kérésre jobb gombbal kattintva:

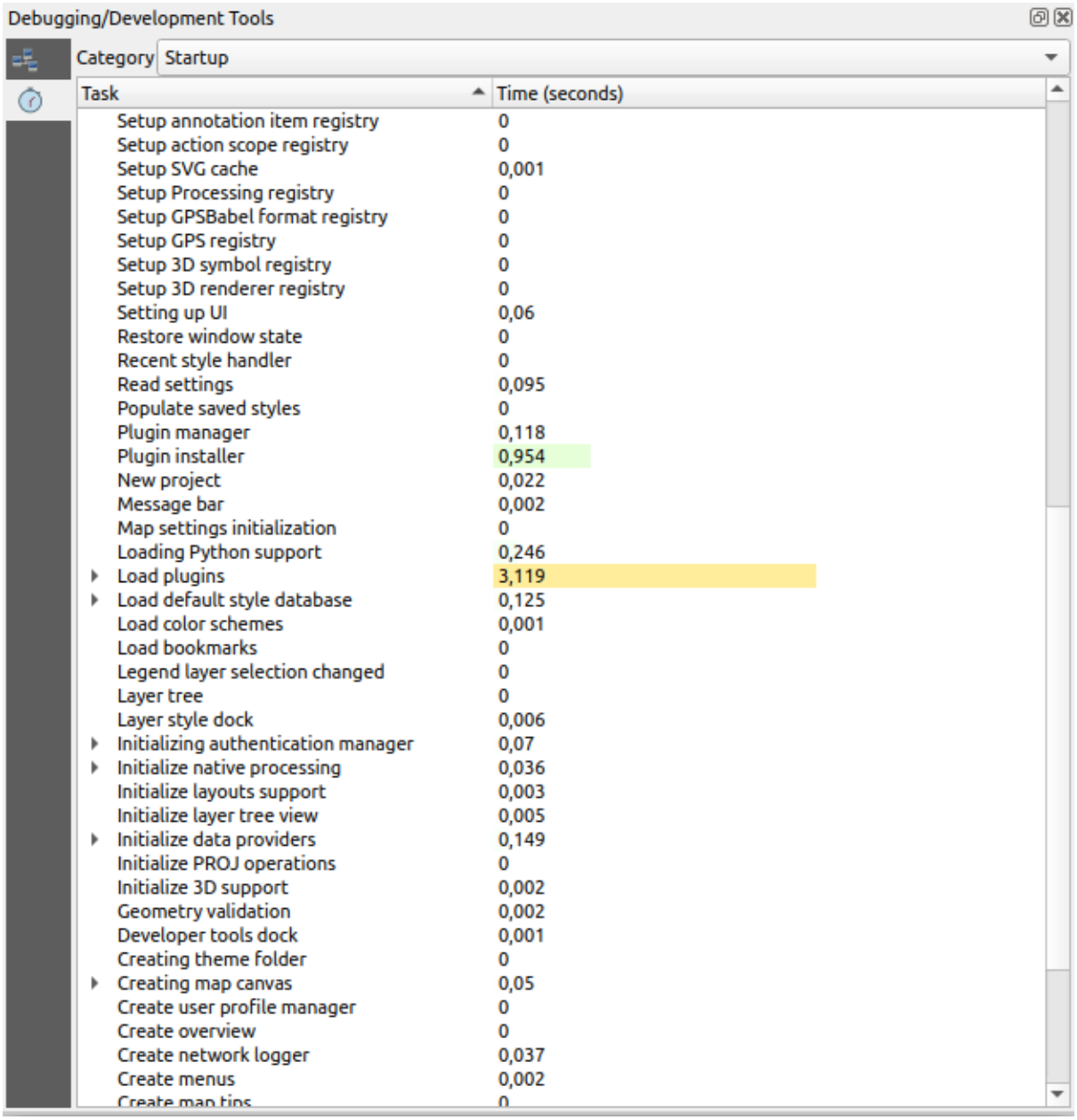
- Az *URL megnyitása* megnyitja az URL-t az Ön alapértelmezett böngészőjében.
- *URL másolása*
- *Másolás cURL-ként* a terminálban való használathoz.
- *Másolás JSON-ként* a kérés teljes naplóját másolja.



11.5. ábra: A Hálózati naplózó kimenete egy GET lekérésnél

Profilozó

A *Profilozó* elérhetővé teszi teszi az *Indítás* és *Projektbetöltés* kategóriák betöltési idejét, hogy azonosíthassa a lassú betöltési idők okait.



11.6. ábra: A QGIS indítási idejének profilozása

11.3 Rétegek beágyazása külső projektekből

Időnként hasznos volna néhány réteget több projektekben is felhasználni, lehetőleg ugyanazzal a stílussal. Létrehozhat egy *alapértelmezett* stílust ezekhez a rétegekhez, vagy beágyazhatja őket egy másik projektből, hogy időt és energiát takarítson meg.

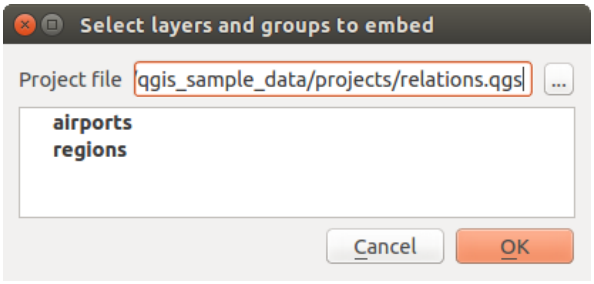
A meglévő projektekből származó rétegek és csoportok beágyazásának van néhány előnye a stílussal szemben:

- Mindenféle réteg (vektoros vagy raszteres, helyi vagy online…) hozzáadható
- A csoportok és rétegek lekérésével megőrizheti a különböző projektekben a „háttér” rétegek eredeti fastruktúráját
- Míg a beágyazott rétegek szerkeszthetők, tulajdonságaik, például szimbólumok, címkék, űrlapok, alapértelmezett értékek és műveletek nem módosíthatók, így biztosítva a projektek közötti konzisztenciát.
- Módosítsa az eredeti projekt elemeit, és a változtatások az összes többi projektbe is átkerülnek

Ha más projektfájlokból szeretne tartalmat beágyazni egy projektbe, válassza a *Réteg* ► *Rétegek és csoportok beágyazása* menüpontot:

1. Projekt kereséséhez kattintson a … gombra: megtekintheti a projekt tartalmát (lásd 11.7.ábra)
2. Tartsa nyomva a `Ctrl` (vagy ⌘ `Cmd`) billentyűt, majd kattintson a kívánt rétegekre és csoportokra
3. Kattintson az *OK* gombra

A kiválasztott rétegek és csoportok be lesznek ágyazva a *Rétegek* panelre, és megjelennek a térképvásznon. A nevük mellett egy ikon segíti a könnyebb felismerést, és ha fölé viszi az egeret, megjelenik egy eszköztipp az eredeti projektfájl elérési útjával.



11.7. ábra: Beágyazni kívánt rétegek és csoportok kiválasztása

A többi réteghez hasonlóan a beágyazott réteg is eltávolítható a projektből, ha jobb gombbal rákattint a rétegre, majd az Eltávolítás gombra.

Javaslat: A beágyazott réteg megjelenítésének módosítása

A beágyazott réteg megjelenítése nem módosítható, hacsak nem az eredeti projektfájlban hajtja végre a változtatásokat. Azonban ha jobb gombbal kattint egy rétegre, és kiválasztja a *Rétegmásolat* lehetőséget, akkor létrejön egy teljes értékű réteg, amely nem függ az eredeti projekttől. Ezután biztonságosan eltávolíthatja a csatolt réteget.

11.4 Munka a térképvásznon

11.4.1 Megjelenítés

Alapértelmezés szerint a QGIS minden látható réteget megjelenít a térképvászon frissítésekor. A térképvászon frissítését kiváltó események a következők:

- réteg hozzáadása
- mozgatás és zoomolás
- a QGIS ablakának átméretezése
- réteg vagy rétegek láthatóságának módosítása

A QGIS számos lehetőséget biztosít a megjelenítési folyamat vezérlésére.

Méretarányfüggő megjelenítés

A méretarányfüggő megjelenítés lehetővé teszi, hogy megadja azt a minimális és maximális méretarányt, amelyen egy réteg (raszter vagy vektor) látható lesz. A méretarányfüggő megjelenítés beállításához nyissa meg a *Tulajdonságok* párbeszédablakot a jelmagyarázatban lévő rétegre duplán kattintva. A *Megjelenítés* lapon jelölje be a *Méretarányfüggő láthatóság* jelölőnégyzetet, és adja meg a *Minimum (kizáró)* és *Maximális (magába foglaló)* skálaértékeket.

A Rétegek panelen is aktiválhatja egy réteg a méretarányfüggő láthatóságát. Kattintson a jobb gombbal a rétegre, és a helyi menüben válassza a *Réteg méretarányfüggő láthatósága* lehetőséget.

A Beállítás a térképvászon aktuális méretarányára gomb segítségével a látható tartomány határa beállítható a térképvászon aktuális méretarányára.

Megjegyzés: Ha egy réteg nem jelenik meg a térképvásznon, mert a térkép méretaránya kívül esik a megjelenítendő tartományon, a réteg szürkén jelenik meg a Rétegek panelen, és egy új, *Nagyítás a látható méretarányra* opció jelenik meg a réteg helyi menüjében. Kattintson rá, és a térkép a réteg legközelebbi látható méretarányra nagyít.

A térképmegjelenítés vezérlése

A térképmegjelenítés többféleképpen vezérelhető az alábbiakban bemutatott módon.

Megjelenítés felfüggesztése

A kirajzolás szüneteltetéséhez kattintson a *Megjelenít* jelölőnégyzetre az állapotsor jobb alsó sarkában. Ha a *Megjelenít* nincs bejelölve, a QGIS nem rajzolja át a térképvászon tartalmát a *Megjelenítés* részben leírt események megtörténtekor. Példák arra, mikor érdemes felfüggeszteni a megjelenítést:

- sok réteg hozzáadása és szimbolizálása kirajzolás előtt
- egy vagy több nagy méretű réteg hozzáadása és a méretarányfüggő megjelenítés beállítása kirajzolás előtt
- egy vagy több nagy méretű réteg hozzáadása és egy adott nézetre nagyítás kirajzolás előtt
- a fentiek bármilyen kombinációja

A *Megjelenít* jelölőnégyzet bejelölése lehetővé teszi a kirajzolást és a térképvászon azonnali frissítését.

Réteg hozzáadása opció

Egy beállítási lehetőséggel megadhatja, hogy új rétegek beöltésekor sosem legyenek kirajzolva. Ez azt jelenti, hogy a réteg hozzá lesz ugyan adva a térképhez, de a jelmagyarázatban a láthatóság kapcsolója alapértelmezetten nem lesz bejelölve. Ehhez a *Beállítások* ► *Beállítások…* menüben kattintson a *Megjelenítés* fülre. Vegye ki a pipát a *Alapértelmezés szerint jelenjenek meg a térképhez adott rétegek* mellől. A térképhez később hozzáadott minden réteg alapértelmezés szerint ki lesz kapcsolva (láthatatlan).

Megjelenítés leállítása

A térképkirajzolás leállításához nyomja meg az `Esc` billentyűt. Ezzel leáll a térképvászon frissítése, és a térkép részlegesen kirajzolt állapotban marad. Az `Esc` lenyomása után eltelhet egy kis idő, mire a kirajzolás leáll.

Megjelenítési minőség befolyásolása

A QGIS lehetőséget biztosít a térképmegjelenítési minőség befolyásolására. Ehhez a *Beállítások* ► *Beállítások…* menüben kattintson a *Megjelenítés* fülre, majd jelölje be (vagy törölje) a *A vonalak kevésbé töredezett megjelenítése, a kirajzolási sebesség rovására* jelölőnégyzetet.

Megjelenítés gyorsítása

Van pár beállítás, amivel gyorsítható a megjelenítési sebesség. Nyissa meg a QGIS beállításait a *Beállítások* ► *Beállítások…* menüből és kattintson a *Megjelenítés* fülre, majd jelölje be, vagy törölje az alábbi jelölőnégyzeteket:

- *Megjelenítés gyorsítótárazása az újrarajzolás gyorsításához, ha lehetséges*.
- *Rétegek párhuzamos megjelenítése több CPU mag használatával* és állítsa be a *Használt magok számát*.
- A térkép kirajzolása a háttérben történik egy külön képre. A *Térképfrissítési intervallumban* beállított időközönként ennek a képernyőn kívüli képnek a tartalmával frissül a képernyő látható területe. Viszont ha a kirajzolás ennél az időtartamnál előbb befejeződik, abban az esetben azonnal meg fog jelenni.
- Az *Elem egyszerűsítés engedélyezése alapértelmezésben az újonnan hozzáadott rétegekre* egyszerűsítheti az elemek geometriáját (kevesebb töréspont), ami végeredményben gyorsabb megjelenítést eredményez. Ügyeljen arra, hogy ez következetlen megjelenítést okozhat.

11.4.2 Nagyítás és mozgatás

Többféleképpen is nagyíthatja és mozgathatja a térképet egy Önt érdeklő területre. Használhatja a *Térképi navigáció* eszköztárat, az egeret és a billentyűzetet a térképvásznon, valamint a *Nézet* menü és a *Rétegek* panelen lévő rétegek helyi menüjének műveleteit.

Ikon	Címke	Használat	Nézet menü	Térképi navigáció eszköztár	Réteg helyi menüje
	Térkép eltolás	Ha aktiválva van, kattintson bal egérgombbal bárhová a térképvásznon, hogy a kurzor pozíciójába mozgassa a térképet.	☑	☑	
	Nagyítás	Ha aktiválva van, kattintson bal egérgombbal bárhová a térképvásznon az egy szinttel közelebb nagyításhoz. Az egérkurzor pozíciója a nagyított terület középpontja lesz. Úgy is nagyíthat egy területre, hogy a bal egérgombbal húz egy téglalapot a térképvásznon.	☑	☑	

continues on next page

táblázat 11.2 – folytatás az előző oldalról

Ikon	Címke	Használat	Nézet menü	Térkép navigáció eszköztár	Réteg helyi menüje
	Kicsinyítés	Ha aktiválva van, kattintson bal egérgombbal bárhová a térképvásznon az egy szinttel távolabb kicsinyítéshez. Az egérkurzor pozíciója a kicsinyített terület középpontja lesz. Úgy is távolíthat egy területről, hogy a bal egérgombbal húz egy téglalapot a térképvásznon.	☑	☑	
	Térkép mozgatása a kiválasztott elemekhez	Térkép eltolása a *Rétegek* panelen kijelölt rétegek összes kiválasztott elemére.	☑	☑	
	Nagyítás a kiválasztott elemekre	Nagyítás a *Rétegek* panelen kijelölt rétegek összes kiválasztott elemére.	☑	☑	☑
	Nagyítás a réteg(ek)re	Nagyítás a *Rétegek* panelen kijelölt összes rétegre.	☑	☑	☑
	Teljes nagyítás	Nagyítás a projekt összes rétegének terjedelmére vagy a *projekt teljes terjedelmére*.	☑	☑	
	Előző nagyítás	Ránagyítja a térképet az előzményekből az előző terjedelemre.	☑	☑	
	Következő nagyítás	Ránagyítja a térképet az előzményekből a következő terjedelemre.	☑	☑	
	Nagyítás az eredeti felbontásra	A térkép nagyítását olyan szintre állítja, hogy az aktív raszterréteg egy képpontja megegyezzen képernyő egy képpontjának méretével.	☑	☑	☑

A nagyítás viselkedése befolyásolható a *Nagyítási tényező* beállításával a *Beállítások* ► *Beállítások…* ► *Térképeszközök* alatt. Itt lehet beállítani az *Előre meghatározott méretarányok* listáját is, amely elérhető lesz a térképvászon alatt.

Egérrel a térképvásznon

A fentebb tárgyalt Eltolás Nagyítás és Kicsinyítés eszközök használata mellett mozgathatja az egeret a térképvásznon nyomva tartott görgővel (macOS-en előfordulhat, hogy le kell nyomnia a `cmd` billentyűt). A térkép nagyításához és kicsinyítéséhez használhatja az egérgörgőt is. Az egérkurzor pozíciója lesz a nagyítás középpontja. A `Ctrl` gombot nyomva tartva az egérgörgő finomabban nagyít.

Billentyűzettel a térképvásznon

Mozgassa az egeret a `szóköz` billentyűt nyomva tartva a térkép az Eltolás eszközhöz hasonlóan mozgatható.

A térkép mozgatása a nyílbillentyűkkel is lehetséges. Vigye az egérkurzort a térképterületen belülre, és nyomja meg a nyílbillentyűket a fel, le, balra és jobbra eltoláshoz.

A `PgUp` és `PgDown` billentyűkkel a térkép a beállított nagyítási tényezőnek megfelelően nagyítható és kicsinyíthető. A `Ctrl++` és `Ctrl+-` ugyancsak használható a térképvászon nagyítására és kicsinyítésére.

Ha bizonyos térképeszközök aktívak (Azonosítás, Mérés…), tud úgy nagyítani, hogy lenyomva tartja a `Shift` billentyűt, és egy téglalapot húz a térképen. Ez nincs engedélyezve a kiválasztó eszközöknél (mivel ott a `Shift` billentyű a kiválasztáshoz adásra való) és a szerkesztőeszközöknél.

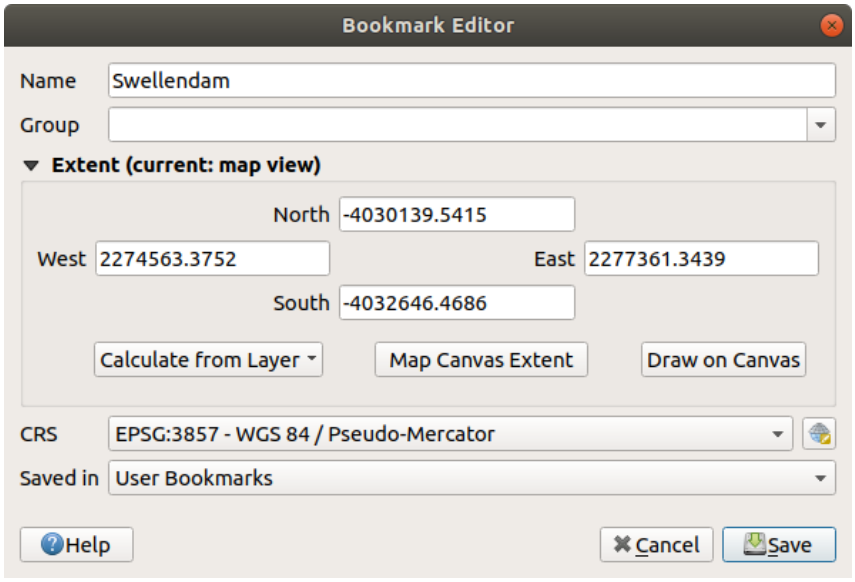
11.4.3 Térbeli könyvjelzők

A Térbeli könyvjelzők lehetővé teszik, hogy földrajzi helyeket elkönyvjelzőzzön és később visszatérjen hozzájuk. Alapértelmezés szerint a könyvjelzők a felhasználói profilba kerülnek (min *Felhasználói könyvjelzők*), ami azt jelenti, hogy a felhasználó által megnyitott bármelyik projektből elérhetőek. Egyetlen projekthez is menthetők (vagyis *Projekt Könyvjelzők*), ilyenkor a projektfájlon belül tárolódnak, ami hasznos, ha a projektet más felhasználókkal kell megosztani.

Könyvjelző létrehozása

Könyvjelző létrehozásához:

1. Nagyítson a kívánt területre.
2. Kattintson a *Nézet* ► *Új térbeli könyvjelző...* menüpontra, nyomja meg a `Ctrl+B` kombinációt vagy kattintson jobb gombbal a *Térbeli könyvjelzők* elemre *Böngésző* panelen és válassza az *Új térbeli könyvjelző* menüpontot. Megnyílik a *Könyvjelző szerkesztő*.



11.8. ábra: A Könyvjelző szerkesztő párbeszédablak

3. Adjon meg a könyvjelzőnek egy beszédes nevet
4. Adja meg vagy válassza ki a csoport nevét, amelyben a kapcsolódó könyvjelzőket tárolni kívánja
5. Válassza ki a menteni kívánt terület terjedelmét a *terjedelemválasztó* vezérlő segítségével
6. Adja meg terjedelemhez használandó *koordináta-rendszert*.
7. Válassza ki, hogy a könyvjelző *Mentés helye* a *Felhasználó könyvjelzők* vagy a *Projekt könyvjelzők* legyen.
8. A könyvjelző hozzáadásához nyomja meg a *Mentés* gombot.

Vegye figyelembe, hogy több könyvjelzője is lehet azonos néven.

A könyvjelzők használata

A könyvjelzők használatához és kezeléséhez használhatja a *Térbeli könyvjelzők* panelt vagy a *Böngészőt*.

A *Térbeli könyvjelző kezelő* panel megnyitásához válassza a *Nézet* ► *Térbeli könyvjelző kezelő megjelenítése* menüpontot, vagy nyomjon `Ctrl+7` kombinációt. A *Böngésző* panel *Térbeli könyvjelzők* elemének megjelenítéséhez válassza a *Nézet* ► *Könyvjelzők megjelenítése* menüpontot vagy a `Ctrl+Shift+B` kombinációt.

A következő feladatokat hajthatja végre:

Feladat	Térbeli könyvjelző kezelő	Böngésző
Nagyítás a könyvjelzőre	Dupla kattintás rá, vagy válassza ki a könyvjelzőt és nyomja meg a *Nagyítás a könyvjelzőre* gombot.	Dupla kattintás rá, fogja és vigye a térképvászonra, vagy jobb kattintás a könyvjelzőre és használja a *Nagyítás a könyvjelzőre* gombot.
Könyvjelző törlése	Jelölje ki a könyvjelzőt és kattintson a *Könyvjelző törlése* gombra. Erősítse meg a döntését.	Jobb kattintás a könyvjelzőre és válassza a *Térbeli könyvjelző törlése* menüpontot. Erősítse meg a döntését.
Könyvjelzők exportálása XML-be	Kattintson a *Könyvjelzők importálása/exportálása* gombra és válassza az *Exportálást*. Az összes könyvjelző (felhasználói és projekt) el lesz mentve egy xml fájlba.	Válasszon ki egy vagy több könyvtárat (felhasználói vagy projekt), vagy alkönyvtárat (csoport), majd jobb kattintás után válassza a *Térbeli könyvjelzők exportálása…* menüpontot. A könyvjelzők kiválasztott része el lesz mentve.
Könyvjelzők importálása XML-ből	Kattintson a *Könyvjelzők importálása/exportálása* gombra és válassza az *Importálást*. Az xml fájlban található összes könyvjelző importálásra kerül felhasználói könyvjelzőként.	Jobb kattintással a *Térbeli könyvjelzők* elemen vagy valamelyik könyvtárán (felhasználói vagy projekt), vagy alkönyvtárán (csoport) válassza ki, hogy hova kerüljenek az importált könyvjelzők, majd válassza a *Térbeli könyvjelzők importálása* menüpontot. A műveletet a *Térbeli könyvjelzők* elemen elvégezve a könyvjelzők a *Felhasználói könyvjelzők* alá kerülnek.
Könyvjelző szerkesztése	A könyvjelzőt a táblázatban szereplő értékek megváltoztatásával módosíthatja. Szerkesztheti a nevet, a csoportot, a terjedelmet és azt, hogy a projektben legyen-e tárolva.	Jobb kattintás a kívánt könyvjelzőre és válassza a *Térbeli könyvjelző szerkesztése…* menüpontot. Megnyílik a *Könyvjelző szerkesztő*, ahol átállíthatja a könyvjelző bármely tulajdonságát úgy, akárcsak a létrehozáskor tenné. A könyvjelzőt a mappák (felhasználói és projekt) és az almappák (csoportok) között is áthúzhatja.

A könyvjelzőkre úgy is ránagyíthat, hogy beírja a könyvjelző nevét a *locator* mezőbe.

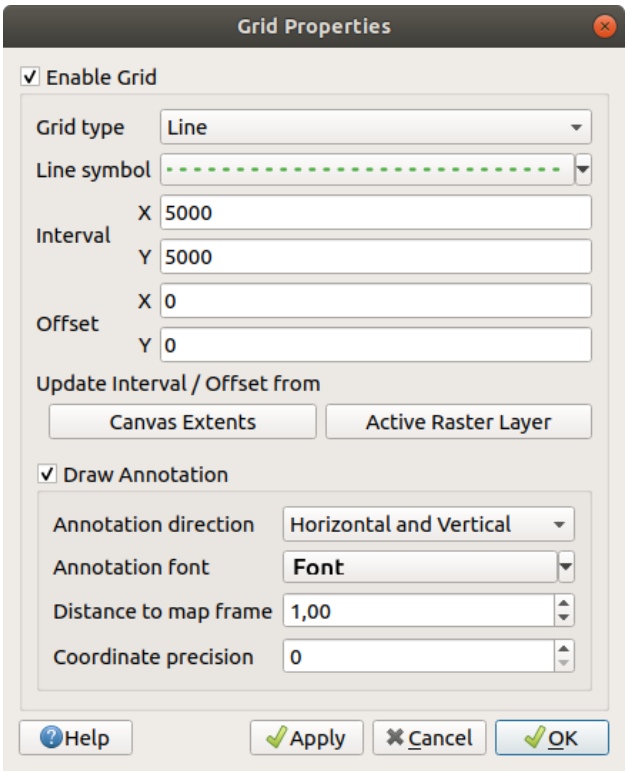
11.4.4 Dekorációk

A dekorációk közé tartozik a rács, a címfelirat, a copyright címke, a kép, az északjel, a léptékléc és az elrendezés terjedelem. A térkép „díszítésére” szolgálnak térképészeti elemek által.

Rács

A *Rács* segítségével koordinátarácsot és koordinátafeliratokat adhat a térképvásznhoz.

1. A párbeszédablak megnyitásához válassza a *Nézet* ► *Dekorációk* ► *Rács…* menüpontot.



11.9. ábra: A rács párbeszédablak

2. Jelölje be a *Rács engedélyezése* jelölőnégyzetet és állítsa be a rácsot a térképvászonra betöltött rétegeknek megfelelően:
   - A *Rács típusa*: lehet *Vonal* vagy *Szimbólum*
   - A rácsjelek ábrázolására használt *Vonal szimbólum* vagy *Jelölő szimbólum*
   - A rácsjelek közti *X intervallum* és *Y intervallum*, térképi egységekben
   - A rácsjelek a térképvászon bal alsó sarkától mért *X eltolás* és *Y eltolás* mértéke, térképi egységben
   - Az intervallum és eltolás paraméterek következők alapján állíthatók be:
     - A *Vászon terjedelem*: rácsot hoz létre a vászon szélességének hozzávetőlegesen 1/5-ének megfelelő intervallummal
     - *Aktív raszterréteg* felbontása
3. Jelölje be a *Felirat megjelenítése* négyzetet, hogy megjelenjenek a rácsjelek koordinátái, majd állítsa be:
   - A *Felirat irányát*, vagyis hogy a címkék a rácsvonalakhoz viszonyítva hogy jelenjenek meg. Ez lehet:
     - Az összes felirat *Vízszintesen* vagy *Függőlegesen*

  - *Vízszintes és függőleges*, vagyis minden felirat párhuzamosan azzal a rácsjellel, amelyre hivatkozik
  - *Határ irányába*, vagyis minden felirat követi a vászon határát és merőleges arra a rácsjelre, amelyre hivatkozik
- A *Felirat betűkészlete* (szövegformázás, övezet, árnyék…) a *betűtípus választó* használatával
- A *Távolság a térképkerettől*, a margó a felirat és térképvászon széle között. Kényelmes amikor *a térképvásznat exportálja* például képként vagy PDF-be, és szeretné elkerülni a feliratok levágását a „papír” széleinél.
- A *Koordináta élesség*

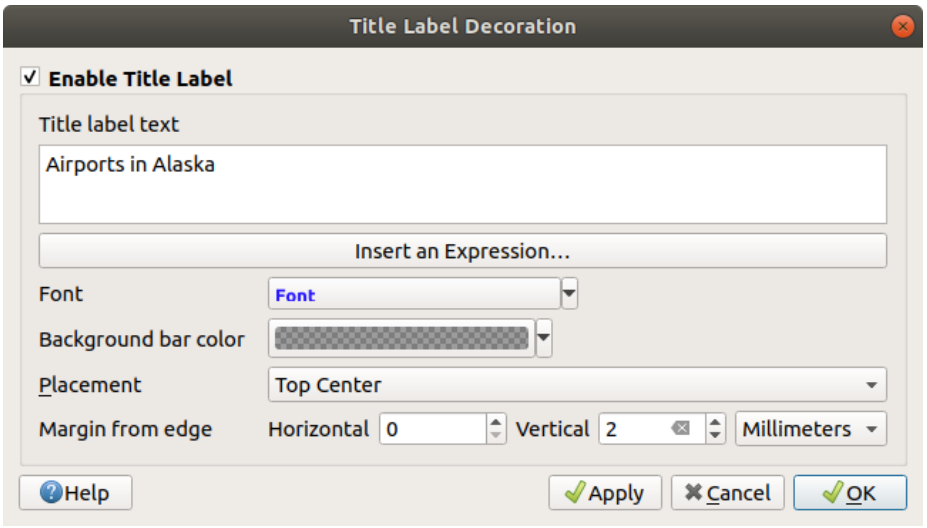
4. Az *Alkalmaz* gombra kattintva ellenőrizheti, hogy a rács megfelelően néz-e ki, vagy kattintson az *OK* gombra, ha biztos benne.

Címfelirat

A *Címfelirat* lehetővé teszi a térkép dekorálását egy **címmel**.

Címfelirat dekoráció hozzáadásához:

1. A párbeszédablak megnyitásához válassza a *Nézet* ► *Dekorációk* ► *Címfelirat…* menüpontot.



11.10. ábra: A címdekoráció párbeszédablak

2. Győződjön meg arról, hogy a *Címfelirat engedélyezése* be van jelölve
3. Írja be a cím szövegét, amelyet el szeretne helyezni a térképen. Dinamikussá teheti a *Kifejezés beszúrása vagy szerkesztése…* gombbal.
4. Válasszon *Betűtípust* a feliratnak a *betűtípus választóban*, kihasználva a QGIS bármely *szövegformázási* lehetőségét. A betűtípus legördülő menü melletti fekete nyílra kattintva gyorsan tudja beállítani a betűszínt és az átlátszóságot.
5. Válasszon *színt* a cím *Háttérsávjához*.
6. Válassza ki a felirat *Elhelyezését* a vásznon: a lehetőségek *Balra fent*, *Fent középen* (alapértelmezett), *Jobbra fent*, *Balra lent*, *Lent középen* és *Jobbra lent*.
7. Finomítsa az elem elhelyezését a vászon széléhez képesti vízszintes és/vagy függőleges *Margóval*. Ennek az értékei lehetnek **milliméterben** vagy **pixelben**, vagy beállíthatók a térképvászon szélességének vagy magasságának **százalékaként**.

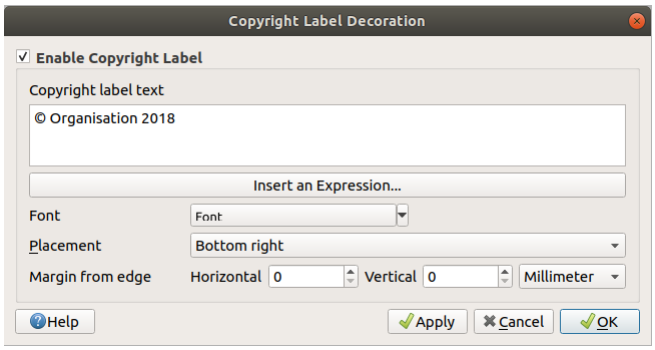
8. Az *Alkalmaz* gombra kattintva ellenőrizheti, hogy a rács megfelelően néz-e ki, vagy kattintson az *OK* gombra, ha biztos benne.

Copyright címke

A *Copyright címke* lehetővé teszi a térkép dekorálását egy **copyright** címkével.

A dekoráció hozzáadásához:

1. A párbeszédablak megnyitásához válassza a *Nézet* ► *Dekorációk* ► *Copyright címke…* menüpontot.



11.11. ábra: A copyright dekoráció párbeszédablak

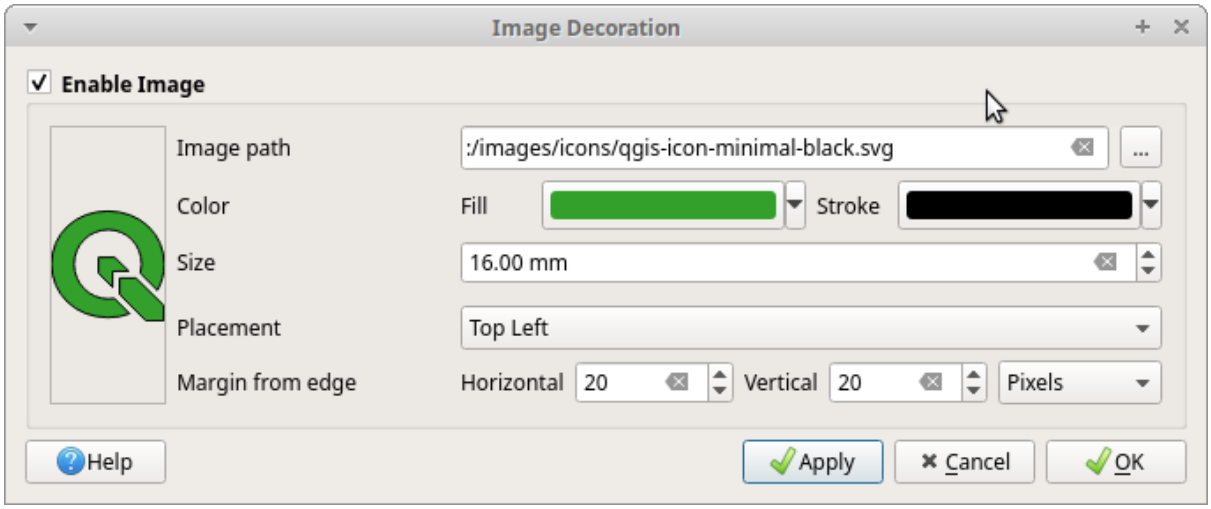
2. Győződjön meg arról, hogy a *Copyright címke engedélyezése* be van jelölve
3. Írja be a copyright szöveget, amelyet el szeretne helyezni a térképen. Dinamikussá teheti a *Kifejezés beszúrása vagy szerkesztése…* gombbal.
4. Válasszon *Betűtípust* a feliratnak a *betűtípus választóban*, kihasználva a QGIS bármely *szövegformázási* lehetőségét. A betűtípus legördülő menü melletti fekete nyílra kattintva gyorsan tudja beállítani a betűszínt és az átlátszóságot.
5. Válassza ki a felirat *Elhelyezését* a vásznon: a lehetőségek *Balra fent*, *Fent középen*, *Jobbra fent*, *Balra lent*, *Lent középen* és *Jobbra lent* (alapértelmezett).
6. Finomítsa az elem elhelyezését a vászon széléhez képesti vízszintes és/vagy függőleges *Margóval*. Ennek az értékei lehetnek **milliméterben** vagy **pixelben**, vagy beállíthatók a térképvászon szélességének vagy magasságának **százalékaként**.
7. Az *Alkalmaz* gombra kattintva ellenőrizheti, hogy a rács megfelelően néz-e ki, vagy kattintson az *OK* gombra, ha biztos benne.

Kép dekoráció

A *Kép* lehetővé teszi egy kép (logó, jelmagyarázat, …) elhelyezését a térképvásznon.

Kép hozzáadásához:

1. A párbeszédablak megnyitásához válassza a *Nézet* ► *Dekorációk* ► *Kép…* menüpontot.



11.12. ábra: A képválasztó párbeszédablak

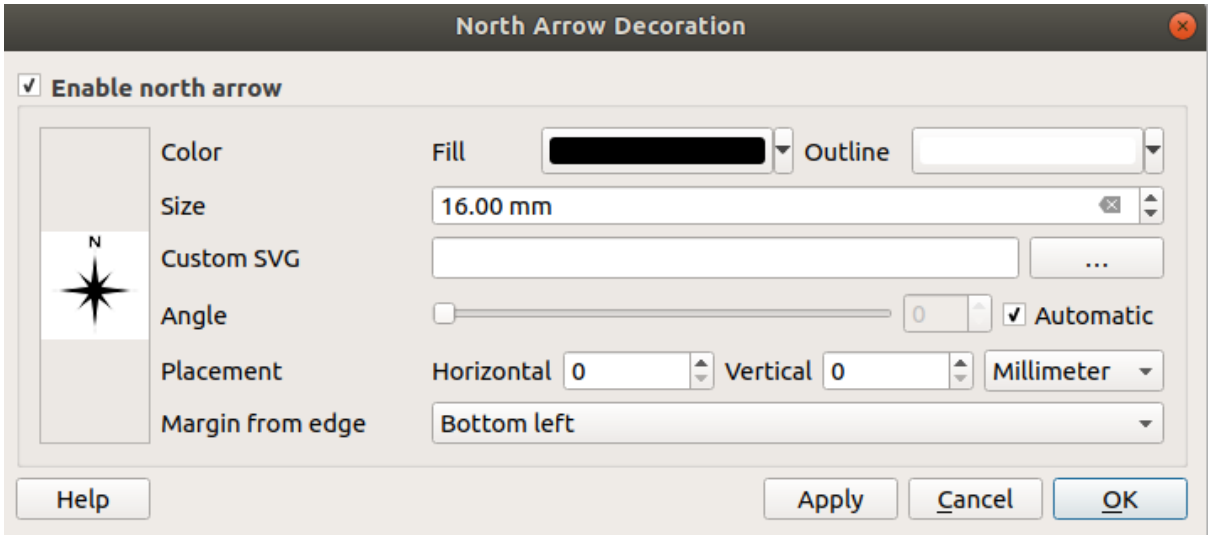
2. Győződjön meg arról, hogy a *Kép engedélyezése* be van jelölve
3. Válasszon egy bitképet (pl. png vagy jpg) vagy SVG képet a … Tallózás gombbal
4. Ha paraméterezhető SVG képet választott, beállíthatja a *Kitöltés* és *Körvonal* színeket. Bitmap képeknél a színbeállítás le van tiltva.
5. Állítsa be a kép *Méretét* mm-ben. A kiválasztott kép szélessége a megadott *Méretre* való átméretezésére szolgál.
6. Az *Elhelyezés* legördülő listából válassza ki, hová szeretné helyezni a képet a térképvásznon. Az alapértelmezett pozíció a *Balra fent*.
7. Állítsa be a *Vízszintes* és *Függőleges* margót a vászon szélétől. Ezek az értékek megadhatóak **milliméterben**, **pixelben** vagy a térképvászon szélességének és magasságának **százalékában**.
8. Az *Alkalmaz* gombra kattintva ellenőrizheti, hogy a rács megfelelően néz-e ki, majd kattintson az *OK* gombra, ha biztos benne.

Északjel

Az *Északjel* lehetővé teszi egy északi irányt mutató nyíl elhelyezését a térképvásznon.

Északjel hozzáadásához:

1. A párbeszédablak megnyitásához válassza a *Nézet* ► *Dekorációk* ► *Északjel…* menüpontot.



11.13. ábra: Az Északjel párbeszédablak

2. Győződjön meg arról, hogy az *Északjel engedélyezése* be van jelölve
3. Igény szerint módosíthatja a színt és a méretet, vagy választhat egyéni SVG-t
4. Ha szeretné, módosíthatja a szöget, vagy válassza az **Automatikus** beállítást, amivel a QGIS határozza meg az irányt
5. Opcionálisan válassza ki a pozíciót az Elhelyezés legördülő listából
6. Finomítsa a jel elhelyezését a vászon széléhez képesti vízszintes és/vagy függőleges *Margóval*. Ennek az értékei lehetnek **milliméterben** vagy **pixelben**, vagy beállíthatók a térképvászon szélességének vagy magasságának **százalékaként**.
7. Az *Alkalmaz* gombra kattintva ellenőrizheti, hogy a rács megfelelően néz-e ki, majd kattintson az *OK* gombra, ha biztos benne.

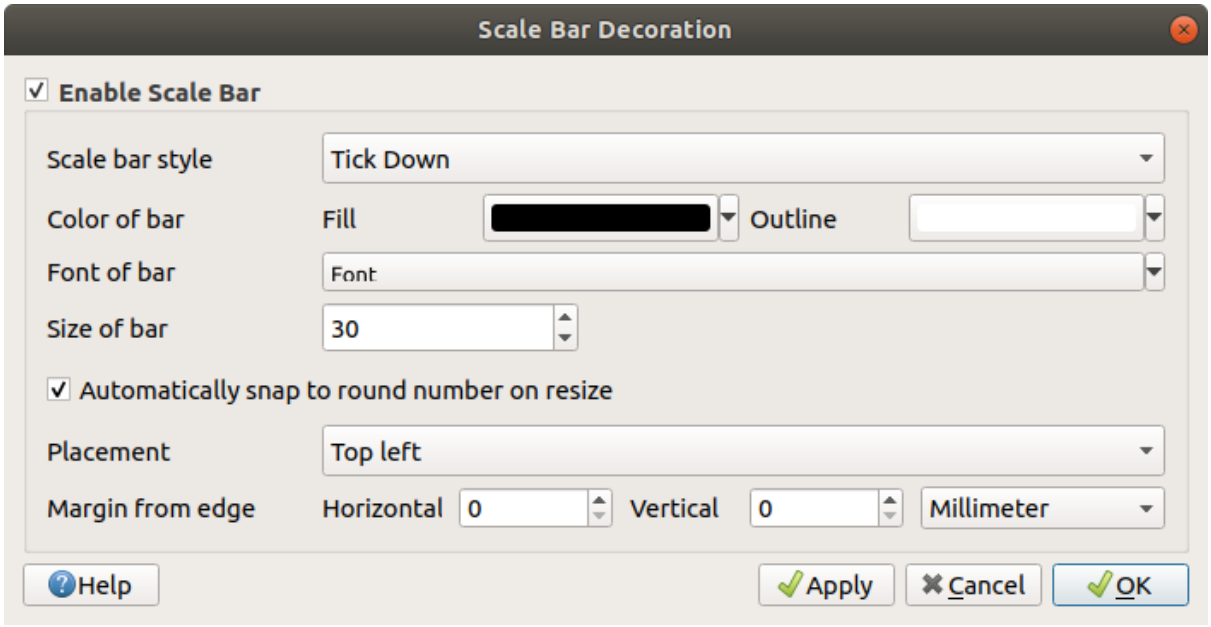
Lépték

A *Lépték* egy egyszerű aránymértéked ad hozzá a térképvászonhoz. Szabályozhatja a lépték stílusát és elhelyezését, valamint a címkézést.

A QGIS a lépték megjelenítéséhez csak a térképével megegyező mértékegységet támogatja. Így ha a projekt koordináta-rendszere métert használ, nem fogja tudni az aránymértéket lábban megjeleníteni. Hasonlóan ha a tizedes fokot használ, nem fogja tudni az aránymérték távolságait méterre állítani.

Léték hozzáadásához:

1. A párbeszédablak megnyitásához válassza a *Nézet* ► *Dekorációk* ► *Lépték…* menüpontot.



11.14. ábra: A Lépték párbeszédablak

2. Győződjön meg arról, hogy a *Léték engedélyezése* be van jelölve
3. Válasszon egy stílust a *Léptékstílus* legördülő listából
4. Adja meg a *Vonal színét* úgy, hogy kiválasztja a kitöltési színt (alapértelmezés: fekete) és a körvonal színét (alapértelmezés: fehér). A léptéksáv kitöltése és körvonala átlátszóvá tehető a színbeviteltől jobbra található lefelé mutató nyílra kattintva.
5. Válassza ki a lépték betűtípusát a *Betűkészlet* legördülő listával
6. Állítsa be a *Lépték méretét* 1,00
7. Opcionálisan jelölje be az *Automatikus egész számra kerekítés átméretezésnél* jelölőnégyzetet, hogy mindig könnyen olvasható értékek jelenjenek meg
8. Válassza ki az elhelyezést az *Elhelyezés* legördülő listából
9. Finomítsa az elem elhelyezését a vászon széléhez képesti vízszintes és/vagy függőleges *Margóval*. Ennek az értékei lehetnek **milliméterben** vagy **pixelben**, vagy beállíthatók a térképvászon szélességének vagy magasságának **százalékaként**.
10. Az *Alkalmaz* gombra kattintva ellenőrizheti, hogy a rács megfelelően néz-e ki, vagy kattintson az *OK* gombra, ha biztos benne.

Elrendezés határok

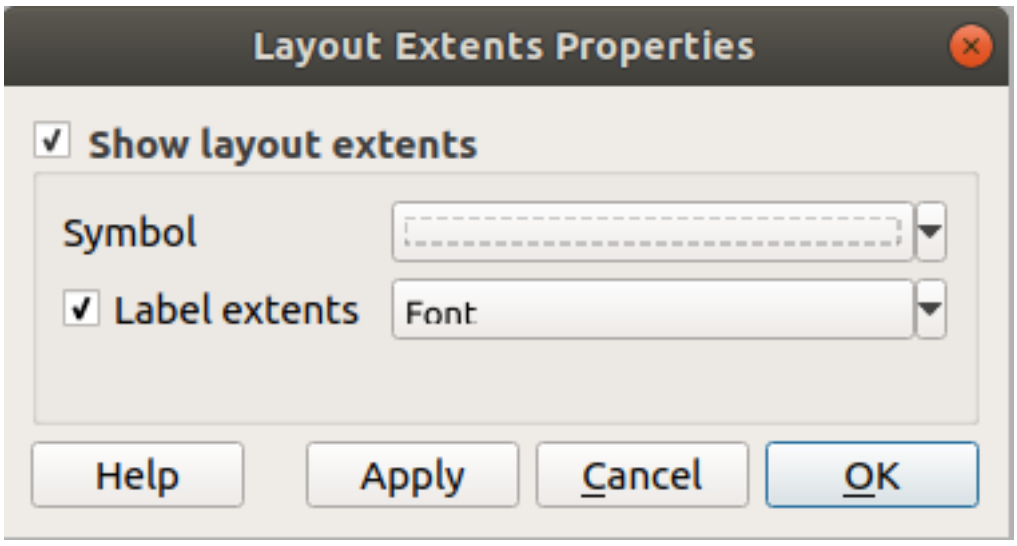
Az *Elrendezés határok* segítségével meg lehet jeleníteni a vásznon a nyomtatási elrendezés(ek) *térkép elemeinek* terjedelmét. Ha engedélyezve van, akkor az összes nyomtatási elrendezésen szereplő összes térképelem terjedelme megjelenik egy vékony szaggatott határvonallal, valamint a nyomtatási elrendezés és a térképelem nevével. Szabályozhatja a megjelenített elrendezések kiterjedésének stílusát és címkézését. Ez a dekoráció akkor hasznos, ha a térképelemek, például címkék elhelyezését módosítja, és ehhez tudnia kell a nyomtatási elrendezések tényleges látható területét.



11.15. ábra: Egy példa az elrendezés határok megjelenítésére QGIS-ben, két nyomtatási elrendezéssel. A „Sights” elnevezésű nyomtatási elrendezés két térképelemet, míg a másik nyomtatási elrendezés egy térképelemet tartalmaz.

Elrendezés határok hozzáadásához:

1. A párbeszédablak megnyitásához válassza a *Nézet* ► *Dekorációk* ► *Elrendezés határok…* menüpontot.



11.16. ábra: Az Elrendezés határok párbeszédablak

2. Győződjön meg arról, hogy a *Elrendezéshatárok megjelenítése* be van jelölve
3. Opcionálisan módosítsa a határok szimbólumát és címkézését.

4. Az *Alkalmaz* gombra kattintva ellenőrizheti, hogy a rács megfelelően néz-e ki, majd kattintson az *OK* gombra, ha biztos benne.

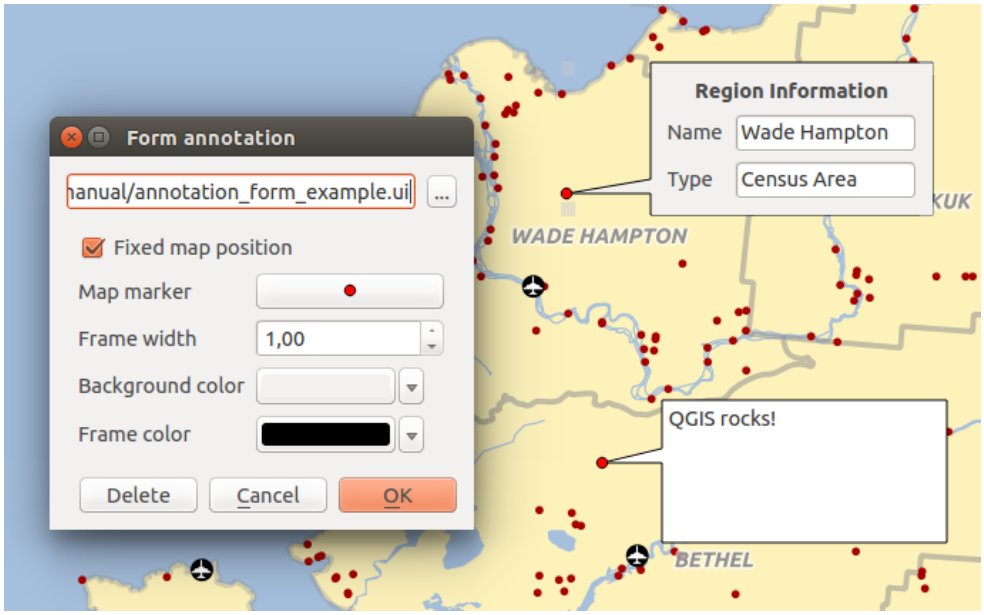
Javaslat: Dekorációs beállítások

Amikor elment egy QGIS projektfájlt, a Rács, Északjel, Lépték, Copyright és Elrendezéshatárok minden módosítása el lesz mentve a projektbe és a projekt következő megnyitásakor vissza lesz állítva.

11.4.5 Annotációs eszközök

Az annotációk a térképvászonhoz hozzáadott, buborékban megjelenő információk. Ezek különböző típusú információk lehetnek, amiket az *Annotációs eszköztár* megfelelő eszközeivel adhat hozzá:

- Szöveges annotáció egyénileg formázott szövegekhez
- HTML felirat egy `html` fájl tartalmának elhelyezése
- SVG annotáció egy `SVG` szimbólum hozzáadása
- Űrlap annotáció: a vektorréteg attribútumainak megjelenítéséhez hasznos egy testre szabott `ui` fájl segítségével (lásd 11.17.ábra). Ez hasonló, mint az *Egyéni attribútuműrlapok*, de egy annotációs buborékon belül jelenik meg. További információkért Tum Sutton videóját érdemes megnézni: https://www.youtube.com/watch?v=0pDBuSbQ02o&feature=youtu.be&t=2m25s.

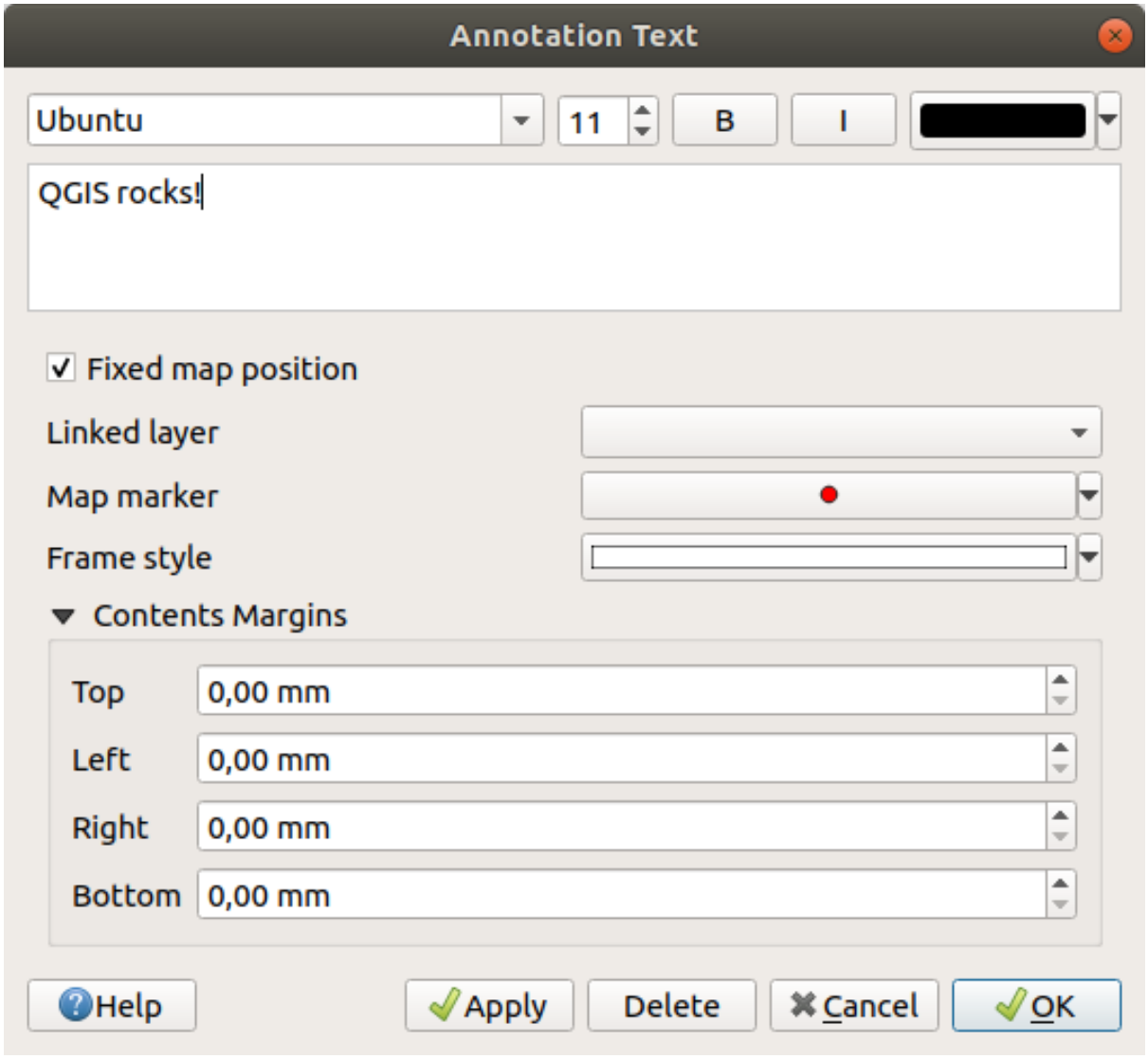


11.17. ábra: Testreszabott QT Tervező annotációs űrlap

Annotáció hozzáadásához válassza ki a megfelelő eszközt, majd kattintson a térképvászonra. Egy üres buborék jelenik meg. Kattintson rá duplán, és megnyílik az elérhető beállításokat tartalmazó párbeszédablak. A párbeszédablak az összes annotáció típusnál nagyon hasonló:

- Felül egy fájlválasztó található, ahol megadható az annotáció típusának megfelelő `html`, `svg` vagy `ui` fájl útvonala. Szöveges annotációhoz beírhatja az üzenetet egy szövegmezőbe, és beállíthatja annak megjelenítését a normál betűkészlet-eszközökkel.
- *Térképhez rögzített pozíció*: ha nincs bejelölve, a buborék elhelyezése a képernyő pozícióján alapul (a térkép helyett), ami azt jelenti, hogy mindig megjelenik, függetlenül a térképvászon terjedelmétől.

- *Kapcsolt réteg*: az annotációt egy térképréteghez társítja, és csak akkor teszi láthatóvá, ha az a réteg látható.
- *Térképi szimbólum*: *QGIS szimbólumok* segítségével beállítja a buborék horgonypozíciójában lévő jelölőt (ami csak akkor jelenik meg, ha a *Térképhez rögzített pozíció* be van jelölve).
- *Keretstílus*: beállítja a buborék keretének háttérszínét, átlátszóságát, körvonalának színét és vastagságát QGIS szimbólumok használatával.
- *Tartalom margók*: beállítja az annotációs keret belső margóit.



11.18. ábra: A szöveges annotáció párbeszédablak

Az annotációk akkor választhatóak ki, ha egy annotációs eszköz engedélyezve van. Ezután mozgathatók térképpozíció szerint (a térképjelölő húzásával), vagy csak a buborékot mozgatva. Az Annotációk mozgatása eszköz teszi lehetővé a buborékok mozgatását a térképvásznon.

Egy annotáció törléséhez válassza ki azt, majd nyomja meg a `Del` vagy `Backspace` billentyűt, vagy kattintson rá duplán és nyomja meg a tulajdonságok párbeszédablakban a *Törlés* gombot.

Megjegyzés: Ha `Ctrl+T` kombinációt nyom, miközben egy *Annotációs* eszköz (annotáció mozgatás, szöveges annotáció, űrlap annotáció) aktív, az elemek láthatóságának állapota megfordul.

Javaslat: A térkép elrendezése annotációkkal

A térképpel együtt annotációkat is nyomtathat vagy exportálhat, különböző formátumokba az alábbi módokon:

- a *Projekt* menüből elérhető térképvászon exportáló eszközökkel
- *nyomtatási elrendezésekkel*, ahol be kell jelölje a *Térképvászon elemek rajzolása* beállítást a megfelelő térképelem tulajdonságai közt

11.4.6 Mérés

Általános információ

A QGIS négy eszközt biztosít a geometriák mérésére:

- interaktív mérőeszközök
- mérés a  Mezőkalkulátorban
- származtatott mérések az *Elemek azonosítása* eszközzel
- a vektorelemző eszköz *Vektor* ► *Geometria eszközök* ► *Geometria oszlop exportálása/hozzáadása*

A mérés működik vetített koordináta-rendszereken (pl. UTM) és vetítetlen adaton. Az első három mérőeszköz a globális projektbeállításoknak megfelelően viselkedik:

- A legtöbb GIS szoftvertől eltérően az alapértelmezett mérési mód ellipszoidi, a *Projekt* ► *Tulajdonságok…* ► *Általános* lapon megadott ellipszoidot használva. Ez akkor is így van, ha a projekthez földrajzi vagy ha vetített koordináta-rendszert adott meg.
- Ha a vetített/síkrajzi területet vagy távolságot derékszögű koordináta-rendszerben szeretné kiszámítani, a mérési ellipszoidot „Nincs/Planimetrikus” értékre kell állítani (*Projekt* ► *Tulajdonságok…* ► *Általános*). Az adatokhoz és a projekthez meghatározott földrajzi (azaz nem vetített) koordináta-rendszer esetén azonban a terület- és távolságmérés ellipszoidi lesz.

Azonban sem az azonosító eszköz, sem a mezőkalkulátor nem alakítja át az adatokat a mérés előtt a projekt koordináta-rendszerébe. Ha ezt szeretné elérni, akkor a vektorelemző eszközt kell használnia: *Vektor* ► *Geometria eszközök* ► *Geometria-attribútumok hozzáadása…*. Itt a mérés planimetrikus, hacsak nem ellipszoidi mérést választott.

Hossz, terület, irányszög és bezárt szög mérése interaktívan

Kattintson a  ikonra az Azonosítás eszköztáron a mérés megkezdéséhez. Az ikon melletti lefele nyíllal válthat  hossz,  terület,  irányszög és  bezárt szög mérése között. A dialógusablakban használt alapértelmezett mértékegység a *Projekt* ► *Beállítások…* ► *Általános* menüben beállítottak egyike.

Hosszmérés és *Területmérés* esetén a mérések  *Derékszögű* vagy  *Ellipszoidi* számítás szerint végezhetőek.

Megjegyzés: A mérőeszköz beállítása

Hossz és terület mérésekor az ablak alján lévő *Beállítás* gombra kattintva megnyílik a *Beállítások* ► *Beállítások…* ► *Térképeszközök* menü, ahol kiválaszthatja a gumiszalag színét, a mérés pontosságát és a mértékegységek viselkedését. Kiválaszthatja a kívánt mérési vagy szög mértékegységet is, de ne feledje, hogy az aktuális projektben ezeket az értékeket felülírja a *Projekt* ► *Tulajdonságok…* ► *Általános* menübeli választás, és a mérési ablakban végzett választás.

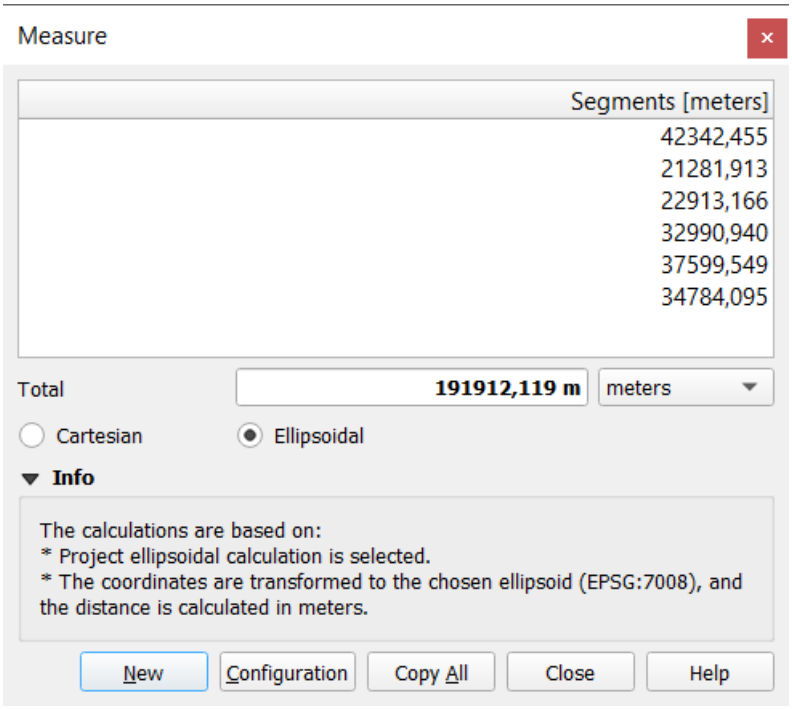
Minden mérőmodul a digitalizáló modul illesztési beállításait használja (lásd az *Illesztési tolerancia és keresési sugár beállítása* fejezetet). Tehát, ha pontosan egy vonalelem mentén vagy egy felületelem körül szeretne mérni, először

állítsa be a réteg illesztésének tűrését. Így már a mérőeszközök használatakor minden egérkattintás (a tűrésbeállításon belül) az adott rétegre fog illeszteni.

A Hosszmérés a megadott pontok közötti távolságot méri. Az eszköz ezután lehetővé teszi, hogy rákattintson a térkép pontjaira. Az egyes szakaszok hossza, valamint a teljes összeg megjelenik a mérési ablakban. A mérés leállításához kattintson jobb egérgombbal. Ezután lehetőség van az összes vonalmérés vágólapra másolására egyben, az *Összes másolása* gombbal.

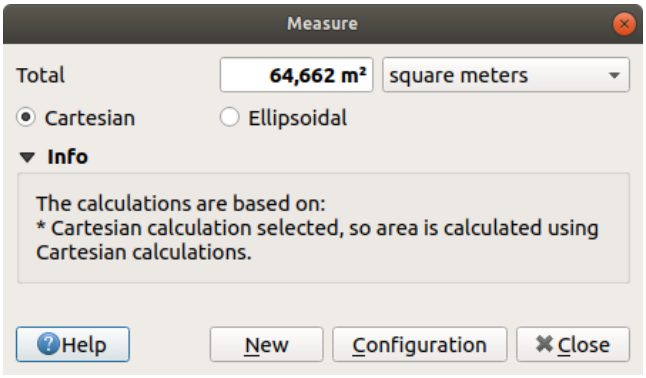
A teljes hossz mellett található legördülő listával módosíthatja a mérés mértékegységét, akár a mérőeszköz használata közben is («Méter», «Kilométer», «Láb», «Yard», «Mérföld», «Tengeri mérföld», «Centiméter», «Milliméter, «Fok», «Térképi egység»). Ez a mértékegység megmarad a párbeszédablakban, amíg új projektet nem hoznak létre, vagy egy másik projektet meg nem nyitnak.

A párbeszédablak *Info* szakasza elmagyarázza, hogyan történik a számítások a rendelkezésre álló koordináta-rendszer beállítások alapján.



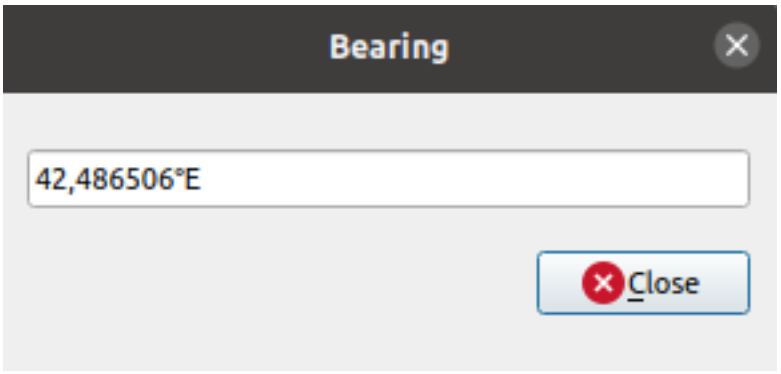
11.19. ábra: Távolság mérése

Területmérés: Területet is lehet mérni. A mérési ablakban látható az összesített területméret. Kattintson jobb gombbal a rajzolás leállításához. Az Info rész is elérhető, valamint lehetőség van a különböző területegységek közötti váltásra („Négyzetméter”, „Négyzetkilométer”, „Négyzetláb”, „Négyzet-yard”, „Négyzetmérföld”, „Hektár”, „Angol hold” , „Négyzetcentiméter”, „Négyzetmilliméter”, „Négyzet tengeri mérföld”, „Négyzetfok”, „Térképi egység”).



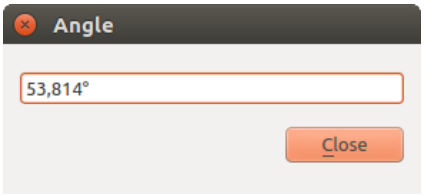
11.20. ábra: Területmérés

Irányszögmérés: Irányszög mérésére is van lehetőség. A kurzor kereszt alakra vált. Kattintson az irányszög első pontjának megrajzolásához, majd mozgassa az egérmutatót a második pont megrajzolásához. A mérés megjelenik egy felugró ablakban.



11.21. ábra: Irányszög mérése

Szögmérés: Bezárt szög mérésére is van lehetőség. A kurzor kereszt alakra vált. Kattintson az első szakasz meghúzásához, majd mozgassa az egérmutatót és rajzolja meg a kívánt szöget. A mérés megjelenik egy felugró ablakban.



11.22. ábra: Bezárt szög mérése

11.5 Interakció az elemekkel

11.5.1 Elemek kiválasztása

A QGIS számos eszközt biztosít a térképvásznon lévő elemek kiválasztásához. A kiválasztóeszközök elérhetőek a *Szerkesztés* ► *Kiválasztás* menüből, vagy a *Kiválasztás eszköztárról*.

Megjegyzés: A kiválasztóeszközök a pillanatnyilag aktív rétegen működnek.

Kiválasztás kézzel a térképvászonról

Egy vagy több elem egérrel történő kiválasztásához az alábbi eszközöket használhatja:

-  Elemek kiválasztása területtel vagy kattintással
-  Elemek kiválasztása felülettel
-  Elemek kiválasztása szabadkézi rajzzal
-  Elemek kiválasztása sugárral

Megjegyzés: Az  Elemek kiválasztása felülettel kivételével ezek a kézi kiválasztóeszközök lehetővé teszik, hogy egyetlen kattintással jelölje ki az elemeket a térképvásznon.

Megjegyzés: A  Elemek kiválasztása felülettel eszköz használatával egy meglévő felület elemmel (bármely rétegről) választhatja ki az aktív réteg átfedő elemeit. Kattintson jobb gombbal a felületre; a helyi menüben megjelenik azon felületek listája, melyeken belül esik a kattintás helye – válassza ki kívánt felületet. Az aktív réteg összes átfedő eleme ki lesz jelölve.

Javaslat: A *Szerkesztés* ► *Kiválasztás* ► *Elemek újbóli kiválasztása* segítségével megismételheti az előző kiválasztást. Nagyon hasznos, ha a gondosan elvégzett kiválasztás után véletlenül máshová kattint, és töröli a kiválasztást.

Az  *Elemek kiválasztása* eszköz használata közben nyomva tartott `Shift` vagy `Ctrl` átváltja a kiválasztást (azaz hozzáad az aktuális kiválasztáshoz, vagy eltávolít belőle).

A többi eszköz esetében különböző viselkedések érhetőek el, ha nyomva tartja az alábbi billentyűket:

- `Shift`: elemek hozzáadása az aktuális kiválasztáshoz
- `Ctrl`: elemek eltávolítása az aktuális kiválasztásból
- `Ctrl+Shift`: metszi az aktuális kiválasztást, pl. a kiválasztottak közül csak az átfedő elemeket tartja meg
- `Alt`: olyan elemek kiválasztása, amelyek teljes mértékben a kijelölt alakzaton belül vannak. Kombinálva a `Shift` vagy `Ctrl` billentyűvel az aktuális kiválasztáshoz hozzá lehet adni, vagy eltávolítani belőle.

Automatikus kiválasztás

A többi kiválasztóeszköz – többségük elérhető az *Attribútumtáblából* –, a kiválasztást az elemek attribútumai vagy a kiválasztási állapotuk alapján végzi. Ne feledje, az attribútumtábla és a térképvászon ugyanazt az információt közlik, így ha kiválaszt egy elemet az attribútumtáblában, az a térképvásznon is ki lesz választva.

-  Kiválasztás kifejezéssel… elemek kiválasztása a kifejezés párbeszédablak segítségével
-  Elemek kiválasztása érék szerint… vagy nyomja meg az `F3` billentyűt
-  Elemkiválasztás megszüntetése minden rétegen vagy nyomjon `Ctrl+Alt+A` billentyűkombinációt, hogy megszüntesse a kiválasztást az összes rétegen
-  Elemkiválasztás megszüntetése a jelenleg aktív rétegen vagy nyomjon `Ctrl+Shift+A` billentyűkombinációt
-  Összes elem kiválasztása vagy nyomjon `Ctrl+A` billentyűkombinációt, hogy minden elemet kiválasszon az aktuális rétegen
-  Elemkiválasztás megfordítása megfordítja az elemek kiválasztását az aktív rétegen
-  Kiválasztás pozíció alapján az elemeket a más elemekkel való térbeli viszonyul alapján választja ki (ugyanazon, vagy egy másik rétegen – lásd *Select by location*)

Ha például a `regions.shp` QGIS mintaadatban olyan régiókat szeretne találni, amelyek városrészek, az alábbiakat teheti:

1. Használja az  Elemek kiválasztása kifejezéssel ikont
2. Nyissa le a *Mezők és értékek* csoportot
3. Kattintson duplán a kívánt mezőre („TYPE_2”)
4. Kattintson a *Minden egyedi* gombra jobb oldalon megjelenő panelre
5. A listában kattintson duplán a «Borough» elemre. A *Kifejezés* szerkesztőmezőbe írja a következő lekérdezést:

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

6. Kattintson az *Elemek kiválasztása* gombra

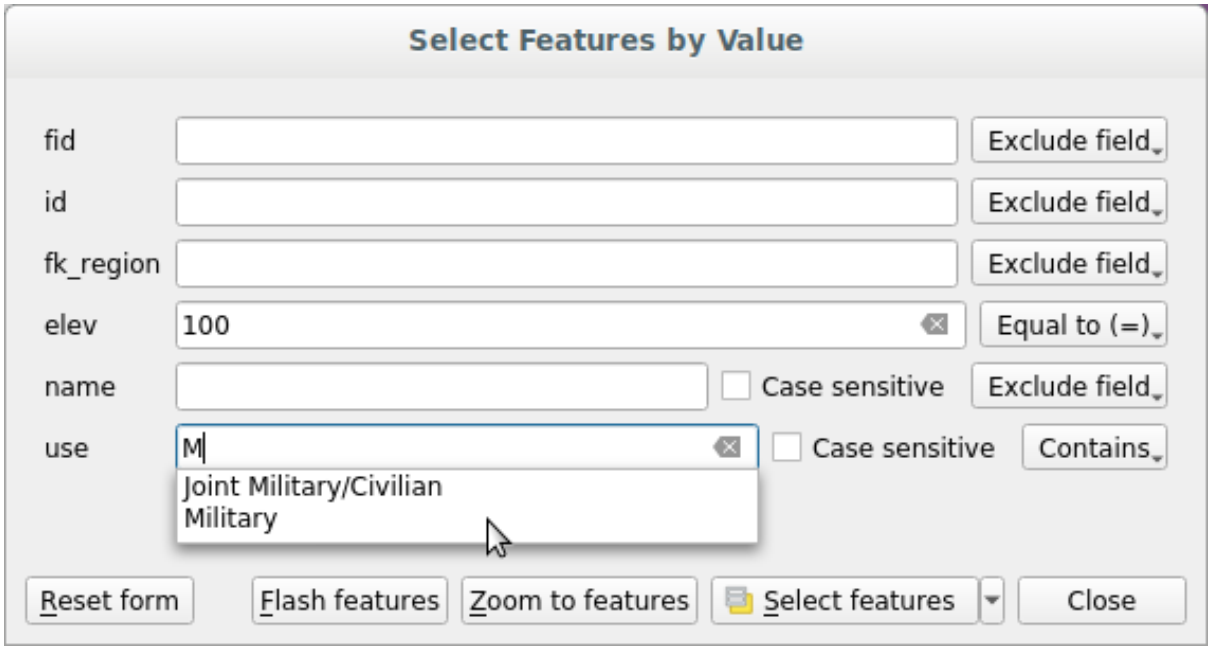
A kifejezésszerkesztő párbeszédablakban használhatja a *Függvénylista* ► *Legutóbbi (kiválasztás)* csoport elemeit is, hogy megismételje a korábban használt kiválasztásokat. A párbeszédablak a 20 utoljára használt kifejezésre emlékszik. További információért és példákért lásd a *Kifejezések* fejezetet.

Javaslat: Kiválasztás mentése új fájlba

A kiválasztott elemeket elmentheti egy **Új ideiglenes munkarétegre** vagy egy **Új vektorrétegre** a kívánt formátumban a *Szerkesztés* ► *Elemek másolása* és a *Szerkesztés* ► *Elemek beillesztése mint* használatával.

Elemek kiválasztása érték szerint

Ez a kiválasztó eszköz megnyitja a réteg űrlapját, lehetővé téve a felhasználó számára, hogy kiválaszthassa, hogy az egyes mezőkben milyen értéket kell keresni, a keresés legyen-e kis- és nagybetű érzékeny, és hogy milyen műveletet kell használni. Az eszköz automatikus kiegészítéssel is rendelkezik, amely automatikusan kitölti a keresőmezőt a meglévő értékekkel.



11.23. ábra: Elemek szűrése/kiválasztása az űrlap párbeszédablakon

Az egyes mezők mellett van egy legördülő lista a keresési viselkedés szabályozására szolgáló lehetőségekkel:

Keresési lehetőség	Karakterlánc	Numerikus	Dátum
Mező kizárása a keresésből	☑	☑	☑
Egyenlő (=)	☑	☑	☑
Nem egyenlő (≠)	☑	☑	☑
Nagyobb mint (>)		☑	☑
Kisebb mint (<)		☑	☑
Nagyobb vagy egyenlő (≥)		☑	☑
Kisebb vagy egyenlő (≤)		☑	☑
Közötte (magába foglaló)		☑	☑
Nincs közötte (inclusive)		☑	☑
Tartalmaz	☑		
Nem tartalmaz	☑		
Hiányzik (null)	☑	☑	☑
Nem hiányzik (not null)	☑	☑	☑
Kezdődik	☑		
Végződik	☑		

Karakterlánc összehasonlításhoz ezeken kívül használható a ☑ *Kis- és nagybetű* opció.

Az összes keresési feltétel megadása után kattintson az *Elemek kiválasztása* gombra, hogy kiválassza az illeszkedő elemeket. További lehetőségek a legördülőben:

- *Elemek kiválasztása*
- *Hozzáadás az aktuális kiválasztáshoz*
- *Eltávolítás az aktuális kiválasztásból*

- *Aktuális kiválasztás szűrése*

Az összes keresési opciót törölheti az *Űrlap visszaállítása* gombbal.

A feltételek megadása után a következőket teheti:

- *Nagyítás az elemekre* a térképvásznon anélkül, hogy ki kéne választani elemeket
- Az *Elemek felvillantása* kiemeli az illeszkedő elemeket. Ez egy praktikus módja egy elem azonosításának kijelölés vagy az Azonosítás eszköz használata nélkül. Vegye figyelembe, hogy a felvillantás nem változtatja meg a térképvászon terjedelmét, így csak az aktuális térképvászon határain belülre eső elemek lesznek láthatóak..

11.5.2 Elemek azonosítása

Az Azonosítás eszközzel interakcióba léphet a térképvászonnal, és egy felugró ablakban információkat kaphat az elemekről. Elemek azonosításához használható:

- *Nézet* ► *Elemek azonosítása*
- `Ctrl+Shift+I` (vagy `Cmd+Shift+I`),
-  Elemek azonosítása ikon az Attribútumok eszköztáron

Az Elemek azonosítása eszköz használata

A QGIS az elemek azonosítására számos lehetőséget kínál az  Elemek azonosítása eszközzel:

- a **bal kattintás** azonosítja az elemeket az *Azonosítás eredmények* panelen beállított *kiválasztási módnak* és *kiválasztási maszknak* megfelelően
- a **jobb kattintás** az *Azonosítás eredmények* panelen beállított *Elem(ek) azonosítása kiválasztási módban* lekéri az összes látható réteg minden közeli elemét. Megnyílik egy helyi menü, melynek segítségével pontosabban tudja kiválasztani az azonosítandó elemeket vagy az azokon végrehajtandó műveletet.
- a **jobb kattintás** az *Azonosítás eredmények* panelen beállított *Elemek azonosítása poligonnal kiválasztási módban* azonosítja a választott meglévő felülettel átfedő elemeket, az *Azonosítás eredmények* panelen beállított *kiválasztási maszknak* megfelelően

---

Javaslat: Rétegek szűrése az Elemek azonosítása eszköz lekérdezéseihez

A *Projekt* ► *Tulajdonságok…* ► *Adatforrások* lap *Réteg képességei* alatt az *Azonosítható* oszlopból vegye ki a pipát annál a rétegnél, amit nem szeretne lekérdezni az  Elemek azonosítása használatakor, az **Aktuális rétegtől** eltérő üzemmódokban. Ez egy kényelmes lehetőség arra, hogy csak az önt érdeklő rétegekről kapjon találatokat.

Ha rákattint elem(ek)re, az *Azonosítás eredmények* párbeszédablak felsorolja a kattintott elemeke vonatkozó információkat. Az alapértelmezett nézet a fa nézet, amiben az első elem a réteg neve, a gyerekei pedig az azonosított elemek. Minden elemet egy név mező és az értéke ír le. Ez az a mező, ami a *Rétegtulajdonságok* ► *Térképtippek* lapon be van állítva. Ezt követi az elem összes többi adata.

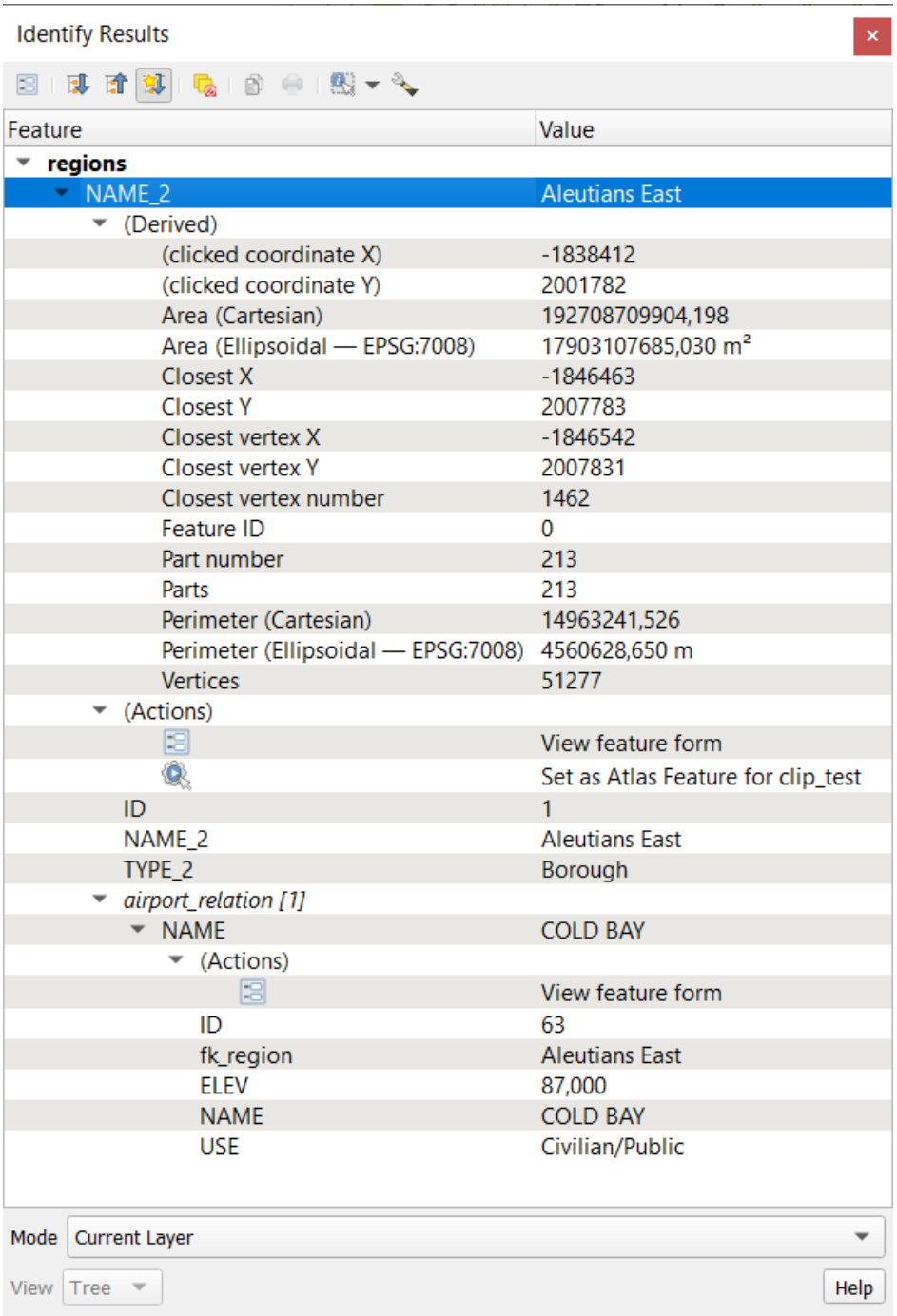
Eleminformáció

Az Azonosítás eredmények párbeszédablak testre szabható, hogy csak a megadott mezőket jelenítse meg, de alapértelmezetten az alábbi információkat mutatja:

- Az elem *megjelenítendő neve*;
- **Műveletek**: Az elemek azonosítása ablakhoz műveleteket lehet hozzáadni. A művelet a címkéjére kattintva futtatható. Alapértelmezetten egy művelet van hozzáadva, az `Elem űrlap megjelenítése` szerkesztéshez. További műveleteket definiálhat a rétegtulajdonságok párbeszédablakban (lásd *Actions Properties*).
- **Származtatott**: Ezek az információk más információkból vannak kiszámítva:
  - általános információk az elem geometriájáról:
    - a geometria típusától függően a hossz, kerület vagy terület derékszögű mérése a réteg koordináta-rendszerének mértékegységében. 3D vektorok esetében elérhető a derékszögű vonalhossz.
    - a geometria típusától és attól függően, hogy a *Mérésekhez* be lett-e állítva ellipszoid a projekttulajdonságok párbeszédablakban, a hossz, kerület és terület ellipszoidon vett értékei a megadott mértékegységben.
    - az elem geometriájának részeinek száma és a kattintott rész sorszáma
    - az elem töréspontjainak száma
  - koordináta információ a projekttulajdonságok *Koordináta megjelenítés* beállítása szerint:
    - a kattintott pont `X` és `Y` koordinátái
    - a kattintott ponthoz legközelebbi töréspont száma
    - a legközelebbi töréspont `X` és `Y` koordinátái (és `Z`/`M` ha van)
    - Ha egy íves szakaszra kattint, annak a sugara is megjelenik.
- **Adatattribútumok**: A kattintott elem attribútummezőinek és értékeinek listája
- információ a kapcsolódó gyerek elemről, ha meg lett adva *kapcsolatot*:
  - a kapcsolat neve
  - a referencia mező bejegyzése, pl a kapcsolódó gyerek elem neve
  - **Műveletek**: a rétegtulajdonságok párbeszédablakban meghatározott műveletek listája (lásd *Actions Properties*) és az alapértelmezett `Elem űrlap megjelenítése`.
  - **Adatattribútumok**: A kapcsolódó gyerek elem attribútummezőinek és értékeinek listája

---

Megjegyzés: Az *Azonosítás eredmények* panelen lévő elemek attribútumaiban szereplő hivatkozások kattinthatóak, az alapértelmezett böngészőben nyílnak meg.



11.24. ábra: Az Azonosítás eredmények párbeszédablak

Azonosítás eredmények párbeszédablak

Az ablak fejlécében pár eszköz található:

- Űrlap megnyitása: az aktuális elem űrlapjának megnyitása
- Fa szétnyitása
- Fa összezárása
- Új eredmények kibontása alapértelmezetten: meghatározza, hogy a következő azonosított elem információit össze kell-

e csukni vagy ki kell bontani

-  Eredmények törlése
-  Kiválasztott elem másolása vágólapra
-  Kiválasztott HTML válasz nyomtatása
- azonosításra lekérendő elemek kiválasztásának módja
  -  Elemek azonosítása területtel vagy egy kattintással
  -  Elemek azonosítása felülettel
  -  Elemek azonosítása szabadkézi rajzzal
  -  Elemek sugárral sugárral

---

Megjegyzés: Az  Elemek azonosítása felülettel használatakor jobb gombbal kattintva egy meglévő felületre használhatja azt az átfedő elemek azonosítására egy másik rétegen.

Az ablak alján találhatók a *Mód* és *Nézet* legördülő listák. A *Mód* határozza meg, hogy melyik réteg elemei legyenek azonosítva:

- **Aktuális réteg**: csak a kiválasztott rétegek elemei kerülnek azonosításra. Ha egy csoport van kiválasztva, akkor annak látható rétegei n történik az azonosítás. Ha nincs kijelölés, akkor csak az aktuális réteg kerül azonosításra.
- **Fentről le, elsőnél megáll**: csak a felső látható réteg elemei.
- **Fentről le**: a látható rétegek összes eleme. Az eredmények a panelen jelennek meg.
- **Réteg kiválasztása**: megnyitja a helyi menüt, ahonnan kiválasztható, hogy melyik réteg elemei legyenek azonosítva, hasonlóan a jobb kattintáshoz. Csak a kiválasztott elemek jelennek meg a találatok közt.

A *Nézet* a következőkre állítható: **Fa**, **Táblázat** vagy **Grafikon**. A «Táblázat» és a «Grafikon» nézet csak raszterrétegeknél állítható be.

Az azonosítás eszközben megadható az  Azonosítás beállítások alatt az  *Űrlap automatikus megnyitása, ha csak egy találat van*. Ha be van jelölve, akkor minden alkalommal, amikor csak egy elemet sikerült azonosítani, megnyílik annak attribútuműrlapja. Ez egy praktikus módja az elem attribútumainak gyors szerkesztésének.

További lehetőségek az azonosított elem helyi menüjében találhatók. Például a helyi menüből a következőket teheti:

- Eleműrlap megtekintése
- Nagyítás az elemre
- Elem másolása: Másolja az összes elem geometriáját és attribútumait
- Elemkiválasztás átváltása: Azonosított elem hozzáadása a kiválasztáshoz
- Attribútumérték másolása: Csak a kattintott attribútum értékének másolása
- Elemattribútumok másolása: Másolja az elem attribútumait
- Eredmények törlése: Eltávolítja a találatokat az ablakból
- Kiemelések megszüntetése: Elemek kiemelésének eltávolítása a térképről
- Összes kiemelése
- Réteg kiemelése
- Réteg aktiválása: Kiválasztja az aktiválni kívánt réteget
- Rétegtulajdonságok: Megnyitja a rétegtulajdonságok párbeszédablakot

- Összes kibontása
- Összes becsukása

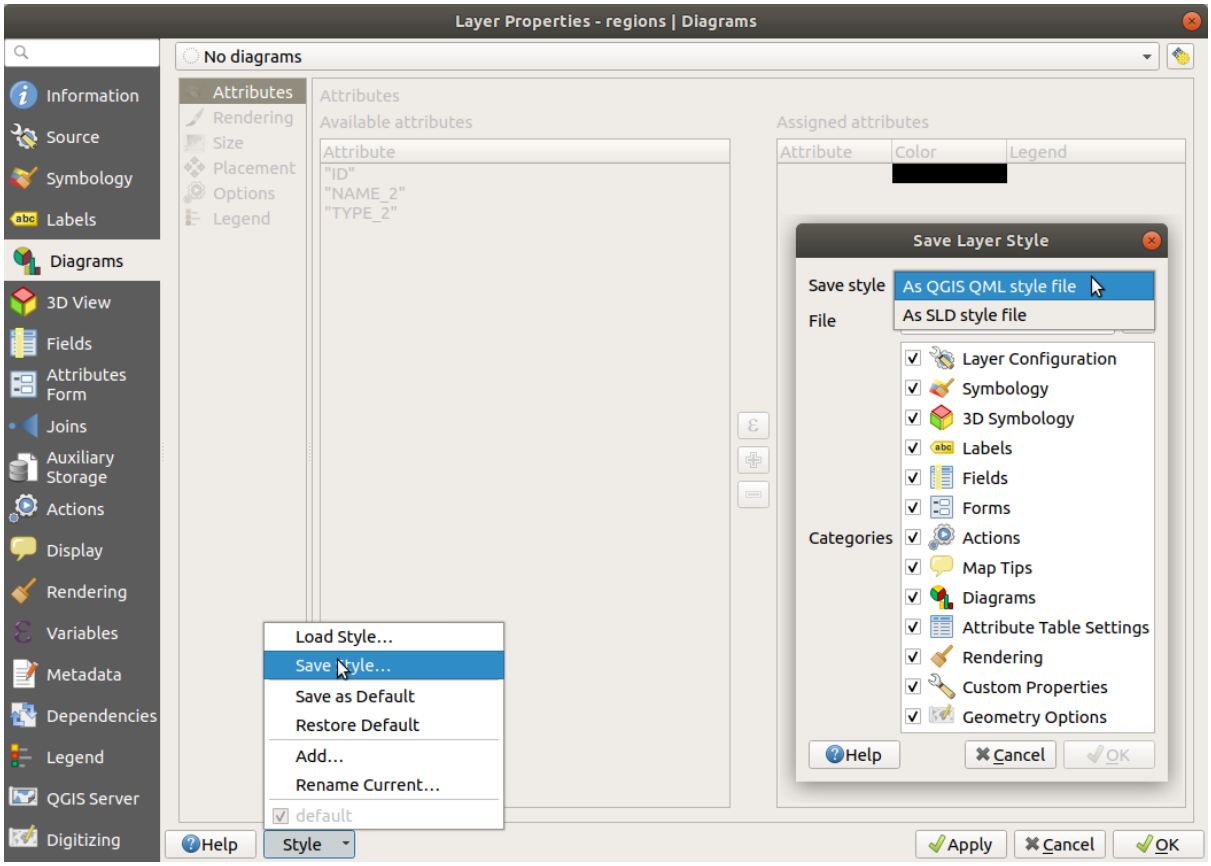
11.6 Rétegtulajdonságok mentése és megosztása

11.6.1 Egyéni stílusok kezelése

Amikor hozzáadunk egy vektorréteget a térképvászonhoz, a QGIS az elemek megjelenítéséhez alapértelmezetten hozzárendel egy véletlen szimbólumot/színt. Ezen felül beállíthat egy alapértelmezett szimbólumot a *Projekt* ► *Tulajdonságok…* ► *Alapértelmezett stílusok* alatt, amely a geometria típusától függően automatikusan alkalmazva lesz minden újonnan hozzáadott rétegen.

Legtöbbször azonban inkább egy egyéni és összetettebb stílust szeretne, amely automatikusan vagy manuálisan alkalmazható a rétegekre (csekély erőfeszítéssel). Ezt a Réteg tulajdonságai párbeszédablak alján található *Stílus* menü használatával érheti el. Ez a menü lehetőségeket kínál stílusok létrehozására, betöltésére és kezelésére.

A stílus a rétegtulajdonságok párbeszédablakban megadott összes információt eltárolja, ami a réteg megjelenítéséhez vagy a réteggel való interakcióhoz szükséges (beleértve a szimbólumokat, címkézést, mező- és űrlapdefiníciókat, műveleteket, diagramokat…) a vektorrétegek esetében vagy raszternél a pixeleket (sáv- vagy színmegjelenítés, átlátszóság, piramisok, hisztogram…).



11.25. ábra: Vektorrétegek Stílus legördülő menüjének beállításai

Alapértelmezetten a betöltött rétegekre alkalmazott stílus neve `alapértelmezett`. Amikor megtalálta a réteg számára ideális és megfelelő megjelenítést, elmentheti azt a  *Stílus* legördülő menüre kattintva majd kiválasztva:

- **Jelenlegi átnevezése**: Az aktív stílust átnevezi és frissíti az aktuális beállításokkal

- **Hozzáadás**: Új stílus jön létre a jelenlegi beállításokkal. Alapértelmezés szerint a QGIS projektfájlba kerül mentésre. A stílus másik fájlba vagy adatbázisba mentését lásd alább
- **Eltávolítás**: Törli a nem kívánt stílust, ha egynél több stílust adott meg a réteghez.

A Stílus legördülő lista alján megtalálja a réteghez felvett stílusokat, köztük kipiálva az aktívat.

Vegye figyelembe, hogy minden alkalommal, amikor érvényesíti a rétegtulajdonságok párbeszédablakot, az aktív stílus frissül az Ön által végzett változtatásokkal.

Egy réteghez tetszőleges számú stílust hozhat létre, de egyszerre csak egy lehet aktív. ez a *Térképtémákkal* kombinálva gyors és hatékony módjal az összetett projektek kezelésének anélkül, hogy a jelmagyarázat bármely rétegéről másolatot kéne létrehozni.

Megjegyzés: Tekintettel arra, hogy a rétegtulajdonságok módosításakor a változtatások az aktív stílusban tárolódnak, mindig győződjön meg arról, hogy a megfelelő stílust szerkeszti, hogy elkerülje a *térképtémában* használt stílus téves megváltoztatását.

Javaslat: Stílusok kezelése a réteg helyi menüjéből

Kattintson jobb gombbal a rétegre a *Rétegek* panelen rétegstílusok másolásához, beillesztéséhez, hozzáadásához vagy átnevezéséhez.

11.6.2 Stílusok tárolása fájlban vagy adatbázisban

A *Stílus* legördülő menüben létrehozott stílusok alapértelmezetten a projekten belül vannak elmentve és a projektben rétegről rétegre másolhatók és beilleszthetők, viszont lehetséges őket a projekten kívülre is menteni azért, hogy egy másik projektbe be lehessen tölteni.

Mentés szövegfájlba

A  *Stílus* ► *Stílus mentése* menüpontra kattintva elmentheti a stílust mint:

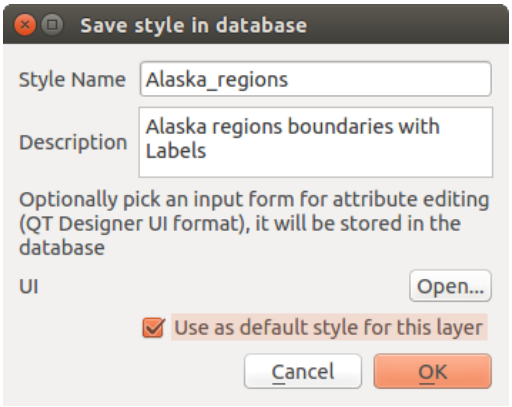
- QGIS rétegstílus fájl (`.qml`)
- SLD fájl (`.sld`), csak vektorrétegekhez érhető el

Fájlalapú formátumú rétegeknél (`.shp`, `.tab`...), *Mentés alapértelmezettként* egy `.qml` fájlt készít a réteghez (azonos néven). SLD-k bármilyen típusú megjelenítésből exportálhatók – egy szimbólum, kategorizált, fokozatos vagy szabályalapú –, viszont SLD importálásakor vagy „egy szimbólum” vagy „szabályalapú” megjelenítés jön létre. Ez azt is jelenti, hogy a kategorizált vagy fokozatos stílusok szabályalapúvá alakulnak át. Ha meg akarja őrizni ezeket a megjelenítéseket, akkor a QML formátumot kell használnia. Egyébként néha nagyon hasznos lehet a stílusok szabályalapúvá alakításának ilyen egyszerű módja.

Mentés adatbázisba

A vektorrétegek stílusai adatbázisban is tárolhatóak, amennyiben a réteg adatforrása az adatbázis-szolgáltató. A támogatott formátumok: PostGIS, GeoPackage, SpatiaLite, MSSQL és Oracle. A rétegstílus egy adatbázistáblába lesz mentve (`layer_styles` néven). Kattintson a *Stílus mentése...* ► *Mentés adatbázisba* elemre, majd töltse ki a párbeszédablak mezőit: adjon a stílusnak nevet, leírást, `.ui` fájlt (ha van) és jelölje be, hogy legyen-e a stílus az alapértelmezett.

Egyetlen táblába több stílust is menthet az adatbázisban, viszont ezek közül csak egy lehet alapértelmezett stílus. Alapértelmezett stílusok menthetőek a réteg adatbázisba vagy a `qgis.db`-be, az aktív *felhasználói profilkönyvtárban* lévő helyi SQLite adatbázisba.



11.26. ábra: Stílus mentése adatbázisba párbeszédablak

Javaslat: Stílusok megosztása adatbázisok között

Csak akkor mentheti el a stílusát egy adatbázisba, ha a réteg is ilyen adatbázisból származik. Az adatbázisokat nem lehet keverni (például a réteg Oracle-ben, a stílus pedig MSSQL-ben). Ha a stílus meg szeretné osztani adatbázisok között, használjon inkább szövegfájlt.

Megjegyzés: Problémákba ütközhet, amikor a `layer_styles` táblát PostgreSQL adatbázismentésből állítja vissza. A probléma megoldásához kövesse a *QGIS layer_style table and database backup*.

Stílus betöltése

Réteg betöltésekor a QGIS-be, ha már létezik alapértelmezett stílus ehhez a réteghez, a QGIS ezzel a stílussal tölti be a réteget. Viszont a *Stílus* ► *Alapértelmezett visszaállítása* is megkeresi és betölti ezt a fájlt, lecserélve a réteg aktuális stílusát.

A *Stílus* ► *Stílus betöltése* segít alkalmazni egy rétegre bármely elmentett stílust. Míg a szöveges stílusfájlok (`.sld` és `.qml`) bármilyen rétegre alkalmazhatóak annak formátumától függetlenül, az adatbázisban tárolt stílusok betöltése csak akkor lehetséges, ha a réteg is abból az adatbázisból származik vagy a stílus van a QGIS helyi adatbázisában.

Az *Adatbázis Stíluskezelő* párbeszédablak az adatbázisban található rétegekhez kapcsolódó stílusok listáját és a benne elmentett összes többi stílust jeleníti meg névvel és leírással.

Javaslat: Rétegstílus gyors megosztása a projekten belül

A rétegstílusokat projekten belül is megoszthatja fájl- vagy adatbázisstílus importálása nélkül: kattintson jobb gombbal a rétegre a *Rétegek* panelen és a *Stílusok* legördülő menüből másolja a réteg stílusát, majd illessze be egy csoportra vagy a kiválasztott rétegekre. A stílus az összes, az eredetivel azonos típusú (vektor vagy raszter) rétegen alkalmazva lesz. Vektorréteg esetében a geometria típusának is egyeznie kell (pont, vonal vagy felület).

11.6.3 Rétegdefiníciós fájl

A rétegdefiníciók elmenthetőek `Rétegdefiníciós fájlként (.qlr)` az aktív réteg helyi menüjéből: *Exportálás* ► *Mentés rétegdefiníciós fájlként...*. A rétegdefiníciós fájl (`.qlr`) hivatkozik a réteg adatforrására és stílusaira. A `.qlr` fájlok megjelennek a Böngésző panelen, és felhasználhatók a rétegek hozzáadására (a mentett stílussal együtt) a Rétegek panelhez. A `.qlr` fájlokat a rendszer fájlkezelőjéből is a térképre húzhatja fogd és vidd módszerrel.

11.7 Az adatok dokumentálása

A rétegekben lévő adatok megjelenítése és szimbolizálása mellett a QGIS lehetővé teszi a következők kitöltését:

- **metaadatok**: olyan információk, amelyek segítenek másoknak megtalálni és megérteni az adathalmazt, hogyan érhetik azt el és hogyan használhatják… ezek az adatforrás tulajdonságai, és a QGIS projekten kívül állnak.
- **jegyzetek**: utasítások és megjegyzések az aktuális projektben lévő réteggel kapcsolatban

11.7.1 Metaadatok

A rétegtulajdonságok párbeszédpanelen a *Metaadatok* fülön lehetősége van metaadatok létrehozására és szerkesztésére.

A kitöltendő információk a következők:

- az adatok *Azonosítása*: az adathalmaz alapvető tulajdonítása (szülő, azonosító, cím, kivonat, nyelv…);
- a *Kategóriák*, amelyekhez az adatok tartoznak. Az **ISO** kategóriák mellé egyéni kategóriákat is felvehet;
- a *Kulcsszavak* az adatok és a kapcsolódó fogalmak lekéréséhez szabványos szójegyzék szerint;
- a *Hozzáférés* az adathalmazhoz (licencek, jogok, díjak és korlátozások);
- az adathalmaz *Terjedelme* térbeli értelemben (CRS, térképi terjedelem, magasságok) és időben;
- az adatkészlet tulajdonosának/tulajdonosainak *Névjegye*;
- *Linkek* kiegészítő forrásokhoz és kapcsolódó információkhoz;
- az adathalmaz *Előzményei*.

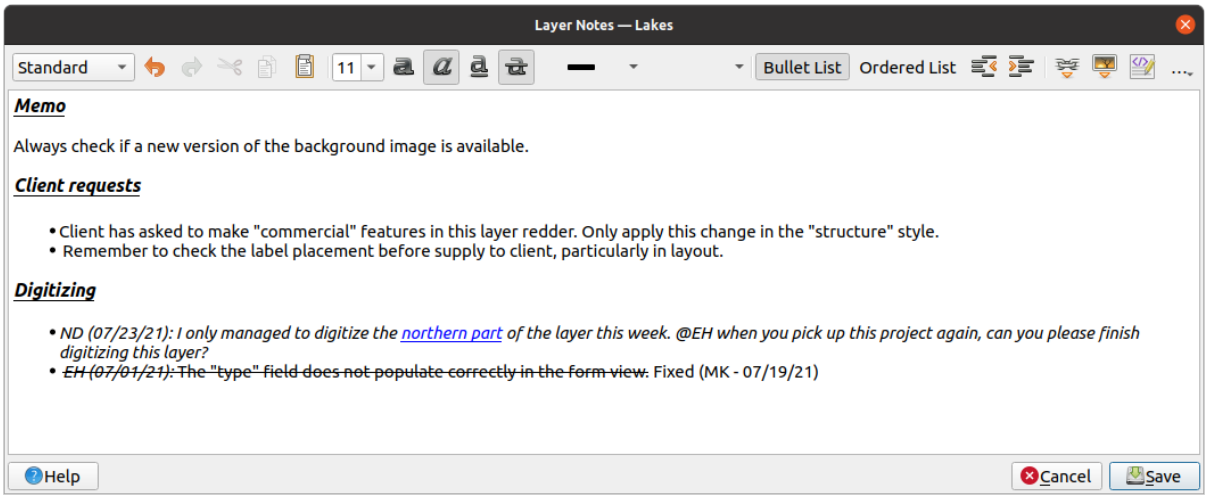
A kitöltött információk összefoglalása a *Ellenőrzés* fülön található, és segít megtalálni az űrlappal kapcsolatos lehetséges problémákat. Ezeket kijavíthatja, vagy figyelmen kívül hagyhatja őket.

A metaadatok jelenleg a projektfájlban vannak elmentve. Menthetők egy `.qmd` fájlba is a fájlalapú rétegek mellé, vagy egy helyi `.sqlite` adatbázisba távoli rétegekhez (pl. PostGIS).

11.7.2 Rétegjegyzetek

A rétegjegyzetek lehetővé teszik a réteg dokumentálását az aktuális projekten belül. A projekt felhasználói számára tárolhatnak fontos üzeneteket, mint például tennivaló listák, utasítások, figyelmeztetések, …

A *Rétegek* panelen a réteg helyi menüjében válassza a *Jegyzet készítse a réteghez…* lehetőséget, és töltse ki a megnyíló párbeszédablakot a szükséges szövegekkel.



11.27. ábra: Jegyzetek hozzáadása egy réteghez

A *Rétegjegyzetek* párbeszédablakban egy HTML-alapú, többsoros szövegdoboz található, amelyben az alábbi eszközök érhetőek el:

- szövegkezelés: kivágás, másolás, beillesztés, visszavonás, újra
- karakterformázás a tartalom egészére vagy egy részére alkalmazva: betűméret és -szín, félkövér, dőlt, aláhúzás, áthúzás, háttérszín, URL-kiemelés
- bekezdések strukturálása: pontozott és számozott listák, behúzás, előre meghatározott címsorok
- fájlbeszúrás akár fogd és vidd módszerrel is
- HTML-kód szerkesztése

Az eszköztár jobb szélén található … legördülő menüből a következőket teheti:

- *Összes formázás eltávolítása*
- *Karakterformázás eltávolítása*
- *Tartalom törlése*

A *Rétegek* panelen egy megjegyzést tartalmazó rétegnél az  ikon fölé víve az egérmutatót megjeleníti a jegyzetet. Kattintson az ikonra a jegyzet szerkesztéséhez. A rétegre jobb gombbal kattintva elérheti a *Jegyzet készítése a réteghez…* és *Réteg jegyzetének eltávolítása* menüpontokat.

Megjegyzés: A megjegyzések a *rétegstílus* részét képezik, és a `.qml` vagy `.qlr` fájlba menthetőek. A rétegstílus másolásakor és beillesztésekor is átvihetők egyik rétegről a másikra.

11.8 Értékek tárolása változókban

A QGIS-ben változók segítségével az ismétlődő értékeket eltárolhatja (például a projekt címét vagy a felhasználó teljes nevét), ezek később kifejezésekben használhatóak. A változók az alkalmazás globális szintjén, projektszinten, rétegszinten, feldolgozási modellező szintjén, elrendezés szintjén és elrendezési elem szintjén definiálhatók. Csakúgy, mint a CSS lépcsőzetes szabályai, a változók felülírhatók – például egy projektszintű változó felülír minden alkalmazásszintű, azonos nevű változót. Ezekkel a változókkal szöveges karakterláncokat vagy más egyéni kifejezéseket hozhat létre, a változó neve előtti `@` karakter használatával. Például nyomtatási elrendezésben a következő tartalommal létrehozott címke:

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

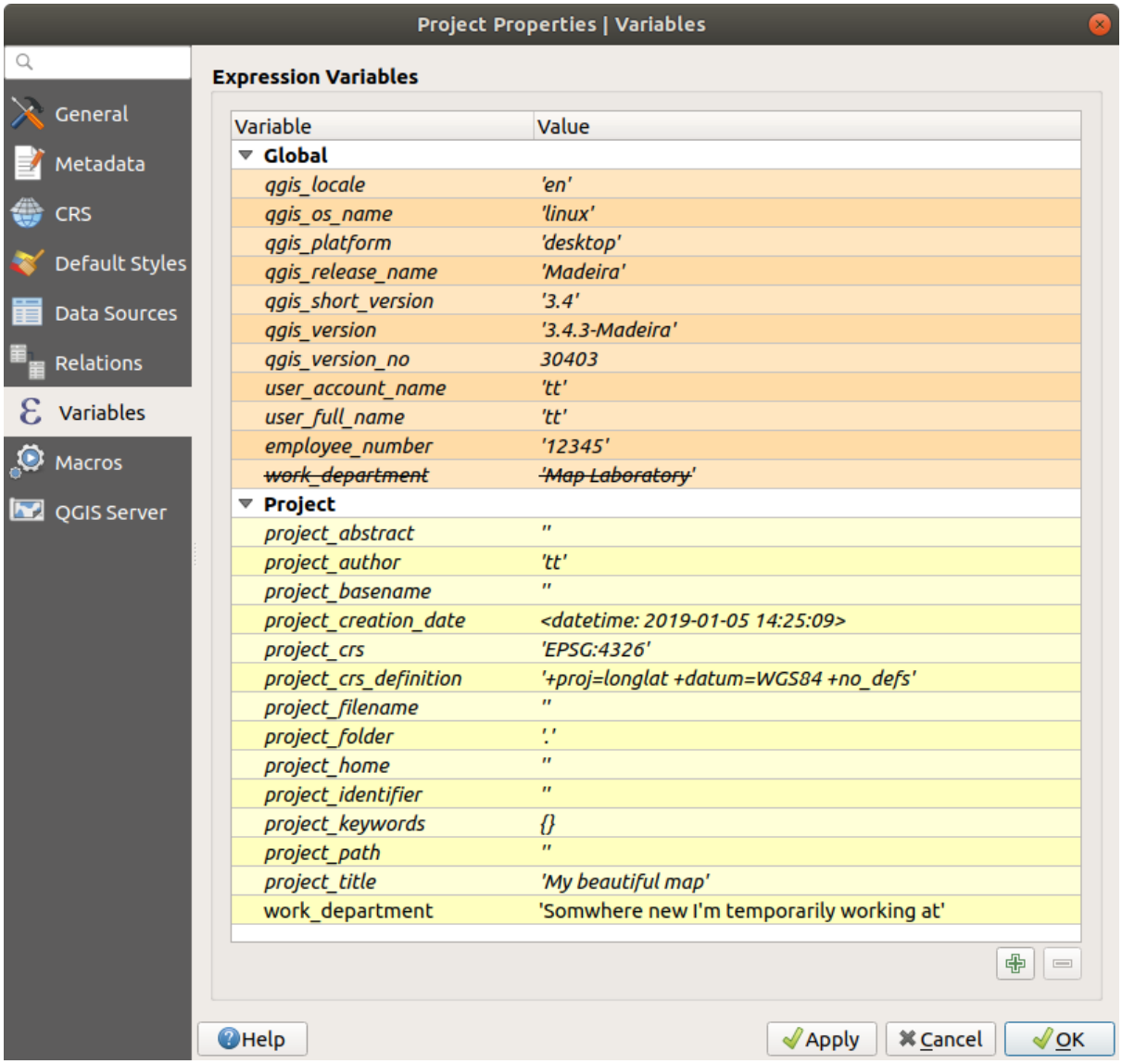
A címkét így jeleníti meg:

```
This map was made using QGIS 3.4.4-Madeira. The project file for this map is:
/gis/qgis-user-conference-2019.qgs
```

Az *előre beállított, csak olvasható változókon* kívül a fent említett szintek bármelyikéhez megadhat saját egyéni változókat. Kezelheti a:

- **globális változókat** a *Beállítások* ► *Beállítások…* menüből
- **projekt változókat** a *Projekttulajdonságok* párbeszédablakból (lásd *Project Properties*)
- **vektorréteg változókat** a *Rétegtulajdonságok* párbeszédablakból (lásd *A vektoros tulajdonságok párbeszédablak*);
- **modellező változóit** a *Grafikus modellező* párbeszédablakban (lásd: *The graphical modeler*);
- **elrendezés változókat** a nyomtatási elrendezések *Elrendezés* paneléről (lásd *The Layout Panel*);
- és az **elrendezéselem változókat** a nyomtatási elrendezések *Elemtulajdonságok* paneléről (lásd *Layout Items Common Options*).

A szerkeszthető változóktól való megkülönböztetés érdekében a csak olvasható változók nevei és értékei dőlt betűvel jelennek meg. Másrészt az alacsonyabb szintű változók által felülírt magasabb szintű változók át vannak húzva.



11.28. ábra: Változószerkesztő a projekt szintjén

Megjegyzés: A változókról bővebben olvashat és néhány példát is talál Nyall Dawson Exploring variables in QGIS 2.12, part 1, part 2 and part 3 blogbejegyzéseiben.

11.9 Hitelesítés

A QGIS képes biztonságos módon tárolni/lekérni a hitelesítési adatokat. A felhasználók biztonságosan hitelesítési konfigurációkba menthetik a hitelesítési adataikat, amelyek egy hordozható adatbázisban tárolódnak, alkalmazhatók kiszolgáló- vagy adatbázis-kapcsolatokra, és biztonságosan lehet hivatkozni rájuk projekt- vagy beállításfájlokban az azonosító tokenjeik segítségével. További információkért lásd: *Hitelesítési rendszer*.

A hitelesítési rendszer és a hordozható adatbázis előkészítésekor be kell állítani egy mesterjelszót.

11.10 Gyakori felületi elemek

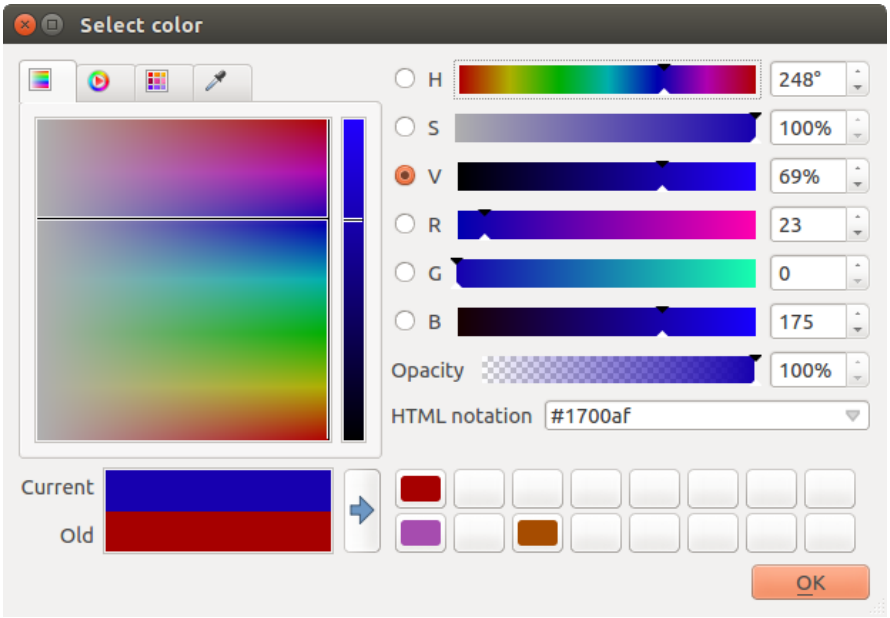
A QGIS-ben van néhány lehetőség, amelyekkel gyakran kell dolgoznia. A kényelem kedvéért ezekhez a QGIS speciális felületi elemeket biztosít, amelyeket alább mutatunk be.

11.10.1 Színválasztó

A színválasztó párbeszédablak

A *Szín választása* párbeszédablak megjelenik, amikor egy szín kiválasztásához a  ikonra kattint. Ennek a párbeszédablaknak a funkciói a *Beállítások* ► *Beállítások…* ► *Általános* alatti *A környezet saját színválasztó párbeszédablakának használata* jelölőnégyzet állapotától függnek. Ha be van jelölve, a színválasztó párbeszédablak a QGIS-t futtató rendszer sajátja. Ellenkező esetben a QGIS saját színválasztója jelenik meg.

A saját színválasztó párbeszédablakban négy fül található, amelyek lehetővé teszik a szín kiválasztását  Színskála,  Színkerék,  Színminták vagy  Színmintavevő segítségével. Az első két fülön az összes lehetséges színkombinációt eléri és alkalmazhatja a választott színt az elemre.

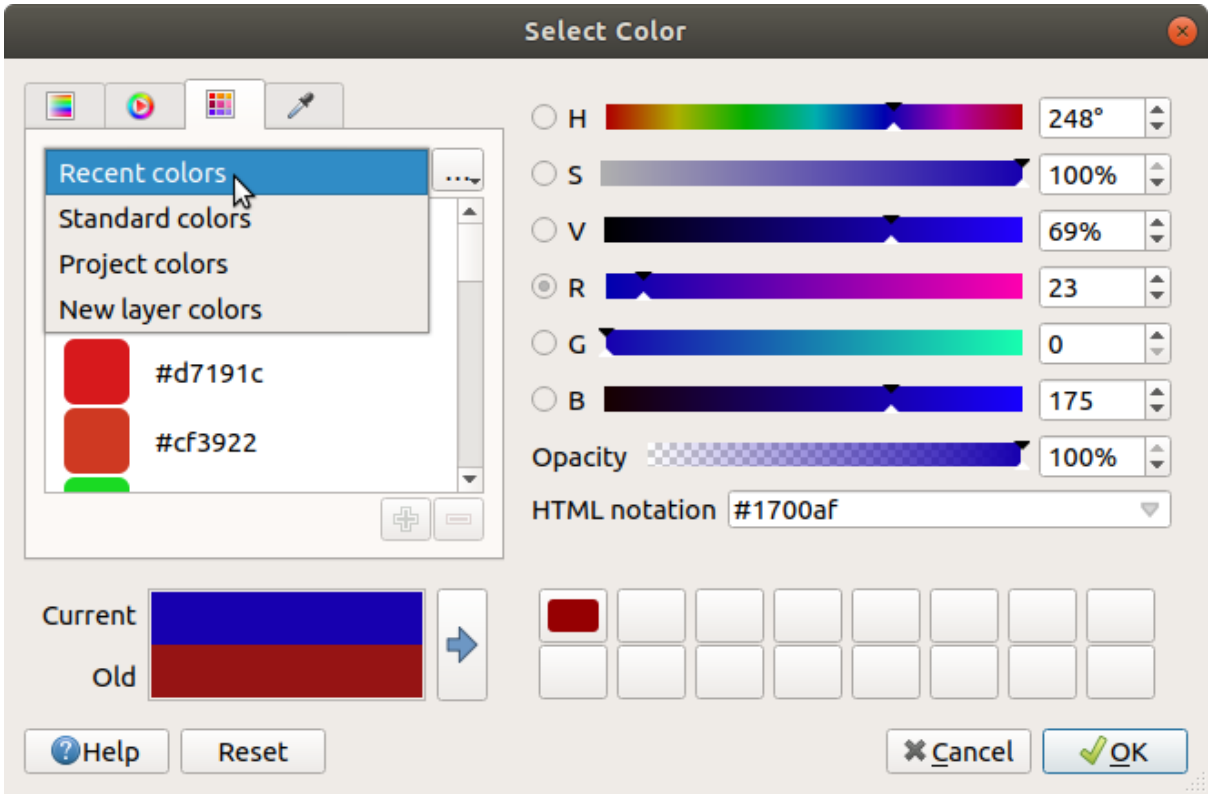


11.29. ábra: A színválasztó skála fül

A  Színminták fülön színpaletták listájából választhat (részletekért lásd *Colors Settings*). A *Legutóbbi színeken* kívül a többi paletta módosítható a keret alatt található  Aktuális szín hozzáadása és  Kiválasztott szín eltávolítása gombok segítségével.

A paletta legördülő menüje melletti … gomb további lehetőségeket kínál:

- színek másolása, beillesztése, importálás és exportálása
- színpaletták létrehozása, importálása és eltávolítása
- az egyéni paletták hozzáadása a színválasztóhoz a *Mutassa a színgombokon* menüelemmel (lásd 11.31.ábra)



11.30. ábra: Színválasztó minták fül

Egy másik lehetőség a  Színmintavevő használata, amivel mintát vehet a QGIS felhasználói felületének bármely kurzor alatti részéről, vagy akár más alkalmazásról: nyomja meg a szóközt, miközben a fül aktív, mozgassa az egeret a kívánt szín fölé, majd kattintson rá, vagy nyomja meg ismét a szóközt. A mintavevő aktiválásához használhatja a *Mintavétel* gombot is.

Bármelyik módszert is használja, a kiválasztott színt mindig a `HSV` (árnyalat, telítettség, érték) és az `RGB` (vörös, zöld, kék) értékek színcsúszkája írja le. A szín *HTML jelöléssel* is azonosítható.

A színek módosításához egyszerűen csak kattintson a színkörre vagy a rámpára vagy a színparaméterek csúszkájára. A paramétereket állíthatja a mellette lévő számbeviteli mező segítségével, vagy az egér görgővel a megfelelő csúszka fölött görgetve. A szín HTML jelöléssel is megadhatja. És végül az *Átlátszatlanság* csúszkával szabályozhatja az áttetszőség szintjét.

A párbeszédablak vizuális összehasonlítást is biztosít a *Régi* szín (az objektumra alkalmazott) és a *Jelenlegi* (ami ki lett választva) között. Fogd és vidd módszerrel vagy a  Szín hozzáadása a mintákhoz gombbal bármelyik színt el lehet menteni az egyik gyorsan elérhető helyre.

Javaslat: Szín gyors módosítása

Húzzon egy színválasztót egy másikra a színének alkalmazásához.

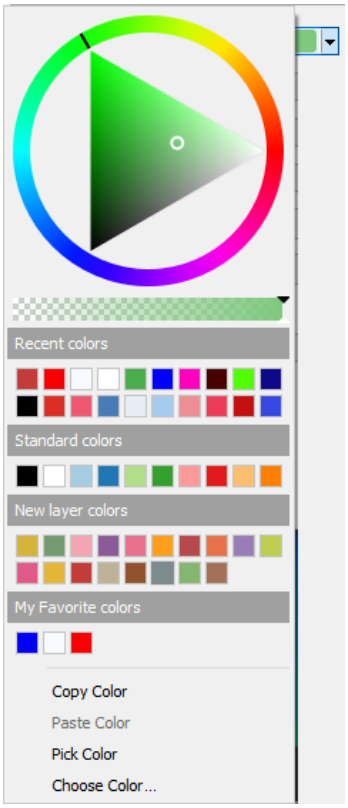
A legördülő szín gyors gomb

Kattintson a  színgomb melletti legördülő nyílra, és megjelenik egy gyors színválasztásra használható ablak. Ezzel a gyors gombbal elérhető:

- egy színkerék, amiről színt lehet venni
- egy alfa csatorna csúszka a szín átlátszóságának módosításához
- a *Mutassa a színgombokon* segítségével korábban beállított színpaletták
- az aktuális szín másolása és beillesztése más felületi elemekre
- színmintavevés a számítógép kijelzőjének bármely részéről
- szín kiválasztása a színválasztó párbeszédablakból
- szín gyors módosítása áthúzással egyik felületi elemről a másikra

---

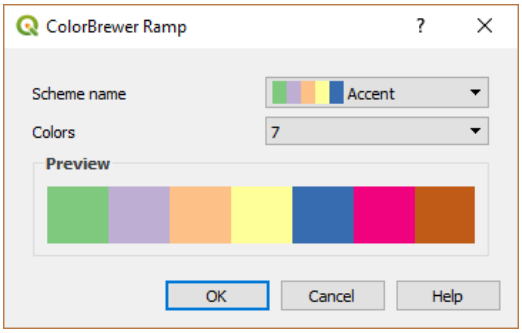
Megjegyzés: Ha a színválasztó adatvezérelt tulajdonságok segítségével *projekt színekre* van állítva, a fenti színmódosító funkciók nem érhetőek el. Először törölje a definíciót a *Szín szétkapcsolása* vagy *Törlés* menüelemmel.



11.31. ábra: A gyors színválasztó menü

A legördülő színskála gyors gomb

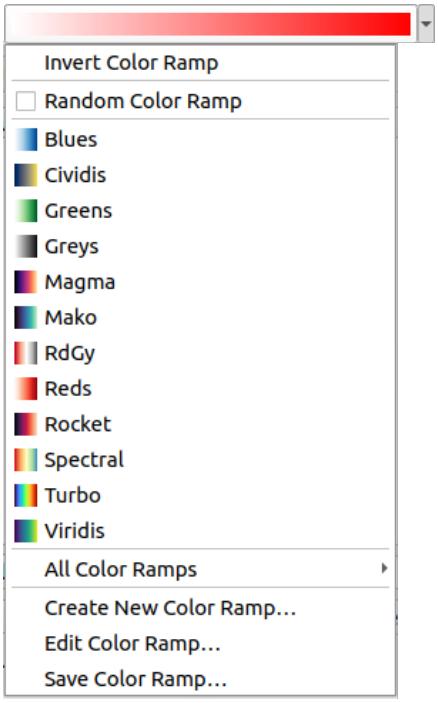
A színskála praktikus módja annak, hogy egy teljes színkészletet alkalmazzon egy vagy több elemre. A létrehozásukat a *Színskála beállítása* szakaszban tárgyaljuk részletesen. A színskála gombot megnyomva megnyílik a színskála párbeszédablak, lehetővé téve a tulajdonságok módosítását.



11.32. ábra: Színkeverő skála testreszabása

A gomb jobb szélén lévő legördülő menüből további színskálák és beállítások érhetőek el:

- *Színskála invertálása*
- *Véletlen színek*: csak bizonyos kontextusokban érhető el (pl. színskálát használva a réteg jelrendszerében), a bejelölése véletlenszerű színekkel hoz létre egy színskálát. Lehetővé teszi továbbá a *Véletlen színek keverését* is, amely egy új véletlenszerű színskálát generál, ha az aktuális nem lenne megfelelő.
- a `gradient` vagy `catalog: cpt-city` színskálák előnézete, amik a *Stíluskezelő* párbeszédablakban **Kedvencként** lettek megjelölve
- *Összes színskála* a kompatibilis színskálák adatbázisának eléréséhez
- Bármely típusú *Új színskála létrehozása…*, amely az aktuális vezérlőben használható (vegye figyelembe, hogy ez a színskála máshol nem lesz elérhető, hacsak nem menti a könyvtárba)
- *Színskála szerkesztése…*, ugyanaz, mint az egész színskála gombra kattintva
- *Színskála mentése…*, az aktuális, testre szabott színskála mentése a stíluskönyvtárba



11.33. ábra: A gyors színskála választó menü

11.10.2 Szimbólumválasztó

A *Szimbólumválasztó* gyors gomb kényelmes eszköz, ha egy elem szimbólumtulajdonságait szeretné beállítani. A legördülő nyílra kattintva az alábbi műveletek jelennek meg, a *legördülő színválasztóval* együtt:

- *Szimbólum szerkesztése*: ugyanaz, mint a szimbólumválasztó megnyomása. Megnyitja a párbeszédablakot, ahol beállíthatóak a *szimbólum paraméterei*.
- *Szimbólum másolása* az aktuális elemről
- *Szimbólum beillesztése* az aktuális elemre, meggyorsítva a beállítást

11.10.3 Távoli vagy beágyazott fájlválasztó

A fájlválasztó vezérlője mellett a … gombon néha egy legördülő nyíl látható. Ez általában akkor érhető el, ha használ:

- SVG-fájl szimbólumhoz vagy címkéhez
- raszteres képet szimbólumok, címék, textúrák vagy dekorációk testre szabásához

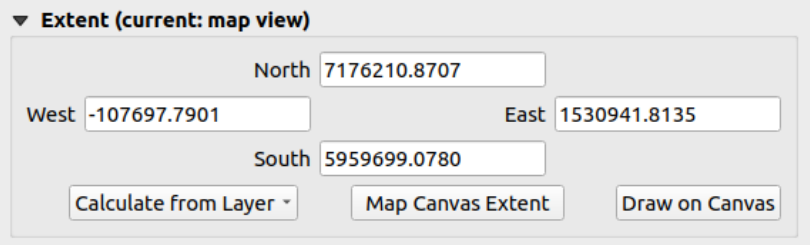
A nyilat megnyomva egy menü jelenik meg, amiből:

- betölthet egy fájlt a fájlrendszerből: a fájlt annak elérési útja azonosítja, és a QGIS-nek fel kell oldania ezt az elérési utat a megfelelő kép megjelenítéséhez
- betölthet egy fájl távoli URL-ről: mint fent, a kép csak a távoli erőforrás sikeres lekérésekor töltődik be
- beágyazhatja a fájlt az elembe: a fájl az aktuális projektbe, stílusadatbázisba vagy nyomtatási elrendezéssablonba lesz beágyazva. A fájl ezután mindig az elem részeként fog megjelenni. Ez kényelmes módja egyéni szimbólumokat tartalmazó, de mégis kompakt projektek létrehozásának, amelyek könnyen megoszthatók más QGIS-felhasználókkal.
- kibonthatja a beágyazott fájlt a vezérlőből és elmentheti lemezre.

11.10.4 Térbeli terjedelemválasztó

A *Terjedelem* választó kényelmesen használható felületet biztosít rétegekhez rendelt térbeli terjedelem kiválasztásához, vagy a végrehajtandó műveletek térbeli korlátozásához. A kontextustól függően a következők közül választhat:

- *Aktuális réteg terjedelme*, pl. réteg exportálásakor
- *Számítás egy rétegből* ►: használja az aktuális projektben betöltött rétegek egyikének terjedelmét
- Az aktuális *Térképvászon terjedelmének* használata
- *Kijelölés a térképvásznon* egy térképre rajzolt téglalap sarokkoordinátáival
- Megadhatja vagy szerkesztheti az `xmin, xmax, ymin, ymax` koordinátákat



11.34. ábra: Terjedelemválasztó vezérlő

11.10.5 Betűkészletválasztó

A *Betűkészletválasztó* gyors gomb egy kényelmes eszköz, ha egy szöveg betűtípus tulajdonságait szeretné beállítani (elem címkék, dekorációs címkék, jelmagyarázat szöveg, …). A legördülő nyílra kattintva a következő lehetőségek közül néhány vagy mindegyik megjelenik:



11.35. ábra: Betűkészletválasztó legördülő menü

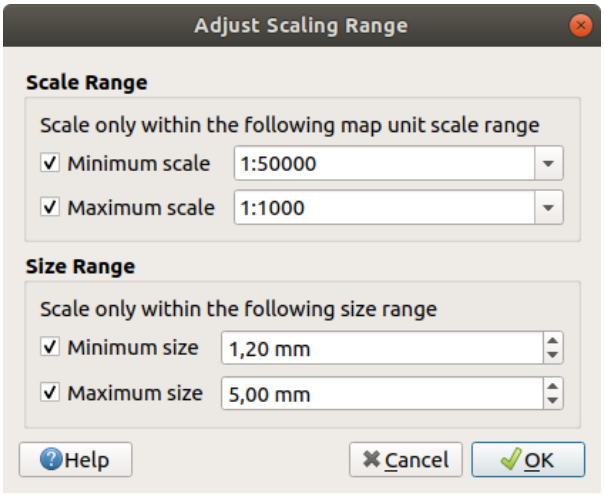
- *Betűméret* a hozzárendelt mértékegységben

- *Legutóbbi betűtípusok* ► menü; a jelenlegi betűtípus meg van jelölve (felül)
- *Formátum beállítása…*: ugyanaz, mint a betűkészletválasztó megnyomása. A környezettől függően lehet az operációs rendszer alapértelmezett *Szövegformázás* párbeszédablaka vagy a QGIS saját párbeszédablaka speciális formázási lehetőségekkel (átlátszóság, orientáció, övezet, háttér, árnyék, …), ahogy az a *A címkeszöveg formázása* szakaszban látható.
- A szöveg *Formátum másolása*
- A szöveg *Formátum beillesztése*, meggyorsítva a beállítást
- a *színválasztó* a színek gyors beállításához

11.10.6 Mértékegységválasztó

Az elemek (címkék, szimbólumok, elrendezési elemek stb.) mérete a QGIS-ben nem feltétlenül kötődik sem a projekt mértékegységeihez, sem az adott réteg mértékegységeihez. A tulajdonságok nagy részénél a *Mértékegységválasztó* legördülő menüje teszi lehetővé, hogy az értékeket a kívánt kinézetnek megfelelően módosítsa (a képernyő felbontása, a papír mérete vagy a terep alapján). Az elérhető mértékegységek a következők:

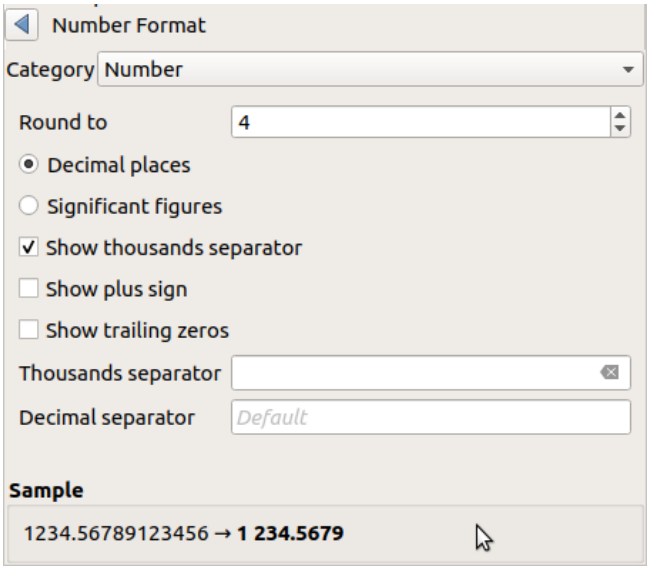
- *Milliméter*
- *Pont*
- *Pixel*
- *Hüvelyk*
- *Méretarányos méter*: Ez lehetővé teszi, hogy mindig méterben állítsa be a méretet, függetlenül attól, hogy mik az alapul szolgáló térképegységek (pl. lehetnek hüvelykben, lábban, földrajzi fokban stb.). A méterben megadott méretet a program az aktuális projekt ellipszoid-beállítása és a térkép aktuális terjedelmének középpontjában mért távolságok vetülete alapján számítja ki. Vetített koordináta-rendszerben lévő térképek esetén vetített mértékegységek használatával számol. A földrajzi (szélesség/hosszúság) alapú rendszerben lévő térképek esetében a méter méretének közelítése a térkép függőleges méretarányának ellipszoidi számításával történik.
- *Térképi egység*: A méret a térképnézet méretarányától függ. Mivel ez túl nagy vagy túl kicsi értékekhez vezethet, használja a lista melletti 🔧 gombot, hogy a méretet egy értéktartományra korlátozza a következők alapján:
  - *Minimum méretarány* és *Maximum méretarány*: Az érték a térképnézet méretaránya szerint változik, amíg el nem éri a méretarány határok egyikét. A tartományon kívülre érve a legközelebbi méretarány határon lévő érték marad meg.
  - és/vagy *Minimum méret* és *Maximum méret* `mm`-ben: Az érték a térképnézet méretaránya szerint változik, amíg el nem éri a határok egyikét. Ezután határon lévő érték marad meg.



11.36. ábra: Méretarány tartomány szabályozása párbeszédablak

11.10.7 Számformázás

A számformázók lehetővé teszik a numerikus értékek kinézetének formázását, különféle formázási technikák (például tudományos jelölések, pénznemek, százalékértékek stb.) használatával. Ennek egyik felhasználási módja a szöveg beállítása egy elrendezés léptékvonalzóján vagy rögzített táblázatban.



11.37. ábra: Számérték formázása

A formátumok különböző kategóriái támogatottak. Legtöbbjüknél beállíthatja a következő numerikus beállítások egy részét vagy mindegyikét:

- *Ezres elválasztó megjelenítése*
- *Plusz előjel megjelenítése*
- *Záró nullák megjelenítése*

De rendelkezhetnek egyéni beállításokkal is. Az elérhető kategóriák:

- *Általános*, az alapértelmezett kategória: nem rendelkezik beállításokkal, a szülőelem tulajdonságaiban vagy a globális beállításokban beállított értékeket jeleníti meg.
- *Szám*
  - Az érték lehet *Kerekítve* egy ön által meghatározott számú *Tizedesjegyre* vagy az *Értékes számjegyekre*
  - testre szabható az *Ezres elválasztó* és a *Tizedes elválasztó*
- *Irány* az irányok/irányszögek szöveges megjelenítéséhez a következők használatával:
  - *Formátum*: az értékek lehetséges tartományai `0 - 180°`, `K/Ny utótaggal`, `-180 - +180°` és `0 - 360°`
  - *Tizedesjegyek* száma
- *Pénznem* a pénznem értékek szöveges megjelenítéséhez
  - *Előtag*
  - *Utótag*
  - *Tizedesjegyek* száma
- *Törtszám* egy tizedestört érték megjelenítése hétköznapi törtszámként (pl. *1/2* a *0.5* helyett)
  - *Unicode alsó/felső index használata*. Például $^1/_2$ az 1/2 helyett

  -  *Dedikált Unicode karakterek használata*. Például ½ az 1/2 helyett
  - *Ezres elválasztó* karakter testre szabása
- *Százalék* – hozzáfűz egy `%` jelet az értékhez, az alábbi beállítási lehetőségekkel:
  - *Tizedesjegyek* száma
  - *Skálázás* annak jelzésére, hogy az értékek már eleve százalékokat ábrázolnak (így maradnak úgy, ahogy vannak), vagy törtszámok (így konvertálva lesznek)
- *Tudományos* jelölés `2.56e+03` formában. A *Tizedesjegyek számát* be lehet állítani.

A beállítások élő előnézete a *Minta* részben látható.

11.10.8 Keverési módok

A QGIS ezekkel az eszközökkel speciális megjelenítési hatásokhoz biztosít különféle beállításokat, amilyeneket a grafikai programokból ismerhet. A keverési módokat rétegeken, elemeken, valamint nyomtatási elrendezés elemeken lehet használni:

- **Normál**: Ez a szokásos keverési mód, amely a felső pixel alfa-csatornáját használja az alatta lévő képponthoz való keveréshez.
- **Világosítás**: Az előtér és a háttér pixelei közül kiválasztja az egyes összetevők maximumát. Legyen óvatos, az eredmény általában egyenetlen és durva.
- **Szendvicsnegatív**: A forrás világos pixelei a cél fölé lesznek rajzolva, míg a sötét pixelei nem. Ez a mód leginkább az egyik elem textúrájának egy másik elemhez keveréséhez hasznos (például domborzatárnyékolás texturálása másik réteggel).
- **Fakítás**: Világosítja és telíti az alatta lévő pixelt a felső pixel fényessége alapján. A világosabb felső képpontok az alatta lévő képpontok telítettségét és fényerejét növelik. Ez akkor működik jól, ha a felső képpontok nem túl világosak, egyébként a hatás túl szélsőséges.
- **Hozzáadás**: Hozzáadja az egyik elem pixelértékeit egy másikéhoz. A maximális érték feletti értékek esetén (RGB modellben) fehér jelenik meg. Ez a mód az elemek kiemelésére alkalmas.
- **Sötétítés**: Az előtér és a háttér pixelei közül megtartja az egyes összetevők legalacsonyabb értékét. A Világosításhoz hasonlóan az eredmény egyenetlen és durva szokott lenni.
- **Szorzás**: A felső elem pixelértékei meg lesznek szorozva az alsó elem megfelelő értékeivel. Az eredmény sötétebb.
- **Égetés**: A felső elem sötétebb színei sötétítik az alsóbb elemeket. Az égetés az alatta lévő rétegek finomhangolására és színezésére használható.
- **Átfedés**: Egyesíti a szorzás és szendvicsnegatív keverési módokat. A világos részek világosabbá, a sötétek sötétebbé válnak.
- **Lágy fény**: Nagyon hasonló az átfedéshez, de a szorzás/szendvicsnegatív helyett a színégetés/fakítást használja. Utánozza a lágy fény ragyogását a képen.
- **Kemény fény**: A kemény fény is nagyon hasonló az átfedés módhoz. Egy nagyon intenzív fény képre vetülését szándékozik utánozni.
- **Különbség**: Kivonja a felső pixelt az alsó pixelből, vagy fordítva, hogy mindig pozitív értéket kapjon. A feketével való keverés nem okoz változást, mivel a különbsége a többi színtől nulla.
- **Kivonás**: Az egyik elem pixelértékeinek kivonása a másikéból. A negatív értékek helyett fekete jelenik meg.

11.10.9 Adatvezérelt felülbírálási beállítások

A vektorréteg tulajdonságai párbeszédpanelen vagy a nyomtatási elrendezés beállításaiban sok beállítás mellett látni fog egy  Adatvezérelt felülbírálás ikont. Ez az eszköz paraméterek értékeinek dinamikus beállítását teszi lehetővé. Ezek alapulhatnak rétegek attribútumait használó *kifejezéseken*, beépített vagy egyéni függvényeken vagy *változókon*. Ha engedélyezve van, a vezérlő által visszaadott értéket a rendszer a normál értéktől (jelölőnégyzet, szövegdoboz, csúszka…) függetlenül is alkalmazza a paraméterre.

Adatvezérelt felülbírálási menü

Az  Adatvezérelt felülbírálás ikonra kattintva az alábbi menüpontok láthatóak:

- *Leírás…* jelzi, hogy ha a beállítás engedélyezve van, milyen bemenetet vár, mi az érvényes bemeneti típus és a jelenlegi definíció. Ugyanez az információ az egeret az ikon fölé vive is megjelenik.
- *Adattárolás a projektben*: gomb lehetővé teszi tulajdonságok tárolását a *Auxiliary Storage Properties* rendszer használatával.
- *Mezőtípus*: a réteg mezőinek egyike, ami megfelel az érvényes beviteli típusnak.
- *Szín*: Ha a vezérlő színtulajdonsághoz van kapcsolva, ez a menü hozzáférést biztosít az aktuális *projektszínek* sémában meghatározott színekhez.
- *Változó*: egy menü a felhasználó által definiált *változók* eléréséhez
- *Szerkesztés…* gomb az alkalmazandó kifejezés létrehozásához és szerkesztéséhez a *Kifejezésszerkesztő* párbeszédablakban. A kifejezés helyes kitöltésének segítése érdekében a párbeszédablakban egy emlékeztető látható az elvárt kimenet formátumáról.
- *Beillesztés* és *Másolás* gombok.
- *Törlés* gomb, amivel eltávolítható a beállítás.
- Numerikus és szín tulajdonságok esetén a *Segéd…* tudja skálázni az elem tulajdonságra alkalmazandó értékét (további részletek *alább*)

Javaslat: Kattintson jobb gombbal az adatvezérelt felülbírálás (in)aktiválásához

Amikor az adatvezérelt felülbírálás helyesen van beállítva, az ikon sárga  vagy . Ha hibás, az ikon piros  vagy .

A konfigurációt egyszerűen engedélyezheti vagy letilthatja az  adatvezérelt felülbírálás gombra jobb gombbal kattintva.

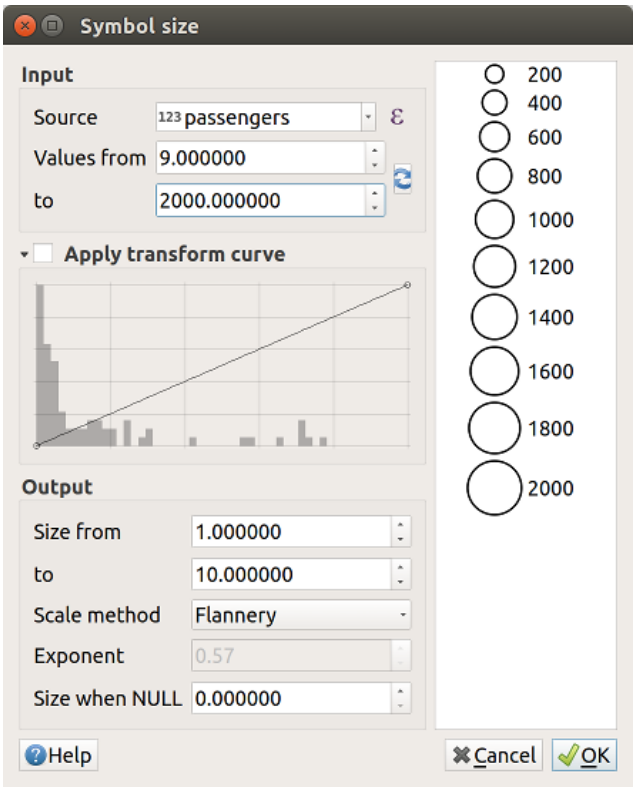
Az adatvezérelt segéd használata

Amikor egy  Adatvezérelt felülbírálás gomb mérethez, elforgatáshoz, átlátszatlansághoz vagy színtulajdonsághoz van társítva, van egy *Segéd…* menüpontja, amely segít megváltoztatni, hogy az adatokat miként kell az egyes elemek paramétereihez igazítani. A segéd lehetővé teszi:

- *Input* adat meghatározása, pl.:
  - *Forrás*: az ábrázolandó attribútum egy mező vagy  *kifejezés* használatával
  - az ábrázolandó értékek tartománya: kézzel is megadhatja az értékeket, vagy használhatja az  Értéktartomány betöltése a rétegből gombot, amellyel automatikusan kitölti ezeket a mezőket az adatokra alkalmazott *Forrás* kifejezés által visszaadott minimális és maximális értékekkel

- *Transzformációs görbe használata*: alapértelmezetten a kimeneti értékek (lásd a beállítását alább) az input értékekhez képest lineárisan skálázódnak. Felülbírálhatja ezt a működést: engedélyezze a transzformálást, pont hozzáadásához kattintson a grafikonra és mozgassa a pontokat a kívánt görbe eléréséig.
- *Output* értékek meghatározása: a lehetőségek a definiálandó paramétertől függően változnak. Globálisan beállíthatja:
  - szín beállítása esetén az értékekre alkalmazandó *színskálát*, és egy színt a NULL-értékekhez
  - egyébként az kiválasztott tulajdonságra alkalmazandó minimum és maximum értékeket, valamint a figyelmen kívül hagyott vagy NULL elemek méretét/szögét/átlátszatlanságát
  - a mérettulajdonságok esetében az ábrázolás guilabel:*Méretezési módját*, amely lehet **Flannery**, **Exponenciális**, **Felület**, **Sugár** vagy **Lineáris**
  - az adatok méretezésének *Kitevőjét*, ha a *Méretezési mód* exponenciálisra van állítva, vagy átlátszatlanság módosításakor

Ha kompatibilis a tulajdonsággal, a párbeszédablak jobb szélén látható egy élő előnézet, amely segít beállítani az értékek skálázását.



11.38. ábra: Elem méretének skálázása a passengers mező értéke alapján

A fenti Segédben látható értékek az alábbi «Adatvezérelt felülbírálással» állítják be a méretet:

```
coalesce(scale_exp("passengers", 9, 2000, 1, 10, 0.57), 0)
```

12. fejezet

Kifejezések használata

12.1 Kifejezések

A rétegadatokon és az előre elkészített vagy felhasználó által definiált függvényeken alapuló **Kifejezések** hatékony módot kínálnak az attribútumértékek, a geometria és a változók manipulálására, a geometria stílusának, a címke tartalmának vagy pozíciójának, a diagram értékének, egy elrendezéselem magasságának dinamikus megváltoztatására, valamint elemek kiválasztására és virtuális mezők létrehozására, és így tovább…

Megjegyzés: A kifejezések írásához használt alapértelmezett függvények és változók listája megtalálható *A függvények listája* címen, részletes információkkal és példákkal.

12.1.1 A kifejezésszerkesztő

A kifejezések létrehozására szolgáló fő párbeszédablak, a *Kifejezésszerkesztő* a QGIS számos részéből elérhető, első sorban az alábbi módokon:

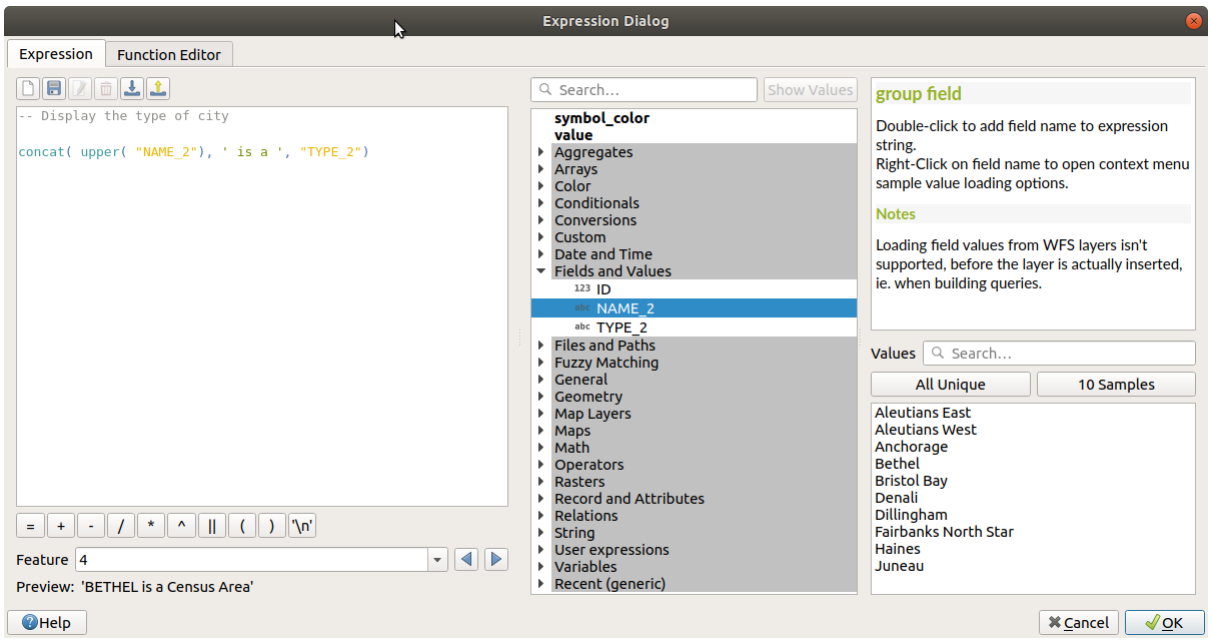
- a  gombra kattintva;
- *elemek kiválasztása* a Kiválasztás kifejezéssel… eszközzel;
- *attribútumok szerkesztése* például a  Mezőkalkulátor eszközzel;
- jelrendszer, címkék, elrendezéselemek paramétereinek manipulálása az  Adatvezérelt felülbírálás eszközzel (lásd *Adatvezérelt felülbírálási beállítások*);
- szimbólumréteg készítése *geometriagenerátorral*;
- valamilyen *geoprocessing* elvégzése.

A Kifejezésszerkesztő párbeszédablakból elérhető:

- *Kifejezés fül*, amely az előre definiált függvényeknek köszönhetően segít megírni és ellenőrizni a kifejezést;
- *Függvényszerkesztő fül*, amely segítségével egyéni függvényekkel bővíthető a függvények listája.

A felület

A *Kifejezés* fül biztosítja a fő felületet a függvényeket, rétegek mezőit és értékeit használó kifejezések írásához. A következő részeket tartalmazza:



12.1. ábra: A Kifejezés fül

- Egy kifejezésszerkesztő terület kifejezések megadásához vagy beillesztéséhez. A kifejezések írásának felgyorsítása érdekében automatikus kitöltés áll rendelkezésre:
  - A bevitt szövegnek megfelelő változók, függvénynevek és mezőnevek alatta jelennek meg: a `Felfelé` és `Lefelé` nyilakkal válogathat az elemek között, és a `Tab` gomb megnyomásával vagy a kívánt elemre kattintva beilleszthet a kifejezésbe.
  - A függvényparaméterek kitöltés közben jelennek meg.

  A QGIS ellenőrzi a kifejezés helyességét is, és kiemeli az összes hibát:
  - *Aláhúzás*: ismeretlen függvények, rossz vagy érvénytelen argumentumok esetén;
  - *Jelölő*: minden más hiba (pl. hiányzó zárójel, váratlan karakter) esetén egyetlen helyen.

Javaslat: Dokumentálja a kifejezéseket megjegyzésekkel

Ha összetett kifejezések használatakor jó gyakorlat a szöveget emlékeztető jegyzetekkel ellátni, akár többsoros, akár soron belüli megjegyzésként.

```
/*
Labels each region with its highest (in altitude) airport(s)
and altitude, eg 'AMBLER : 264m' for the 'Northwest Artic' region
*/
with_variable(
  'airport_alti', -- stores the highest altitude of the region
  aggregate(
    'airports',
    'max',
    "ELEV", -- the field containing the altitude
    -- and limit the airports to the region they are within
    filter := within( $geometry, geometry( @parent ) )
  ),
```

(continues on next page)

(folytatás az előző oldalról)

```
    aggregate( -- finds airports at the same altitude in the region
      'airports',
      'concatenate',
      "NAME",
      filter := within( $geometry, geometry( @parent ) )
        and "ELEV" = @airport_alti
    )
    || ' : ' || @airport_alti || 'm'
    -- using || allows regions without airports to be skipped
)
```

- A kifejezésszerkesztő felett egy eszköztár segít a következőkben:
  -  Kifejezésszerkesztő tartalmának törlése
  - *felhasználói kifejezések* szerkesztése és kezelése
- A kifejezésszerkesztő alatt találja:
  - alapvető műveleti jelek készlete, amelyek segítenek a kifejezés felépítésében
  - a kimenet elvárt formátumának jelzése, amikor adatvezérelt elemtulajdonságokat definiál
  - a kifejezés élő *kimeneti előnézete*, amely alapértelmezés szerint a réteg első elemével kerül kiértékelésre. A réteg többi elemét az *Elem* legördülő listából választhatja és értékeltetheti ki (az értékek a réteg *megjelenített név* tulajdonságából származnak).

    Hiba esetén jelzi azt, és egy hivatkozáson keresztül elérhetővé teszi a részleteket.
- A függvényválasztó megjeleníti a függvények, változók, mezők… listáját csoportokba rendezve. A lista szűrésére, és egy adott függvény vagy mező gyors megtalálására egy keresőmező áll rendelkezésre. Egy elemre duplán kattintva hozzáadja azt a kifejezésszerkesztőhöz.
- A súgópanel egy súgót jelenít meg a függvényválasztó kiválasztott eleméhez.

Javaslat: A kurzort a kifejezés egy függvényének neve fölött tartva `Ctrl+Kattintással` megjelenik annak súgója a párbeszédablakban.

A mezőértékek vezérlő, amely akkor jelenik meg, amikor egy mezőt választ ki a függvényválasztóban, segít az elemek attribútumainak lekérésében:

- Egy adott mezőérték keresése
- Az *Összes egyedi* vagy *10 minta* érték megjelenítése. Jobb gombbal is elérhető.

  Ha a mező egy másik réteggel van összekapcsolva vagy értékkészletre leképezve, azaz ha a *mezőtípus* *RelationReference*, *ValueRelation* vagy *ValueMap* típusú, akkor lehetőség van a társított mező összes értékének felsorolására (a hivatkozott rétegből, táblázatból vagy listából). Ezenkívül szűrheti a listát a  *Csak az aktuális mezőben használt értékek megjelenítése* bekapcsolásával.

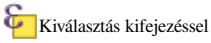
A vezérlőben lévő mezőértékre való dupla kattintás hozzáadja azt a kifejezésszerkesztőhöz.

Javaslat: A jobb oldali panel, amely a függvények súgóját vagy a mezőértékeket jeleníti meg, a párbeszédablakban összecsukható (rejtett). Nyomja meg az *Értékek megjelenítése* vagy a *Súgó megjelenítése* gombot, hogy visszakapja.

Kifejezés írása

A QGIS-kifejezések az elemek kiválasztására vagy értékek beállítására szolgálnak. QGIS-ben a kifejezések írása követ néhány szabályt:

1. **A párbeszédablak határozza me a kontextust**: ha már használt SQL-t, biztosan ismeri a *select elemek from réteg where feltétel* vagy *update réteg set mező = új_érték where feltétel* jellegű lekérdezéseket. A QGIS-kifejezésekben ugyanígy szükség van mind ezen információkra, viszont az az eszköz, amiből megnyitotta a kifejezésszerkesztő párbeszédablakot, biztosítja ezek egy részét. Például adott egy (`épületek`) réteg egy (`magasság`) mezővel:

   - a 

eszköz megnyomása azt jelenti, hogy az „épületek réteg elemeit akarja kiválasztani”. A **feltétel** az egyetlen olyan információ, melyet a kifejezésszerkesztőben meg kell adnia. Például a `"magasság" > 20` megadásával kiválaszthatóak a 20-nál magasabb épületek.

   - ezt a kiválasztást elvégezve nyomja meg a 

gombot, majd a *Meglévő mező frissítése* alatt a „magasság” mezőt kiválasztva máris készített egy „update épületek set magasság = ??? where magasság > 20” utasítást. Az egyetlen hiányzó láncszem ez esetben az **új érték** megadása. Például írja be a kifejezésszerkesztő szövegbeviteli mezőjébe, hogy `50`, hogy beállítsa a korábban kiválasztott épületek magasságát.

2. **Figyeljen az idézőjelekre**: a szimpla idézőjelek szó szerinti értéket adják vissza, így a szimpla idézőjelek közé helyezett szöveg (`'145'`) karakterláncként lesz értelmezve. A dupla idézőjelek a megadott szöveg értékét adják vissza, amit mezőkhöz használhat (`"egyik_mezo"`). A mezők idézőjelek nélkül is használhatók (`egyik_mezo`). A számokat nem kell idézőjelek közé helyezni (`3.16`).

Megjegyzés: A függvények argumentumként a mezőnevet általában karakterláncként várják. Vagyis csinálja így:

```
attribute( @atlas_feature, 'height' ) -- returns the value stored in the
↪"height" attribute of the current atlas feature
```

És ne így:

```
attribute( @atlas_feature, "height" ) -- fetches the value of the attribute␣
↪named "height" (e.g. 100), and use that value as a field
                                    -- from which to return the atlas␣
↪feature value. Probably wrong as a field named "100" may not exist.
```

Javaslat: Tegye olvashatóbbá a kifejezéseket megnevezett paraméterek használatával

Egyes függvények sok paraméter megadását igénylik. A kifejezésmotor támogatja a megnevezett paraméterek használatát. Ez azt jelenti, hogy a rejtélyes `clamp( 1, 2, 9)` kifejezés helyett használható a `clamp( min:=1, value:=2, max:=9)` kifejezés. Ez lehetővé teszi az argumentumok felcserélését is, például `clamp( value:=2, max:=9, min:=1)`. A megnevezett paraméterek használata egyértelműbbé teszi, hogy egy kifejezésfüggvény argumentumai mire vonatkoznak, ami hasznos, ha később megpróbálja értelmezni a kifejezést.

Pár példa a kifejezések használatára

- A Mezőkalkulátorban a „pop_density” mező kiszámolása a meglévő „total_pop” és „area_km2” mezők használatával:

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

- Elemek címkézése vagy kategorizálása a területük alapján:

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

- A „density_level” frissítése a „pop_density” értékének megfelelő kategóriákkal:

```
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
```

- Kategorizált stílus alkalmazása az összes elemre aszerint, hogy az átlagos négyzetméterenkénti lakásáruk kisebb vagy nagyobb, mint 10000 €:

```
"price_m2" > 10000
```

- A „Kiválasztás kifejezéssel…” eszközzel válassza ki az összes olyan elemet, amely „nagy népsűrűségű” területet képvisel, és amelynek átlagos négyzetméterenkénti lakásárai meghaladják a 10000 eurót:

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

  Az előző kifejezés arra is használható, hogy meghatározzuk, hogy mely elemek legyenek címkézve vagy megjelenítve a térképen.

- Hozzon létre egy eltérő szimbólumot (típust) a réteghez a geometriagenerátor segítségével:

```
point_on_surface( $geometry )
```

- Adott egy pontelem, hozzon létre egy zárt vonalat (a `make_line` segítségével) a geometriája körül:

```
make_line(
  -- using an array of points placed around the original
  array_foreach(
    -- list of angles for placing the projected points (every 90°)
    array:=generate_series( 0, 360, 90 ),
    -- translate the point 20 units in the given direction (angle)
    expression:=project( $geometry, distance:=20, azimuth:=radians( @element )␣
↪)
  )
)
```

- A nyomtatási elrendezés címkéjén jelenítse meg az „airports” elemeinek neveit, amelyek az elrendezés „Térkép 1” elemén belül vannak:

```
with_variable( 'extent',
               map_get( item_variables( 'Map 1' ), 'map_extent' ),
               aggregate( 'airports', 'concatenate', "NAME",
                          intersects( $geometry, @extent ), ' ,'
                        )
             )
```

Kifejezések mentése

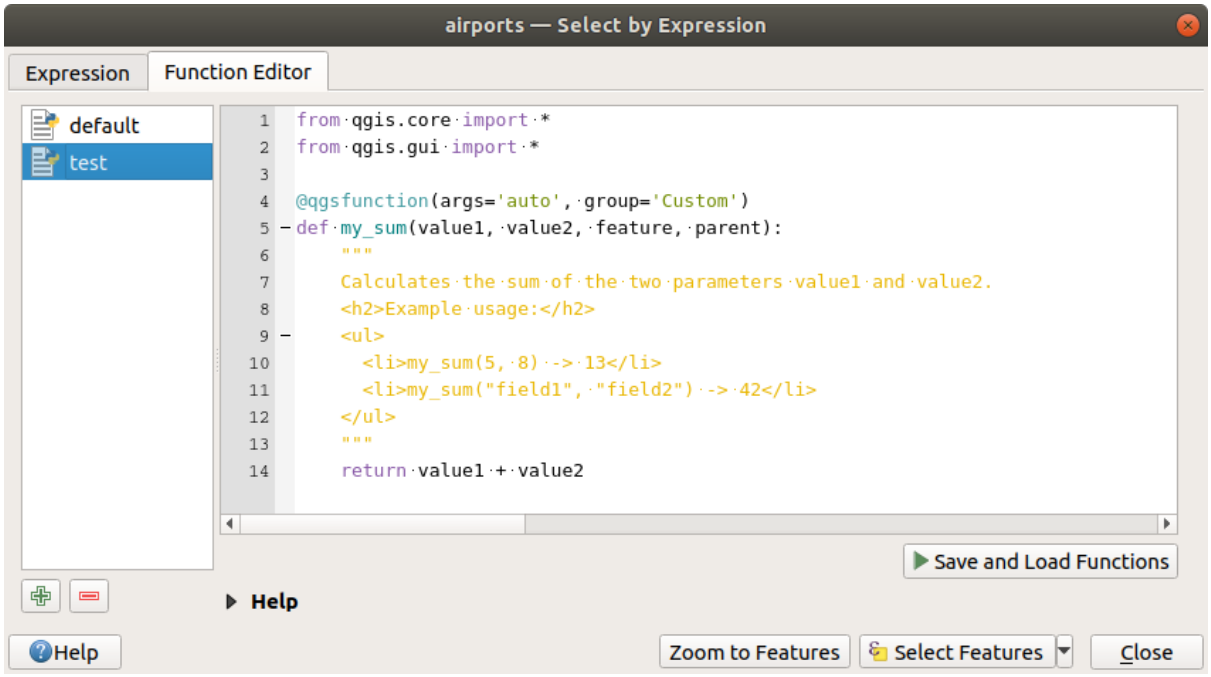
A kifejezésszerkesztő kerete feletti Az aktuális kifejezés hozzáadása a felhasználói kifejezésekhez gomb segítségével elmentheti azokat a fontos kifejezéseket, amelyekhez gyors hozzáférést szeretne. Ezek a középső panelen található **Felhasználói kifejezések** csoportból érhetők el. A *felhasználói profil* (`<userprofile>/QGIS/QGIS3.ini` fájl) alá kerülnek mentésre, és az aktuális felhasználói profil összes projektjén belül, az összes kifejezés párbeszédablakból elérhetőek.

A kifejezésszerkesztő feletti eszköztár segít a felhasználói kifejezések kezelésében:

- Az aktuális kifejezés hozzáadása a felhasználói kifejezésekhez: eltárolja a kifejezést a felhasználói profilban. A könnyebb azonosítás érdekében címk és súgószöveg adható hozzá.
- A felhasználói kifejezésekből kiválasztott kifejezés szerkesztése, valamint a címkéje és súgója módosítása
- A kiválasztott kifejezés eltávolítása a felhasználói kifejezések közül
- Felhasználói kifejezések importálása egy `.json` fájlból az aktív felhasználó profilkönyvtárába
- Felhasználói kifejezések exportálása `.json` fájlba; a `QGIS3.ini` felhasználói profilban lévő összes felhasználói kifejezés megosztásra kerül a fájlban

12.1.2 Függvényszerkesztő

A *Függvényszerkesztő* fülön saját függvényeket írhat Python nyelven. Ez egy praktikus és kényelmes módja olyan különleges igények kielégítésének, amelyeket az előre definiált függvények nem fednek le.



12.2. ábra: A Függvényszerkesztő fül

Új függvény készítéséhez:

1. Nyomja meg az Új fájl gombot.
2. Adja meg a használni kívánt nevet a felugró űrlapon, és nyomja meg az *OK* gombot.

A *Függvényszerkesztő* lap bal oldali paneljén egy új elem kerül hozzáadásra az előbb megadott névvel; ez egy Python `.py` fájl, amely a QGIS-sablonfájlon alapul, és az aktív *user profile* könyvtár alatti `/python/expressions` mappában van tárolva.

3. A jobb oldali panelen megjelenik a fájl tartalma: egy python script sablon. Frissítse a kódot és a súgóját az igényeinek megfelelően.
4. Nyomja meg a  *Függvények mentése és betöltése* gombot. Az elkészített függvény hozzáadódik a *Kifejezés* fül függvényeihez, alapértelmezés szerint az `Egyéni` csoporthoz.
5. Most már használhatja az új függvényt!
6. Ha a függvény további fejlesztésre szorul, váltson a *Függvényszerkesztő* fülre végezze el a módosításokat, majd kattintson ismét a  *Függvények mentése és betöltése* gombra, hogy azok bekerüljenek a fájlba, és vele együtt a kifejezések fülre.

Az egyéni Python függvények a felhasználói profil könyvtárában tárolódnak, ami azt jelenti, hogy a QGIS minden egyes indításkor automatikusan betölti az aktuális felhasználói profilhoz megadott összes függvényt. Ne feledje, hogy az új függvények csak a `/python/expressions` mappába kerülnek elmentésre, a projektfájlba nem. Ha megoszt egy olyan projektet, amely valamelyik egyéni függvényét használja, akkor a `.py` fájlt is meg kell osztania a `/python/expressions` mappában.

Egyéni függvény törléséhez:

1. Váltson a *Függvényszerkesztő* fülre
2. Jelölje ki a függvényt a listában
3. Nyomja meg a  Kiválasztott függvényfájlok eltávolítása gombot. A függvény eltűnik a listából, valamint a hozzá tartozó `.py` törlődik a felhasználói profilkönyvtárból.

Példa

Íme egy rövid példa arra, hogyan hozhatja létre saját `my_sum` függvényét, amely két értékkel dolgozik.

```
from qgis.core import *
from qgis.gui import *

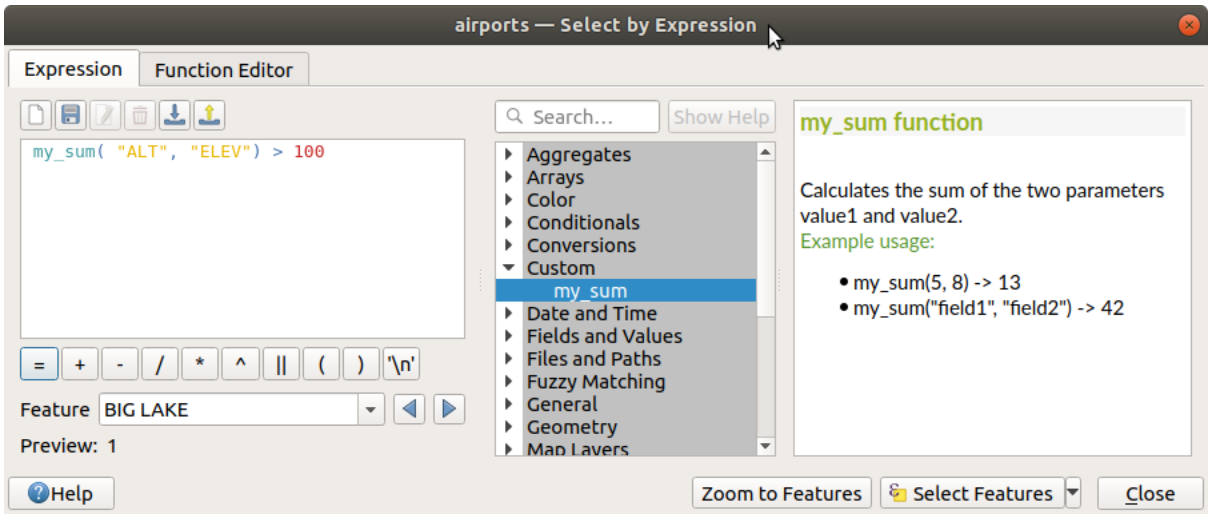
@qgsfunction(args='auto', group='Custom')
def my_sum(value1, value2, feature, parent):
    """
    Calculates the sum of the two parameters value1 and value2.
    <h2>Example usage:</h2>
    <ul>
      <li>my_sum(5, 8) -> 13</li>
      <li>my_sum("field1", "field2") -> 42</li>
    </ul>
    """
    return value1 + value2
```

Az `args='auto'` függvényargumentum használata esetén a szükséges függvényargumentumok számát a Pythonban-függvény definíciójában lévő argumentumok száma alapján számoljuk ki (mínusz 2 – `feature` és `parent`). A `group='Custom'` argumentum azt a csoportot jelöli, amelyben a függvénynek szerepelnie kell a Kifejezés párbeszédablakban.

Lehetőség van kulcsszavak hozzáadására is, mint például:

- `usesgeometry=True`, ha a kifejezésnek szüksége van az elemek geometriájához való hozzáférésre. Alapértelmezés szerint `False`.
- `handlesnull=True`, ha a kifejezés kezeli a NULL értékeket. Ha `False` (alapértelmezett), akkor az eredmény mindig NULL lesz, amint bármelyik paraméter NULL.
- `referenced_columns=[list]`: A függvény számára szükséges attribútumnevek tömbje. Alapértelmezett értéke `[QgsFeatureRequest.ALL_ATTRIBUTES]`.

Az előző példafüggvény ezután kifejezésekben használható:



12.3. ábra: A Kifejezések fülhöz hozzáadott egyéni függvény

Python kód létrehozásával kapcsolatos további információk a PyQGIS-Developer-Cookbook alatt találhatók.

12.2 A függvények listája

A QGIS-ben elérhető funkciók, operátorok és változók alább láthatóak, kategória szerint csoportosítva.

12.2.1 Aggregáló függvények

This group contains functions which aggregate values over layers and fields.

aggregate

Returns an aggregate value calculated using features from another layer.

Szintaxis	aggregate(layer, aggregate, expression, [filter], [concatenator=»»], [order_by]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **layer** - a string, representing either a layer name or layer ID • **aggregate** - a string corresponding to the aggregate to calculate. Valid options are: – count – count_distinct – count_missing – min – max – sum – mean – median – stdev – stdevsample – range – minority – majority – q1: first quartile – q3: third quartile – iqr: inter quartile range – min_length: minimum string length – max_length: maximum string length – concatenate: join strings with a concatenator – concatenate_unique: join unique strings with a concatenator – collect: create an aggregated multipart geometry – array_agg: create an array of aggregated values • **expression** - sub expression or field name to aggregate • **filter** - optional filter expression to limit the features used for calculating the aggregate. Fields and geometry are from the features on the joined layer. The source feature can be accessed with the variable @parent. • **concatenator** - optional string to use to join values for «concatenate» aggregate • **order_by** - optional filter expression to order the features used for calculating the aggregate. Fields and geometry are from the features on the joined layer. By default, the features will be returned in an unspecified order.
Példák	• `aggregate(layer:='rail_stations',aggregate:='sum', expression:="passengers")` → sum of all values from the passengers field in the rail_stations layer • `aggregate('rail_stations','sum', "passengers"/7)` → calculates a daily average of „passengers” by dividing the „passengers” field by 7 before summing the values • `aggregate(layer:='rail_stations',aggregate:='sum', expression:="passengers",filter:="class">3)` → sums up all values from the „passengers” field from features where the „class” attribute is greater than 3 only • `aggregate(layer:='rail_stations',aggregate:='concatenate', expression:="name", concatenator:=',')` → comma separated list of the name field for all features in the rail_stations layer • `aggregate(layer:='countries', aggregate:='max', expression:="code", filter:=intersects( $geometry, geometry(@parent) ) )` → The country code of an intersecting country on the layer «countries» • `aggregate(layer:='rail_stations',aggregate:='sum', expression:="passengers",filter:=contains( @atlas_geometry, $geometry ) )` → sum of all values from the passengers field in the rail_stations within the current atlas feature • `aggregate(layer:='rail_stations', aggregate:='collect', expression:=centroid($geometry), filter:="region_name" = attribute(@parent,'name') )` → aggregates centroid geometries of the rail_stations of the same region as current feature

array_agg

Returns an array of aggregated values from a field or expression.

Szintaxis	array_agg(expression, [group_by], [filter], [order_by]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate • **order_by** - optional expression to use to order features used to calculate aggregate. By default, the features will be returned in an unspecified order.
Példák	• `array_agg("name",group_by:="state")` → list of name values, grouped by state field

collect

Returns the multipart geometry of aggregated geometries from an expression

Szintaxis	collect(expression, [group_by], [filter]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - geometry expression to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate
Példák	• `collect( $geometry )` → multipart geometry of aggregated geometries • `collect( centroid($geometry), group_by:="region", filter:= "use" = 'civilian' )` → aggregated centroids of the civilian features based on their region value

concatenate

Returns all aggregated strings from a field or expression joined by a delimiter.

Szintaxis	concatenate(expression, [group_by], [filter], [concatenator], [order_by]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate • **concatenator** - optional string to use to join values. Empty by default. • **order_by** - optional expression to use to order features used to calculate aggregate. By default, the features will be returned in an unspecified order.
Példák	• `concatenate("town_name",group_by:="state", concatenator:=',')` → comma separated list of town_names, grouped by state field

concatenate_unique

Returns all unique strings from a field or expression joined by a delimiter.

Szintaxis	concatenate_unique(expression, [group_by], [filter], [concatenator], [order_by]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate • **concatenator** - optional string to use to join values. Empty by default. • **order_by** - optional expression to use to order features used to calculate aggregate. By default, the features will be returned in an unspecified order.
Példák	• `concatenate_unique("town_name",group_by:="state", concatenator:=',')` → comma separated list of unique town_names, grouped by state field

count

Returns the count of matching features.

Szintaxis	count(expression, [group_by], [filter]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate
Példák	• `count("stations",group_by:="state")` → count of stations, grouped by state field

count_distinct

Returns the count of distinct values.

Szintaxis	count_distinct(expression, [group_by], [filter]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate
Példák	• `count_distinct("stations",group_by:="state")` → count of distinct stations values, grouped by state field

count_missing

Returns the count of missing (NULL) values.

Szintaxis	count_missing(expression, [group_by], [filter]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate
Példák	• `count_missing("stations",group_by:="state")` → count of missing (NULL) station values, grouped by state field

iqr

Returns the calculated inter quartile range from a field or expression.

Szintaxis	iqr(expression, [group_by], [filter]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate
Példák	• `iqr("population",group_by:="state")` → inter quartile range of population value, grouped by state field

majority

Returns the aggregate majority of values (most commonly occurring value) from a field or expression.

Szintaxis	majority(expression, [group_by], [filter]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate
Példák	• `majority("class",group_by:="state")` → most commonly occurring class value, grouped by state field

max_length

Returns the maximum length of strings from a field or expression.

Szintaxis	max_length(expression, [group_by], [filter]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate
Példák	• `max_length("town_name",group_by:="state")` → maximum length of town_name, grouped by state field

maximum

Returns the aggregate maximum value from a field or expression.

Szintaxis	maximum(expression, [group_by], [filter]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate
Példák	• `maximum("population",group_by:="state")` → maximum population value, grouped by state field

mean

Returns the aggregate mean value from a field or expression.

Szintaxis	mean(expression, [group_by], [filter]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate
Példák	• `mean("population",group_by:="state")` → mean population value, grouped by state field

median

Returns the aggregate median value from a field or expression.

Szintaxis	median(expression, [group_by], [filter]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate
Példák	• `median("population",group_by:="state")` → median population value, grouped by state field

min_length

Returns the minimum length of strings from a field or expression.

Szintaxis	min_length(expression, [group_by], [filter]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate
Példák	• `min_length("town_name",group_by:="state")` → minimum length of town_name, grouped by state field

minimum

Returns the aggregate minimum value from a field or expression.

Szintaxis	minimum(expression, [group_by], [filter]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate
Példák	• `minimum("population",group_by:="state")` → minimum population value, grouped by state field

minority

Returns the aggregate minority of values (least occurring value) from a field or expression.

Szintaxis	minority(expression, [group_by], [filter]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate
Példák	• `minority("class",group_by:="state")` → least occurring class value, grouped by state field

q1

Returns the calculated first quartile from a field or expression.

Szintaxis	q1(expression, [group_by], [filter]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate
Példák	• `q1("population",group_by:="state")` → first quartile of population value, grouped by state field

q3

Returns the calculated third quartile from a field or expression.

Szintaxis	q3(expression, [group_by], [filter]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate
Példák	• `q3("population",group_by:="state")` → third quartile of population value, grouped by state field

range

Returns the aggregate range of values (maximum - minimum) from a field or expression.

Szintaxis	range(expression, [group_by], [filter]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate
Példák	• `range("population",group_by:="state")` → range of population values, grouped by state field

relation_aggregate

Returns an aggregate value calculated using all matching child features from a layer relation.

Szintaxis	relation_aggregate(relation, aggregate, expression, [concatenator=»»], [order_by]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **relation** - a string, representing a relation ID • **aggregate** - a string corresponding to the aggregate to calculate. Valid options are: – count – count_distinct – count_missing – min – max – sum – mean – median – stdev – stdevsample – range – minority – majority – q1: first quartile – q3: third quartile – iqr: inter quartile range – min_length: minimum string length – max_length: maximum string length – concatenate: join strings with a concatenator – concatenate_unique: join unique strings with a concatenator – collect: create an aggregated multipart geometry – array_agg: create an array of aggregated values • **expression** - sub expression or field name to aggregate • **concatenator** - optional string to use to join values for «concatenate» aggregate • **order_by** - optional expression to order the features used for calculating the aggregate. Fields and geometry are from the features on the joined layer. By default, the features will be returned in an unspecified order.
Példák	• `relation_aggregate(relation:='my_relation', aggregate:='mean',expression:="passengers")` → mean value of all matching child features using the «my_relation» relation • `relation_aggregate('my_relation','sum', "passengers"/7)` → sum of the passengers field divided by 7 for all matching child features using the «my_relation» relation • `relation_aggregate('my_relation','concatenate', "towns", concatenator:=',')` → comma separated list of the towns field for all matching child features using the «my_relation» relation • `relation_aggregate('my_relation','array_agg', "id")` → array of the id field from all matching child features using the «my_relation» relation

Further reading: *Creating one or many to many relations*

stdev

Returns the aggregate standard deviation value from a field or expression.

Szintaxis	stdev(expression, [group_by], [filter]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate
Példák	• `stdev("population",group_by:="state")` → standard deviation of population value, grouped by state field

sum

Returns the aggregate summed value from a field or expression.

Szintaxis	sum(expression, [group_by], [filter]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - sub expression of field to aggregate • **group_by** - optional expression to use to group aggregate calculations • **filter** - optional expression to use to filter features used to calculate aggregate
Példák	• `sum("population",group_by:="state")` → summed population value, grouped by state field

12.2.2 Array Functions

This group contains functions to create and manipulate arrays (also known as list data structures). The order of values within the array matters, unlike the *«map» data structure*, where the order of key-value pairs is irrelevant and values are identified by their keys.

array

Returns an array containing all the values passed as parameter.

Szintaxis	array(value1, value2, …)
Argumentumok	• **value** - a value
Példák	• `array(2,10)` → [2, 10] • `array(2,10)[0]` → 2

array_all

Returns true if an array contains all the values of a given array.

Szintaxis	array_all(array_a, array_b)
Argumentumok	• **array_a** - an array • **array_b** - the array of values to search
Példák	• `array_all(array(1,2,3),array(2,3))` → true • `array_all(array(1,2,3),array(1,2,4))` → false

array_append

Returns an array with the given value added at the end.

Szintaxis	array_append(array, value)
Argumentumok	• **array** - an array • **value** - the value to add
Példák	• `array_append(array(1,2,3),4)` → [1, 2, 3, 4]

array_cat

Returns an array containing all the given arrays concatenated.

Szintaxis	array_cat(array1, array2, …)
Argumentumok	• **array** - an array
Példák	• `array_cat(array(1,2),array(2,3))` → [1, 2, 2, 3]

array_contains

Returns true if an array contains the given value.

Szintaxis	array_contains(array, value)
Argumentumok	• **array** - an array • **value** - the value to search
Példák	• `array_contains(array(1,2,3),2)` → true

array_count

Counts the number of occurrences of a given value in an array.

Szintaxis	array_count(array, value)
Argumentumok	• **array** - an array • **value** - the value to count
Példák	• `array_count(array('a', 'b', 'c', 'b'), 'b')` → 2

array_distinct

Returns an array containing distinct values of the given array.

Szintaxis	array_distinct(array)
Argumentumok	• **array** - an array
Példák	• `array_distinct(array(1,2,3,2,1))` → [1, 2, 3]

array_filter

Returns an array with only the items for which the expression evaluates to true.

Szintaxis	array_filter(array, expression, [limit=0]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **array** - an array • **expression** - an expression to evaluate on each item. The variable *@element* will be replaced by the current value. • **limit** - maximum number of elements to be returned. Use 0 to return all values.
Példák	• `array_filter(array(1,2,3),@element < 3)` → [1, 2] • `array_filter(array(1,2,3),@element < 3, 1)` → [1]

array_find

Returns the lowest index (0 for the first one) of a value within an array. Returns -1 if the value is not found.

Szintaxis	array_find(array, value)
Argumentumok	• **array** - an array • **value** - the value to search
Példák	• `array_find(array('a', 'b', 'c'), 'b')` → 1 • `array_find(array('a', 'b', 'c', 'b'), 'b')` → 1

array_first

Returns the first value of an array.

Szintaxis	array_first(array)
Argumentumok	• **array** - an array
Példák	• `array_first(array('a','b','c'))` → «a»

array_foreach

Returns an array with the given expression evaluated on each item.

Szintaxis	array_foreach(array, expression)
Argumentumok	• **array** - an array • **expression** - an expression to evaluate on each item. The variable *@element* will be replaced by the current value.
Példák	• `array_foreach(array('a','b','c'),upper(@element))` → [«A», «B», «C»] • `array_foreach(array(1,2,3),@element + 10)` → [11, 12, 13]

array_get

Returns the Nth value (0 for the first one) or the last -Nth value (-1 for the last one) of an array.

Szintaxis	array_get(array, pos)
Argumentumok	• **array** - an array • **pos** - the index to get (0 based)
Példák	• `array_get(array('a','b','c'),1)` → «b» • `array_get(array('a','b','c'),-1)` → «c»

Tipp: You can also use the *index operator ([])* to get a value from an array.

array_insert

Returns an array with the given value added at the given position.

Szintaxis	array_insert(array, pos, value)
Argumentumok	• **array** - an array • **pos** - the position where to add (0 based) • **value** - the value to add
Példák	• `array_insert(array(1,2,3),1,100)` → [1, 100, 2, 3]

array_intersect

Returns true if at least one element of array1 exists in array2.

Szintaxis	array_intersect(array1, array2)
Argumentumok	• **array1** - an array • **array2** - another array
Példák	• `array_intersect(array(1,2,3,4),array(4,0,2,5))` → true

array_last

Returns the last value of an array.

Szintaxis	array_last(array)
Argumentumok	• **array** - an array
Példák	• `array_last(array('a','b','c'))` → «c»

array_length

Returns the number of elements of an array.

Szintaxis	array_length(array)
Argumentumok	• **array** - an array
Példák	• `array_length(array(1,2,3))` → 3

array_majority

Returns the most common values in an array.

Szintaxis	array_majority(array, [option=»all»]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **array** - an array • **option=»all»** - a string specifying the return values handling. Valid options are: – all: Default, all most common values are returned in an array. – any: Returns one of the most common values. – median: Returns the median of the most common values. Non arithmetic values are ignored. – real_majority: Returns the value which occurs more than half the size of the array.
Példák	• `array_majority(array(0,1,42,42,43), 'all')` → [42] • `array_majority(array(0,1,42,42,43,1), 'all')` → [42, 1] • `array_majority(array(0,1,42,42,43,1), 'any')` → 1 or 42 • `array_majority(array(0,1,1,2,2), 'median')` → 1.5 • `array_majority(array(0,1,42,42,43), 'real_majority')` → NULL • `array_majority(array(0,1,42,42,43,42), 'real_majority')` → NULL • `array_majority(array(0,1,42,42,43,42,42), 'real_majority')` → 42

array_max

Returns the maximum value of an array.

Szintaxis	array_max(array)
Argumentumok	• **array** - an array
Példák	• `array_max(array(0,42,4,2))` → 42

array_mean

Returns the mean of arithmetic values in an array. Non numeric values in the array are ignored.

Szintaxis	array_mean(array)
Argumentumok	• **array** - an array
Példák	• `array_mean(array(0,1,7,66.6,135.4))` → 42 • `array_mean(array(0,84,'a','b','c'))` → 42

array_median

Returns the median of arithmetic values in an array. Non arithmetic values in the array are ignored.

Szintaxis	array_median(array)
Argumentumok	• **array** - an array
Példák	• `array_median(array(0,1,42,42,43))` → 42 • `array_median(array(0,1,2,42,'a','b'))` → 1.5

array_min

Returns the minimum value of an array.

Szintaxis	array_min(array)
Argumentumok	• **array** - an array
Példák	• `array_min(array(43,42,54))` → 42

array_minority

Returns the less common values in an array.

Szintaxis	array_minority(array, [option=»all»]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **array** - an array • **option=»all»** - a string specifying the return values handling. Valid options are: – all: Default, all less common values are returned in an array. – any: Returns one of the less common values. – median: Returns the median of the less common values. Non arithmetic values are ignored. – real_minority: Returns values which occur less than half the size of the array.
Példák	• `array_minority(array(0,42,42), 'all')` → [0] • `array_minority(array(0,1,42,42), 'all')` → [0, 1] • `array_minority(array(0,1,42,42,43,1), 'any')` → 0 or 43 • `array_minority(array(1,2,3,3), 'median')` → 1.5 • `array_minority(array(0,1,42,42,43), 'real_minority')` → [42, 43, 0, 1] • `array_minority(array(0,1,42,42,43,42), 'real_minority')` → [42, 43, 0, 1] • `array_minority(array(0,1,42,42,43,42,42), 'real_minority')` → [43, 0, 1]

array_prepend

Returns an array with the given value added at the beginning.

Szintaxis	array_prepend(array, value)
Argumentumok	• **array** - an array • **value** - the value to add
Példák	• `array_prepend(array(1,2,3),0)` → [0, 1, 2, 3]

array_prioritize

Returns an array sorted using the ordering specified in another array. Values which are present in the first array but are missing from the second array will be added to the end of the result.

Szintaxis	array_prioritize(array, array_prioritize)
Argumentumok	• **array** - an array • **array_prioritize** - an array with values ordered by priority
Példák	• `array_prioritize(array(1, 8, 2, 5), array(5, 4, 2, 1, 3, 8))` → [5, 2, 1, 8] • `array_prioritize(array(5, 4, 2, 1, 3, 8), array(1, 8, 6, 5))` → [1, 8, 5, 4, 2, 3]

array_remove_all

Returns an array with all the entries of the given value removed.

Szintaxis	array_remove_all(array, value)
Argumentumok	• **array** - an array • **value** - the values to remove
Példák	• `array_remove_all(array('a','b','c','b'),'b')` → [«a», «c»]

array_remove_at

Returns an array with the given index removed.

Szintaxis	array_remove_at(array, pos)
Argumentumok	• **array** - an array • **pos** - the position to remove (0 based)
Példák	• `array_remove_at(array(1,2,3),1)` → [1, 3]

array_replace

Returns an array with the supplied value, array, or map of values replaced.

Value & array variant

Returns an array with the supplied value or array of values replaced by another value or an array of values.

Szintaxis	array_replace(array, before, after)
Argumentumok	• **array** - the input array • **before** - the value or array of values to replace • **after** - the value or array of values to use as a replacement
Példák	• `array_replace(array('QGIS','SHOULD','ROCK'),'SHOULD', 'DOES')` → [«QGIS», «DOES», «ROCK»] • `array_replace(array(3,2,1),array(1,2,3),array(7,8,9))` → [9, 8, 7] • `array_replace(array('Q','G','I','S'),array('Q','S'),'-')` → [«-», «G», «I», «-»]

Map variant

Returns an array with the supplied map keys replaced by their paired values.

Szintaxis	array_replace(array, map)
Argumentumok	• **array** - the input array • **map** - the map containing keys and values
Példák	• `array_replace(array('APP', 'SHOULD', 'ROCK'),map('APP', 'QGIS','SHOULD','DOES'))` → [«QGIS», «DOES», «ROCK»]

array_reverse

Returns the given array with array values in reversed order.

Szintaxis	array_reverse(array)
Argumentumok	• **array** - an array
Példák	• `array_reverse(array(2,4,0,10))` → [10, 0, 4, 2]

array_slice

Returns a portion of the array. The slice is defined by the start_pos and end_pos arguments.

Szintaxis	array_slice(array, start_pos, end_pos)
Argumentumok	• **array** - an array • **start_pos** - the index of the start position of the slice (0 based). The start_pos index is included in the slice. If you use a negative start_pos, the index is counted from the end of the list (-1 based). • **end_pos** - the index of the end position of the slice (0 based). The end_pos index is included in the slice. If you use a negative end_pos, the index is counted from the end of the list (-1 based).
Példák	• `array_slice(array(1,2,3,4,5),0,3)` → [1, 2, 3, 4] • `array_slice(array(1,2,3,4,5),0,-1)` → [1, 2, 3, 4, 5] • `array_slice(array(1,2,3,4,5),-5,-1)` → [1, 2, 3, 4, 5] • `array_slice(array(1,2,3,4,5),0,0)` → [1] • `array_slice(array(1,2,3,4,5),-2,-1)` → [4, 5] • `array_slice(array(1,2,3,4,5),-1,-1)` → [5] • `array_slice(array('Dufour','Valmiera','Chugiak', 'Brighton'),1,2)` → [«Valmiera», «Chugiak»] • `array_slice(array('Dufour','Valmiera','Chugiak', 'Brighton'),-2,-1)` → [«Chugiak», «Brighton»]

array_sort

Returns the provided array with its elements sorted.

Szintaxis	array_sort(array, [ascending=true]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **array** - an array • **ascending** - set this parameter to false to sort the array in descending order
Példák	• `array_sort(array(3,2,1))` → [1, 2, 3]

array_sum

Returns the sum of arithmetic values in an array. Non numeric values in the array are ignored.

Szintaxis	array_sum(array)
Argumentumok	• **array** - an array
Példák	• `array_sum(array(0,1,39.4,1.6,'a'))` → 42.0

array_to_string

Concatenates array elements into a string separated by a delimiter and using optional string for empty values.

Szintaxis	array_to_string(array, [delimiter=»,»], [empty_value=»»]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **array** - the input array • **delimiter** - the string delimiter used to separate concatenated array elements • **empty_value** - the optional string to use as replacement for empty (zero length) matches
Példák	• `array_to_string(array('1','2','3'))` → «1,2,3» • `array_to_string(array(1,2,3),'-')` → «1-2-3» • `array_to_string(array('1','','3'),',','0')` → «1,0,3»

generate_series

Creates an array containing a sequence of numbers.

Szintaxis	generate_series(start, stop, [step=1]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **start** - first value of the sequence • **stop** - value that ends the sequence once reached • **step** - value used as the increment between values
Példák	• `generate_series(1,5)` → [1, 2, 3, 4, 5] • `generate_series(5,1,-1)` → [5, 4, 3, 2, 1]

regexp_matches

Returns an array of all strings captured by capturing groups, in the order the groups themselves appear in the supplied regular expression against a string.

Szintaxis	regexp_matches(string, regex, [empty_value=»»]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **string** - the string to capture groups from against the regular expression • **regex** - the regular expression used to capture groups • **empty_value** - the optional string to use as replacement for empty (zero length) matches
Példák	• `regexp_matches('QGIS=>rocks','(.*)=>(.*)')` → [«QGIS», «rocks»] • `regexp_matches('key=>','(.*)=>(.*)','empty value')` → [«key», «empty value»]

string_to_array

Splits string into an array using supplied delimiter and optional string for empty values.

Szintaxis	string_to_array(string, [delimiter=»,»], [empty_value=»»]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **string** - the input string • **delimiter** - the string delimiter used to split the input string • **empty_value** - the optional string to use as replacement for empty (zero length) matches
Példák	• `string_to_array('1,2,3',',')` → [«1», «2», «3»] • `string_to_array('1,,3',',','0')` → [«1», «0», «3»]

12.2.3 Color Functions

This group contains functions for manipulating colors.

color_cmyk

Returns a string representation of a color based on its cyan, magenta, yellow and black components

Szintaxis	color_cmyk(cyan, magenta, yellow, black)
Argumentumok	• **cyan** - cyan component of the color, as a percentage integer value from 0 to 100 • **magenta** - magenta component of the color, as a percentage integer value from 0 to 100 • **yellow** - yellow component of the color, as a percentage integer value from 0 to 100 • **black** - black component of the color, as a percentage integer value from 0 to 100
Példák	• `color_cmyk(100,50,0,10)` → «0,115,230»

color_cmyka

Returns a string representation of a color based on its cyan, magenta, yellow, black and alpha (transparency) components

Szintaxis	color_cmyka(cyan, magenta, yellow, black, alpha)
Argumentumok	• **cyan** - cyan component of the color, as a percentage integer value from 0 to 100 • **magenta** - magenta component of the color, as a percentage integer value from 0 to 100 • **yellow** - yellow component of the color, as a percentage integer value from 0 to 100 • **black** - black component of the color, as a percentage integer value from 0 to 100 • **alpha** - alpha component as an integer value from 0 (completely transparent) to 255 (opaque).
Példák	• `color_cmyka(100,50,0,10,200)` → «0,115,230,200»

color_grayscale_average

Applies a grayscale filter and returns a string representation from a provided color.

Szintaxis	color_grayscale_average(color)
Argumentumok	• **color** - a color string
Példák	• `color_grayscale_average('255,100,50')` → «135,135,135,255»

color_hsl

Returns a string representation of a color based on its hue, saturation, and lightness attributes.

Szintaxis	color_hsl(hue, saturation, lightness)
Argumentumok	• **hue** - hue of the color, as an integer value from 0 to 360 • **saturation** - saturation percentage of the color as an integer value from 0 to 100 • **lightness** - lightness percentage of the color as an integer value from 0 to 100
Példák	• `color_hsl(100,50,70)` → «166,217,140»

color_hsla

Returns a string representation of a color based on its hue, saturation, lightness and alpha (transparency) attributes

Szintaxis	color_hsla(hue, saturation, lightness, alpha)
Argumentumok	• **hue** - hue of the color, as an integer value from 0 to 360 • **saturation** - saturation percentage of the color as an integer value from 0 to 100 • **lightness** - lightness percentage of the color as an integer value from 0 to 100 • **alpha** - alpha component as an integer value from 0 (completely transparent) to 255 (opaque).
Példák	• `color_hsla(100,50,70,200)` → «166,217,140,200»

color_hsv

Returns a string representation of a color based on its hue, saturation, and value attributes.

Szintaxis	color_hsv(hue, saturation, value)
Argumentumok	• **hue** - hue of the color, as an integer value from 0 to 360 • **saturation** - saturation percentage of the color as an integer value from 0 to 100 • **value** - value percentage of the color as an integer from 0 to 100
Példák	• `color_hsv(40,100,100)` → «255,170,0»

color_hsva

Returns a string representation of a color based on its hue, saturation, value and alpha (transparency) attributes.

Szintaxis	color_hsva(hue, saturation, value, alpha)
Argumentumok	• **hue** - hue of the color, as an integer value from 0 to 360 • **saturation** - saturation percentage of the color as an integer value from 0 to 100 • **value** - value percentage of the color as an integer from 0 to 100 • **alpha** - alpha component as an integer value from 0 (completely transparent) to 255 (opaque)
Példák	• `color_hsva(40,100,100,200)` → «255,170,0,200»

color_mix_rgb

Returns a string representing a color mixing the red, green, blue, and alpha values of two provided colors based on a given ratio.

Szintaxis	color_mix_rgb(color1, color2, ratio)
Argumentumok	• **color1** - a color string • **color2** - a color string • **ratio** - a ratio
Példák	• `color_mix_rgb('0,0,0','255,255,255',0.5)` → «127,127,127,255»

color_part

Returns a specific component from a color string, e.g., the red component or alpha component.

Szintaxis	color_part(color, component)
Argumentumok	• **color** - a color string • **component** - a string corresponding to the color component to return. Valid options are: – red: RGB red component (0-255) – green: RGB green component (0-255) – blue: RGB blue component (0-255) – alpha: alpha (transparency) value (0-255) – hue: HSV hue (0-360) – saturation: HSV saturation (0-100) – value: HSV value (0-100) – hsl_hue: HSL hue (0-360) – hsl_saturation: HSL saturation (0-100) – lightness: HSL lightness (0-100) – cyan: CMYK cyan component (0-100) – magenta: CMYK magenta component (0-100) – yellow: CMYK yellow component (0-100) – black: CMYK black component (0-100)
Példák	• `color_part('200,10,30','green')` → 10

color_rgb

Returns a string representation of a color based on its red, green, and blue components.

Szintaxis	color_rgb(red, green, blue)
Argumentumok	• **red** - red component as an integer value from 0 to 255 • **green** - green component as an integer value from 0 to 255 • **blue** - blue component as an integer value from 0 to 255
Példák	• `color_rgb(255,127,0)` → «255,127,0»

color_rgba

Returns a string representation of a color based on its red, green, blue, and alpha (transparency) components.

Szintaxis	color_rgba(red, green, blue, alpha)
Argumentumok	• **red** - red component as an integer value from 0 to 255 • **green** - green component as an integer value from 0 to 255 • **blue** - blue component as an integer value from 0 to 255 • **alpha** - alpha component as an integer value from 0 (completely transparent) to 255 (opaque).
Példák	• `color_rgba(255,127,0,200)` → «255,127,0,200»

create_ramp

Returns a gradient ramp from a map of color strings and steps.

Szintaxis	create_ramp(map, [discrete=false]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **map** - a map of color strings and steps • **discrete** - set this parameter to true to create a discrete color ramp
Példák	• `ramp_color(create_ramp(map(0,'0,0,0',1,'255,0,0')),1)` → «255,0,0,255»

darker

Returns a darker (or lighter) color string

Szintaxis	darker(color, factor)
Argumentumok	• **color** - a color string • **factor** - an integer corresponding to the darkening factor: – if the factor is greater than 100, this function returns a darker color (e.g., setting factor to 200 returns a color that is half the brightness); – if the factor is less than 100, the return color is lighter, but using the lighter() function for this purpose is recommended; – if the factor is 0 or negative, the return value is unspecified.
Példák	• `darker('200,10,30', 200)` → «100,5,15,255»

Further reading: *lighter*

lighter

Returns a lighter (or darker) color string

Szintaxis	lighter(color, factor)
Argumentumok	• **color** - a color string • **factor** - an integer corresponding to the lightening factor: – if the factor is greater than 100, this function returns a lighter color (e.g., setting factor to 150 returns a color that is 50% brighter); – if the factor is less than 100, the return color is darker, but using the darker() function for this purpose is recommended; – if the factor is 0 or negative, the return value is unspecified.
Példák	• `lighter('200,10,30', 200)` → «255,158,168,255»

Further reading: *darker*

project_color

Returns a color from the project's color scheme.

Szintaxis	project_color(name)
Argumentumok	• **name** - a color name
Példák	• `project_color('Logo color')` → «20,140,50»

Further reading: *setting project colors*

ramp_color

Returns a string representing a color from a color ramp.

Saved ramp variant

Returns a string representing a color from a saved ramp

Szintaxis	ramp_color(ramp_name, value)
Argumentumok	• **ramp_name** - the name of the color ramp as a string, for example «Spectral» • **value** - the position on the ramp to select the color from as a real number between 0 and 1
Példák	• `ramp_color('Spectral',0.3)` → «253,190,115,255»

Megjegyzés: The color ramps available vary between QGIS installations. This function may not give the expected results if you move your QGIS project between installations.

Expression-created ramp variant

Returns a string representing a color from an expression-created ramp

Szintaxis	ramp_color(ramp, value)
Argumentumok	• **ramp** - the color ramp • **value** - the position on the ramp to select the color from as a real number between 0 and 1
Példák	• `ramp_color(create_ramp(map(0,'0,0,0',1,'255,0,0')),1)` → «255,0,0,255»

Further reading: *Színskála beállítása*, *A legördülő színskála gyors gomb*

set_color_part

Sets a specific color component for a color string, e.g., the red component or alpha component.

Szintaxis	set_color_part(color, component, value)
Argumentumok	• **color** - a color string • **component** - a string corresponding to the color component to set. Valid options are: – red: RGB red component (0-255) – green: RGB green component (0-255) – blue: RGB blue component (0-255) – alpha: alpha (transparency) value (0-255) – hue: HSV hue (0-360) – saturation: HSV saturation (0-100) – value: HSV value (0-100) – hsl_hue: HSL hue (0-360) – hsl_saturation: HSL saturation (0-100) – lightness: HSL lightness (0-100) – cyan: CMYK cyan component (0-100) – magenta: CMYK magenta component (0-100) – yellow: CMYK yellow component (0-100) – black: CMYK black component (0-100) • **value** - new value for color component, respecting the ranges listed above
Példák	• `set_color_part('200,10,30','green',50)` → «200,50,30,255»

12.2.4 Conditional Functions

This group contains functions to handle conditional checks in expressions.

CASE

CASE is used to evaluate a series of conditions and return a result for the first condition met. The conditions are evaluated sequentially, and if a condition is true, the evaluation stops, and the corresponding result is returned. If none of the conditions are true, the value in the ELSE clause is returned. Furthermore, if no ELSE clause is set and none of the conditions are met, NULL is returned.

CASE

WHEN *condition* THEN *result*

[…n]

[ELSE *result*]

END

[ ] marks optional components

Argumentumok	• **WHEN condition** - A condition expression to evaluate • **THEN result** - If *condition* evaluates to True then *result* is evaluated and returned. • **ELSE result** - If none of the above conditions evaluated to True then *result* is evaluated and returned.
Példák	• `CASE WHEN "name" IS NULL THEN 'None' END` → Returns the string «None» if the „name” field is NULL • `CASE WHEN $area > 10000 THEN 'Big property' WHEN $area > 5000 THEN 'Medium property' ELSE 'Small property' END` → Returns the string «Big property» if the area is bigger than 10000, «Medium property» if the area is between 5000 and 10000, and «Small property» for others

coalesce

Returns the first non-NULL value from the expression list.

This function can take any number of arguments.

Szintaxis	coalesce(expression1, expression2, …)
Argumentumok	• **expression** - any valid expression or value, regardless of type.
Példák	• `coalesce(NULL, 2)` → 2 • `coalesce(NULL, 2, 3)` → 2 • `coalesce(7, NULL, 3*2)` → 7 • `coalesce("fieldA", "fallbackField", 'ERROR')` → value of fieldA if it is non-NULL else the value of „fallbackField” or the string «ERROR» if both are NULL

if

Tests a condition and returns a different result depending on the conditional check.

Szintaxis	if(condition, result_when_true, result_when_false)
Argumentumok	• **condition** - the condition which should be checked • **result_when_true** - the result which will be returned when the condition is true or another value that does not convert to false. • **result_when_false** - the result which will be returned when the condition is false or another value that converts to false like 0 or «». NULL will also be converted to false.
Példák	• `if( 1+1=2, 'Yes', 'No' )` → «Yes» • `if( 1+1=3, 'Yes', 'No' )` → «No» • `if( 5 > 3, 1, 0)` → 1 • `if( '', 'It is true (not empty)', 'It is false (empty)' )` → «It is false (empty)» • `if( ' ', 'It is true (not empty)', 'It is false (empty)' )` → «It is true (not empty)» • `if( 0, 'One', 'Zero' )` → «Zero» • `if( 10, 'One', 'Zero' )` → «One»

nullif

Returns a NULL value if value1 equals value2; otherwise it returns value1. This can be used to conditionally substitute values with NULL.

Szintaxis	nullif(value1, value2)
Argumentumok	• **value1** - The value that should either be used or substituted with NULL. • **value2** - The control value that will trigger the NULL substitution.
Példák	• `nullif('(none)', '(none)')` → NULL • `nullif('text', '(none)')` → «text» • `nullif("name", '')` → NULL, if name is an empty string (or already NULL), the name in any other case.

regexp_match

Return the first matching position matching a regular expression within an unicode string, or 0 if the substring is not found.

Szintaxis	regexp_match(input_string, regex)
Argumentumok	• **input_string** - the string to test against the regular expression • **regex** - The regular expression to test against. Backslash characters must be double escaped (e.g., „\\s” to match a white space character or „\\b” to match a word boundary).
Példák	• `regexp_match('QGIS ROCKS','\\sROCKS')` → 5 • `regexp_match('Budač','udač\\b')` → 2

try

Tries an expression and returns its value if error-free. If the expression returns an error, an alternative value will be returned when provided otherwise the function will return NULL.

Szintaxis	try(expression, [alternative]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **expression** - the expression which should be run • **alternative** - the result which will be returned if the expression returns an error.
Példák	• `try( to_int( '1' ), 0 )` → 1 • `try( to_int( 'a' ), 0 )` → 0 • `try( to_date( 'invalid_date' ) )` → NULL

12.2.5 Conversions Functions

This group contains functions to convert one data type to another (e.g., string from/to integer, binary from/to string, string to date, …).

from_base64

Decodes a string in the Base64 encoding into a binary value.

Szintaxis	from_base64(string)
Argumentumok	• **string** - the string to decode
Példák	• `from_base64('UUdJUw==')` → «QGIS»

hash

Creates a hash from a string with a given method. One byte (8 bits) is represented with two hex «»digits»», so «md4» (16 bytes) produces a 16 * 2 = 32 character long hex string and «keccak_512» (64 bytes) produces a 64 * 2 = 128 character long hex string.

Szintaxis	hash(string, method)
Argumentumok	• **string** - the string to hash • **method** - The hash method among «md4», «md5», «sha1», «sha224», «sha384», «sha512», «sha3_224», «sha3_256», «sha3_384», «sha3_512», «keccak_224», «keccak_256», «keccak_384», «keccak_512»
Példák	• `hash('QGIS', 'md4')` → «c0fc71c241cdebb6e888cbac0e2b68eb» • `hash('QGIS', 'md5')` → «57470aaa9e22adaefac7f5f342f1c6da» • `hash('QGIS', 'sha1')` → «f87cfb2b74cdd5867db913237024e7001e62b114» • `hash('QGIS', 'sha224')` → «4093a619ada631c770f44bc643ead18fb393b93d6a6af1861fcfece0» • `hash('QGIS', 'sha256')` → «eb045cba7a797aaa06ac58830846e40c8e8c780bc0676d3393605fae50 • `hash('QGIS', 'sha384')` → «91c1de038cc3d09fdd512e99f9dd9922efadc39ed21d3922e69a4305cc2 • `hash('QGIS', 'sha512')` → «c2c092f2ab743bf8edbeb6d028a745f30fc720408465ed369421f0a4e20 • `hash('QGIS', 'sha3_224')` → «467f49a5039e7280d5d42fd433e80d203439e338eaabd701f0d6c17 • `hash('QGIS', 'sha3_256')` → «540f7354b6b8a6e735f2845250f15f4f3ba4f666c55574d9e9354575 • `hash('QGIS', 'sha3_384')` → «96052da1e77679e9a65f60d7ead961b2879778231447863 86eb4364 • `hash('QGIS', 'sha3_512')` → «900d079dc69761da113980253aa8ac0414a8bd6d09879a916228f87 • `hash('QGIS', 'keccak_224')` → «5b0ce6acef8b0a121d4ac4f3eaa8503c799ad4e26a3392d1fb2014 • `hash('QGIS', 'keccak_256')` → «991c520aa6815392de24087f61b2ae0fd56abbfeee4a8ca019c101 • `hash('QGIS', 'keccak_384')` → «c57a3aed9d856fa04e5eeee9b62b6e027cca81ba574116d3cc1f0d

md5

Creates a md5 hash from a string.

Szintaxis	md5(string)
Argumentumok	• **string** - the string to hash
Példák	• `md5('QGIS')` → «57470aaa9e22adaefac7f5f342f1c6da»

sha256

Creates a sha256 hash from a string.

Szintaxis	sha256(string)
Argumentumok	• **string** - the string to hash
Példák	• `sha256('QGIS')` → «eb045cba7a797aaa06ac58830846e40c8e8c780bc0676d3393605fae50c05309»

to_base64

Encodes a binary value into a string, using the Base64 encoding.

Szintaxis	to_base64(value)
Argumentumok	• **value** - the binary value to encode
Példák	• `to_base64('QGIS')` → «UUdJUw==»

to_date

Converts a string into a date object. An optional format string can be provided to parse the string; see QDate::fromString or the documentation of the format_date function for additional documentation on the format. By default the current QGIS user locale is used.

Szintaxis	to_date(string, [format], [language]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **string** - string representing a date value • **format** - format used to convert the string into a date • **language** - language (lowercase, two- or three-letter, ISO 639 language code) used to convert the string into a date. By default the current QGIS user locale is used.
Példák	• `to_date('2012-05-04')` → 2012-05-04 • `to_date('June 29, 2019','MMMM d, yyyy')` → 2019-06-29, if the current locale uses the name «June» for the sixth month, otherwise an error occurs • `to_date('29 juin, 2019','d MMMM, yyyy','fr')` → 2019-06-29

to_datetime

Converts a string into a datetime object. An optional format string can be provided to parse the string; see QDate::fromString, QTime::fromString or the documentation of the format_date function for additional documentation on the format. By default the current QGIS user locale is used.

Szintaxis	to_datetime(string, [format], [language]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **string** - string representing a datetime value • **format** - format used to convert the string into a datetime • **language** - language (lowercase, two- or three-letter, ISO 639 language code) used to convert the string into a datetime. By default the current QGIS user locale is used.
Példák	• `to_datetime('2012-05-04 12:50:00')` → 2012-05-04T12:50:00 • `to_datetime('June 29, 2019 @ 12:34','MMMM d, yyyy @ HH:mm')` → 2019-06-29T12:34, if the current locale uses the name «June» for the sixth month, otherwise an error occurs • `to_datetime('29 juin, 2019 @ 12:34','d MMMM, yyyy @ HH:mm', 'fr')` → 2019-06-29T12:34

to_decimal

Converts a degree, minute, second coordinate to its decimal equivalent.

Szintaxis	to_decimal(value)
Argumentumok	• **value** - A degree, minute, second string.
Példák	• `to_decimal('6°21\'16.445')` → 6.3545680555

to_dm

Converts a coordinate to degree, minute.

Szintaxis	to_dm(coordinate, axis, precision, [formatting=]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **coordinate** - A latitude or longitude value. • **axis** - The axis of the coordinate. Either «x» or «y». • **precision** - Number of decimals. • **formatting** - Designates the formatting type. Acceptable values are NULL (default), «aligned» or «suffix».
Példák	• `to_dm(6.1545681, 'x', 3)` → 6°9.274′ • `to_dm(6.1545681, 'y', 4, 'aligned')` → 6°09.2741′N • `to_dm(6.1545681, 'y', 4, 'suffix')` → 6°9.2741′N

to_dms

Converts a coordinate to degree, minute, second.

Szintaxis	to_dms(coordinate, axis, precision, [formatting=]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **coordinate** - A latitude or longitude value. • **axis** - The axis of the coordinate. Either «x» or «y». • **precision** - Number of decimals. • **formatting** - Designates the formatting type. Acceptable values are NULL (default), «aligned» or «suffix».
Példák	• `to_dms(6.1545681, 'x', 3)` → 6°9′16.445″ • `to_dms(6.1545681, 'y', 4, 'aligned')` → 6°09′16.4452″N • `to_dms(6.1545681, 'y', 4, 'suffix')` → 6°9′16.4452″N

to_int

Converts a string to integer number. Nothing is returned if a value cannot be converted to integer (e.g «123asd» is invalid).

Szintaxis	to_int(string)
Argumentumok	• **string** - string to convert to integer number
Példák	• `to_int('123')` → 123

to_interval

Converts a string to an interval type. Can be used to take days, hours, month, etc of a date.

Szintaxis	to_interval(string)
Argumentumok	• **string** - a string representing an interval. Allowable formats include {n} days {n} hours {n} months.
Példák	• `to_interval('1 day 2 hours')` → interval: 1.08333 days • `to_interval( '0.5 hours' )` → interval: 30 minutes • `to_datetime('2012-05-05 12:00:00') - to_interval('1 day 2 hours')` → 2012-05-04T10:00:00

to_real

Converts a string to a real number. Nothing is returned if a value cannot be converted to real (e.g «123.56asd» is invalid). Numbers are rounded after saving changes if the precision is smaller than the result of the conversion.

Szintaxis	to_real(string)
Argumentumok	• **string** - string to convert to real number
Példák	• `to_real('123.45')` → 123.45

to_string

Converts a number to string.

Szintaxis	to_string(number)
Argumentumok	• **number** - Integer or real value. The number to convert to string.
Példák	• `to_string(123)` → «123»

to_time

Converts a string into a time object. An optional format string can be provided to parse the string; see QTime::fromString for additional documentation on the format.

Szintaxis	to_time(string, [format], [language]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **string** - string representing a time value • **format** - format used to convert the string into a time • **language** - language (lowercase, two- or three-letter, ISO 639 language code) used to convert the string into a time
Példák	• `to_time('12:30:01')` → 12:30:01 • `to_time('12:34','HH:mm')` → 12:34:00 • `to_time('12:34','HH:mm','fr')` → 12:34:00

12.2.6 Custom Functions

This group contains functions created by the user. See *Függvényszerkesztő* for more details.

12.2.7 Date and Time Functions

This group contains functions for handling date and time data. This group shares several functions with the *Conversions Functions* (to_date, to_time, to_datetime, to_interval) and *String Functions* (format_date) groups.

Megjegyzés: Storing date, datetime and intervals on fields

The ability to store *date*, *time* and *datetime* values directly on fields depends on the data source's provider (e.g., Shapefile accepts *date* format, but not *datetime* or *time* format). The following are some suggestions to overcome this limitation:

- *date*, *datetime* and *time* can be converted and stored in text type fields using the *format_date()* function.
- *Intervals* can be stored in integer or decimal type fields after using one of the date extraction functions (e.g., *day()* to get the interval expressed in days)

age

Returns the difference between two dates or datetimes.

The difference is returned as an `Interval` and needs to be used with one of the following functions in order to extract useful information:

- `year`
- `month`
- `week`
- `day`
- `hour`
- `minute`
- `second`

Szintaxis	age(datetime1, datetime2)
Argumentumok	• **datetime1** - a string, date or datetime representing the later date • **datetime2** - a string, date or datetime representing the earlier date
Példák	• `day(age('2012-05-12','2012-05-02'))` → 10 • `hour(age('2012-05-12','2012-05-02'))` → 240

datetime_from_epoch

Returns a datetime whose date and time are the number of milliseconds, msecs, that have passed since 1970-01-01T00:00:00.000, Coordinated Universal Time (Qt.UTC), and converted to Qt.LocalTime.

Szintaxis	datetime_from_epoch(int)
Argumentumok	• **int** - number (milliseconds)
Példák	• `datetime_from_epoch(1483225200000)` → 2017-01-01T00:00:00

day

Extracts the day from a date, or the number of days from an interval.

Date variant

Extracts the day from a date or datetime.

Szintaxis	day(date)
Argumentumok	• **date** - a date or datetime value
Példák	• `day('2012-05-12')` → 12

Interval variant

Calculates the length in days of an interval.

Szintaxis	day(interval)
Argumentumok	• **interval** - interval value to return number of days from
Példák	• `day(to_interval('3 days'))` → 3 • `day(to_interval('3 weeks 2 days'))` → 23 • `day(age('2012-01-01','2010-01-01'))` → 730

day_of_week

Returns the day of the week for a specified date or datetime. The returned value ranges from 0 to 6, where 0 corresponds to a Sunday and 6 to a Saturday.

Szintaxis	day_of_week(date)
Argumentumok	• **date** - date or datetime value
Példák	• `day_of_week(to_date('2015-09-21'))` → 1

epoch

Returns the interval in milliseconds between the unix epoch and a given date value.

Szintaxis	epoch(date)
Argumentumok	• **date** - a date or datetime value
Példák	• `epoch(to_date('2017-01-01'))` → 1483203600000

format_date

Formats a date type or string into a custom string format. Uses Qt date/time format strings. See QDateTime::toString.

<table>
<tr><td>Szintaxis</td><td>format_date(datetime, format, [language])
[] marks optional arguments</td></tr>
<tr><td>Argumentumok</td><td>

datetime - date, time or datetime value
format - String template used to format the string.

<table>
<tr><th>Expression</th><th>Output</th></tr>
<tr><td>d</td><td>the day as number without a leading zero (1 to 31)</td></tr>
<tr><td>dd</td><td>the day as number with a leading zero (01 to 31)</td></tr>
<tr><td>ddd</td><td>the abbreviated localized day name (e.g. «Mon» to «Sun»)</td></tr>
<tr><td>dddd</td><td>the long localized day name (e.g. «Monday» to «Sunday»)</td></tr>
<tr><td>M</td><td>the month as number without a leading zero (1-12)</td></tr>
<tr><td>MM</td><td>the month as number with a leading zero (01-12)</td></tr>
<tr><td>MMM</td><td>the abbreviated localized month name (e.g. «Jan» to «Dec»)</td></tr>
<tr><td>MMMM</td><td>the long localized month name (e.g. «January» to «December»)</td></tr>
<tr><td>yy</td><td>the year as two digit number (00-99)</td></tr>
<tr><td>yyyy</td><td>the year as four digit number</td></tr>
</table>
These expressions may be used for the time part of the format string:
<table>
<tr><th>Expression</th><th>Output</th></tr>
<tr><td>h</td><td>the hour without a leading zero (0 to 23 or 1 to 12 if AM/PM display)</td></tr>
<tr><td>hh</td><td>the hour with a leading zero (00 to 23 or 01 to 12 if AM/PM display)</td></tr>
<tr><td>H</td><td>the hour without a leading zero (0 to 23, even with AM/PM display)</td></tr>
<tr><td>HH</td><td>the hour with a leading zero (00 to 23, even with AM/PM display)</td></tr>
<tr><td>m</td><td>the minute without a leading zero (0 to 59)</td></tr>
<tr><td>mm</td><td>the minute with a leading zero (00 to 59)</td></tr>
<tr><td>s</td><td>the second without a leading zero (0 to 59)</td></tr>
<tr><td>ss</td><td>the second with a leading zero (00 to 59)</td></tr>
<tr><td>z</td><td>the milliseconds without trailing zeroes (0 to 999)</td></tr>
<tr><td>zzz</td><td>the milliseconds with trailing zeroes (000 to 999)</td></tr>
<tr><td>AP or A</td><td>interpret as an AM/PM time. AP must be either «AM» or «PM».</td></tr>
<tr><td>ap or a</td><td>Interpret as an AM/PM time. ap must be either «am» or «pm».</td></tr>
</table>

language - language (lowercase, two- or three-letter, ISO 639 language code) used to format the date into a custom string. By default the current QGIS user locale is used.

</td></tr>
<tr><td>Példák</td><td>

<code>format_date('2012-05-15','dd.MM.yyyy')</code> → «15.05.2012»
<code>format_date('2012-05-15','d MMMM yyyy','fr')</code> → «15 mai 2012»
<code>format_date('2012-05-15','dddd')</code> → «Tuesday», if the current locale is an English variant
<code>format_date('2012-05-15 13:54:20','dd.MM.yy')</code> → «15.05.12»
<code>format_date('13:54:20','hh:mm AP')</code> → «01:54 PM»

</td></tr>
</table>

hour

Extracts the hour part from a datetime or time, or the number of hours from an interval.

Time variant

Extracts the hour part from a time or datetime.

Szintaxis	hour(datetime)
Argumentumok	• **datetime** - a time or datetime value
Példák	• `hour( to_datetime('2012-07-22 13:24:57') )` → 13

Interval variant

Calculates the length in hours of an interval.

Szintaxis	hour(interval)
Argumentumok	• **interval** - interval value to return number of hours from
Példák	• `hour(to_interval('3 hours'))` → 3 • `hour(age('2012-07-22T13:00:00','2012-07-22T10:00:00'))` → 3 • `hour(age('2012-01-01','2010-01-01'))` → 17520

make_date

Creates a date value from year, month and day numbers.

Szintaxis	make_date(year, month, day)
Argumentumok	• **year** - Year number. Years 1 to 99 are interpreted as is. Year 0 is invalid. • **month** - Month number, where 1=January • **day** - Day number, beginning with 1 for the first day in the month
Példák	• `make_date(2020,5,4)` → date value 2020-05-04

make_datetime

Creates a datetime value from year, month, day, hour, minute and second numbers.

Szintaxis	make_datetime(year, month, day, hour, minute, second)
Argumentumok	• **year** - Year number. Years 1 to 99 are interpreted as is. Year 0 is invalid. • **month** - Month number, where 1=January • **day** - Day number, beginning with 1 for the first day in the month • **hour** - Hour number • **minute** - Minutes • **second** - Seconds (fractional values include milliseconds)
Példák	• `make_datetime(2020,5,4,13,45,30.5)` → datetime value 2020-05-04 13:45:30.500

make_interval

Creates an interval value from year, month, weeks, days, hours, minute and seconds values.

Szintaxis	make_interval([years=0], [months=0], [weeks=0], [days=0], [hours=0], [minutes=0], [seconds=0]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **years** - Number of years (assumes a 365.25 day year length). • **months** - Number of months (assumes a 30 day month length) • **weeks** - Number of weeks • **days** - Number of days • **hours** - Number of hours • **minutes** - Number of minutes • **seconds** - Number of seconds
Példák	• `make_interval(hours:=3)` → interval: 3 hours • `make_interval(days:=2, hours:=3)` → interval: 2.125 days • `make_interval(minutes:=0.5, seconds:=5)` → interval: 35 seconds

make_time

Creates a time value from hour, minute and second numbers.

Szintaxis	make_time(hour, minute, second)
Argumentumok	• **hour** - Hour number • **minute** - Minutes • **second** - Seconds (fractional values include milliseconds)
Példák	• `make_time(13,45,30.5)` → time value 13:45:30.500

minute

Extracts the minutes part from a datetime or time, or the number of minutes from an interval.

Time variant

Extracts the minutes part from a time or datetime.

Szintaxis	minute(datetime)
Argumentumok	• **datetime** - a time or datetime value
Példák	• `minute( to_datetime('2012-07-22 13:24:57') )` → 24

Interval variant

Calculates the length in minutes of an interval.

Szintaxis	minute(interval)
Argumentumok	• **interval** - interval value to return number of minutes from
Példák	• `minute(to_interval('3 minutes'))` → 3 • `minute(age('2012-07-22T00:20:00','2012-07-22T00:00:00'))` → 20 • `minute(age('2012-01-01','2010-01-01'))` → 1051200

month

Extracts the month part from a date, or the number of months from an interval.

Date variant

Extracts the month part from a date or datetime.

Szintaxis	month(date)
Argumentumok	• **date** - a date or datetime value
Példák	• `month('2012-05-12')` → 05

Interval variant

Calculates the length in months of an interval.

Szintaxis	month(interval)
Argumentumok	• **interval** - interval value to return number of months from
Példák	• `month(to_interval('3 months'))` → 3 • `month(age('2012-01-01','2010-01-01'))` → 4.03333

now

Returns the current date and time. The function is static and will return consistent results while evaluating. The time returned is the time when the expression is prepared.

Szintaxis	now()
Példák	• `now()` → 2012-07-22T13:24:57

second

Extracts the seconds part from a datetime or time, or the number of seconds from an interval.

Time variant

Extracts the seconds part from a time or datetime.

Szintaxis	second(datetime)
Argumentumok	• **datetime** - a time or datetime value
Példák	• `second( to_datetime('2012-07-22 13:24:57') )` → 57

Interval variant

Calculates the length in seconds of an interval.

Szintaxis	second(interval)
Argumentumok	• **interval** - interval value to return number of seconds from
Példák	• `second(to_interval('3 minutes'))` → 180 • `second(age('2012-07-22T00:20:00','2012-07-22T00:00:00'))` → 1200 • `second(age('2012-01-01','2010-01-01'))` → 63072000

to_date

Converts a string into a date object. An optional format string can be provided to parse the string; see QDate::fromString or the documentation of the format_date function for additional documentation on the format. By default the current QGIS user locale is used.

Szintaxis	to_date(string, [format], [language]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **string** - string representing a date value • **format** - format used to convert the string into a date • **language** - language (lowercase, two- or three-letter, ISO 639 language code) used to convert the string into a date. By default the current QGIS user locale is used.
Példák	• `to_date('2012-05-04')` → 2012-05-04 • `to_date('June 29, 2019','MMMM d, yyyy')` → 2019-06-29, if the current locale uses the name «June» for the sixth month, otherwise an error occurs • `to_date('29 juin, 2019','d MMMM, yyyy','fr')` → 2019-06-29

to_datetime

Converts a string into a datetime object. An optional format string can be provided to parse the string; see QDate::fromString, QTime::fromString or the documentation of the format_date function for additional documentation on the format. By default the current QGIS user locale is used.

Szintaxis	to_datetime(string, [format], [language]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **string** - string representing a datetime value • **format** - format used to convert the string into a datetime • **language** - language (lowercase, two- or three-letter, ISO 639 language code) used to convert the string into a datetime. By default the current QGIS user locale is used.
Példák	• `to_datetime('2012-05-04 12:50:00')` → 2012-05-04T12:50:00 • `to_datetime('June 29, 2019 @ 12:34','MMMM d, yyyy @ HH:mm')` → 2019-06-29T12:34, if the current locale uses the name «June» for the sixth month, otherwise an error occurs • `to_datetime('29 juin, 2019 @ 12:34','d MMMM, yyyy @ HH:mm', 'fr')` → 2019-06-29T12:34

to_interval

Converts a string to an interval type. Can be used to take days, hours, month, etc of a date.

Szintaxis	to_interval(string)
Argumentumok	• **string** - a string representing an interval. Allowable formats include {n} days {n} hours {n} months.
Példák	• `to_interval('1 day 2 hours')` → interval: 1.08333 days • `to_interval( '0.5 hours' )` → interval: 30 minutes • `to_datetime('2012-05-05 12:00:00') - to_interval('1 day 2 hours')` → 2012-05-04T10:00:00

to_time

Converts a string into a time object. An optional format string can be provided to parse the string; see QTime::fromString for additional documentation on the format.

Szintaxis	to_time(string, [format], [language]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **string** - string representing a time value • **format** - format used to convert the string into a time • **language** - language (lowercase, two- or three-letter, ISO 639 language code) used to convert the string into a time
Példák	• `to_time('12:30:01')` → 12:30:01 • `to_time('12:34','HH:mm')` → 12:34:00 • `to_time('12:34','HH:mm','fr')` → 12:34:00

week

Extracts the week number from a date, or the number of weeks from an interval.

Date variant

Extracts the week number from a date or datetime.

Szintaxis	week(date)
Argumentumok	• **date** - a date or datetime value
Példák	• `week('2012-05-12')` → 19

Interval variant

Calculates the length in weeks of an interval.

Szintaxis	week(interval)
Argumentumok	• **interval** - interval value to return number of months from
Példák	• `week(to_interval('3 weeks'))` → 3 • `week(age('2012-01-01','2010-01-01'))` → 104.285

year

Extracts the year part from a date, or the number of years from an interval.

Date variant

Extracts the year part from a date or datetime.

Szintaxis	year(date)
Argumentumok	• **date** - a date or datetime value
Példák	• `year('2012-05-12')` → 2012

Interval variant

Calculates the length in years of an interval.

Szintaxis	year(interval)
Argumentumok	• **interval** - interval value to return number of years from
Példák	• `year(to_interval('3 years'))` → 3 • `year(age('2012-01-01','2010-01-01'))` → 1.9986

Some examples:

Besides these functions, subtracting dates, datetimes or times using the − (minus) operator will return an interval.

Adding or subtracting an interval to dates, datetimes or times, using the + (plus) and − (minus) operators, will return a datetime.

- Get the number of days until QGIS 3.0 release:

```
to_date('2017-09-29') - to_date(now())
-- Returns <interval: 203 days>
```

- The same with time:

```
to_datetime('2017-09-29 12:00:00') - now()
-- Returns <interval: 202.49 days>
```

- Get the datetime of 100 days from now:

```
now() + to_interval('100 days')
-- Returns <datetime: 2017-06-18 01:00:00>
```

12.2.8 Fields and Values

Contains a list of fields from the layer, and special values.

Double-click a field name to have it added to your expression. You can also type the field name (preferably inside double quotes) or its *alias*.

To retrieve fields values to use in an expression, select the appropriate field and, in the shown widget, choose between *10 Samples* and *All Unique*. Requested values are then displayed and you can use the *Search* box at the top of the list to filter the result. Sample values can also be accessed via right-clicking on a field.

To add a value to the expression you are writing, double-click on it in the list. If the value is of a string type, it should be simple quoted, otherwise no quote is needed.

NULL

Equates to a NULL value.

Szintaxis	NULL
Példák	• `NULL` → a NULL value

Megjegyzés: To test for NULL use an *IS NULL* or *IS NOT NULL* expression.

12.2.9 Files and Paths Functions

This group contains functions which manipulate file and path names.

base_file_name

Returns the base name of the file without the directory or file suffix.

Szintaxis	base_file_name(path)
Argumentumok	• **path** - a file path
Példák	• `base_file_name('/home/qgis/data/country_boundaries.shp')` → «country_boundaries»

exif

Retrieves exif tag values from an image file.

Szintaxis	exif(path, [tag]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **path** - An image file path. • **tag** - The tag to return. If empty, a map with all exif tag values will be returned.
Példák	• `exif('/my/photo.jpg','Exif.Image.Orientation')` → 0

file_exists

Returns true if a file path exists.

Szintaxis	file_exists(path)
Argumentumok	• **path** - a file path
Példák	• `file_exists('/home/qgis/data/country_boundaries.shp')` → true

file_name

Returns the name of a file (including the file extension), excluding the directory.

Szintaxis	file_name(path)
Argumentumok	• **path** - a file path
Példák	• `file_name('/home/qgis/data/country_boundaries.shp')` → «country_boundaries.shp»

file_path

Returns the directory component of a file path. This does not include the file name.

Szintaxis	file_path(path)
Argumentumok	• **path** - a file path
Példák	• `file_path('/home/qgis/data/country_boundaries.shp')` → «/home/qgis/data»

file_size

Returns the size (in bytes) of a file.

Szintaxis	file_size(path)
Argumentumok	• **path** - a file path
Példák	• `file_size('/home/qgis/data/country_boundaries.geojson')` → 5674

file_suffix

Returns the file suffix (extension) from a file path.

Szintaxis	file_suffix(path)
Argumentumok	• **path** - a file path
Példák	• `file_suffix('/home/qgis/data/country_boundaries.shp')` → «shp»

is_directory

Returns true if a path corresponds to a directory.

Szintaxis	is_directory(path)
Argumentumok	• **path** - a file path
Példák	• `is_directory('/home/qgis/data/country_boundaries.shp')` → false • `is_directory('/home/qgis/data/')` → true

is_file

Returns true if a path corresponds to a file.

Szintaxis	is_file(path)
Argumentumok	• **path** - a file path
Példák	• `is_file('/home/qgis/data/country_boundaries.shp')` → true • `is_file('/home/qgis/data/')` → false

12.2.10 Form Functions

This group contains functions that operate exclusively under the attribute form context. For example, in *field's widgets* settings.

current_parent_value

Only usable in an embedded form context, this function returns the current, unsaved value of a field in the parent form currently being edited. This will differ from the parent feature's actual attribute values for features which are currently being edited or have not yet been added to a parent layer. When used in a value-relation widget filter expression, this function should be wrapped into a «coalesce()» that can retrieve the actual parent feature from the layer when the form is not used in an embedded context.

Szintaxis	current_parent_value(field_name)
Argumentumok	• **field_name** - a field name in the current parent form
Példák	• `current_parent_value( 'FIELD_NAME' )` → The current value of a field «FIELD_NAME» in the parent form.

current_value

Returns the current, unsaved value of a field in the form or table row currently being edited. This will differ from the feature's actual attribute values for features which are currently being edited or have not yet been added to a layer.

Szintaxis	current_value(field_name)
Argumentumok	• **field_name** - a field name in the current form or table row
Példák	• `current_value( 'FIELD_NAME' )` → The current value of field «FIELD_NAME».

12.2.11 Fuzzy Matching Functions

This group contains functions for fuzzy comparisons between values.

hamming_distance

Returns the Hamming distance between two strings. This equates to the number of characters at corresponding positions within the input strings where the characters are different. The input strings must be the same length, and the comparison is case-sensitive.

Szintaxis	hamming_distance(string1, string2)
Argumentumok	• **string1** - a string • **string2** - a string
Példák	• `hamming_distance('abc','xec')` → 2 • `hamming_distance('abc','ABc')` → 2 • `hamming_distance(upper('abc'),upper('ABC'))` → 0 • `hamming_distance('abc','abcd')` → NULL

levenshtein

Returns the Levenshtein edit distance between two strings. This equates to the minimum number of character edits (insertions, deletions or substitutions) required to change one string to another.

The Levenshtein distance is a measure of the similarity between two strings. Smaller distances mean the strings are more similar, and larger distances indicate more different strings. The distance is case sensitive.

Szintaxis	levenshtein(string1, string2)
Argumentumok	• **string1** - a string • **string2** - a string
Példák	• `levenshtein('kittens','mitten')` → 2 • `levenshtein('Kitten','kitten')` → 1 • `levenshtein(upper('Kitten'),upper('kitten'))` → 0

longest_common_substring

Returns the longest common substring between two strings. This substring is the longest string that is a substring of the two input strings. For example, the longest common substring of „ABABC” and „BABCA” is „BABC”. The substring is case sensitive.

Szintaxis	longest_common_substring(string1, string2)
Argumentumok	• **string1** - a string • **string2** - a string
Példák	• `longest_common_substring('ABABC','BABCA')` → «BABC» • `longest_common_substring('abcDeF','abcdef')` → «abc» • `longest_common_substring(upper('abcDeF'),upper('abcdex'))` → «ABCDE»

soundex

Returns the Soundex representation of a string. Soundex is a phonetic matching algorithm, so strings with similar sounds should be represented by the same Soundex code.

Szintaxis	soundex(string)
Argumentumok	• **string** - a string
Példák	• `soundex('robert')` → «R163» • `soundex('rupert')` → «R163» • `soundex('rubin')` → «R150»

12.2.12 General Functions

This group contains general assorted functions.

env

Gets an environment variable and returns its content as a string. If the variable is not found, NULL will be returned. This is handy to inject system specific configuration like drive letters or path prefixes. Definition of environment variables depends on the operating system, please check with your system administrator or the operating system documentation how this can be set.

Szintaxis	env(name)
Argumentumok	• **name** - The name of the environment variable which should be retrieved.
Példák	• `env( 'LANG' )` → «en_US.UTF-8» • `env( 'MY_OWN_PREFIX_VAR' )` → «Z:» • `env( 'I_DO_NOT_EXIST' )` → NULL

eval

Evaluates an expression which is passed in a string. Useful to expand dynamic parameters passed as context variables or fields.

Szintaxis	eval(expression)
Argumentumok	• **expression** - an expression string
Példák	• `eval('\'nice\'')` → «nice» • `eval(@expression_var)` → [whatever the result of evaluating @expression_var might be…]

eval_template

Evaluates a template which is passed in a string. Useful to expand dynamic parameters passed as context variables or fields.

Szintaxis	eval_template(template)
Argumentumok	• **template** - a template string
Példák	• `eval_template('QGIS [% upper(\'rocks\') %]')` → QGIS ROCKS

is_layer_visible

Returns true if a specified layer is visible.

Szintaxis	is_layer_visible(layer)
Argumentumok	• **layer** - a string, representing either a layer name or layer ID
Példák	• `is_layer_visible('baseraster')` → True

mime_type

Returns the mime type of the binary data.

Szintaxis	mime_type(bytes)
Argumentumok	• **bytes** - the binary data
Példák	• `mime_type('<html><body></body></html>')` → text/html • `mime_type(from_base64('R0lGODlhAQABAAAAACH5BAEKAAEALAAAAAABAAEAAAIAOw==` → image/gif

var

Returns the value stored within a specified variable.

Szintaxis	var(name)
Argumentumok	• **name** - a variable name
Példák	• `var('qgis_version')` → «2.12»

Further reading: List of default *variables*

with_variable

This function sets a variable for any expression code that will be provided as 3rd argument. This is only useful for complicated expressions, where the same calculated value needs to be used in different places.

Szintaxis	with_variable(name, value, expression)
Argumentumok	• **name** - the name of the variable to set • **value** - the value to set • **expression** - the expression for which the variable will be available
Példák	• `with_variable('my_sum', 1 + 2 + 3, @my_sum * 2 + @my_sum * 5)` → 42

12.2.13 Geometry Functions

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

affine_transform

Returns the geometry after an affine transformation. Calculations are in the Spatial Reference System of this geometry. The operations are performed in a scale, rotation, translation order. If there is a Z or M offset but the coordinate is not present in the geometry, it will be added.

Szintaxis	affine_transform(geometry, delta_x, delta_y, rotation_z, scale_x, scale_y, [delta_z=0], [delta_m=0], [scale_z=1], [scale_m=1]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **geometry** - a geometry • **delta_x** - x-axis translation • **delta_y** - y-axis translation • **rotation_z** - rotation around z-axis in degrees counter-clockwise • **scale_x** - x-axis scale factor • **scale_y** - y-axis scale factor • **delta_z** - z-axis translation • **delta_m** - m-axis translation • **scale_z** - z-axis scale factor • **scale_m** - m-axis scale factor
Példák	• `geom_to_wkt(affine_transform(geom_from_wkt('LINESTRING(1 1, 2 2)'), 2, 2, 0, 1, 1))` → «LineString (3 3, 4 4)» • `geom_to_wkt(affine_transform(geom_from_wkt('POLYGON((0 0, 0 3, 2 2, 0 0))'), 0, 0, -90, 1, 2))` → «Polygon ((0 0, 6 0, 4 -2, 0 0))» • `geom_to_wkt(affine_transform(geom_from_wkt('POINT(3 1)'), 0, 0, 0, 1, 1, 5, 0))` → «PointZ (3 1 5)»

angle_at_vertex

Returns the bisector angle (average angle) to the geometry for a specified vertex on a linestring geometry. Angles are in degrees clockwise from north.

Szintaxis	angle_at_vertex(geometry, vertex)
Argumentumok	• **geometry** - a linestring geometry • **vertex** - vertex index, starting from 0; if the value is negative, the selected vertex index will be its total count minus the absolute value
Példák	• `angle_at_vertex(geometry:=geom_from_wkt('LineString(0 0, 10 0, 10 10)'),vertex:=1)` → 45.0

$area

Returns the area of the current feature. The area calculated by this function respects both the current project's ellipsoid setting and area unit settings. For example, if an ellipsoid has been set for the project then the calculated area will be ellipsoidal, and if no ellipsoid is set then the calculated area will be planimetric.

Szintaxis	$area
Példák	• `$area` → 42

area

Returns the area of a geometry polygon object. Calculations are always planimetric in the Spatial Reference System (SRS) of this geometry, and the units of the returned area will match the units for the SRS. This differs from the calculations performed by the $area function, which will perform ellipsoidal calculations based on the project's ellipsoid and area unit settings.

Szintaxis	area(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - polygon geometry object
Példák	• `area(geom_from_wkt('POLYGON((0 0, 4 0, 4 2, 0 2, 0 0))'))` → 8.0

azimuth

Returns the north-based azimuth as the angle in radians measured clockwise from the vertical on point_a to point_b.

Szintaxis	azimuth(point_a, point_b)
Argumentumok	• **point_a** - point geometry • **point_b** - point geometry
Példák	• `degrees( azimuth( make_point(25, 45), make_point(75, 100) ) )` → 42.273689 • `degrees( azimuth( make_point(75, 100), make_point(25,45) ) )` → 222.273689

boundary

Returns the closure of the combinatorial boundary of the geometry (ie the topological boundary of the geometry). For instance, a polygon geometry will have a boundary consisting of the linestrings for each ring in the polygon. Some geometry types do not have a defined boundary, e.g., points or geometry collections, and will return NULL.

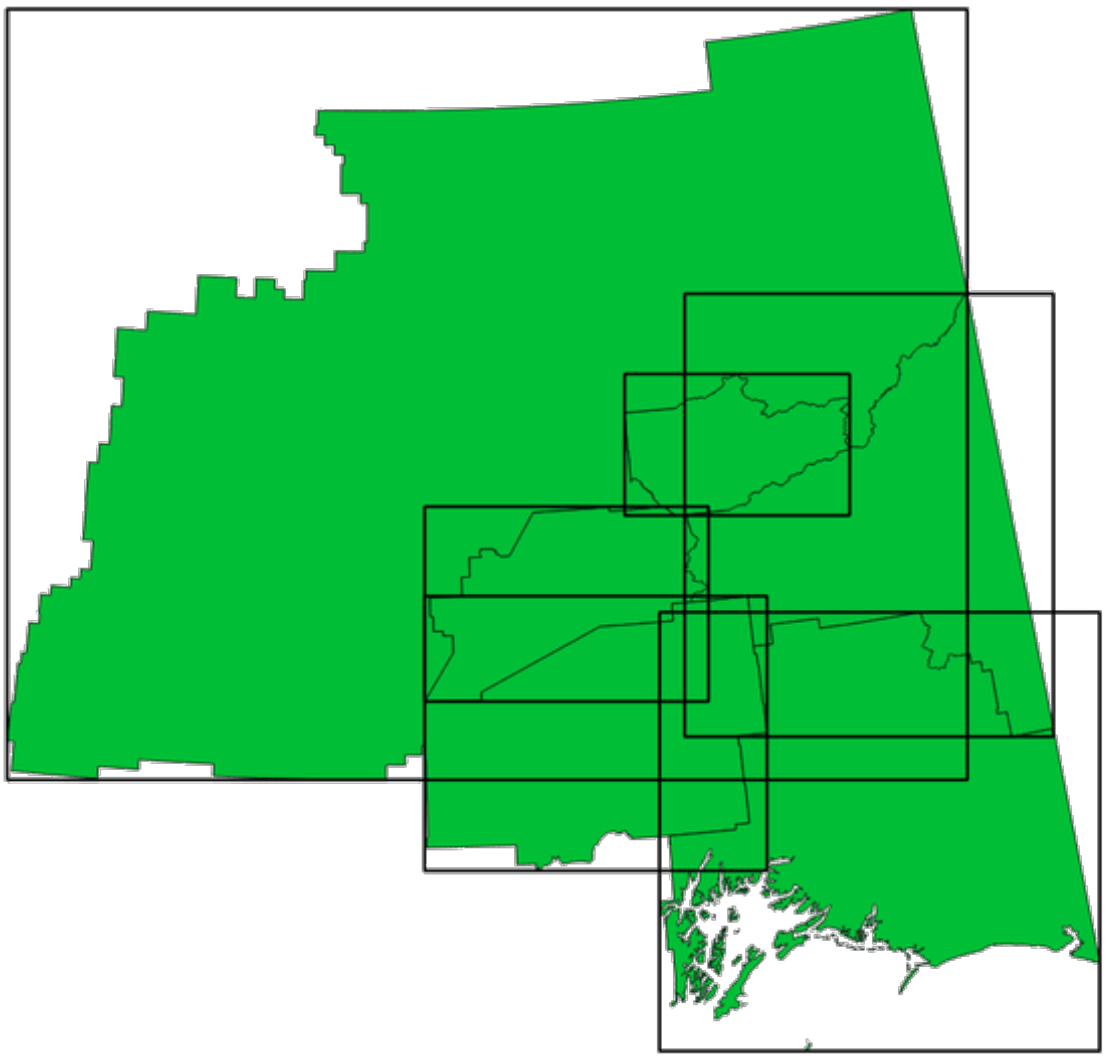
Szintaxis	boundary(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `geom_to_wkt(boundary(geom_from_wkt('Polygon((1 1, 0 0, -1 1, 1 1))')))` → «LineString(1 1,0 0,-1 1,1 1)» • `geom_to_wkt(boundary(geom_from_wkt('LineString(1 1,0 0,-1 1)')))` → «MultiPoint ((1 1),(-1 1))»

Further reading: *Boundary* algorithm

bounds

Returns a geometry which represents the bounding box of an input geometry. Calculations are in the Spatial Reference System of this geometry.

Szintaxis	bounds(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `bounds($geometry)` → bounding box of the current feature's geometry • `geom_to_wkt(bounds(geom_from_wkt('Polygon((1 1, 0 0, -1 1, 1 1))')))` → «Polygon ((-1 0, 1 0, 1 1, -1 1, -1 0))»



12.4. ábra: Black lines represent the bounding boxes of each polygon feature

Further reading: *Bounding boxes* algorithm

bounds_height

Returns the height of the bounding box of a geometry. Calculations are in the Spatial Reference System of this geometry.

Szintaxis	bounds_height(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `bounds_height($geometry)` → height of bounding box of the current feature's geometry • `bounds_height(geom_from_wkt('Polygon((1 1, 0 0, -1 1, 1 1))'))` → 1

bounds_width

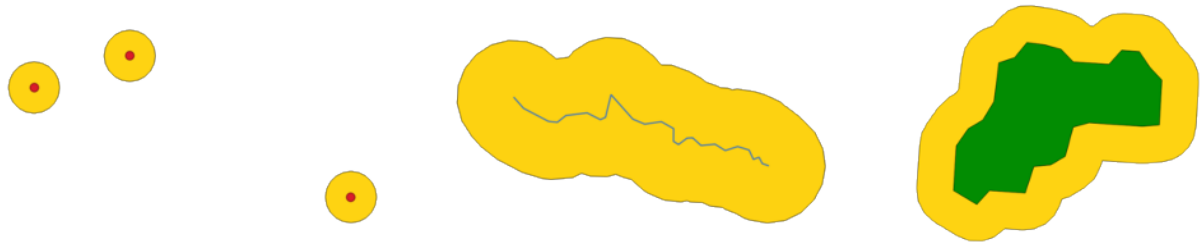
Returns the width of the bounding box of a geometry. Calculations are in the Spatial Reference System of this geometry.

Szintaxis	bounds_width(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `bounds_width($geometry)` → width of bounding box of the current feature's geometry • `bounds_width(geom_from_wkt('Polygon((1 1, 0 0, -1 1, 1 1))'))` → 2

buffer

Returns a geometry that represents all points whose distance from this geometry is less than or equal to distance. Calculations are in the Spatial Reference System of this geometry.

Szintaxis	buffer(geometry, distance, [segments=8], [cap=»round»], [join=»round»], [miter_limit=2]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **geometry** - a geometry • **distance** - buffer distance in layer units • **segments** - number of segments to use to represent a quarter circle when a round join style is used. A larger number results in a smoother buffer with more nodes. • **cap** - end cap style for buffer. Valid values are «round», «flat» or «square» • **join** - join style for buffer. Valid values are «round», «bevel» or «miter». • **miter_limit** - miter distance limit, for use when the join style is set to «miter»
Példák	• `buffer($geometry, 10.5)` → polygon of the current feature's geometry buffered by 10.5 units



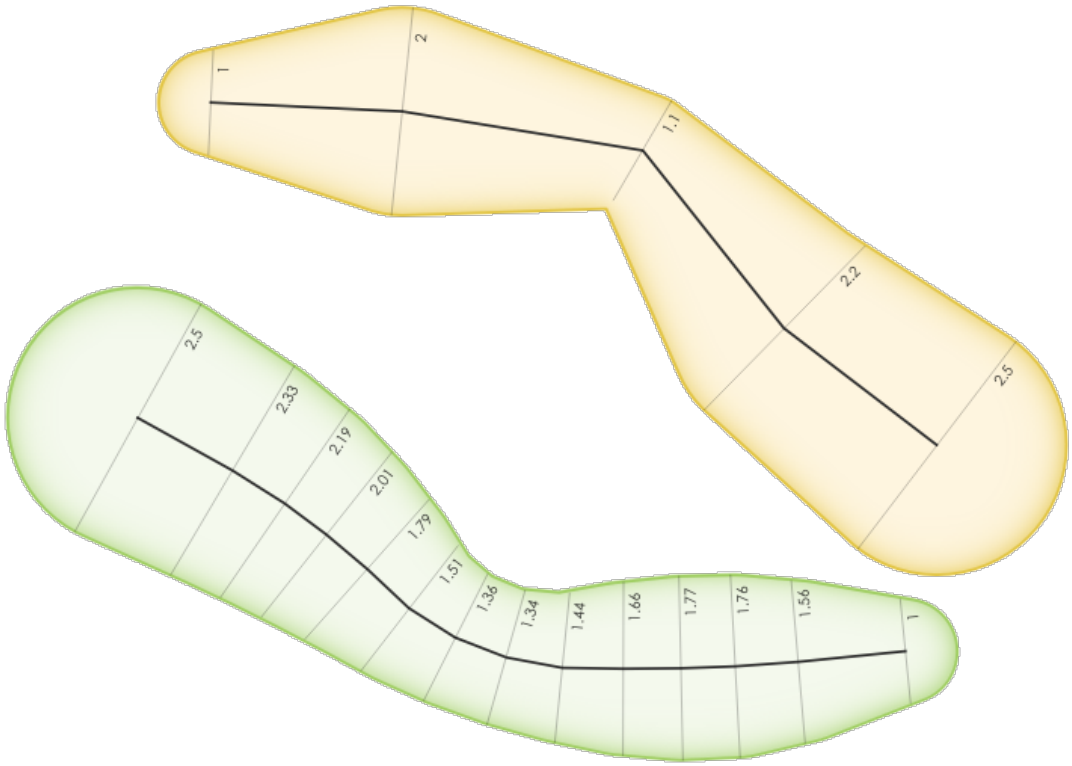
12.5. ábra: Buffer (in yellow) of points, line and polygon

Further reading: *Buffer* algorithm

buffer_by_m

Creates a buffer along a line geometry where the buffer diameter varies according to the m-values at the line vertices.

Szintaxis	buffer_by_m(geometry, [segments=8]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **geometry** - input geometry. Must be a (multi)line geometry with m values. • **segments** - number of segments to approximate quarter-circle curves in the buffer.
Példák	• `buffer_by_m(geometry:=geom_from_wkt('LINESTRINGM(1 2 0.5, 4 2 0.2)'),segments:=8)` → A variable width buffer starting with a diameter of 0.5 and ending with a diameter of 0.2 along the linestring geometry.



12.6. ábra: Buffering line features using the m value on the vertices

Further reading: *Variable width buffer (by M value)* algorithm

centroid

Returns the geometric center of a geometry.

Szintaxis	centroid(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `centroid($geometry)` → a point geometry

Further reading: *Centroids* algorithm

close_line

Returns a closed line string of the input line string by appending the first point to the end of the line, if it is not already closed. If the geometry is not a line string or multi line string then the result will be NULL.

Szintaxis	close_line(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a line string geometry
Példák	• `geom_to_wkt(close_line(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 1 0, 1 1)')))` → «LineString (0 0, 1 0, 1 1, 0 0)» • `geom_to_wkt(close_line(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 1 0, 1 1, 0 0)')))` → «LineString (0 0, 1 0, 1 1, 0 0)»

closest_point

Returns the point on geometry1 that is closest to geometry2.

Szintaxis	closest_point(geometry1, geometry2)
Argumentumok	• **geometry1** - geometry to find closest point on • **geometry2** - geometry to find closest point to
Példák	• `geom_to_wkt(closest_point(geom_from_wkt('LINESTRING (20 80, 98 190, 110 180, 50 75 )'),geom_from_wkt('POINT(100 100)')))` → «Point(73.0769 115.384)»

collect_geometries

Collects a set of geometries into a multi-part geometry object.

List of arguments variant

Geometry parts are specified as separate arguments to the function.

Szintaxis	collect_geometries(geometry1, geometry2, …)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `geom_to_wkt(collect_geometries(make_point(1,2), make_point(3,4), make_point(5,6)))` → «MultiPoint ((1 2),(3 4),(5 6))»

Array variant

Geometry parts are specified as an array of geometry parts.

Szintaxis	collect_geometries(array)
Argumentumok	• **array** - array of geometry objects
Példák	• `geom_to_wkt(collect_geometries(array(make_point(1,2), make_point(3,4), make_point(5,6)))` → «MultiPoint ((1 2),(3 4),(5 6))»

Further reading: *Collect geometries* algorithm

combine

Returns the combination of two geometries.

Szintaxis	combine(geometry1, geometry2)
Argumentumok	• **geometry1** - a geometry • **geometry2** - a geometry
Példák	• `geom_to_wkt( combine( geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 2 1)' ) ) )` → «MULTILINESTRING((4 4, 2 1), (3 3, 4 4), (4 4, 5 5))» • `geom_to_wkt( combine( geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 6 6, 2 1)' ) ) )` → «LINESTRING(3 3, 4 4, 6 6, 2 1)»

contains

Tests whether a geometry contains another. Returns true if and only if no points of geometry2 lie in the exterior of geometry1, and at least one point of the interior of geometry2 lies in the interior of geometry1.

Szintaxis	contains(geometry1, geometry2)
Argumentumok	• **geometry1** - a geometry • **geometry2** - a geometry
Példák	• `contains( geom_from_wkt( 'POLYGON((0 0, 0 1, 1 1, 1 0, 0 0))' ), geom_from_wkt( 'POINT(0.5 0.5 )' ) )` → true • `contains( geom_from_wkt( 'POLYGON((0 0, 0 1, 1 1, 1 0, 0 0))' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ) )` → false

Further reading: *overlay_contains*

convex_hull

Returns the convex hull of a geometry. It represents the minimum convex geometry that encloses all geometries within the set.

Szintaxis	convex_hull(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `geom_to_wkt( convex_hull( geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 4 10)' ) ) )` → «POLYGON((3 3, 4 10, 4 4, 3 3))»

Further reading: *Convex hull* algorithm

crosses

Tests whether a geometry crosses another. Returns true if the supplied geometries have some, but not all, interior points in common.

Szintaxis	crosses(geometry1, geometry2)
Argumentumok	• **geometry1** - a geometry • **geometry2** - a geometry
Példák	• `crosses( geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 5, 4 4, 5 3)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ) )` → true • `crosses( geom_from_wkt( 'POINT(4 5)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ) )` → false

Further reading: *overlay_crosses*

difference

Returns a geometry that represents that part of geometry1 that does not intersect with geometry2.

Szintaxis	difference(geometry1, geometry2)
Argumentumok	• **geometry1** - a geometry • **geometry2** - a geometry
Példák	• `geom_to_wkt( difference( geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4)' ) ) )` → «LINESTRING(4 4, 5 5)»

Further reading: *Difference* algorithm

disjoint

Tests whether geometries do not spatially intersect. Returns true if the geometries do not share any space together.

Szintaxis	disjoint(geometry1, geometry2)
Argumentumok	• **geometry1** - a geometry • **geometry2** - a geometry
Példák	• `disjoint( geom_from_wkt( 'POLYGON((0 0, 0 1, 1 1, 1 0, 0 0 ))' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ) )` → true • `disjoint( geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ), geom_from_wkt( 'POINT(4 4)' ))` → false

Further reading: *overlay_disjoint*

distance

Returns the minimum distance (based on spatial ref) between two geometries in projected units.

Szintaxis	distance(geometry1, geometry2)
Argumentumok	• **geometry1** - a geometry • **geometry2** - a geometry
Példák	• `distance( geom_from_wkt( 'POINT(4 4)' ), geom_from_wkt( 'POINT(4 8)' ) )` → 4

distance_to_vertex

Returns the distance along the geometry to a specified vertex.

Szintaxis	distance_to_vertex(geometry, vertex)
Argumentumok	• **geometry** - a linestring geometry • **vertex** - vertex index, starting from 0; if the value is negative, the selected vertex index will be its total count minus the absolute value
Példák	• `distance_to_vertex(geometry:=geom_from_wkt('LineString(0 0, 10 0, 10 10)'),vertex:=1)` → 10.0

end_point

Returns the last node from a geometry.

Szintaxis	end_point(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - geometry object
Példák	• `geom_to_wkt(end_point(geom_from_wkt('LINESTRING(4 0, 4 2, 0 2)')))` → «Point (0 2)»

Further reading: *Extract specific vertices* algorithm

exif_geotag

Creates a point geometry from the exif geotags of an image file.

Szintaxis	exif_geotag(path)
Argumentumok	• **path** - An image file path.
Példák	• `geom_to_wkt(exif_geotag('/my/photo.jpg'))` → «Point (2 4)»

extend

Extends the start and end of a linestring geometry by a specified amount. Lines are extended using the bearing of the first and last segment in the line. For a multilinestring, all the parts are extended. Distances are in the Spatial Reference System of this geometry.

Szintaxis	extend(geometry, start_distance, end_distance)
Argumentumok	• **geometry** - a (multi)linestring geometry • **start_distance** - distance to extend the start of the line • **end_distance** - distance to extend the end of the line.
Példák	• `geom_to_wkt(extend(geom_from_wkt('LineString(0 0, 1 0, 1 1)'),1,2))` → «LineString (-1 0, 1 0, 1 3)» • `geom_to_wkt(extend(geom_from_wkt('MultiLineString((0 0, 1 0, 1 1), (2 2, 0 2, 0 5))'),1,2))` → «MultiLineString ((-1 0, 1 0, 1 3),(3 2, 0 2, 0 7))»

Further reading: *Extend lines* algorithm

exterior_ring

Returns a line string representing the exterior ring of a polygon geometry. If the geometry is not a polygon then the result will be NULL.

Szintaxis	exterior_ring(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a polygon geometry
Példák	• `geom_to_wkt(exterior_ring(geom_from_wkt('POLYGON((-1 -1, 4 0, 4 2, 0 2, -1 -1),( 0.1 0.1, 0.1 0.2, 0.2 0.2, 0.2, 0.1, 0.1 0.1))')))` → «LineString (-1 -1, 4 0, 4 2, 0 2, -1 -1)»

extrude

Returns an extruded version of the input (Multi-)Curve or (Multi-)Linestring geometry with an extension specified by x and y.

Szintaxis	extrude(geometry, x, y)
Argumentumok	• **geometry** - a curve or linestring geometry • **x** - x extension, numeric value • **y** - y extension, numeric value
Példák	• `geom_to_wkt(extrude(geom_from_wkt('LineString(1 2, 3 2, 4 3)'), 1, 2))` → «Polygon ((1 2, 3 2, 4 3, 5 5, 4 4, 2 4, 1 2))» • `geom_to_wkt(extrude(geom_from_wkt('MultiLineString((1 2, 3 2), (4 3, 8 3))'), 1, 2))` → «MultiPolygon (((1 2, 3 2, 4 4, 2 4, 1 2)),((4 3, 8 3, 9 5, 5 5, 4 3)))»

flip_coordinates

Returns a copy of the geometry with the x and y coordinates swapped. Useful for repairing geometries which have had their latitude and longitude values reversed.

Szintaxis	flip_coordinates(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `geom_to_wkt(flip_coordinates(make_point(1, 2)))` → «Point (2 1)»

Further reading: *Swap X and Y coordinates* algorithm

force_rhr

Forces a geometry to respect the Right-Hand-Rule, in which the area that is bounded by a polygon is to the right of the boundary. In particular, the exterior ring is oriented in a clockwise direction and the interior rings in a counter-clockwise direction.

Szintaxis	force_rhr(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry. Any non-polygon geometries are returned unchanged.
Példák	• `geom_to_wkt(force_rhr(geometry:=geom_from_wkt('POLYGON((-1 -1, 4 0, 4 2, 0 2, -1 -1))')))` → «Polygon ((-1 -1, 0 2, 4 2, 4 0, -1 -1))»

Further reading: *Force right-hand-rule* algorithm

geom_from_gml

Returns a geometry from a GML representation of geometry.

Szintaxis	geom_from_gml(gml)
Argumentumok	• **gml** - GML representation of a geometry as a string
Példák	• `geom_from_gml('<gml:LineString srsName="EPSG:4326"><gml:coordinates>4, 4 5,5 6,6</gml:coordinates></gml:LineString>')` → a line geometry object

geom_from_wkb

Returns a geometry created from a Well-Known Binary (WKB) representation.

Szintaxis	geom_from_wkb(binary)
Argumentumok	• **binary** - Well-Known Binary (WKB) representation of a geometry (as a binary blob)
Példák	• `geom_from_wkb( geom_to_wkb( make_point(4,5) ) )` → a point geometry object

geom_from_wkt

Returns a geometry created from a Well-Known Text (WKT) representation.

Szintaxis	geom_from_wkt(text)
Argumentumok	• **text** - Well-Known Text (WKT) representation of a geometry
Példák	• `geom_from_wkt( 'POINT(4 5)' )` → a geometry object

geom_to_wkb

Returns the Well-Known Binary (WKB) representation of a geometry

Szintaxis	geom_to_wkb(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `geom_to_wkb( $geometry )` → binary blob containing a geometry object

geom_to_wkt

Returns the Well-Known Text (WKT) representation of the geometry without SRID metadata.

Szintaxis	geom_to_wkt(geometry, [precision=8]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **geometry** - a geometry • **precision** - numeric precision
Példák	• `geom_to_wkt( make_point(6, 50) )` → «POINT(6 50)» • `geom_to_wkt(centroid(geom_from_wkt('Polygon((1 1, 0 0, -1 1, 1 1))')))` → «POINT(0 0.66666667)» • `geom_to_wkt(centroid(geom_from_wkt('Polygon((1 1, 0 0, -1 1, 1 1))')), 2)` → «POINT(0 0.67)»

$geometry

Returns the geometry of the current feature. Can be used for processing with other functions.

Szintaxis	$geometry
Példák	• `geom_to_wkt( $geometry )` → «POINT(6 50)»

geometry

Returns a feature's geometry.

Szintaxis	geometry(feature)
Argumentumok	• **feature** - a feature object
Példák	• `` geometry( $currentfeature )`` → the geometry of the current feature. Prefer using $geometry. • `geom_to_wkt( geometry( get_feature_by_id( 'streets', 1 ) ) )` → the geometry in WKT of the feature with the id 1 on the layer „streets", e.g. «POINT(6 50)» • `intersects( $geometry, geometry( get_feature( 'streets', 'name', 'Main St.' ) ) )` → true if the current feature spatially intersects the «Main St.» named feature in the „streets" layer

geometry_n

Returns a specific geometry from a geometry collection, or NULL if the input geometry is not a collection.

Szintaxis	geometry_n(geometry, index)
Argumentumok	• **geometry** - geometry collection • **index** - index of geometry to return, where 1 is the first geometry in the collection
Példák	• `geom_to_wkt(geometry_n(geom_from_wkt('GEOMETRYCOLLECTION(POINT(0 1), POINT(0 0), POINT(1 0), POINT(1 1))'),3))` → «Point (1 0)»

geometry_type

Returns a string value describing the type of a geometry (Point, Line or Polygon)

Szintaxis	geometry_type(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `geometry_type( geom_from_wkt( 'LINESTRING(2 5, 3 6, 4 8)') )` → «Line» • `geometry_type( geom_from_wkt( 'MULTILINESTRING((2 5, 3 6, 4 8), (1 1, 0 0))') )` → «Line» • `geometry_type( geom_from_wkt( 'POINT(2 5)') )` → «Point» • `geometry_type( geom_from_wkt( 'POLYGON((-1 -1, 4 0, 4 2, 0 2, -1 -1))') )` → «Polygon»

hausdorff_distance

Returns the Hausdorff distance between two geometries. This is basically a measure of how similar or dissimilar 2 geometries are, with a lower distance indicating more similar geometries.

The function can be executed with an optional densify fraction argument. If not specified, an approximation to the standard Hausdorff distance is used. This approximation is exact or close enough for a large subset of useful cases. Examples of these are:

- computing distance between Linestrings that are roughly parallel to each other, and roughly equal in length. This occurs in matching linear networks.
- Testing similarity of geometries.

If the default approximate provided by this method is insufficient, specify the optional densify fraction argument. Specifying this argument performs a segment densification before computing the discrete Hausdorff distance. The parameter sets the fraction by which to densify each segment. Each segment will be split into a number of equal-length subsegments, whose fraction of the total length is closest to the given fraction. Decreasing the densify fraction parameter will make the distance returned approach the true Hausdorff distance for the geometries.

Szintaxis	hausdorff_distance(geometry1, geometry2, [densify_fraction]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **geometry1** - a geometry • **geometry2** - a geometry • **densify_fraction** - densify fraction amount
Példák	• `hausdorff_distance( geometry1:= geom_from_wkt('LINESTRING (0 0, 2 1)'),geometry2:=geom_from_wkt('LINESTRING (0 0, 2 0)'))` → 2 • `hausdorff_distance( geom_from_wkt('LINESTRING (130 0, 0 0, 0 150)'),geom_from_wkt('LINESTRING (10 10, 10 150, 130 10)'))` → 14.142135623 • `hausdorff_distance( geom_from_wkt('LINESTRING (130 0, 0 0, 0 150)'),geom_from_wkt('LINESTRING (10 10, 10 150, 130 10)'),0.5)` → 70.0

inclination

Returns the inclination measured from the zenith (0) to the nadir (180) on point_a to point_b.

Szintaxis	inclination(point_a, point_b)
Argumentumok	• **point_a** - point geometry • **point_b** - point geometry
Példák	• `inclination( make_point( 5, 10, 0 ), make_point( 5, 10, 5 ) )` → 0.0 • `inclination( make_point( 5, 10, 0 ), make_point( 5, 10, 0 ) )` → 90.0 • `inclination( make_point( 5, 10, 0 ), make_point( 50, 100, 0 ) )` → 90.0 • `inclination( make_point( 5, 10, 0 ), make_point( 5, 10, -5 ) )` → 180.0

interior_ring_n

Returns a specific interior ring from a polygon geometry, or NULL if the geometry is not a polygon.

Szintaxis	interior_ring_n(geometry, index)
Argumentumok	• **geometry** - polygon geometry • **index** - index of interior to return, where 1 is the first interior ring
Példák	• `geom_to_wkt(interior_ring_n(geom_from_wkt('POLYGON((-1 -1, 4 0, 4 2, 0 2, -1 -1),(-0.1 -0.1, 0.4 0, 0.4 0.2, 0 0.2, -0.1 -0.1),(-1 -1, 4 0, 4 2, 0 2, -1 -1))'),1))` → «LineString (-0.1 -0.1, 0.4 0, 0.4 0.2, 0 0.2, -0.1 -0.1))»

intersection

Returns a geometry that represents the shared portion of two geometries.

Szintaxis	intersection(geometry1, geometry2)
Argumentumok	• **geometry1** - a geometry • **geometry2** - a geometry
Példák	• `geom_to_wkt( intersection( geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4)' ) ) )` → «LINESTRING(3 3, 4 4)» • `geom_to_wkt( intersection( geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ), geom_from_wkt( 'MULTIPOINT(3.5 3.5, 4 5)' ) ) )` → «POINT(3.5 3.5)»

Further reading: *Intersection* algorithm

intersects

Tests whether a geometry intersects another. Returns true if the geometries spatially intersect (share any portion of space) and false if they do not.

Szintaxis	intersects(geometry1, geometry2)
Argumentumok	• **geometry1** - a geometry • **geometry2** - a geometry
Példák	• `intersects( geom_from_wkt( 'POINT(4 4)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ) )` → true • `intersects( geom_from_wkt( 'POINT(4 5)' ), geom_from_wkt( 'POINT(5 5)' ) )` → false

Further reading: *overlay_intersects*

intersects_bbox

Tests whether a geometry's bounding box overlaps another geometry's bounding box. Returns true if the geometries spatially intersect the bounding box defined and false if they do not.

Szintaxis	intersects_bbox(geometry1, geometry2)
Argumentumok	• **geometry1** - a geometry • **geometry2** - a geometry
Példák	• `intersects_bbox( geom_from_wkt( 'POINT(4 5)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ) )` → true • `intersects_bbox( geom_from_wkt( 'POINT(6 5)' ), geom_from_wkt( 'POLYGON((3 3, 4 4, 5 5, 3 3))' ) )` → false

is_closed

Returns true if a line string is closed (start and end points are coincident), or false if a line string is not closed. If the geometry is not a line string then the result will be NULL.

Szintaxis	is_closed(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a line string geometry
Példák	• `is_closed(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 1 1, 2 2)'))` → false • `is_closed(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 1 1, 2 2, 0 0)'))` → true

is_empty

Returns true if a geometry is empty (without coordinates), false if the geometry is not empty and NULL if there is no geometry. See also is_empty_or_null.

Szintaxis	is_empty(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `is_empty(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 1 1, 2 2)'))` → false • `is_empty(geom_from_wkt('LINESTRING EMPTY'))` → true • `is_empty(geom_from_wkt('POINT(7 4)'))` → false • `is_empty(geom_from_wkt('POINT EMPTY'))` → true

is_empty_or_null

Returns true if a geometry is NULL or empty (without coordinates) or false otherwise. This function is like the expression «$geometry IS NULL or is_empty($geometry)»

Szintaxis	is_empty_or_null(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `is_empty_or_null(NULL)` → true • `is_empty_or_null(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 1 1, 2 2)'))` → false • `is_empty_or_null(geom_from_wkt('LINESTRING EMPTY'))` → true • `is_empty_or_null(geom_from_wkt('POINT(7 4)'))` → false • `is_empty_or_null(geom_from_wkt('POINT EMPTY'))` → true

is_multipart

Returns true if the geometry is of Multi type.

Szintaxis	is_multipart(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `is_multipart(geom_from_wkt('MULTIPOINT ((0 0),(1 1),(2 2))'))` → true • `is_multipart(geom_from_wkt('POINT (0 0)'))` → false

is_valid

Returns true if a geometry is valid; if it is well-formed in 2D according to the OGC rules.

Szintaxis	is_valid(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `is_valid(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 1 1, 2 2, 0 0)'))` → true • `is_valid(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0)'))` → false

$length

Returns the length of a linestring. If you need the length of a border of a polygon, use $perimeter instead. The length calculated by this function respects both the current project's ellipsoid setting and distance unit settings. For example, if an ellipsoid has been set for the project then the calculated length will be ellipsoidal, and if no ellipsoid is set then the calculated length will be planimetric.

Szintaxis	$length
Példák	• `$length` → 42.4711

length

Returns the number of characters in a string or the length of a geometry linestring.

String variant

Returns the number of characters in a string.

Szintaxis	length(string)
Argumentumok	• **string** - string to count length of
Példák	• `length('hello')` → 5

Geometry variant

Calculate the length of a geometry line object. Calculations are always planimetric in the Spatial Reference System (SRS) of this geometry, and the units of the returned length will match the units for the SRS. This differs from the calculations performed by the $length function, which will perform ellipsoidal calculations based on the project's ellipsoid and distance unit settings.

Szintaxis	length(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - line geometry object
Példák	• `length(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 4 0)'))` → 4.0

Further reading: *straight_distance_2d*

length3D

Calculates the 3D length of a geometry line object. If the geometry is not a 3D line object, it returns its 2D length. Calculations are always planimetric in the Spatial Reference System (SRS) of this geometry, and the units of the returned length will match the units for the SRS. This differs from the calculations performed by the $length function, which will perform ellipsoidal calculations based on the project's ellipsoid and distance unit settings.

Szintaxis	length3D(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - line geometry object
Példák	• `length3D(geom_from_wkt('LINESTRINGZ(0 0 0, 3 0 4)'))` → 5.0

line_interpolate_angle

Returns the angle parallel to the geometry at a specified distance along a linestring geometry. Angles are in degrees clockwise from north.

Szintaxis	line_interpolate_angle(geometry, distance)
Argumentumok	• **geometry** - a linestring geometry • **distance** - distance along line to interpolate angle at
Példák	• `line_interpolate_angle(geometry:=geom_from_wkt('LineString(0 0, 10 0)'),distance:=5)` → 90.0

line_interpolate_point

Returns the point interpolated by a specified distance along a linestring geometry.

Szintaxis	line_interpolate_point(geometry, distance)
Argumentumok	• **geometry** - a linestring geometry • **distance** - distance along line to interpolate
Példák	• `geom_to_wkt(line_interpolate_point(geometry:=geom_from_wkt('LineString(0 0, 10 0)'),distance:=5))` → «Point (5 0)»

Further reading: *Interpolate point on line* algorithm

line_locate_point

Returns the distance along a linestring corresponding to the closest position the linestring comes to a specified point geometry.

Szintaxis	line_locate_point(geometry, point)
Argumentumok	• **geometry** - a linestring geometry • **point** - point geometry to locate closest position on linestring to
Példák	• `line_locate_point(geometry:=geom_from_wkt('LineString(0 0, 10 0)'),point:=geom_from_wkt('Point(5 0)'))` → 5.0

line_merge

Returns a LineString or MultiLineString geometry, where any connected LineStrings from the input geometry have been merged into a single linestring. This function will return NULL if passed a geometry which is not a LineString/MultiLineString.

Szintaxis	line_merge(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a LineString/MultiLineString geometry
Példák	• `geom_to_wkt(line_merge(geom_from_wkt('MULTILINESTRING((0 0, 1 1),(1 1, 2 2))')))` → «LineString(0 0,1 1,2 2)» • `geom_to_wkt(line_merge(geom_from_wkt('MULTILINESTRING((0 0, 1 1),(11 1, 21 2))')))` → «MultiLineString((0 0, 1 1),(11 1, 21 2)»

line_substring

Returns the portion of a line (or curve) geometry which falls between the specified start and end distances (measured from the beginning of the line). Z and M values are linearly interpolated from existing values.

Szintaxis	line_substring(geometry, start_distance, end_distance)
Argumentumok	• **geometry** - a linestring or curve geometry • **start_distance** - distance to start of substring • **end_distance** - distance to end of substring
Példák	• `geom_to_wkt(line_substring(geometry:=geom_from_wkt('LineString(0 0, 10 0)'),start_distance:=2,end_distance:=6))` → «LineString (2 0,6 0)»

Further reading: *Line substring* algorithm

m

Returns the m value of a point geometry.

Szintaxis	m(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a point geometry
Példák	• `m( geom_from_wkt( 'POINTM(2 5 4)' ) )` → 4

m_max

Returns the maximum m (measure) value of a geometry.

Szintaxis	m_max(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry containing m values
Példák	• `m_max( make_point_m( 0,0,1 ) )` → 1 • `m_max(make_line( make_point_m( 0,0,1 ), make_point_m( -1, -1,2 ), make_point_m( -2,-2,0 ) ) )` → 2

m_min

Returns the minimum m (measure) value of a geometry.

Szintaxis	m_min(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry containing m values
Példák	• `m_min( make_point_m( 0,0,1 ) )` → 1 • `m_min(make_line( make_point_m( 0,0,1 ), make_point_m( -1, -1,2 ), make_point_m( -2,-2,0 ) ) )` → 0

main_angle

Returns the angle of the long axis (clockwise, in degrees from North) of the oriented minimal bounding rectangle, which completely covers the geometry.

Szintaxis	main_angle(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `main_angle(geom_from_wkt('Polygon ((321577 129614, 321581 129618, 321585 129615, 321581 129610, 321577 129614))'))` → 38.66

make_circle

Creates a circular polygon.

Szintaxis	make_circle(center, radius, [segments=36]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **center** - center point of the circle • **radius** - radius of the circle • **segments** - optional argument for polygon segmentation. By default this value is 36
Példák	• `geom_to_wkt(make_circle(make_point(10,10), 5, 4))` → «Polygon ((10 15, 15 10, 10 5, 5 10, 10 15))» • `geom_to_wkt(make_circle(make_point(10,10,5), 5, 4))` → «PolygonZ ((10 15 5, 15 10 5, 10 5 5, 5 10 5, 10 15 5))» • `geom_to_wkt(make_circle(make_point(10,10,5,30), 5, 4))` → «PolygonZM ((10 15 5 30, 15 10 5 30, 10 5 5 30, 5 10 5 30, 10 15 5 30))»

make_ellipse

Creates an elliptical polygon.

Szintaxis	make_ellipse(center, semi_major_axis, semi_minor_axis, azimuth, [segments=36]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **center** - center point of the ellipse • **semi_major_axis** - semi-major axis of the ellipse • **semi_minor_axis** - semi-minor axis of the ellipse • **azimuth** - orientation of the ellipse • **segments** - optional argument for polygon segmentation. By default this value is 36
Példák	• `geom_to_wkt(make_ellipse(make_point(10,10), 5, 2, 90, 4))` → «Polygon ((15 10, 10 8, 5 10, 10 12, 15 10))» • `geom_to_wkt(make_ellipse(make_point(10,10,5), 5, 2, 90, 4))` → «PolygonZ ((15 10 5, 10 8 5, 5 10 5, 10 12 5, 15 10 5))» • `geom_to_wkt(make_ellipse(make_point(10,10,5,30), 5, 2, 90, 4))` → «PolygonZM ((15 10 5 30, 10 8 5 30, 5 10 5 30, 10 12 5 30, 15 10 5 30))»

make_line

Creates a line geometry from a series of point geometries.

List of arguments variant

Line vertices are specified as separate arguments to the function.

Szintaxis	make_line(point1, point2, …)
Argumentumok	• **point** - a point geometry (or array of points)
Példák	• `geom_to_wkt(make_line(make_point(2,4),make_point(3,5)))` → «LineString (2 4, 3 5)» • `geom_to_wkt(make_line(make_point(2,4),make_point(3,5),make_point(9,7)))` → «LineString (2 4, 3 5, 9 7)»

Array variant

Line vertices are specified as an array of points.

Szintaxis	make_line(array)
Argumentumok	• **array** - array of points
Példák	• `geom_to_wkt(make_line(array(make_point(2,4),make_point(3,5),make_point(9,7))))` → «LineString (2 4, 3 5, 9 7)»

make_point

Creates a point geometry from an x and y (and optional z and m) value.

Szintaxis	make_point(x, y, [z], [m]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **x** - x coordinate of point • **y** - y coordinate of point • **z** - optional z coordinate of point • **m** - optional m value of point
Példák	• `geom_to_wkt(make_point(2,4))` → «Point (2 4)» • `geom_to_wkt(make_point(2,4,6))` → «PointZ (2 4 6)» • `geom_to_wkt(make_point(2,4,6,8))` → «PointZM (2 4 6 8)»

make_point_m

Creates a point geometry from an x, y coordinate and m value.

Szintaxis	make_point_m(x, y, m)
Argumentumok	• **x** - x coordinate of point • **y** - y coordinate of point • **m** - m value of point
Példák	• `geom_to_wkt(make_point_m(2,4,6))` → «PointM (2 4 6)»

make_polygon

Creates a polygon geometry from an outer ring and optional series of inner ring geometries.

Szintaxis	make_polygon(outerRing, [innerRing1], [innerRing2], …) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **outerRing** - closed line geometry for polygon's outer ring • **innerRing** - optional closed line geometry for inner ring
Példák	• `geom_to_wkt(make_polygon(geom_from_wkt('LINESTRING( 0 0, 0 1, 1 1, 1 0, 0 0 )')))` → «Polygon ((0 0, 0 1, 1 1, 1 0, 0 0))» • `geom_to_wkt(make_polygon(geom_from_wkt('LINESTRING( 0 0, 0 1, 1 1, 1 0, 0 0 )'),geom_from_wkt('LINESTRING( 0.1 0.1, 0.1 0.2, 0.2 0.2, 0.2 0.1, 0.1 0.1 )'), geom_from_wkt('LINESTRING( 0.8 0.8, 0.8 0.9, 0.9 0.9, 0.9 0.8, 0.8 0.8 )')))` → «Polygon ((0 0, 0 1, 1 1, 1 0, 0 0),(0.1 0.1, 0.1 0.2, 0.2 0.2, 0.2 0.1, 0.1 0.1),(0.8 0.8, 0.8 0.9, 0.9 0.9, 0.9 0.8, 0.8 0.8))»

make_rectangle_3points

Creates a rectangle from 3 points.

Szintaxis	make_rectangle_3points(point1, point2, point3, [option=0]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **point1** - First point. • **point2** - Second point. • **point3** - Third point. • **option** - An optional argument to construct the rectangle. By default this value is 0. Value can be 0 (distance) or 1 (projected). Option distance: Second distance is equal to the distance between 2nd and 3rd point. Option projected: Second distance is equal to the distance of the perpendicular projection of the 3rd point on the segment or its extension.
Példák	• `geom_to_wkt(make_rectangle_3points(make_point(0, 0), make_point(0,5), make_point(5, 5), 0))` → «Polygon ((0 0, 0 5, 5 5, 5 0, 0 0))» • `geom_to_wkt(make_rectangle_3points(make_point(0, 0), make_point(0,5), make_point(5, 3), 1))` → «Polygon ((0 0, 0 5, 5 5, 5 0, 0 0))»

make_regular_polygon

Creates a regular polygon.

Szintaxis	make_regular_polygon(center, radius, number_sides, [circle=0]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **center** - center of the regular polygon • **radius** - second point. The first if the regular polygon is inscribed. The midpoint of the first side if the regular polygon is circumscribed. • **number_sides** - Number of sides/edges of the regular polygon • **circle** - Optional argument to construct the regular polygon. By default this value is 0. Value can be 0 (inscribed) or 1 (circumscribed)
Példák	• `geom_to_wkt(make_regular_polygon(make_point(0,0), make_point(0,5), 5))` → «Polygon ((0 5, 4.76 1.55, 2.94 -4.05, -2.94 -4.05, -4.76 1.55, 0 5))» • `geom_to_wkt(make_regular_polygon(make_point(0,0), project(make_point(0,0), 4.0451, radians(36)), 5))` → «Polygon ((0 5, 4.76 1.55, 2.94 -4.05, -2.94 -4.05, -4.76 1.55, 0 5))»

make_square

Creates a square from a diagonal.

Szintaxis	make_square(point1, point2)
Argumentumok	• **point1** - First point of the diagonal • **point2** - Last point of the diagonal
Példák	• `geom_to_wkt(make_square( make_point(0,0), make_point(5, 5)))` → «Polygon ((0 0, -0 5, 5 5, 5 0, 0 0))» • `geom_to_wkt(make_square( make_point(5,0), make_point(5, 5)))` → «Polygon ((5 0, 2.5 2.5, 5 5, 7.5 2.5, 5 0))»

make_triangle

Creates a triangle polygon.

Szintaxis	make_triangle(point1, point2, point3)
Argumentumok	• **point1** - first point of the triangle • **point2** - second point of the triangle • **point3** - third point of the triangle
Példák	• `geom_to_wkt(make_triangle(make_point(0,0), make_point(5, 5), make_point(0,10)))` → «Triangle ((0 0, 5 5, 0 10, 0 0))» • `geom_to_wkt(boundary(make_triangle(make_point(0,0), make_point(5,5), make_point(0,10))))` → «LineString (0 0, 5 5, 0 10, 0 0)»

minimal_circle

Returns the minimal enclosing circle of a geometry. It represents the minimum circle that encloses all geometries within the set.

Szintaxis	minimal_circle(geometry, [segments=36]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **geometry** - a geometry • **segments** - optional argument for polygon segmentation. By default this value is 36
Példák	• `geom_to_wkt( minimal_circle( geom_from_wkt( 'LINESTRING(0 5, 0 -5, 2 1)' ), 4 ) )` → «Polygon ((0 5, 5 -0, -0 -5, -5 0, 0 5))» • `geom_to_wkt( minimal_circle( geom_from_wkt( 'MULTIPOINT(1 2, 3 4, 3 2)' ), 4 ) )` → «Polygon ((3 4, 3 2, 1 2, 1 4, 3 4))»

Further reading: *Minimum enclosing circles* algorithm

nodes_to_points

Returns a multipoint geometry consisting of every node in the input geometry.

Szintaxis	nodes_to_points(geometry, [ignore_closing_nodes=false]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **geometry** - geometry object • **ignore_closing_nodes** - optional argument specifying whether to include duplicate nodes which close lines or polygons rings. Defaults to false, set to true to avoid including these duplicate nodes in the output collection.
Példák	• `geom_to_wkt(nodes_to_points(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 1 1, 2 2)')))` → «MultiPoint ((0 0),(1 1),(2 2))» • `geom_to_wkt(nodes_to_points(geom_from_wkt('POLYGON((-1 -1, 4 0, 4 2, 0 2, -1 -1))'),true))` → «MultiPoint ((-1 -1),(4 0),(4 2),(0 2))»

Further reading: *Extract vertices* algorithm

num_geometries

Returns the number of geometries in a geometry collection, or NULL if the input geometry is not a collection.

Szintaxis	num_geometries(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - geometry collection
Példák	• `num_geometries(geom_from_wkt('GEOMETRYCOLLECTION(POINT(0 1), POINT(0 0), POINT(1 0), POINT(1 1))'))` → 4

num_interior_rings

Returns the number of interior rings in a polygon or geometry collection, or NULL if the input geometry is not a polygon or collection.

Szintaxis	num_interior_rings(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - input geometry
Példák	• `num_interior_rings(geom_from_wkt('POLYGON((-1 -1, 4 0, 4 2, 0 2, -1 -1),(-0.1 -0.1, 0.4 0, 0.4 0.2, 0 0.2, -0.1 -0.1))'))` → 1

num_points

Returns the number of vertices in a geometry.

Szintaxis	num_points(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `num_points($geometry)` → number of vertices in the current feature's geometry

num_rings

Returns the number of rings (including exterior rings) in a polygon or geometry collection, or NULL if the input geometry is not a polygon or collection.

Szintaxis	num_rings(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - input geometry
Példák	• `num_rings(geom_from_wkt('POLYGON((-1 -1, 4 0, 4 2, 0 2, -1 -1),(-0.1 -0.1, 0.4 0, 0.4 0.2, 0 0.2, -0.1 -0.1))'))` → 2

offset_curve

Returns a geometry formed by offsetting a linestring geometry to the side. Distances are in the Spatial Reference System of this geometry.

Szintaxis	offset_curve(geometry, distance, [segments=8], [join=1], [miter_limit=2.0]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **geometry** - a (multi)linestring geometry • **distance** - offset distance. Positive values will be buffered to the left of lines, negative values to the right • **segments** - number of segments to use to represent a quarter circle when a round join style is used. A larger number results in a smoother line with more nodes. • **join** - join style for corners, where 1 = round, 2 = miter and 3 = bevel • **miter_limit** - limit on the miter ratio used for very sharp corners (when using miter joins only)
Példák	• `offset_curve($geometry, 10.5)` → line offset to the left by 10.5 units • `offset_curve($geometry, -10.5)` → line offset to the right by 10.5 units • `offset_curve($geometry, 10.5, segments:=16, join:=1)` → line offset to the left by 10.5 units, using more segments to result in a smoother curve • `offset_curve($geometry, 10.5, join:=3)` → line offset to the left by 10.5 units, using a beveled join

Further reading: *Offset lines* algorithm

order_parts

Orders the parts of a MultiGeometry by a given criteria

Szintaxis	order_parts(geometry, orderby, [ascending=true]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **geometry** - a multi-type geometry • **orderby** - an expression string defining the order criteria • **ascending** - boolean, True for ascending, False for descending
Példák	• `geom_to_wkt(order_parts(geom_from_wkt('MultiPolygon (((1 1, 5 1, 5 5, 1 5, 1 1)),((1 1, 9 1, 9 9, 1 9, 1 1)))'), 'area($geometry)', False))` → «MultiPolygon (((1 1, 9 1, 9 9, 1 9, 1 1)),((1 1, 5 1, 5 5, 1 5, 1 1)))» • `geom_to_wkt(order_parts(geom_from_wkt('LineString(1 2, 3 2, 4 3)'), '1', True))` → «LineString(1 2, 3 2, 4 3)»

oriented_bbox

Returns a geometry which represents the minimal oriented bounding box of an input geometry.

Szintaxis	oriented_bbox(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `geom_to_wkt( oriented_bbox( geom_from_wkt( 'MULTIPOINT(1 2, 3 4, 3 2)' ) ) )` → «Polygon ((3 2, 3 4, 1 4, 1 2, 3 2))»

Further reading: *Oriented minimum bounding box* algorithm

overlaps

Tests whether a geometry overlaps another. Returns true if the geometries share space, are of the same dimension, but are not completely contained by each other.

Szintaxis	overlaps(geometry1, geometry2)
Argumentumok	• **geometry1** - a geometry • **geometry2** - a geometry
Példák	• `overlaps( geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 5, 4 4, 5 5, 5 3)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ) )` → true • `overlaps( geom_from_wkt( 'LINESTRING(0 0, 1 1)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ) )` → false

overlay_contains

Returns whether the current feature spatially contains at least one feature from a target layer, or an array of expression-based results for the features in the target layer contained in the current feature.

Read more on the underlying GEOS „Contains” predicate, as described in PostGIS ST_Contains function.

Szintaxis	overlay_contains(layer, [expression], [filter], [limit], [cache=false]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **layer** - the layer whose overlay is checked • **expression** - an optional expression to evaluate on the features from the target layer. If not set, the function will just return a boolean indicating whether there is at least one match. • **filter** - an optional expression to filter the target features to check. If not set, all the features will be checked. • **limit** - an optional integer to limit the number of matching features. If not set, all the matching features will be returned. • **cache** - set this to true to build a local spatial index (most of the time, this is unwanted, unless you are working with a particularly slow data provider)
Példák	• `overlay_contains('regions')` → true if the current feature spatially contains a region • `overlay_contains('regions', filter:= population > 10000)` → true if the current feature spatially contains a region with a population greater than 10000 • `overlay_contains('regions', name)` → an array of names, for the regions contained in the current feature • `array_to_string(overlay_contains('regions', name))` → a string as a comma separated list of names, for the regions contained in the current feature • `array_sort(overlay_contains(layer:='regions', expression:="name", filter:= population > 10000))` → an ordered array of names, for the regions contained in the current feature and with a population greater than 10000 • `overlay_contains(layer:='regions', expression:= geom_to_wkt($geometry), limit:=2)` → an array of geometries (in WKT), for up to two regions contained in the current feature

Further reading: *contains*, *array manipulation*, *Select by location* algorithm

overlay_crosses

Returns whether the current feature spatially crosses at least one feature from a target layer, or an array of expression-based results for the features in the target layer crossed by the current feature.

Read more on the underlying GEOS „Crosses" predicate, as described in PostGIS ST_Crosses function.

Szintaxis	overlay_crosses(layer, [expression], [filter], [limit], [cache=false]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **layer** - the layer whose overlay is checked • **expression** - an optional expression to evaluate on the features from the target layer. If not set, the function will just return a boolean indicating whether there is at least one match. • **filter** - an optional expression to filter the target features to check. If not set, all the features will be checked. • **limit** - an optional integer to limit the number of matching features. If not set, all the matching features will be returned. • **cache** - set this to true to build a local spatial index (most of the time, this is unwanted, unless you are working with a particularly slow data provider)
Példák	• `overlay_crosses('regions')` → true if the current feature spatially crosses a region • `overlay_crosses('regions', filter:= population > 10000)` → true if the current feature spatially crosses a region with a population greater than 10000 • `overlay_crosses('regions', name)` → an array of names, for the regions crossed by the current feature • `array_to_string(overlay_crosses('regions', name))` → a string as a comma separated list of names, for the regions crossed by the current feature • `array_sort(overlay_crosses(layer:='regions', expression:="name", filter:= population > 10000))` → an ordered array of names, for the regions crossed by the current feature and with a population greater than 10000 • `overlay_crosses(layer:='regions', expression:= geom_to_wkt($geometry), limit:=2)` → an array of geometries (in WKT), for up to two regions crossed by the current feature

Further reading: *crosses*, *array manipulation*, *Select by location* algorithm

overlay_disjoint

Returns whether the current feature is spatially disjoint from all the features of a target layer, or an array of expression-based results for the features in the target layer that are disjoint from the current feature.

Read more on the underlying GEOS „Disjoint" predicate, as described in PostGIS ST_Disjoint function.

Szintaxis	overlay_disjoint(layer, [expression], [filter], [limit], [cache=false]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **layer** - the layer whose overlay is checked • **expression** - an optional expression to evaluate on the features from the target layer. If not set, the function will just return a boolean indicating whether there is at least one match. • **filter** - an optional expression to filter the target features to check. If not set, all the features will be checked. • **limit** - an optional integer to limit the number of matching features. If not set, all the matching features will be returned. • **cache** - set this to true to build a local spatial index (most of the time, this is unwanted, unless you are working with a particularly slow data provider)
Példák	• `overlay_disjoint('regions')` → true if the current feature is spatially disjoint from all the regions • `overlay_disjoint('regions', filter:= population > 10000)` → true if the current feature is spatially disjoint from all the regions with a population greater than 10000 • `overlay_disjoint('regions', name)` → an array of names, for the regions spatially disjoint from the current feature • `array_to_string(overlay_disjoint('regions', name))` → a string as a comma separated list of names, for the regions spatially disjoint from the current feature • `array_sort(overlay_disjoint(layer:='regions', expression:="name", filter:= population > 10000))` → an ordered array of names, for the regions spatially disjoint from the current feature and with a population greater than 10000 • `overlay_disjoint(layer:='regions', expression:= geom_to_wkt($geometry), limit:=2)` → an array of geometries (in WKT), for up to two regions spatially disjoint from the current feature

Further reading: *disjoint*, *array manipulation*, *Select by location* algorithm

overlay_equals

Returns whether the current feature spatially equals to at least one feature from a target layer, or an array of expression-based results for the features in the target layer that are spatially equal to the current feature.

Read more on the underlying GEOS „Equals” predicate, as described in PostGIS ST_Equals function.

Szintaxis	overlay_equals(layer, [expression], [filter], [limit], [cache=false]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **layer** - the layer whose overlay is checked • **expression** - an optional expression to evaluate on the features from the target layer. If not set, the function will just return a boolean indicating whether there is at least one match. • **filter** - an optional expression to filter the target features to check. If not set, all the features will be checked. • **limit** - an optional integer to limit the number of matching features. If not set, all the matching features will be returned. • **cache** - set this to true to build a local spatial index (most of the time, this is unwanted, unless you are working with a particularly slow data provider)
Példák	• `overlay_equals('regions')` → true if the current feature is spatially equal to a region • `overlay_equals('regions', filter:= population > 10000)` → true if the current feature is spatially equal to a region with a population greater than 10000 • `overlay_equals('regions', name)` → an array of names, for the regions spatially equal to the current feature • `array_to_string(overlay_equals('regions', name))` → a string as a comma separated list of names, for the regions spatially equal to the current feature • `array_sort(overlay_equals(layer:='regions', expression:="name", filter:= population > 10000))` → an ordered array of names, for the regions spatially equal to the current feature and with a population greater than 10000 • `overlay_equals(layer:='regions', expression:= geom_to_wkt($geometry), limit:=2)` → an array of geometries (in WKT), for up to two regions spatially equal to the current feature

Further reading: *array manipulation*, *Select by location* algorithm

overlay_intersects

Returns whether the current feature spatially intersects at least one feature from a target layer, or an array of expression-based results for the features in the target layer intersected by the current feature.

Read more on the underlying GEOS „Intersects” predicate, as described in PostGIS ST_Intersects function.

Szintaxis	overlay_intersects(layer, [expression], [filter], [limit], [cache=false]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **layer** - the layer whose overlay is checked • **expression** - an optional expression to evaluate on the features from the target layer. If not set, the function will just return a boolean indicating whether there is at least one match. • **filter** - an optional expression to filter the target features to check. If not set, all the features will be checked. • **limit** - an optional integer to limit the number of matching features. If not set, all the matching features will be returned. • **cache** - set this to true to build a local spatial index (most of the time, this is unwanted, unless you are working with a particularly slow data provider)
Példák	• `overlay_intersects('regions')` → true if the current feature spatially intersects a region • `overlay_intersects('regions', filter:= population > 10000)` → true if the current feature spatially intersects a region with a population greater than 10000 • `overlay_intersects('regions', name)` → an array of names, for the regions intersected by the current feature • `array_to_string(overlay_intersects('regions', name))` → a string as a comma separated list of names, for the regions intersected by the current feature • `array_sort(overlay_intersects(layer:='regions', expression:="name", filter:= population > 10000))` → an ordered array of names, for the regions intersected by the current feature and with a population greater than 10000 • `overlay_intersects(layer:='regions', expression:= geom_to_wkt($geometry), limit:=2)` → an array of geometries (in WKT), for up to two regions intersected by the current feature

Further reading: *intersects*, *array manipulation*, *Select by location* algorithm

overlay_nearest

Returns whether the current feature has feature(s) from a target layer within a given distance, or an array of expression-based results for the features in the target layer within a distance from the current feature.

Note: This function can be slow and consume a lot of memory for large layers.

Szintaxis	overlay_nearest(layer, [expression], [filter], [limit=1], [max_distance], [cache=false]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **layer** - the target layer • **expression** - an optional expression to evaluate on the features from the target layer. If not set, the function will just return a boolean indicating whether there is at least one match. • **filter** - an optional expression to filter the target features to check. If not set, all the features in the target layer will be used. • **limit** - an optional integer to limit the number of matching features. If not set, only the nearest feature will be returned. If set to -1, returns all the matching features. • **max_distance** - an optional distance to limit the search of matching features. If not set, all the features in the target layer will be used. • **cache** - set this to true to build a local spatial index (most of the time, this is unwanted, unless you are working with a particularly slow data provider)
Példák	• `overlay_nearest('airports')` → true if the „airports” layer has at least one feature • `overlay_nearest('airports', max_distance:= 5000)` → true if there is an airport within a distance of 5000 map units from the current feature • `overlay_nearest('airports', name)` → the name of the closest airport to the current feature, as an array • `array_to_string(overlay_nearest('airports', name))` → the name of the closest airport to the current feature, as a string • `overlay_nearest(layer:='airports', expression:= name, max_distance:= 5000)` → the name of the closest airport within a distance of 5000 map units from the current feature, as an array • `overlay_nearest(layer:='airports', expression:="name", filter:= "Use"='Civilian', limit:=3)` → an array of names, for up to the three closest civilian airports ordered by distance • `overlay_nearest(layer:='airports', expression:="name", limit:= -1, max_distance:= 5000)` → an array of names, for all the airports within a distance of 5000 map units from the current feature, ordered by distance

Further reading: *array manipulation*, *Join attributes by nearest* algorithm

overlay_touches

Returns whether the current feature spatially touches at least one feature from a target layer, or an array of expression-based results for the features in the target layer touched by the current feature.

Read more on the underlying GEOS „Touches” predicate, as described in PostGIS ST_Touches function.

Szintaxis	overlay_touches(layer, [expression], [filter], [limit], [cache=false]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **layer** - the layer whose overlay is checked • **expression** - an optional expression to evaluate on the features from the target layer. If not set, the function will just return a boolean indicating whether there is at least one match. • **filter** - an optional expression to filter the target features to check. If not set, all the features will be checked. • **limit** - an optional integer to limit the number of matching features. If not set, all the matching features will be returned. • **cache** - set this to true to build a local spatial index (most of the time, this is unwanted, unless you are working with a particularly slow data provider)
Példák	• `overlay_touches('regions')` → true if the current feature spatially touches a region • `overlay_touches('regions', filter:= population > 10000)` → true if the current feature spatially touches a region with a population greater than 10000 • `overlay_touches('regions', name)` → an array of names, for the regions touched by the current feature • `string_to_array(overlay_touches('regions', name))` → a string as a comma separated list of names, for the regions touched by the current feature • `array_sort(overlay_touches(layer:='regions', expression:="name", filter:= population > 10000))` → an ordered array of names, for the regions touched by the current feature and with a population greater than 10000 • `overlay_touches(layer:='regions', expression:= geom_to_wkt($geometry), limit:=2)` → an array of geometries (in WKT), for up to two regions touched by the current feature

Further reading: *touches*, *array manipulation*, *Select by location* algorithm

overlay_within

Returns whether the current feature is spatially within at least one feature from a target layer, or an array of expression-based results for the features in the target layer that contain the current feature.

Read more on the underlying GEOS „Within” predicate, as described in PostGIS ST_Within function.

Szintaxis	overlay_within(layer, [expression], [filter], [limit], [cache=false]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **layer** - the layer whose overlay is checked • **expression** - an optional expression to evaluate on the features from the target layer. If not set, the function will just return a boolean indicating whether there is at least one match. • **filter** - an optional expression to filter the target features to check. If not set, all the features will be checked. • **limit** - an optional integer to limit the number of matching features. If not set, all the matching features will be returned. • **cache** - set this to true to build a local spatial index (most of the time, this is unwanted, unless you are working with a particularly slow data provider)
Példák	• `overlay_within('regions')` → true if the current feature is spatially within a region • `overlay_within('regions', filter:= population > 10000)` → true if the current feature is spatially within a region with a population greater than 10000 • `overlay_within('regions', name)` → an array of names, for the regions containing the current feature • `array_to_string(overlay_within('regions', name))` → a string as a comma separated list of names, for the regions containing the current feature • `array_sort(overlay_within(layer:='regions', expression:="name", filter:= population > 10000))` → an ordered array of names, for the regions containing the current feature and with a population greater than 10000 • `overlay_within(layer:='regions', expression:= geom_to_wkt($geometry), limit:=2)` → an array of geometries (in WKT), for up to two regions containing the current feature

Further reading: *within*, *array manipulation*, *Select by location* algorithm

$perimeter

Returns the perimeter length of the current feature. The perimeter calculated by this function respects both the current project's ellipsoid setting and distance unit settings. For example, if an ellipsoid has been set for the project then the calculated perimeter will be ellipsoidal, and if no ellipsoid is set then the calculated perimeter will be planimetric.

Szintaxis	$perimeter
Példák	• `$perimeter` → 42

perimeter

Returns the perimeter of a geometry polygon object. Calculations are always planimetric in the Spatial Reference System (SRS) of this geometry, and the units of the returned perimeter will match the units for the SRS. This differs from the calculations performed by the $perimeter function, which will perform ellipsoidal calculations based on the project's ellipsoid and distance unit settings.

Szintaxis	perimeter(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - polygon geometry object
Példák	• `perimeter(geom_from_wkt('POLYGON((0 0, 4 0, 4 2, 0 2, 0 0))'))` → 12.0

point_n

Returns a specific node from a geometry.

Szintaxis	point_n(geometry, index)
Argumentumok	• **geometry** - geometry object • **index** - index of node to return, where 1 is the first node; if the value is negative, the selected vertex index will be its total count minus the absolute value
Példák	• `geom_to_wkt(point_n(geom_from_wkt('POLYGON((0 0, 4 0, 4 2, 0 2, 0 0))'),2))` → «Point (4 0)»

Further reading: *Extract specific vertices* algorithm

point_on_surface

Returns a point guaranteed to lie on the surface of a geometry.

Szintaxis	point_on_surface(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `point_on_surface($geometry)` → a point geometry

Further reading: *Point on Surface* algorithm

pole_of_inaccessibility

Calculates the approximate pole of inaccessibility for a surface, which is the most distant internal point from the boundary of the surface. This function uses the «polylabel» algorithm (Vladimir Agafonkin, 2016), which is an iterative approach guaranteed to find the true pole of inaccessibility within a specified tolerance. More precise tolerances require more iterations and will take longer to calculate.

Szintaxis	pole_of_inaccessibility(geometry, tolerance)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry • **tolerance** - maximum distance between the returned point and the true pole location
Példák	• `geom_to_wkt(pole_of_inaccessibility( geom_from_wkt('POLYGON((0 1, 0 9, 3 10, 3 3, 10 3, 10 1, 0 1))'), 0.1))'` → «Point(1.546875 2.546875)»

Further reading: *Pole of inaccessibility* algorithm

project

Returns a point projected from a start point using a distance, a bearing (azimuth) and an elevation in radians.

Szintaxis	project(point, distance, azimuth, [elevation]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **point** - start point • **distance** - distance to project • **azimuth** - azimuth in radians clockwise, where 0 corresponds to north • **elevation** - angle of inclination in radians
Példák	• `geom_to_wkt(project(make_point(1, 2), 3, radians(270)))` → «Point(-2, 2)»

Further reading: *Project points (Cartesian)* algorithm

relate

Tests the Dimensional Extended 9 Intersection Model (DE-9IM) representation of the relationship between two geometries.

Relationship variant

Returns the Dimensional Extended 9 Intersection Model (DE-9IM) representation of the relationship between two geometries.

Szintaxis	relate(geometry, geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry • **geometry** - a geometry
Példák	• `relate( geom_from_wkt( 'LINESTRING(40 40,120 120)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(40 40,60 120)' ) )` → «FF1F00102»

Pattern match variant

Tests whether the DE-9IM relationship between two geometries matches a specified pattern.

Szintaxis	relate(geometry, geometry, pattern)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry • **geometry** - a geometry • **pattern** - DE-9IM pattern to match
Példák	• `relate( geom_from_wkt( 'LINESTRING(40 40,120 120)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(40 40,60 120)' ), '**1F001**' )` → True

reverse

Reverses the direction of a line string by reversing the order of its vertices.

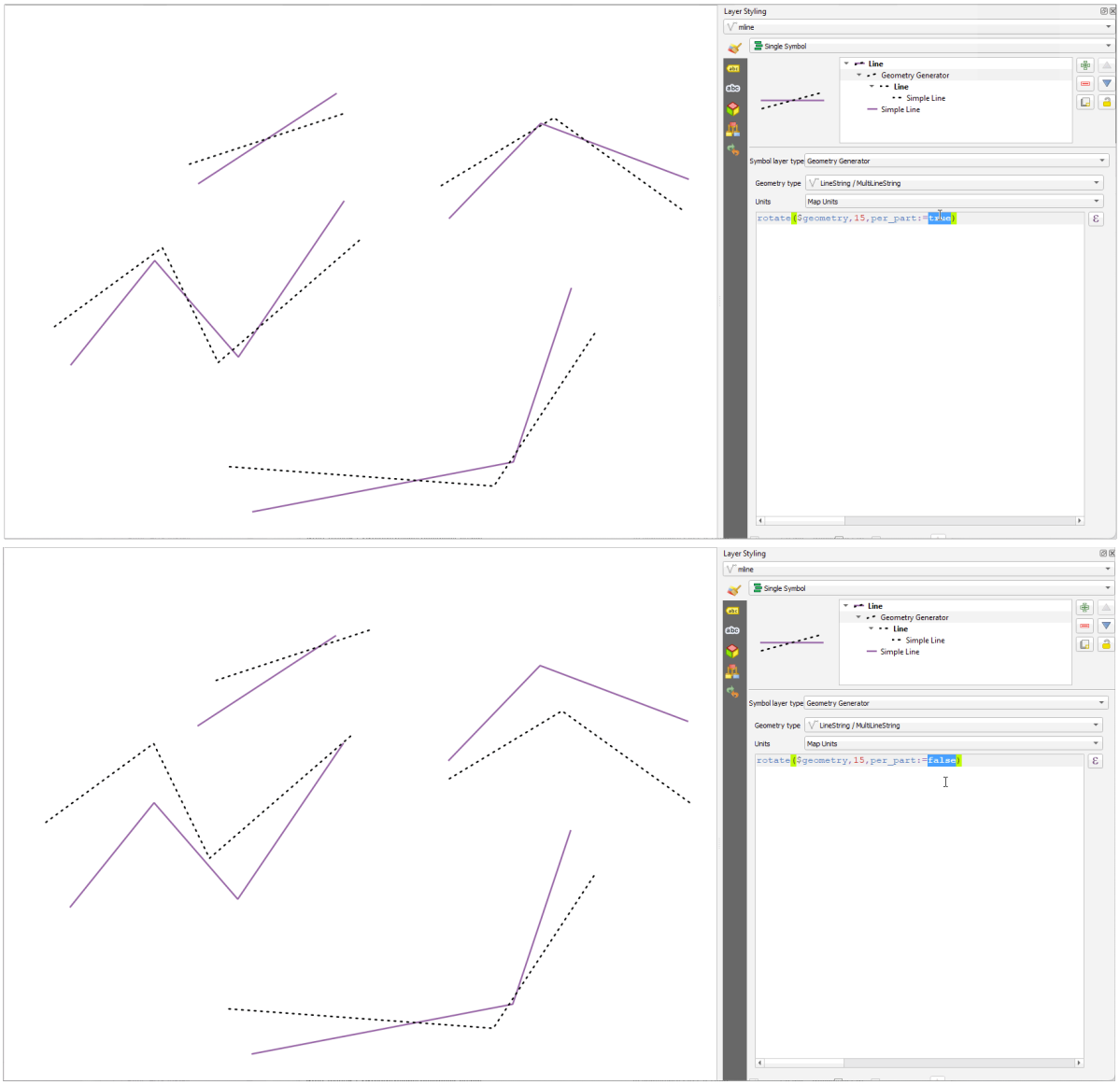
Szintaxis	reverse(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `geom_to_wkt(reverse(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 1 1, 2 2)')))` → «LINESTRING(2 2, 1 1, 0 0)»

Further reading: *Reverse line direction* algorithm

rotate

Returns a rotated version of a geometry. Calculations are in the Spatial Reference System of this geometry.

Szintaxis	rotate(geometry, rotation, [center]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **geometry** - a geometry • **rotation** - clockwise rotation in degrees • **center** - rotation center point. If not specified, the center of the geometry's bounding box is used.
Példák	• `rotate($geometry, 45, make_point(4, 5))` → geometry rotated 45 degrees clockwise around the (4, 5) point • `rotate($geometry, 45)` → geometry rotated 45 degrees clockwise around the center of its bounding box



12.7. ábra: Rotating features

segments_to_lines

Returns a multi line geometry consisting of a line for every segment in the input geometry.

Szintaxis	segments_to_lines(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - geometry object
Példák	• `geom_to_wkt(segments_to_lines(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 1 1, 2 2)')))` → «MultiLineString ((0 0, 1 1),(1 1, 2 2))»

Further reading: *Explode lines* algorithm

shortest_line

Returns the shortest line joining geometry1 to geometry2. The resultant line will start at geometry1 and end at geometry2.

Szintaxis	shortest_line(geometry1, geometry2)
Argumentumok	• **geometry1** - geometry to find shortest line from • **geometry2** - geometry to find shortest line to
Példák	• `geom_to_wkt(shortest_line(geom_from_wkt('LINESTRING (20 80, 98 190, 110 180, 50 75 )'),geom_from_wkt('POINT(100 100)')))` → «LineString(73.0769 115.384, 100 100)»

simplify

Simplifies a geometry by removing nodes using a distance based threshold (ie, the Douglas Peucker algorithm). The algorithm preserves large deviations in geometries and reduces the number of vertices in nearly straight segments.

Szintaxis	simplify(geometry, tolerance)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry • **tolerance** - maximum deviation from straight segments for points to be removed
Példák	• `geom_to_wkt(simplify(geometry:=geom_from_wkt('LineString(0 0, 5 0.1, 10 0)'),tolerance:=5))` → «LineString(0 0, 10 0)»

Further reading: *Simplify* algorithm

simplify_vw

Simplifies a geometry by removing nodes using an area based threshold (ie, the Visvalingam-Whyatt algorithm). The algorithm removes vertices which create small areas in geometries, e.g., narrow spikes or nearly straight segments.

Szintaxis	simplify_vw(geometry, tolerance)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry • **tolerance** - a measure of the maximum area created by a node for the node to be removed
Példák	• `geom_to_wkt(simplify_vw(geometry:=geom_from_wkt('LineString(0 0, 5 0, 5.01 10, 5.02 0, 10 0)'),tolerance:=5))` → «LineString(0 0, 10 0)»

Further reading: *Simplify* algorithm

single_sided_buffer

Returns a geometry formed by buffering out just one side of a linestring geometry. Distances are in the Spatial Reference System of this geometry.

Szintaxis	single_sided_buffer(geometry, distance, [segments=8], [join=1], [miter_limit=2.0]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **geometry** - a (multi)linestring geometry • **distance** - buffer distance. Positive values will be buffered to the left of lines, negative values to the right • **segments** - number of segments to use to represent a quarter circle when a round join style is used. A larger number results in a smoother buffer with more nodes. • **join** - join style for corners, where 1 = round, 2 = miter and 3 = bevel • **miter_limit** - limit on the miter ratio used for very sharp corners (when using miter joins only)
Példák	• `single_sided_buffer($geometry, 10.5)` → line buffered to the left by 10.5 units • `single_sided_buffer($geometry, -10.5)` → line buffered to the right by 10.5 units • `single_sided_buffer($geometry, 10.5, segments:=16, join:=1)` → line buffered to the left by 10.5 units, using more segments to result in a smoother buffer • `single_sided_buffer($geometry, 10.5, join:=3)` → line buffered to the left by 10.5 units, using a beveled join

Further reading: *Single sided buffer* algorithm

sinuosity

Returns the sinuosity of a curve, which is the ratio of the curve length to the straight (2D) distance between its endpoints.

Szintaxis	sinuosity(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - Input curve (circularstring, linestring)
Példák	• `round(sinuosity(geom_from_wkt('LINESTRING(2 0, 2 2, 3 2, 3 3)')), 3)` → 1.265 • `sinuosity(geom_from_wkt('LINESTRING( 3 1, 5 1)'))` → 1.0

smooth

Smooths a geometry by adding extra nodes which round off corners in the geometry. If input geometries contain Z or M values, these will also be smoothed and the output geometry will retain the same dimensionality as the input geometry.

Szintaxis	smooth(geometry, [iterations=1], [offset=0.25], [min_length=-1], [max_angle=180]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **geometry** - a geometry • **iterations** - number of smoothing iterations to apply. Larger numbers result in smoother but more complex geometries. • **offset** - value between 0 and 0.5 which controls how tightly the smoothed geometry follow the original geometry. Smaller values result in a tighter smoothing, larger values result in looser smoothing. • **min_length** - minimum length of segments to apply smoothing to. This parameter can be used to avoid placing excessive additional nodes in shorter segments of the geometry. • **max_angle** - maximum angle at node for smoothing to be applied (0-180). By lowering the maximum angle intentionally sharp corners in the geometry can be preserved. For instance, a value of 80 degrees will retain right angles in the geometry.
Példák	• `geom_to_wkt(smooth(geometry:=geom_from_wkt('LineString(0 0, 5 0, 5 5)'),iterations:=1,offset:=0.2,min_length:=-1, max_angle:=180))` → «LineString (0 0, 4 0, 5 1, 5 5)»

Further reading: *Smooth* algorithm

start_point

Returns the first node from a geometry.

Szintaxis	start_point(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - geometry object
Példák	• `geom_to_wkt(start_point(geom_from_wkt('LINESTRING(4 0, 4 2, 0 2)')))` → «Point (4 0)»

Further reading: *Extract specific vertices* algorithm

straight_distance_2d

Returns the direct/euclidean distance between the first and last vertex of a geometry. The geometry must be a curve (circularstring, linestring).

Szintaxis	straight_distance_2d(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - The geometry.
Példák	• `straight_distance_2d(geom_from_wkt('LINESTRING(1 0, 1 1)'))` → 1 • `round(straight_distance_2d(geom_from_wkt('LINESTRING(1 4, 3 5, 5 0)')), 3)` → 5.657

Further reading: *length*

sym_difference

Returns a geometry that represents the portions of two geometries that do not intersect.

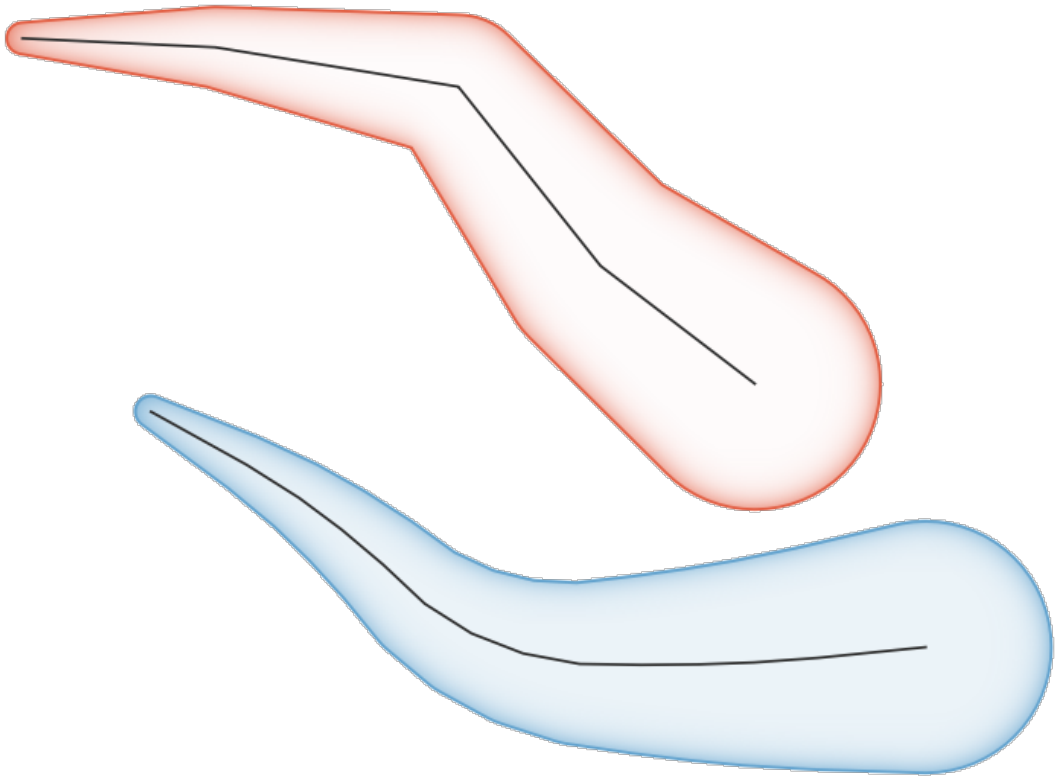
Szintaxis	sym_difference(geometry1, geometry2)
Argumentumok	• **geometry1** - a geometry • **geometry2** - a geometry
Példák	• `geom_to_wkt( sym_difference( geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 8 8)' ) ) )` → «LINESTRING(5 5, 8 8)»

Further reading: *Symmetrical difference* algorithm

tapered_buffer

Creates a buffer along a line geometry where the buffer diameter varies evenly over the length of the line.

Szintaxis	tapered_buffer(geometry, start_width, end_width, [segments=8]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **geometry** - input geometry. Must be a (multi)line geometry. • **start_width** - width of buffer at start of line, • **end_width** - width of buffer at end of line. • **segments** - number of segments to approximate quarter-circle curves in the buffer.
Példák	• `tapered_buffer(geometry:=geom_from_wkt('LINESTRING(1 2, 4 2)'),start_width:=1,end_width:=2,segments:=8)` → A tapered buffer starting with a diameter of 1 and ending with a diameter of 2 along the linestring geometry.



12.8. ábra: Tapered buffer on line features

Further reading: *Tapered buffers* algorithm

touches

Tests whether a geometry touches another. Returns true if the geometries have at least one point in common, but their interiors do not intersect.

Szintaxis	touches(geometry1, geometry2)
Argumentumok	• **geometry1** - a geometry • **geometry2** - a geometry
Példák	• `touches( geom_from_wkt( 'LINESTRING(5 3, 4 4)' ), geom_from_wkt( 'LINESTRING(3 3, 4 4, 5 5)' ) )` → true • `touches( geom_from_wkt( 'POINT(4 4)' ), geom_from_wkt( 'POINT(5 5)' ) )` → false

Further reading: *overlay_touches*

transform

Returns the geometry transformed from a source CRS to a destination CRS.

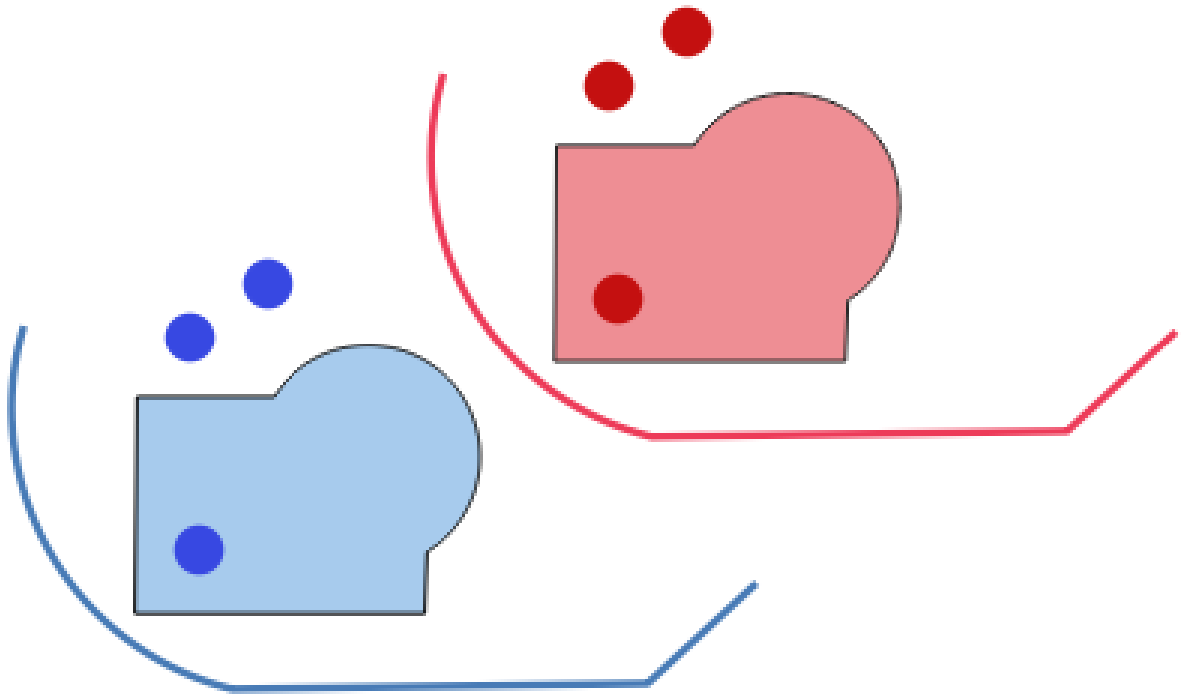
Szintaxis	transform(geometry, source_auth_id, dest_auth_id)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry • **source_auth_id** - the source auth CRS ID • **dest_auth_id** - the destination auth CRS ID
Példák	• `geom_to_wkt( transform( make_point(488995.53240249, 7104473.38600835), 'EPSG:2154', 'EPSG:4326' ) )` → «POINT(0 51)»

Further reading: *Reproject layer* algorithm

translate

Returns a translated version of a geometry. Calculations are in the Spatial Reference System of this geometry.

Szintaxis	translate(geometry, dx, dy)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry • **dx** - delta x • **dy** - delta y
Példák	• `translate($geometry, 5, 10)` → a geometry of the same type like the original one



12.9. ábra: Translating features

Further reading: *Translate* algorithm

union

Returns a geometry that represents the point set union of the geometries.

Szintaxis	union(geometry1, geometry2)
Argumentumok	• **geometry1** - a geometry • **geometry2** - a geometry
Példák	• `geom_to_wkt( union( make_point(4, 4), make_point(5, 5) ) )` → «MULTIPOINT(4 4, 5 5)»

wedge_buffer

Returns a wedge shaped buffer originating from a point geometry.

Szintaxis	wedge_buffer(center, azimuth, width, outer_radius, [inner_radius=0.0]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **center** - center point (origin) of buffer. Must be a point geometry. • **azimuth** - angle (in degrees) for the middle of the wedge to point. • **width** - buffer width (in degrees). Note that the wedge will extend to half of the angular width either side of the azimuth direction. • **outer_radius** - outer radius for buffers • **inner_radius** - optional inner radius for buffers
Példák	• `wedge_buffer(center:=geom_from_wkt('POINT(1 2)'), azimuth:=90,width:=180,outer_radius:=1)` → A wedge shaped buffer centered on the point (1,2), facing to the East, with a width of 180 degrees and outer radius of 1.

Further reading: *Create wedge buffers* algorithm

within

Tests whether a geometry is within another. Returns true if the geometry1 is completely within geometry2.

Szintaxis	within(geometry1, geometry2)
Argumentumok	• **geometry1** - a geometry • **geometry2** - a geometry
Példák	• `within( geom_from_wkt( 'POINT( 0.5 0.5)' ), geom_from_wkt( 'POLYGON((0 0, 0 1, 1 1, 1 0, 0 0))' ) )` → true • `within( geom_from_wkt( 'POINT( 5 5 )' ), geom_from_wkt( 'POLYGON((0 0, 0 1, 1 1, 1 0, 0 0 ))' ) )` → false

Further reading: *overlay_within*

$x

Returns the x coordinate of the current point feature. If the feature is a multipoint feature, then the x-coordinate of the first point will be returned.

Szintaxis	$x
Példák	• `$x` → 42

x

Returns the x coordinate of a point geometry, or the x coordinate of the centroid for a non-point geometry.

Szintaxis	x(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `x( geom_from_wkt( 'POINT(2 5)' ) )` → 2 • `x( $geometry )` → x coordinate of the current feature's centroid

$x_at

Retrieves a x coordinate of the current feature's geometry.

Szintaxis	$x_at(i)
Argumentumok	• **i** - index of point of a line (indices start at 0; negative values apply from the last index, starting at -1)
Példák	• `$x_at(1)` → 5

x_max

Returns the maximum x coordinate of a geometry. Calculations are in the spatial reference system of this geometry.

Szintaxis	x_max(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `x_max( geom_from_wkt( 'LINESTRING(2 5, 3 6, 4 8)') )` → 4

x_min

Returns the minimum x coordinate of a geometry. Calculations are in the spatial reference system of this geometry.

Szintaxis	x_min(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `x_min( geom_from_wkt( 'LINESTRING(2 5, 3 6, 4 8)') )` → 2

$y

Returns the y coordinate of the current point feature. If the feature is a multipoint feature, then the y-coordinate of the first point will be returned.

Szintaxis	$y
Példák	• `$y` → 42

y

Returns the y coordinate of a point geometry, or the y coordinate of the centroid for a non-point geometry.

Szintaxis	y(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `y( geom_from_wkt( 'POINT(2 5)' ) )` → 5 • `y( $geometry )` → y coordinate of the current feature's centroid

$y_at

Retrieves a y coordinate of the current feature's geometry.

Szintaxis	$y_at(i)
Argumentumok	• **i** - index of point of a line (indices start at 0; negative values apply from the last index, starting at -1)
Példák	• `$y_at(1)` → 2

y_max

Returns the maximum y coordinate of a geometry. Calculations are in the spatial reference system of this geometry.

Szintaxis	y_max(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `y_max( geom_from_wkt( 'LINESTRING(2 5, 3 6, 4 8)') )` → 8

y_min

Returns the minimum y coordinate of a geometry. Calculations are in the spatial reference system of this geometry.

Szintaxis	y_min(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry
Példák	• `y_min( geom_from_wkt( 'LINESTRING(2 5, 3 6, 4 8)') )` → 5

$z

Returns the z value of the current point feature if it is 3D. If the feature is a multipoint feature, then the z value of the first point will be returned.

Szintaxis	$z
Példák	• `$z` → 123

z

Returns the z coordinate of a point geometry, or NULL if the geometry has no z value.

Szintaxis	z(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a point geometry
Példák	• `z( geom_from_wkt( 'POINTZ(2 5 7)' ) )` → 7

z_max

Returns the maximum z coordinate of a geometry, or NULL if the geometry has no z value.

Szintaxis	z_max(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry with z coordinate
Példák	• `z_max( geom_from_wkt( 'POINT ( 0 0 1 )' ) )` → 1 • `z_max( geom_from_wkt( 'MULTIPOINT ( 0 0 1 , 1 1 3 )' ) )` → 3 • `z_max( make_line( make_point( 0,0,0 ), make_point( -1,-1,-2 ) ) )` → 0 • `z_max( geom_from_wkt( 'LINESTRING( 0 0 0, 1 0 2, 1 1 -1 )' ) )` → 2 • `z_max( geom_from_wkt( 'POINT ( 0 0 )' ) )` → NULL

z_min

Returns the minimum z coordinate of a geometry, or NULL if the geometry has no z value.

Szintaxis	z_min(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - a geometry with z coordinate
Példák	• `z_min( geom_from_wkt( 'POINT ( 0 0 1 )' ) )` → 1 • `z_min( geom_from_wkt( 'MULTIPOINT ( 0 0 1 , 1 1 3 )' ) )` → 1 • `z_min( make_line( make_point( 0,0,0 ), make_point( -1,-1,-2 ) ) )` → -2 • `z_min( geom_from_wkt( 'LINESTRING( 0 0 0, 1 0 2, 1 1 -1 )' ) )` → -1 • `z_min( geom_from_wkt( 'POINT ( 0 0 )' ) )` → NULL

12.2.14 Layout Functions

This group contains functions to manipulate print layout items properties.

item_variables

Returns a map of variables from a layout item inside this print layout.

Szintaxis	item_variables(id)
Argumentumok	• **id** - layout item ID
Példák	• `map_get( item_variables('Map 0'), 'map_scale')` → scale of the item «Map 0» in the current print layout

Further reading: List of default *variables*

map_credits

Returns a list of credit (usage rights) strings for the layers shown in a layout map item.

Szintaxis	map_credits(id, [include_layer_names=false], [layer_name_separator=»: «]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **id** - map item ID • **include_layer_names** - Set to true to include layer names before their credit strings • **layer_name_separator** - String to insert between layer names and their credit strings, if include_layer_names is true
Példák	• `array_to_string( map_credits( 'Main Map' ) )` → comma separated list of layer credits for layers shown in the «Main Map» layout item, e.g «CC-BY-NC, CC-BY-SA» • `array_to_string( map_credits( 'Main Map', include_layer_names := true, layer_name_separator := ': ' ) )` → comma separated list of layer names and their credits for layers shown in the «Main Map» layout item, e.g. «Railway lines: CC-BY-NC, Basemap: CC-BY-SA»

This function requires the *Access metadata properties* of the layers to have been filled.

12.2.15 Map Layers

This group contains a list of the available layers in the current project. This offers a convenient way to write expressions referring to multiple layers, such as when performing *aggregates*, *attribute* or *spatial* queries.

It also provides some convenient functions to manipulate layers.

decode_uri

Takes a layer and decodes the uri of the underlying data provider. It depends on the dataprovider, which data is available.

Szintaxis	decode_uri(layer, [part]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **layer** - The layer for which the uri should be decoded. • **part** - The part of the uri to return. If unspecified, a map with all uri parts will be returned.
Példák	• `decode_uri(@layer)` → {«layerId»: «0», «layerName»: «», «path»: «/home/qgis/shapefile.shp»} • `decode_uri(@layer)` → {«layerId»: NULL, «layerName»: «layer», «path»: «/home/qgis/geopackage.gpkg»} • `decode_uri(@layer, 'path')` → «C:\my_data\qgis\shape.shp»

layer_property

Returns a matching layer property or metadata value.

Szintaxis	layer_property(layer, property)
Argumentumok	• **layer** - a string, representing either a layer name or layer ID • **property** - a string corresponding to the property to return. Valid options are: – name: layer name – id: layer ID – title: metadata title string – abstract: metadata abstract string – keywords: metadata keywords – data_url: metadata URL – attribution: metadata attribution string – attribution_url: metadata attribution URL – source: layer source – min_scale: minimum display scale for layer – max_scale: maximum display scale for layer – is_editable: if layer is in edit mode – crs: layer CRS – crs_definition: layer CRS full definition – crs_description: layer CRS description – extent: layer extent (as a geometry object) – distance_units: layer distance units – type: layer type, e.g., Vector or Raster – storage_type: storage format (vector layers only) – geometry_type: geometry type, e.g., Point (vector layers only) – feature_count: approximate feature count for layer (vector layers only) – path: File path to the layer data source. Only available for file based layers.
Példák	• `layer_property('streets','title')` → «Basemap Streets» • `layer_property('airports','feature_count')` → 120 • `layer_property('landsat','crs')` → «EPSG:4326»

Further reading: *vector*, *raster* and *mesh* layer properties

12.2.16 Maps Functions

This group contains functions to create or manipulate keys and values of map data structures (also known as dictionary objects, key-value pairs, or associative arrays). Unlike the *list data structure* where values order matters, the order of the key-value pairs in the map object is not relevant and values are identified by their keys.

from_json

Loads a JSON formatted string.

Szintaxis	from_json(string)
Argumentumok	• **string** - JSON string
Példák	• `from_json('{"qgis":"rocks"}')` → { «qgis»: «rocks» } • `from_json('[1,2,3]')` → [1,2,3]

hstore_to_map

Creates a map from a hstore-formatted string.

Szintaxis	hstore_to_map(string)
Argumentumok	• **string** - the input string
Példák	• `hstore_to_map('qgis=>rocks')` → { «qgis»: «rocks» }

map

Returns a map containing all the keys and values passed as pair of parameters.

Szintaxis	map(key1, value1, key2, value2, …)
Argumentumok	• **key** - a key (string) • **value** - a value
Példák	• `map('1','one','2', 'two')` → { «1»: «one», «2»: «two» } • `map('1','one','2', 'two')['1']` → «one»

map_akeys

Returns all the keys of a map as an array.

Szintaxis	map_akeys(map)
Argumentumok	• **map** - a map
Példák	• `map_akeys(map('1','one','2','two'))` → [«1», «2»]

map_avals

Returns all the values of a map as an array.

Szintaxis	map_avals(map)
Argumentumok	• **map** - a map
Példák	• `map_avals(map('1','one','2','two'))` → [«one», «two»]

map_concat

Returns a map containing all the entries of the given maps. If two maps contain the same key, the value of the second map is taken.

Szintaxis	map_concat(map1, map2, …)
Argumentumok	• **map** - a map
Példák	• `map_concat(map('1','one', '2','overridden'),map('2','two', '3','three'))` → { «1»: «one», «2»: «two», «3»: «three» }

map_delete

Returns a map with the given key and its corresponding value deleted.

Szintaxis	map_delete(map, key)
Argumentumok	• **map** - a map • **key** - the key to delete
Példák	• `map_delete(map('1','one','2','two'),'2')` → { «1»: «one» }

map_exist

Returns true if the given key exists in the map.

Szintaxis	map_exist(map, key)
Argumentumok	• **map** - a map • **key** - the key to lookup
Példák	• `map_exist(map('1','one','2','two'),'3')` → false

map_get

Returns the value of a map, given its key. Returns NULL if the key does not exist.

Szintaxis	map_get(map, key)
Argumentumok	• **map** - a map • **key** - the key to lookup
Példák	• `map_get(map('1','one','2','two'),'2')` → «two» • `map_get( item_variables('Map 0'), 'map_scale')` → scale of the item «Map 0» (if it exists) in the current print layout

Tipp: You can also use the *index operator ([])* to get a value from a map.

map_insert

Returns a map with an added key/value. If the key already exists, its value is overridden.

Szintaxis	map_insert(map, key, value)
Argumentumok	• **map** - a map • **key** - the key to add • **value** - the value to add
Példák	• `map_insert(map('1','one'),'3','three')` → { «1»: «one», «3»: «three» } • `map_insert(map('1','one','2','overridden'),'2','two')` → { «1»: «one», «2»: «two» }

map_to_hstore

Merge map elements into a hstore-formatted string.

Szintaxis	map_to_hstore(map)
Argumentumok	• **map** - the input map
Példák	• `map_to_hstore(map('qgis','rocks'))` → «„qgis”=>”rocks”»

to_json

Create a JSON formatted string from a map, array or other value.

Szintaxis	to_json(value)
Argumentumok	• **value** - The input value
Példák	• `to_json(map('qgis','rocks'))` → {„qgis”:”rocks”} • `to_json(array(1,2,3))` → [1,2,3]

12.2.17 Mathematical Functions

This group contains math functions (e.g., square root, sin and cos).

abs

Returns the absolute value of a number.

Szintaxis	abs(value)
Argumentumok	• **value** - a number
Példák	• `abs(-2)` → 2

acos

Returns the inverse cosine of a value in radians.

Szintaxis	acos(value)
Argumentumok	• **value** - cosine of an angle in radians
Példák	• `acos(0.5)` → 1.0471975511966

asin

Returns the inverse sine of a value in radians.

Szintaxis	asin(value)
Argumentumok	• **value** - sine of an angle in radians
Példák	• `asin(1.0)` → 1.5707963267949

atan

Returns the inverse tangent of a value in radians.

Szintaxis	atan(value)
Argumentumok	• **value** - tan of an angle in radians
Példák	• `atan(0.5)` → 0.463647609000806

atan2

Returns the inverse tangent of dy/dx by using the signs of the two arguments to determine the quadrant of the result.

Szintaxis	atan2(dy, dx)
Argumentumok	• **dy** - y coordinate difference • **dx** - x coordinate difference
Példák	• `atan2(1.0, 1.732)` → 0.523611477769969

ceil

Rounds a number upwards.

Szintaxis	ceil(value)
Argumentumok	• **value** - a number
Példák	• `ceil(4.9)` → 5 • `ceil(-4.9)` → -4

clamp

Restricts an input value to a specified range.

Szintaxis	clamp(minimum, input, maximum)
Argumentumok	• **minimum** - the smallest value *input* is allowed to take. • **input** - a value which will be restricted to the range specified by *minimum* and *maximum* • **maximum** - the largest value *input* is allowed to take
Példák	• `clamp(1,5,10)` → 5 *input* is between 1 and 10 so is returned unchanged • `clamp(1,0,10)` → 1 *input* is less than minimum value of 1, so function returns 1 • `clamp(1,11,10)` → 10 *input* is greater than maximum value of 10, so function returns 10

cos

Returns cosine of an angle.

Szintaxis	cos(angle)
Argumentumok	• **angle** - angle in radians
Példák	• `cos(1.571)` → 0.000796326710733263

degrees

Converts from radians to degrees.

Szintaxis	degrees(radians)
Argumentumok	• **radians** - numeric value
Példák	• `degrees(3.14159)` → 180 • `degrees(1)` → 57.2958

exp

Returns exponential of an value.

Szintaxis	exp(value)
Argumentumok	• **value** - number to return exponent of
Példák	• `exp(1.0)` → 2.71828182845905

floor

Rounds a number downwards.

Szintaxis	floor(value)
Argumentumok	• **value** - a number
Példák	• `floor(4.9)` → 4 • `floor(-4.9)` → -5

ln

Returns the natural logarithm of a value.

Szintaxis	ln(value)
Argumentumok	• **value** - numeric value
Példák	• `ln(1)` → 0 • `ln(2.7182818284590452354)` → 1

log

Returns the value of the logarithm of the passed value and base.

Szintaxis	log(base, value)
Argumentumok	• **base** - any positive number • **value** - any positive number
Példák	• `log(2, 32)` → 5 • `log(0.5, 32)` → -5

log10

Returns the value of the base 10 logarithm of the passed expression.

Szintaxis	log10(value)
Argumentumok	• **value** - any positive number
Példák	• `log10(1)` → 0 • `log10(100)` → 2

max

Returns the largest value in a set of values.

Szintaxis	max(value1, value2, …)
Argumentumok	• **value** - a number
Példák	• `max(2,10.2,5.5)` → 10.2 • `max(20.5,NULL,6.2)` → 20.5

min

Returns the smallest value in a set of values.

Szintaxis	min(value1, value2, …)
Argumentumok	• **value** - a number
Példák	• `min(20.5,10,6.2)` → 6.2 • `min(2,-10.3,NULL)` → -10.3

pi

Returns value of pi for calculations.

Szintaxis	pi()
Példák	• `pi()` → 3.14159265358979

radians

Converts from degrees to radians.

Szintaxis	radians(degrees)
Argumentumok	• **degrees** - numeric value
Példák	• `radians(180)` → 3.14159 • `radians(57.2958)` → 1

rand

Returns a random integer within the range specified by the minimum and maximum argument (inclusive). If a seed is provided, the returned will always be the same, depending on the seed.

Szintaxis	rand(min, max, [seed=NULL]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **min** - an integer representing the smallest possible random number desired • **max** - an integer representing the largest possible random number desired • **seed** - any value to use as seed
Példák	• `rand(1, 10)` → 8

randf

Returns a random float within the range specified by the minimum and maximum argument (inclusive). If a seed is provided, the returned will always be the same, depending on the seed.

Szintaxis	randf([min=0.0], [max=1.0], [seed=NULL]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **min** - an float representing the smallest possible random number desired • **max** - an float representing the largest possible random number desired • **seed** - any value to use as seed
Példák	• `randf(1, 10)` → 4.59258286403147

round

Rounds a number to number of decimal places.

Szintaxis	round(value, [places=0]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **value** - decimal number to be rounded • **places** - Optional integer representing number of places to round decimals to. Can be negative.
Példák	• `round(1234.567, 2)` → 1234.57 • `round(1234.567)` → 1235 • `round(1234.567, -1)` → 1230

scale_exp

Transforms a given value from an input domain to an output range using an exponential curve. This function can be used to ease values in or out of the specified output range.

Szintaxis	scale_exp(value, domain_min, domain_max, range_min, range_max, exponent)
Argumentumok	• **value** - A value in the input domain. The function will return a corresponding scaled value in the output range. • **domain_min** - Specifies the minimum value in the input domain, the smallest value the input value should take. • **domain_max** - Specifies the maximum value in the input domain, the largest value the input value should take. • **range_min** - Specifies the minimum value in the output range, the smallest value which should be output by the function. • **range_max** - Specifies the maximum value in the output range, the largest value which should be output by the function. • **exponent** - A positive value (greater than 0), which dictates the way input values are mapped to the output range. Large exponents will cause the output values to «ease in», starting slowly before accelerating as the input values approach the domain maximum. Smaller exponents (less than 1) will cause output values to «ease out», where the mapping starts quickly but slows as it approaches the domain maximum.
Példák	• `scale_exp(5,0,10,0,100,2)` → 25 easing in, using an exponent of 2 • `scale_exp(3,0,10,0,100,0.5)` → 54.772 easing out, using an exponent of 0.5

scale_linear

Transforms a given value from an input domain to an output range using linear interpolation.

Szintaxis	scale_linear(value, domain_min, domain_max, range_min, range_max)
Argumentumok	• **value** - A value in the input domain. The function will return a corresponding scaled value in the output range. • **domain_min** - Specifies the minimum value in the input domain, the smallest value the input value should take. • **domain_max** - Specifies the maximum value in the input domain, the largest value the input value should take. • **range_min** - Specifies the minimum value in the output range, the smallest value which should be output by the function. • **range_max** - Specifies the maximum value in the output range, the largest value which should be output by the function.
Példák	• `scale_linear(5,0,10,0,100)` → 50 • `scale_linear(0.2,0,1,0,360)` → 72 scaling a value between 0 and 1 to an angle between 0 and 360 • `scale_linear(1500,1000,10000,9,20)` → 9.6111111 scaling a population which varies between 1000 and 10000 to a font size between 9 and 20

sin

Returns the sine of an angle.

Szintaxis	sin(angle)
Argumentumok	• **angle** - angle in radians
Példák	• `sin(1.571)` → 0.999999682931835

sqrt

Returns square root of a value.

Szintaxis	sqrt(value)
Argumentumok	• **value** - a number
Példák	• `sqrt(9)` → 3

tan

Returns the tangent of an angle.

Szintaxis	tan(angle)
Argumentumok	• **angle** - angle in radians
Példák	• `tan(1.0)` → 1.5574077246549

12.2.18 Meshes Functions

This group contains functions which calculate or return mesh related values.

$face_area

Returns the area of the current mesh face. The area calculated by this function respects both the current project's ellipsoid setting and area unit settings. For example, if an ellipsoid has been set for the project then the calculated area will be ellipsoidal, and if no ellipsoid is set then the calculated area will be planimetric.

Szintaxis	$face_area
Példák	• `$face_area` → 42

$face_index

Returns the index of the current mesh face.

Szintaxis	$face_index
Példák	• `$face_index` → 4581

$vertex_as_point

Returns the current vertex as a point geometry.

Szintaxis	$vertex_as_point
Példák	• `geom_to_wkt( $vertex_as_point )` → «POINT(800 1500 41)»

$vertex_index

Returns the index of the current mesh vertex.

Szintaxis	$vertex_index
Példák	• `$vertex_index` → 9874

$vertex_x

Returns the X coordinate of the current mesh vertex.

Szintaxis	$vertex_x
Példák	• `$vertex_x` → 42.12

$vertex_y

Returns the Y coordinate of the current mesh vertex.

Szintaxis	$vertex_y
Példák	• `$vertex_y` → 12.24

$vertex_z

Returns the Z value of the current mesh vertex.

Szintaxis	$vertex_z
Példák	• `$vertex_z` → 42

12.2.19 Operators

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.

%

Remainder of division

Szintaxis	a % b
Argumentumok	• **a** - value • **b** - value
Példák	• `5 % 4` → 1 • `5 % NULL` → NULL

*

Multiplication of two values

Szintaxis	a * b
Argumentumok	• **a** - value • **b** - value
Példák	• `5 * 4` → 20 • `5 * NULL` → NULL

+

Addition of two values. If one of the values is NULL the result will be NULL.

Szintaxis	a + b
Argumentumok	• **a** - value • **b** - value
Példák	• `5 + 4` → 9 • `5 + NULL` → NULL • `'QGIS ' + 'ROCKS'` → «QGIS ROCKS» • `to_datetime('2020-08-01 12:00:00') + '1 day 2 hours'` → 2020-08-02T14:00:00

Further reading: *concat*, ||

-

Subtraction of two values. If one of the values is NULL the result will be NULL.

Szintaxis	a - b
Argumentumok	• **a** - value • **b** - value
Példák	• `5 - 4` → 1 • `5 - NULL` → NULL • `to_datetime('2012-05-05 12:00:00') - to_interval('1 day 2 hours')` → 2012-05-04T10:00:00

/

Division of two values

Szintaxis	a / b
Argumentumok	• **a** - value • **b** - value
Példák	• `5 / 4` → 1.25 • `5 / NULL` → NULL

<

Compares two values and evaluates to 1 if the left value is less than the right value.

Szintaxis	a < b
Argumentumok	• **a** - value • **b** - value
Példák	• `5 < 4` → 0 • `5 < 5` → 0 • `4 < 5` → 1

<=

Compares two values and evaluates to 1 if the left value is less or equal than the right value.

Szintaxis	a <= b
Argumentumok	• **a** - value • **b** - value
Példák	• `5 <= 4` → 0 • `5 <= 5` → 1 • `4 <= 5` → 1

<>

Compares two values and evaluates to 1 if they are not equal.

Szintaxis	a <> b
Argumentumok	• **a** - value • **b** - value
Példák	• `5 <> 4` → 1 • `4 <> 4` → 0 • `5 <> NULL` → NULL • `NULL <> NULL` → NULL

=

Compares two values and evaluates to 1 if they are equal.

Szintaxis	a = b
Argumentumok	• **a** - value • **b** - value
Példák	• `5 = 4` → 0 • `4 = 4` → 1 • `5 = NULL` → NULL • `NULL = NULL` → NULL

>

Compares two values and evaluates to 1 if the left value is greater than the right value.

Szintaxis	a > b
Argumentumok	• **a** - value • **b** - value
Példák	• `5 > 4` → 1 • `5 > 5` → 0 • `4 > 5` → 0

>=

Compares two values and evaluates to 1 if the left value is greater or equal than the right value.

Szintaxis	a >= b
Argumentumok	• **a** - value • **b** - value
Példák	• `5 >= 4` → 1 • `5 >= 5` → 1 • `4 >= 5` → 0

AND

Returns 1 when condition a and b are true.

Szintaxis	a AND b
Argumentumok	• **a** - condition • **b** - condition
Példák	• `TRUE AND TRUE` → 1 • `TRUE AND FALSE` → 0 • `4 = 2+2 AND 1 = 1` → 1 • `4 = 2+2 AND 1 = 2` → 0

ILIKE

Returns 1 if the first parameter matches case-insensitive the supplied pattern. LIKE can be used instead of ILIKE to make the match case-sensitive. Works with numbers also.

Szintaxis	string/number ILIKE pattern
Argumentumok	• **string/number** - string to search • **pattern** - pattern to find, you can use «%» as a wildcard, «_» as a single char and «\\» to escape these special characters.
Példák	• `'A' ILIKE 'A'` → 1 • `'A' ILIKE 'a'` → 1 • `'A' ILIKE 'B'` → 0 • `'ABC' ILIKE 'b'` → 0 • `'ABC' ILIKE 'B'` → 0 • `'ABC' ILIKE '_b_'` → 1 • `'ABC' ILIKE '_B_'` → 1 • `'ABCD' ILIKE '_b_'` → 0 • `'ABCD' ILIKE '_B_'` → 0 • `'ABCD' ILIKE '_b%'` → 1 • `'ABCD' ILIKE '_B%'` → 1 • `'ABCD' ILIKE '%b%'` → 1 • `'ABCD' ILIKE '%B%'` → 1 • `'ABCD%' ILIKE 'abcd\\%'` → 1 • `'ABCD' ILIKE '%B\\%'` → 0

IN

Returns 1 if value is found within a list of values.

Szintaxis	a IN b
Argumentumok	• **a** - value • **b** - list of values
Példák	• `'A' IN ('A','B')` → 1 • `'A' IN ('C','B')` → 0

IS

Returns 1 if a is the same as b.

Szintaxis	a IS b
Argumentumok	• **a** - any value • **b** - any value
Példák	• `'A' IS 'A'` → 1 • `'A' IS 'a'` → 0 • `4 IS 4` → 1 • `4 IS 2+2` → 1 • `4 IS 2` → 0 • `$geometry IS NULL` → 0, if your geometry is not NULL

IS NOT

Returns 1 if a is not the same as b.

Szintaxis	a IS NOT b
Argumentumok	• **a** - value • **b** - value
Példák	• `'a' IS NOT 'b'` → 1 • `'a' IS NOT 'a'` → 0 • `4 IS NOT 2+2` → 0

LIKE

Returns 1 if the first parameter matches the supplied pattern. Works with numbers also.

Szintaxis	string/number LIKE pattern
Argumentumok	• **string/number** - value • **pattern** - pattern to compare value with, you can use «%» as a wildcard, «_» as a single char and «\\» to escape these special characters.
Példák	• `'A' LIKE 'A'` → 1 • `'A' LIKE 'a'` → 0 • `'A' LIKE 'B'` → 0 • `'ABC' LIKE 'B'` → 0 • `'ABC' LIKE '_B_'` → 1 • `'ABCD' LIKE '_B_'` → 0 • `'ABCD' LIKE '_B%'` → 1 • `'ABCD' LIKE '%B%'` → 1 • `'1%' LIKE '1\\%'` → 1 • `'1_' LIKE '1\\%'` → 0

NOT

Negates a condition.

Szintaxis	NOT a
Argumentumok	• **a** - condition
Példák	• `NOT 1` → 0 • `NOT 0` → 1

OR

Returns 1 when condition a or b is true.

Szintaxis	a OR b
Argumentumok	• **a** - condition • **b** - condition
Példák	• `4 = 2+2 OR 1 = 1` → 1 • `4 = 2+2 OR 1 = 2` → 1 • `4 = 2 OR 1 = 2` → 0

[]

Index operator. Returns an element from an array or map value.

Szintaxis	[index]
Argumentumok	• **index** - array index or map key value
Példák	• `array(1,2,3)[0]` → 1 • `array(1,2,3)[2]` → 3 • `array(1,2,3)[-1]` → 3 • `map('a',1,'b',2)['a']` → 1 • `map('a',1,'b',2)['b']` → 2

Further reading: *array_get*, *map_get*

^

Power of two values.

Szintaxis	a ^ b
Argumentumok	• **a** - value • **b** - value
Példák	• `5 ^ 4` → 625 • `5 ^ NULL` → NULL

||

Joins two values together into a string.

If one of the values is NULL the result will be NULL. See the CONCAT function for a different behavior.

Szintaxis	a || b
Argumentumok	• **a** - value • **b** - value
Példák	• `'Here' || ' and ' || 'there'` → «Here and there» • `'Nothing' || NULL` → NULL • `'Dia: ' || "Diameter"` → «Dia: 25» • `1 || 2` → «12»

Further reading: *concat*, *+*

~

Performs a regular expression match on a string value. Backslash characters must be double escaped (e.g., „\\s” to match a white space character).

Szintaxis	string ~ regex
Argumentumok	• **string** - A string value • **regex** - A regular expression. Slashes must be escaped, eg \\d.
Példák	• `'hello' ~ 'll'` → 1 • `'hello' ~ '^ll'` → 0 • `'hello' ~ 'llo$'` → 1 • `'abc123' ~ '\\d+'` → 1

Further reading: *regexp_match*

12.2.20 Processing Functions

This group contains functions that operate on processing algorithms.

- *parameter*

parameter

Returns the value of a processing algorithm input parameter.

Szintaxis	parameter(name)
Argumentumok	• **name** - name of the corresponding input parameter
Példák	• `parameter('BUFFER_SIZE')` → 5.6

12.2.21 Rasters Functions

This group contains functions to operate on raster layer.

- *raster_statistic*
- *raster_value*

raster_statistic

Returns statistics from a raster layer.

Szintaxis	raster_statistic(layer, band, property)
Argumentumok	• **layer** - a string, representing either a raster layer name or layer ID • **band** - integer representing the band number from the raster layer, starting at 1 • **property** - a string corresponding to the property to return. Valid options are: – min: minimum value – max: maximum value – avg: average (mean) value – stdev: standard deviation of values – range: range of values (max - min) – sum: sum of all values from raster
Példák	• `raster_statistic('lc',1,'avg')` → Average value from band 1 from «lc» raster layer • `raster_statistic('ac2010',3,'min')` → Minimum value from band 3 from «ac2010» raster layer

raster_value

Returns the raster value found at the provided point.

Szintaxis	raster_value(layer, band, point)
Argumentumok	• **layer** - the name or id of a raster layer • **band** - the band number to sample the value from. • **point** - point geometry (for multipart geometries having more than one part, a NULL value will be returned)
Példák	• `raster_value('dem', 1, make_point(1,1))` → 25

12.2.22 Record and Attributes Functions

This group contains functions that operate on record identifiers.

attribute

Returns an attribute from a feature.

Variant 1

Returns the value of an attribute from the current feature.

Szintaxis	attribute(attribute_name)
Argumentumok	• **attribute_name** - name of attribute to be returned
Példák	• `attribute( 'name' )` → value stored in «name» attribute for the current feature

Variant 2

Allows the target feature and attribute name to be specified.

Szintaxis	attribute(feature, attribute_name)
Argumentumok	• **feature** - a feature • **attribute_name** - name of attribute to be returned
Példák	• `attribute( @atlas_feature, 'name' )` → value stored in «name» attribute for the current atlas feature

attributes

Returns a map containing all attributes from a feature, with field names as map keys.

Variant 1

Returns a map of all attributes from the current feature.

Szintaxis	attributes()
Példák	• `attributes()['name']` → value stored in «name» attribute for the current feature

Variant 2

Allows the target feature to be specified.

Szintaxis	attributes(feature)
Argumentumok	• **feature** - a feature
Példák	• `attributes( @atlas_feature )['name']` → value stored in «name» attribute for the current atlas feature

Further reading: *Maps Functions*

$currentfeature

Returns the current feature being evaluated. This can be used with the «attribute» function to evaluate attribute values from the current feature.

Szintaxis	$currentfeature
Példák	• `attribute( $currentfeature, 'name' )` → value stored in «name» attribute for the current feature

display_expression

Returns the display expression for a given feature in a layer. The expression is evaluated by default. Can be used with zero, one or more arguments, see below for details.

No parameters

If called with no parameters, the function will evaluate the display expression of the current feature in the current layer.

Szintaxis	display_expression()
Példák	• `display_expression()` → The display expression of the current feature in the current layer.

One «feature» parameter

If called with a «feature» parameter only, the function will evaluate the specified feature from the current layer.

Szintaxis	display_expression(feature)
Argumentumok	• **feature** - The feature which should be evaluated.
Példák	• `display_expression(@atlas_feature)` → The display expression of the current atlas feature.

Layer and feature parameters

If the function is called with both a layer and a feature, it will evaluate the specified feature from the specified layer.

Szintaxis	display_expression(layer, feature, [evaluate=true]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **layer** - The layer (or its ID or name) • **feature** - The feature which should be evaluated. • **evaluate** - If the expression must be evaluated. If false, the expression will be returned as a string literal only (which could potentially be later evaluated using the «eval» function).
Példák	• `display_expression( 'streets', get_feature_by_id('streets', 1))` → The display expression of the feature with the ID 1 on the layer «streets». • `display_expression('a_layer_id', $currentfeature, 'False')` → The display expression of the given feature not evaluated.

get_feature

Returns the first feature of a layer matching a given attribute value.

Szintaxis	get_feature(layer, attribute, value)
Argumentumok	• **layer** - layer name or ID • **attribute** - attribute name • **value** - attribute value to match
Példák	• `get_feature('streets','name','main st')` → first feature found in „streets” layer with „main st” value in the „name” field

get_feature_by_id

Returns the feature with an id on a layer.

Szintaxis	get_feature_by_id(layer, feature_id)
Argumentumok	• **layer** - layer, layer name or layer id • **feature_id** - the id of the feature which should be returned
Példák	• `get_feature_by_id('streets', 1)` → the feature with the id 1 on the layer „streets”

Further reading: *$id*

$id

Returns the feature id of the current row.

Szintaxis	$id
Példák	• `$id` → 42

is_selected

Returns True if a feature is selected. Can be used with zero, one or two arguments, see below for details.

No parameters

If called with no parameters, the function will return true if the current feature in the current layer is selected.

Szintaxis	is_selected()
Példák	• `is_selected()` → True if the current feature in the current layer is selected.

One «feature» parameter

If called with a «feature» parameter only, the function returns true if the specified feature from the current layer is selected.

Szintaxis	is_selected(feature)
Argumentumok	• **feature** - The feature which should be checked for selection.
Példák	• `is_selected(@atlas_feature)` → True if the current atlas feature is selected. • `is_selected(get_feature('streets', 'name', 'Main St.'))` → True if the unique named „Main St.” feature on the active „streets” layer is selected. • `is_selected(get_feature_by_id('streets', 1))` → True if the feature with the id 1 on the active „streets” layer is selected.

Two parameters

If the function is called with both a layer and a feature, it will return true if the specified feature from the specified layer is selected.

Szintaxis	is_selected(layer, feature)
Argumentumok	• **layer** - The layer (its ID or name) on which the selection will be checked. • **feature** - The feature which should be checked for selection.
Példák	• `is_selected( 'streets', get_feature('streets', 'name', "street_name"))` → True if the current building's street is selected (assuming the building layer has a field named «street_name» and the «streets» layer has a field called «name» with unique values). • `is_selected( 'streets', get_feature_by_id('streets', 1))` → True if the feature with the id 1 on the „streets” layer is selected.

maptip

Returns the maptip for a given feature in a layer. The expression is evaluated by default. Can be used with zero, one or more arguments, see below for details.

No parameters

If called with no parameters, the function will evaluate the maptip of the current feature in the current layer.

Szintaxis	maptip()
Példák	• `maptip()` → The maptip of the current feature in the current layer.

One «feature» parameter

If called with a «feature» parameter only, the function will evaluate the specified feature from the current layer.

Szintaxis	maptip(feature)
Argumentumok	• **feature** - The feature which should be evaluated.
Példák	• `maptip(@atlas_feature)` → The maptip of the current atlas feature.

Layer and feature parameters

If the function is called with both a layer and a feature, it will evaluate the specified feature from the specified layer.

Szintaxis	maptip(layer, feature, [evaluate=true]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **layer** - The layer (or its ID or name) • **feature** - The feature which should be evaluated. • **evaluate** - If the expression must be evaluated. If false, the expression will be returned as a string literal only (which could potentially be later evaluated using the «eval_template» function).
Példák	• `maptip('streets', get_feature_by_id('streets', 1))` → The maptip of the feature with the ID 1 on the layer «streets». • `maptip('a_layer_id', $currentfeature, 'False')` → The maptip of the given feature not evaluated.

num_selected

Returns the number of selected features on a given layer. By default works on the layer on which the expression is evaluated.

Szintaxis	num_selected([layer=current layer]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **layer** - The layer (or its id or name) on which the selection will be checked.
Példák	• `num_selected()` → The number of selected features on the current layer. • `num_selected('streets')` → The number of selected features on the layer streets

represent_value

Returns the configured representation value for a field value. It depends on the configured widget type. Often, this is useful for «Value Map» widgets.

Szintaxis	represent_value(value, fieldName)
Argumentumok	• **value** - The value which should be resolved. Most likely a field. • **fieldName** - The field name for which the widget configuration should be loaded. (Optional)
Példák	• `represent_value("field_with_value_map")` → Description for value • `represent_value('static value', 'field_name')` → Description for static value

Further reading: *widget types*

sqlite_fetch_and_increment

Manage autoincrementing values in sqlite databases.

SQlite default values can only be applied on insert and not prefetched.

This makes it impossible to acquire an incremented primary key via AUTO_INCREMENT before creating the row in the database. Sidenote: with postgres, this works via the option *evaluate default values*.

When adding new features with relations, it is really nice to be able to already add children for a parent, while the parents form is still open and hence the parent feature uncommitted.

To get around this limitation, this function can be used to manage sequence values in a separate table on sqlite based formats like gpkg.

The sequence table will be filtered for a sequence id (filter_attribute and filter_value) and the current value of the id_field will be incremented by 1 and the incremented value returned.

If additional columns require values to be specified, the default_values map can be used for this purpose.

Note

This function modifies the target sqlite table. It is intended for usage with default value configurations for attributes.

When the database parameter is a layer and the layer is in transaction mode, the value will only be retrieved once during the lifetime of a transaction and cached and incremented. This makes it unsafe to work on the same database from several processes in parallel.

Szintaxis	sqlite_fetch_and_increment(database, table, id_field, filter_attribute, filter_value, [default_values]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **database** - Path to the sqlite file or geopackage layer • **table** - Name of the table that manages the sequences • **id_field** - Name of the field that contains the current value • **filter_attribute** - Name the field that contains a unique identifier for this sequence. Must have a UNIQUE index. • **filter_value** - Name of the sequence to use. • **default_values** - Map with default values for additional columns on the table. The values need to be fully quoted. Functions are allowed.
Példák	• `sqlite_fetch_and_increment(@layer, 'sequence_table', 'last_unique_id', 'sequence_id', 'global', map('last_change', 'date(''now'')', 'user', '''' || @user_account_name || ''''))` → 0 • `sqlite_fetch_and_increment(layer_property(@layer, 'path'), 'sequence_table', 'last_unique_id', 'sequence_id', 'global', map('last_change', 'date(''now'')', 'user', '''' || @user_account_name || ''''))` → 0

Further reading: *Data Sources Properties*, *Creating one or many to many relations*

uuid

Generates a Universally Unique Identifier (UUID) for each row using the Qt QUuid::createUuid method.

Szintaxis	uuid([format=»WithBraces»]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **format** - The format, as the UUID will be formatted. «WithBraces», «WithoutBraces» or «Id128».
Példák	• `uuid()` → «{0bd2f60f-f157-4a6d-96af-d4ba4cb366a1}» • `uuid('WithoutBraces')` → «0bd2f60f-f157-4a6d-96af-d4ba4cb366a1» • `uuid('Id128')` → «0bd2f60ff1574a6d96afd4ba4cb366a1»

12.2.23 Relations

This group contains the list of the *relations* available in the current project, with their description. It provides a quick access to the relation ID for writing an expression (with e.g. the *relation_aggregate* function) or customizing a form.

12.2.24 String Functions

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

ascii

Returns the unicode code associated with the first character of a string.

Szintaxis	ascii(string)
Argumentumok	• **string** - the string to convert to unicode code
Példák	• `ascii('Q')` → 81

char

Returns the character associated with a unicode code.

Szintaxis	char(code)
Argumentumok	• **code** - a unicode code number
Példák	• `char(81)` → «Q»

concat

Concatenates several strings to one. NULL values are converted to empty strings. Other values (like numbers) are converted to strings.

Szintaxis	concat(string1, string2, …)
Argumentumok	• **string** - a string value
Példák	• `concat('sun', 'set')` → «sunset» • `concat('a','b','c','d','e')` → «abcde» • `concat('Anno ', 1984)` → «Anno 1984» • `concat('The Wall', NULL)` → «The Wall»

About fields concatenation

You can also concatenate strings or field values using either `||` or + operators, with some special characteristics:

- The + operator also means sum up expression, so if you have an integer (field or numeric value) operand, this can be error prone and you better use the others:

```
'My feature id is: ' + "gid" => triggers an error as gid returns an integer
```

- When any of the arguments is a NULL value, either `||` or + will return a NULL value. To return the other arguments regardless the NULL value, you may want to use the `concat` function:

```
'My feature id is: ' + NULL ==> NULL
'My feature id is: ' || NULL => NULL
concat('My feature id is: ', NULL) => 'My feature id is: '
```

further reading: ||, +

format

Format a string using supplied arguments.

Szintaxis	format(string, arg1, arg2, …)
Argumentumok	• **string** - A string with placeholders %1, %2, etc., for the arguments. Placeholders can be repeated. The lowest numbered placeholder is replaced by arg1, the next by arg2, etc. • **arg** - any type. Any number of arguments.
Példák	• `format('This %1 a %2','is', 'test')` → «This is a test» • `format('This is %2','a bit unexpected but 2 is lowest number in string','normal')` → «This is a bit unexpected but 2 is lowest number in string»

format_date

Formats a date type or string into a custom string format. Uses Qt date/time format strings. See QDateTime::toString.

<table>
<tr><td>Szintaxis</td><td>format_date(datetime, format, [language])
[] marks optional arguments</td></tr>
<tr><td>Argumentumok</td><td>

datetime - date, time or datetime value
format - String template used to format the string.

<table>
<tr><th>Expression</th><th>Output</th></tr>
<tr><td>d</td><td>the day as number without a leading zero (1 to 31)</td></tr>
<tr><td>dd</td><td>the day as number with a leading zero (01 to 31)</td></tr>
<tr><td>ddd</td><td>the abbreviated localized day name (e.g. «Mon» to «Sun»)</td></tr>
<tr><td>dddd</td><td>the long localized day name (e.g. «Monday» to «Sunday»)</td></tr>
<tr><td>M</td><td>the month as number without a leading zero (1-12)</td></tr>
<tr><td>MM</td><td>the month as number with a leading zero (01-12)</td></tr>
<tr><td>MMM</td><td>the abbreviated localized month name (e.g. «Jan» to «Dec»)</td></tr>
<tr><td>MMMM</td><td>the long localized month name (e.g. «January» to «December»)</td></tr>
<tr><td>yy</td><td>the year as two digit number (00-99)</td></tr>
<tr><td>yyyy</td><td>the year as four digit number</td></tr>
</table>
These expressions may be used for the time part of the format string:
<table>
<tr><th>Expression</th><th>Output</th></tr>
<tr><td>h</td><td>the hour without a leading zero (0 to 23 or 1 to 12 if AM/PM display)</td></tr>
<tr><td>hh</td><td>the hour with a leading zero (00 to 23 or 01 to 12 if AM/PM display)</td></tr>
<tr><td>H</td><td>the hour without a leading zero (0 to 23, even with AM/PM display)</td></tr>
<tr><td>HH</td><td>the hour with a leading zero (00 to 23, even with AM/PM display)</td></tr>
<tr><td>m</td><td>the minute without a leading zero (0 to 59)</td></tr>
<tr><td>mm</td><td>the minute with a leading zero (00 to 59)</td></tr>
<tr><td>s</td><td>the second without a leading zero (0 to 59)</td></tr>
<tr><td>ss</td><td>the second with a leading zero (00 to 59)</td></tr>
<tr><td>z</td><td>the milliseconds without trailing zeroes (0 to 999)</td></tr>
<tr><td>zzz</td><td>the milliseconds with trailing zeroes (000 to 999)</td></tr>
<tr><td>AP or A</td><td>interpret as an AM/PM time. AP must be either «AM» or «PM».</td></tr>
<tr><td>ap or a</td><td>Interpret as an AM/PM time. ap must be either «am» or «pm».</td></tr>
</table>

language - language (lowercase, two- or three-letter, ISO 639 language code) used to format the date into a custom string. By default the current QGIS user locale is used.

</td></tr>
<tr><td>Példák</td><td>

<code>format_date('2012-05-15','dd.MM.yyyy')</code> → «15.05.2012»
<code>format_date('2012-05-15','d MMMM yyyy','fr')</code> → «15 mai 2012»
<code>format_date('2012-05-15','dddd')</code> → «Tuesday», if the current locale is an English variant
<code>format_date('2012-05-15 13:54:20','dd.MM.yy')</code> → «15.05.12»
<code>format_date('13:54:20','hh:mm AP')</code> → «01:54 PM»

</td></tr>
</table>

format_number

Returns a number formatted with the locale separator for thousands. By default the current QGIS user locale is used. Also truncates the decimal places to the number of supplied places.

Szintaxis	format_number(number, [places=0], [language]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **number** - number to be formatted • **places** - integer representing the number of decimal places to truncate the string to. • **language** - language (lowercase, two- or three-letter, ISO 639 language code) used to format the number into a string. By default the current QGIS user locale is used.
Példák	• `format_number(10000000.332,2)` → «10,000,000.33» if e.g. the current locale is an English variant • `format_number(10000000.332,2,'fr')` → «10 000 000,33»

left

Returns a substring that contains the *n* leftmost characters of the string.

Szintaxis	left(string, length)
Argumentumok	• **string** - a string • **length** - integer. The number of characters from the left of the string to return.
Példák	• `left('Hello World',5)` → «Hello»

length

Returns the number of characters in a string or the length of a geometry linestring.

String variant

Returns the number of characters in a string.

Szintaxis	length(string)
Argumentumok	• **string** - string to count length of
Példák	• `length('hello')` → 5

Geometry variant

Calculate the length of a geometry line object. Calculations are always planimetric in the Spatial Reference System (SRS) of this geometry, and the units of the returned length will match the units for the SRS. This differs from the calculations performed by the $length function, which will perform ellipsoidal calculations based on the project's ellipsoid and distance unit settings.

Szintaxis	length(geometry)
Argumentumok	• **geometry** - line geometry object
Példák	• `length(geom_from_wkt('LINESTRING(0 0, 4 0)'))` → 4.0

lower

Converts a string to lower case letters.

Szintaxis	lower(string)
Argumentumok	• **string** - the string to convert to lower case
Példák	• `lower('HELLO World')` → «hello world»

lpad

Returns a string padded on the left to the specified width, using a fill character. If the target width is smaller than the string's length, the string is truncated.

Szintaxis	lpad(string, width, fill)
Argumentumok	• **string** - string to pad • **width** - length of new string • **fill** - character to pad the remaining space with
Példák	• `lpad('Hello', 10, 'x')` → «xxxxxHello» • `lpad('Hello', 3, 'x')` → «Hel»

regexp_match

Return the first matching position matching a regular expression within an unicode string, or 0 if the substring is not found.

Szintaxis	regexp_match(input_string, regex)
Argumentumok	• **input_string** - the string to test against the regular expression • **regex** - The regular expression to test against. Backslash characters must be double escaped (e.g., „\\s" to match a white space character or „\\b" to match a word boundary).
Példák	• `regexp_match('QGIS ROCKS','\\sROCKS')` → 5 • `regexp_match('Budač','udač\\b')` → 2

regexp_replace

Returns a string with the supplied regular expression replaced.

Szintaxis	regexp_replace(input_string, regex, replacement)
Argumentumok	• **input_string** - the string to replace matches in • **regex** - The regular expression to replace. Backslash characters must be double escaped (e.g., „\\s" to match a white space character). • **replacement** - The string that will replace any matching occurrences of the supplied regular expression. Captured groups can be inserted into the replacement string using \\1, \\2, etc.
Példák	• `regexp_replace('QGIS SHOULD ROCK','\\sSHOULD\\s',' DOES ')` → «QGIS DOES ROCK» • `regexp_replace('ABC123','\\d+','')` → «ABC» • `regexp_replace('my name is John','(.*) is (.*)','\\2 is \\1')` → «John is my name»

regexp_substr

Returns the portion of a string which matches a supplied regular expression.

Szintaxis	regexp_substr(input_string, regex)
Argumentumok	• **input_string** - the string to find matches in • **regex** - The regular expression to match against. Backslash characters must be double escaped (e.g., „\\s" to match a white space character).
Példák	• `regexp_substr('abc123','(\\d+)')` → «123»

replace

Returns a string with the supplied string, array, or map of strings replaced.

String & array variant

Returns a string with the supplied string or array of strings replaced by a string or an array of strings.

Szintaxis	replace(string, before, after)
Argumentumok	• **string** - the input string • **before** - the string or array of strings to replace • **after** - the string or array of strings to use as a replacement
Példák	• `replace('QGIS SHOULD ROCK','SHOULD','DOES')` → «QGIS DOES ROCK» • `replace('QGIS ABC',array('A','B','C'),array('X','Y','Z'))` → «QGIS XYZ» • `replace('QGIS',array('Q','S'),'')` → «GI»

Map variant

Returns a string with the supplied map keys replaced by paired values. Longer map keys are evaluated first.

Szintaxis	replace(string, map)
Argumentumok	• **string** - the input string • **map** - the map containing keys and values
Példák	• `replace('APP SHOULD ROCK',map('APP','QGIS','SHOULD', 'DOES'))` → «QGIS DOES ROCK» • `replace('forty two',map('for','4','two','2','forty two', '42'))` → «42»

right

Returns a substring that contains the *n* rightmost characters of the string.

Szintaxis	right(string, length)
Argumentumok	• **string** - a string • **length** - integer. The number of characters from the right of the string to return.
Példák	• `right('Hello World',5)` → «World»

rpad

Returns a string padded on the right to the specified width, using a fill character. If the target width is smaller than the string's length, the string is truncated.

Szintaxis	rpad(string, width, fill)
Argumentumok	• **string** - string to pad • **width** - length of new string • **fill** - character to pad the remaining space with
Példák	• `rpad('Hello', 10, 'x')` → «Helloxxxxx» • `rpad('Hello', 3, 'x')` → «Hel»

strpos

Return the first matching position of a substring within another string, or 0 if the substring is not found.

Szintaxis	strpos(haystack, needle)
Argumentumok	• **haystack** - string that is to be searched • **needle** - string to search for
Példák	• `strpos('HELLO WORLD','WORLD')` → 7 • `strpos('HELLO WORLD','GOODBYE')` → 0

substr

Returns a part of a string.

Szintaxis	substr(string, start, [length]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **string** - the full input string • **start** - integer representing start position to extract beginning with 1; if start is negative, the return string will begin at the end of the string minus the start value • **length** - integer representing length of string to extract; if length is negative, the return string will omit the given length of characters from the end of the string
Példák	• `substr('HELLO WORLD',3,5)` → «LLO W» • `substr('HELLO WORLD',6)` → « WORLD» • `substr('HELLO WORLD',-5)` → «WORLD» • `substr('HELLO',3,-1)` → «LL» • `substr('HELLO WORLD',-5,2)` → «WO» • `substr('HELLO WORLD',-5,-1)` → «WORL»

title

Converts all words of a string to title case (all words lower case with leading capital letter).

Szintaxis	title(string)
Argumentumok	• **string** - the string to convert to title case
Példák	• `title('hello WOrld')` → «Hello World»

to_string

Converts a number to string.

Szintaxis	to_string(number)
Argumentumok	• **number** - Integer or real value. The number to convert to string.
Példák	• `to_string(123)` → «123»

trim

Removes all leading and trailing whitespace (spaces, tabs, etc) from a string.

Szintaxis	trim(string)
Argumentumok	• **string** - string to trim
Példák	• `trim(' hello world ')` → «hello world»

upper

Converts a string to upper case letters.

Szintaxis	upper(string)
Argumentumok	• **string** - the string to convert to upper case
Példák	• `upper('hello WOrld')` → «HELLO WORLD»

wordwrap

Returns a string wrapped to a maximum/minimum number of characters.

Szintaxis	wordwrap(string, wrap_length, [delimiter_string]) [] marks optional arguments
Argumentumok	• **string** - the string to be wrapped • **wrap_length** - an integer. If wrap_length is positive the number represents the ideal maximum number of characters to wrap; if negative, the number represents the minimum number of characters to wrap. • **delimiter_string** - Optional delimiter string to wrap to a new line.
Példák	• `wordwrap('UNIVERSITY OF QGIS',13)` → «UNIVERSITY OF QGIS» • `wordwrap('UNIVERSITY OF QGIS',-3)` → «UNIVERSITY OF QGIS»

12.2.25 User Expressions

This group contains the expressions saved as *user expressions*.

12.2.26 Variables

This group contains dynamic variables related to the application, the project file and other settings. The availability of variables depends on the context:

- from the Select by expression dialog
- from the Field calculator dialog
- from the layer properties dialog
- from the print layout

To use these variables in an expression, they should be preceded by the `@` character (e.g, `@row_number`).

Variable	Description
algorithm_id	The unique ID of an algorithm
animation_end_time	End of the animation's overall temporal time range (as a datetime value)
animation_interval	Duration of the animation's overall temporal time range (as an interval value)
animation_start_time	Start of the animation's overall temporal time range (as a datetime value)
atlas_feature	The current atlas feature (as feature object)
atlas_featureid	The current atlas feature ID

continues on next page

táblázat 12.1 – folytatás az előző oldalról

Variable	Description
atlas_featurenumber	The current atlas feature number in the layout
atlas_filename	The current atlas file name
atlas_geometry	The current atlas feature geometry
atlas_layerid	The current atlas coverage layer ID
atlas_layername	The current atlas coverage layer name
atlas_pagename	The current atlas page name
atlas_totalfeatures	The total number of features in atlas
canvas_cursor_point	The last cursor position on the canvas in the project's geographical coordinates
cluster_color	The color of symbols within a cluster, or NULL if symbols have mixed colors
cluster_size	The number of symbols contained within a cluster
current_feature	The feature currently being edited in the attribute form or table row
current_geometry	The geometry of the feature currently being edited in the form or the table row
current_parent_feature	represents the feature currently being edited in the parent form. Only usable in an embedded form context.
current_parent_geometry	represents the geometry of the feature currently being edited in the parent form. Only usable in an embedded form context.
form_mode	What the form is used for, like AddFeatureMode, SingleEditMode, MultiEditMode, SearchMode, AggregateSearchMode or IdentifyMode as string.
frame_duration	Temporal duration of each animation frame (as an interval value)
frame_number	Current frame number during animation playback
frame_rate	Number of frames per second during animation playback
fullextent_maxx	Maximum x value from full canvas extent (including all layers)
fullextent_maxy	Maximum y value from full canvas extent (including all layers)
fullextent_minx	Minimum x value from full canvas extent (including all layers)
fullextent_miny	Minimum y value from full canvas extent (including all layers)
geometry_part_count	The number of parts in rendered feature's geometry
geometry_part_num	The current geometry part number for feature being rendered
geometry_point_count	The number of points in the rendered geometry's part
geometry_point_num	The current point number in the rendered geometry's part
geometry_ring_num	Current geometry ring number for feature being rendered (for polygon features only). The exterior ring has a value of 0.
grid_axis	The current grid annotation axis (eg, «x» for longitude, «y» for latitude)
grid_number	The current grid annotation value
item_id	The layout item user ID (not necessarily unique)
item_uuid	The layout item unique ID
layer	The current layer
layer_crs `NEW in 3.18`	The Coordinate Reference System Authority ID of the current layer
layer_id	The ID of current layer
layer_ids	The IDs of all the map layers in the current project as a list
layer_name	The name of current layer
layers	All the map layers in the current project as a list
layout_dpi	The composition resolution (DPI)
layout_name	The layout name
layout_numpages	The number of pages in the layout
layout_page	The page number of the current item in the layout
layout_pageheight	The active page height in the layout (in mm for standard paper sizes, or whatever unit was used for custom paper size)
layout_pageoffsets	Array of Y coordinate of the top of each page. Allows to dynamically position items on pages in a context where page sizes may change
layout_pagewidth	The active page width in the layout (in mm for standard paper sizes, or whatever unit was used for custom paper size)
legend_column_count	The number of columns in the legend
legend_filter_by_map	Indicates if the content of the legend is filtered by the map

continues on next page

táblázat 12.1 – folytatás az előző oldalról

Variable	Description
legend_filter_out_atlas	Indicates if the atlas is filtered out of the legend
legend_split_layers	Indicates if layers can be split in the legend
legend_title	The title of the legend
legend_wrap_string	The character(s) used to wrap the legend text
map_crs	The Coordinate reference system of the current map
map_crs_acronym	The acronym of the Coordinate reference system of the current map
map_crs_definition	The full definition of the Coordinate reference system of the current map
map_crs_description	The name of the Coordinate reference system of the current map
map_crs_ellipsoid	The acronym of the ellipsoid of the Coordinate reference system of the current map
map_crs_proj4	The Proj4 definition of the Coordinate reference system of the current map
map_crs_projection `NEW in 3.20`	The descriptive name of the projection method used by the Coordinate reference system of the map (e.g. «Albers Equal Area»)
map_crs_wkt	The WKT definition of the Coordinate reference system of the current map
map_end_time	The end of the map's temporal time range (as a datetime value)
map_extent	The geometry representing the current extent of the map
map_extent_center	The point feature at the center of the map
map_extent_height	The current height of the map
map_extent_width	The current width of the map
map_id	The ID of current map destination. This will be «canvas» for canvas renders, and the item ID for layout map renders
map_interval	The duration of the map's temporal time range (as an interval value)
map_layer_ids	The list of map layer IDs visible in the map
map_layers	The list of map layers visible in the map
map_rotation	The current rotation of the map
map_scale	The current scale of the map
map_start_time	The start of the map's temporal time range (as a datetime value)
map_units	The units of map measurements
model_path	Full path (including file name) of current model (or project path if model is embedded in a project).
model_folder	Folder containing current model (or project folder if model is embedded in a project).
model_name	Name of current model
model_group	Group for current model
notification_message	Content of the notification message sent by the provider (available only for actions triggered by provider notifications).
parent	Refers to the current feature in the parent layer, providing access to its attributes and geometry when filtering an *aggregate* function
project_abstract	The project abstract, taken from project metadata
project_area_units	The area unit for the current project, used when calculating areas of geometries
project_author	The project author, taken from project metadata
project_basename	The basename of current project's filename (without path and extension)
project_creation_date	The project creation date, taken from project metadata
project_crs	The Coordinate reference system of the project
project_crs_arconym	The acronym of the Coordinate reference system of the project
project_crs_definition	The full definition of the Coordinate reference system of the project
project_crs_description	The description of the Coordinate reference system of the project
project_crs_ellipsoid	The ellipsoid of the Coordinate reference system of the project
project_crs_proj4	The Proj4 representation of the Coordinate reference system of the project
project_crs_wkt	The WKT (well known text) representation of the coordinate reference system of the project
project_distance_units	The distance unit for the current project, used when calculating lengths of geometries and distances
project_ellipsoid	The name of the ellipsoid of the current project, used when calculating geodetic areas or lengths of geometries

continues on next page

táblázat 12.1 – folytatás az előző oldalról

Variable	Description
project_filename	The filename of the current project
project_folder	The folder of the current project
project_home	The home path of the current project
project_identifier	The project identifier, taken from the project's metadata
project_keywords	The project keywords, taken from the project's metadata
project_last_saved	Date/time when project was last saved.
project_path	The full path (including file name) of the current project
project_title	The title of current project
project_units	The units of the project's CRS
qgis_locale	The current language of QGIS
qgis_os_name	The current Operating system name, eg «windows», «linux» or «osx»
qgis_platform	The QGIS platform, eg «desktop» or «server»
qgis_release_name	The current QGIS release name
qgis_short_version	The current QGIS version short string
qgis_version	The current QGIS version string
qgis_version_no	The current QGIS version number
row_number	Stores the number of the current row
snapping_results	Gives access to snapping results while digitizing a feature (only available in add feature)
scale_value	The current scale bar distance value
selected_file_path	Selected file path from file widget selector when uploading a file with an external storage system
symbol_angle	The angle of the symbol used to render the feature (valid for marker symbols only)
symbol_color	The color of the symbol used to render the feature
symbol_count	The number of features represented by the symbol (in the layout legend)
symbol_id	The Internal ID of the symbol (in the layout legend)
symbol_label	The label for the symbol (either a user defined label or the default autogenerated label - in the layout legend)
symbol_layer_count	Total number of symbol layers in the symbol
symbol_layer_index	Current symbol layer index
symbol_marker_column	Column number for marker (valid for point pattern fills only).
symbol_marker_row	Row number for marker (valid for point pattern fills only).
user_account_name	The current user's operating system account name
user_full_name	The current user's operating system user name
value	The current value
vector_tile_zoom	Exact vector tile zoom level of the map that is being rendered (derived from the current map scale). Normally in interval [0, 20]. Unlike @zoom_level, this variable is a floating point value which can be used to interpolate values between two integer zoom levels.
with_variable	Allows setting a variable for usage within an expression and avoid recalculating the same value repeatedly
zoom_level	Vector tile zoom level of the map that is being rendered (derived from the current map scale). Normally in interval [0, 20].

Some examples:

- Return the X coordinate of a map item center in layout:

```
x( map_get( item_variables( 'map1'), 'map_extent_center' ) )
```

- Return, for each feature in the current layer, the number of overlapping airport features:

```
aggregate( layer:='airport', aggregate:='count', expression:="code",
               filter:=intersects( $geometry, geometry( @parent ) ) )
```

- Get the object_id of the first snapped point of a line:

```
with_variable(
  'first_snapped_point',
  array_first( @snapping_results ),
  attribute(
    get_feature_by_id(
      map_get( @first_snapped_point, 'layer' ),
      map_get( @first_snapped_point, 'feature_id' )
    ),
    'object_id'
  )
)
```

12.2.27 Recent Functions

This group contains recently used functions. Depending on the context of its usage (feature selection, field calculator, generic), recently applied expressions are added to the corresponding list (up to ten expressions), sorted from more to less recent. This makes it easy to quickly retrieve and reapply previously used expressions.

13. fejezet

Stíluskönyvtár

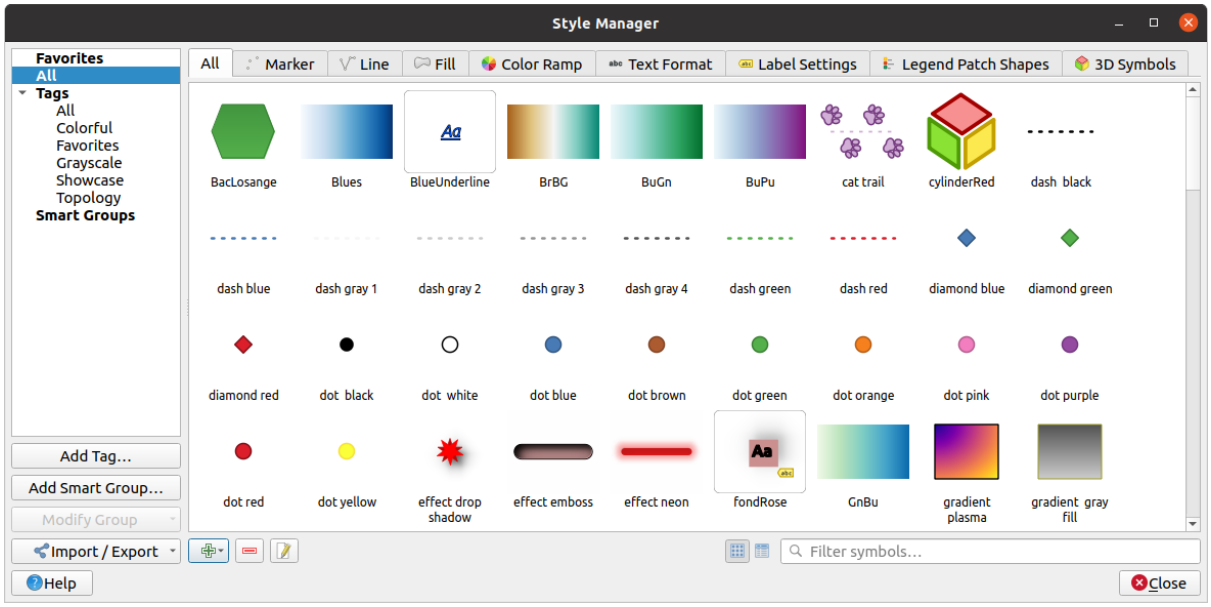
13.1 A stíluskezelő

13.1.1 A Stíluskezelő párbeszédablak

A *Stíluskezelő* az a hely, ahol az általános stíluselemeket kezelheti és hozhatja létre. Ezek lehetnek szimbólumok, színskálák, szövegformázások, vagy címkebeállítások, amik elemek, rétegek és nyomtatási elrendezések szimbolizálására használhatóak. Az aktuális *felhasználói profil* `symbology-style.db` adatbázisfájljában tárolódnak, és elérhetőek minden, ebből a profilból megnyitott projektfájlban. A stíluselemek megoszthatóak másokkal is, köszönhetően a *Stíluskezelő* párbeszédablak export/import funkciójának.

Megnyithatja a párbeszédablakot:

- a *Beállítások* ► *Stíluskezelő…* menüből
- a Projekt eszköztár Stíluskezelő gombjával
- vagy egy vektor *Rétegtulajdonságok* ► párbeszédablak Stíluskezelő gombjával (*szimbólum konfigurálása* vagy *szövegformázás* közben).



13.1. ábra: A stíluskezelő

Stíluselemek rendszerezése

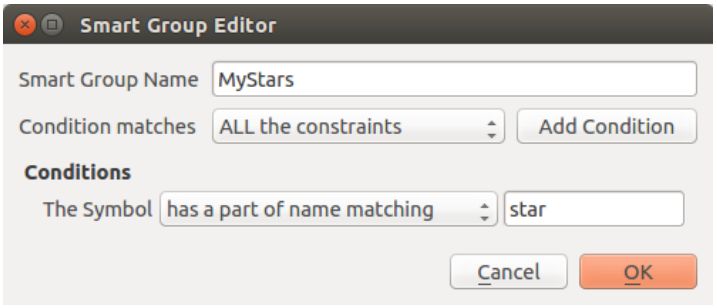
A *Stíluskezelő* párbeszédpanel közepén egy keret látható a fülekbe rendezett elemek előnézetével:

- *Mind*: a pont-, vonal- és felületszimbólumok, címkebeállítások, előre definiált színskálák és szövegformázások teljes gyűjteménye;
- *Szimbólum*: csak a pont szimbólumoké;
- *Vonal*: csak a vonalas szimbólumoké;
- *Kitöltés* csak a felület szimbólumoké;
- *Színskála*;
- *Szövegformázás* a *szövegformázások* kezeléséhez, melyek a szöveg betűtípusát, színét, övezetét, árnyékát és hátterét tárolják (pl. a címkebeállítások teljes formázási részét, amelyek például az elrendezésekben használhatók);
- *Címkebeállítások* a *címkebeállítások* kezeléséhez, ami tartalmazza az összes szövegformázást és néhány rétegtípus-specifikus beállítást, mint amilyen a címkeelhelyezés, prioritás, kihúzások, megjelenítés…
- *Jelmagyarázatminta-alakzatok* a jelmagyarázat testre szabott mintaalakzatainak kezeléséhez, amik tartalmazzák a *Jel*, *Vonal* és *Kitöltés* geometriákat.
- *3D szimbólumok*: a *3D térképnézetben* az elemek *3D-s tulajdonsággal* rendelkező szimbólumainak beállításához (kihúzás, árnyékolás, kiemelkedés, …)

Elrendezheti a stílusokat *Ikonnézetbe* vagy *Listanézetbe* a jobb alsó sávon. Az eszköztipp mindkét nézetben nagyobb mutatja mutatja a stílust.

Minden elemcsaládnál az elemeket különböző kategóriákba rendezheti, amelyek a bal oldali panelen találhatók:

- **Kedvencek**: egy elem konfigurálásakor alapértelmezetten ez jelenik meg, és az elemek bővíthető listáját mutatja;
- **Mind**: a kiválasztott típus összes elérhető elemét listázza;
- **Címkék**: az elemek azonosítására használható címkék listáját mutatja. Egy elem több címkével is ellátható. Válasszon ki egy címkét a listából, és a lapok frissítésre kerülnek, hogy csak a hozzá tartozó elemek jelenjenek meg. Új címke létrehozásához, amelyet később elemekhez tud kapcsolni, használja a *Címke hozzáadása…* gombot, vagy válassza a *Címke hozzáadása…* menüpontot bármely címke környezeti menüjéből;
- **Intelligens csoport**: egy intelligens csoport a beállított feltételeknek megfelelően dinamikusan kéri le szimbólumait (lásd 13.2.ábra). Intelligens csoport létrehozásához kattintson az *Intelligens csoport hozzáadása…* gombra. A megjelenő párbeszédablakban megadhatja a szűrési feltételt (van egy adott címkéje, a nevében megtalálható egy karakterlánc stb.). Minden olyan szimbólum, színskála, szövegformátum vagy címkebeállítás, amely megfelel a megadott feltétel(ek)nek, automatikusan hozzáadódik az intelligens csoporthoz.



13.2. ábra: Intelligens csoport létrehozása

A címkék és az intelligens csoportok nem zárják ki egymást: egyszerűen két különböző módszer a stíluselemek rendszerezésére. Ellentétben az intelligens csoportokkal, amelyek a megadott feltételek alapján automatikusan lekérik a hozzájuk tartozó elemeket, a címkéket a felhasználó tölti ki. A kategóriák bármelyikének szerkesztéséhez a következőket teheti:

- válassza ki az elemeket, kattintson rá jobb gombbal és válassza a *Hozzáadás a címkéhez* ► menüpontot, majd válasszon egy címkét, vagy hozzon létre új címkét;
- válassza ki a címkét és nyomja meg a *Csoport módosítása…* ► *A kiválasztott címke hozzáfűzése a szimbólumhoz* menüpontot. Az egyes elemek mellett megjelenik egy jelölőnégyzet, lehetővé téve a kiválasztást vagy annak megszüntetését. Ha elkészült a kiválasztással, nyomja meg a *Csoport módosítása…* ► *Címkézés befejezése* menüpontot.
- válassza ki az intelligens csoportot, nyomja meg a *Csoport módosítása* ► *Intelligens csoport szerkesztése…* menüpontot, majd határozza meg az új korlátozásokat az *Intelligens csoport szerkesztő* párbeszédablakban. Ez a lehetőség az intelligens csoport helyi menüjében is elérhető.

Egy címke vagy intelligens csoport eltávolításához kattintson rá jobb gombbal és nyomja meg a *Törlés* gombot. Ez természetesen nem törli a kategóriába csoportosított elemeket.

Egy elem hozzáadása szerkesztése vagy eltávolítása

Ahogy korábban láthattuk, a stíluselemek különböző lapokon vannak felsorolva, amelyek tartalma az aktív kategóriától függ (címke, intelligens csoport, kedvencek…). Az egyes lapokon a következőket teheti:

- Új elemek hozzáadása: nyomja meg az Új elem gombot és konfigurálja az elemet a *szimbólum*, *színskála* vagy *szövegformázás és címke* szerkesztő leírása alapján.
- Meglévő elem módosítása: válasszon egy elemet és nyomja meg az Elem szerkesztése… gombot és konfigurálja a fent említett módon.
- Meglévő elemek törlése: ha egy elemre már nincs szüksége, válassza ki és kattintson az Elem törlése gombra (jobb kattintással is elérhető). Az elem törlődni fog az adatbázisból.

Ne feledje, hogy a *Mind* fül is hozzáférést biztosít ezekhez a beállításokhoz bármely típusú elemnél.

Jobb gombbal kattintva a kiválasztott elemekre a következőket teheti:

- *Hozzáadás a kedvencekhez*;
- *Eltávolítás a kedvencek közül*;
- *Címke hozzáadása* ► és válassza ki a megfelelő címkét, vagy hozzon létre egy újat; az aktuálisan hozzárendelt címkék be vannak jelölve;
- *Címkék törlése*: a szimbólumok leválasztása bármely címkéről;
- *Elem(ek) eltávolítása*;
- *Elem szerkesztése* arra az elemre vonatkozik, amelyre a jobb gombbal kattint;
- *Elem másolása*;
- *Elem beillesztése…* beillesztés a stíluskezelő valamelyik kategóriájába vagy máshová a QGIS-ben (szimbólum vagy szín gombok)
- *Kiválasztott szimbólumok exportálása PNG fájlba…* (csak szimbólumoknál érhető el);
- *Kiválasztott szimbólumok exportálása SVG fájlba…* (csak szimbólumoknál érhető el);

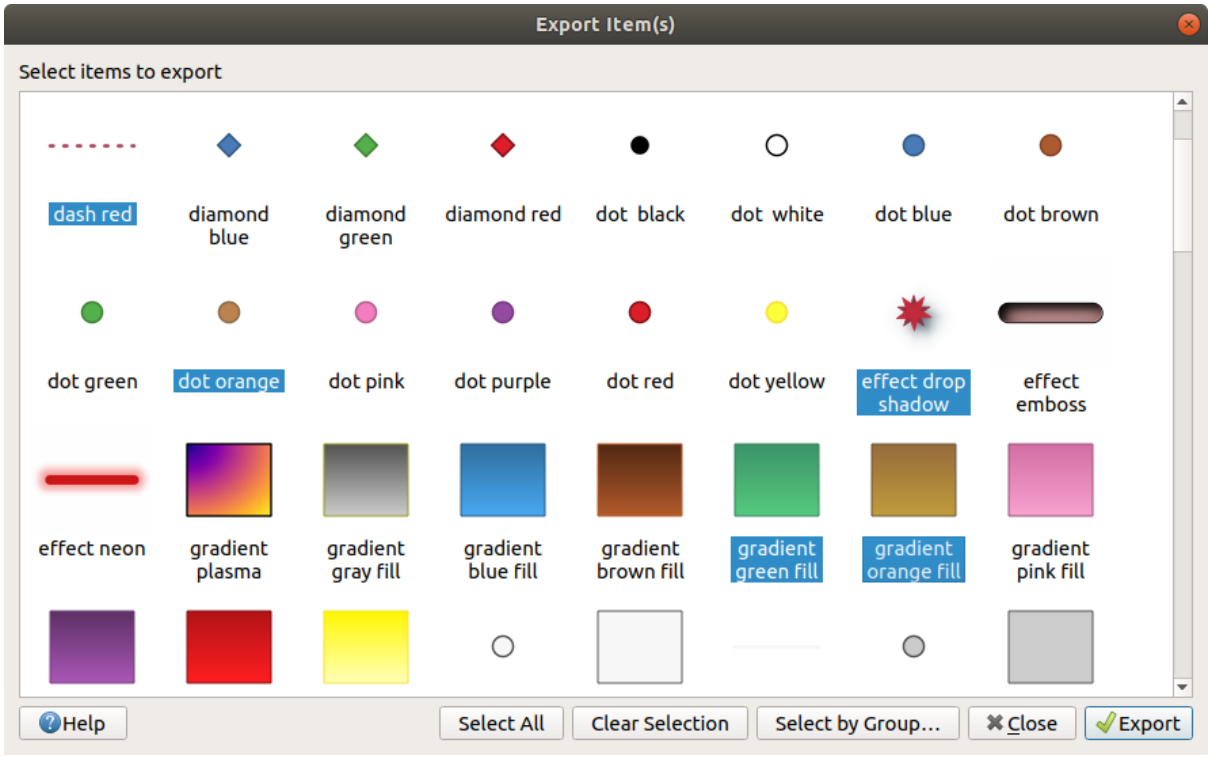
Stíluselemek megosztása

Az *Import/Export* eszköz, a Stíluskezelő bal alsó sarkában, lehetőségeket kínál a szimbólumok, színskálák, szövegformátumok és címkebeállítások másokkal való egyszerű megosztására. Ezek a lehetőségek a jobb gombos menüből is elérhetőek.

Elemek exportálása

Exportálhat elemeket egy `.XML` fájlba:

1. Nyissa ki az *Import/Export* legördülő menüt és válassza az *Elemek exportálása…* menüpontot
2. Válassza ki az integrálni kívánt elemeket. A kijelölés történhet egérrel vagy egy korábban beállított címkével vagy csoporttal.
3. Ha elkészült, nyomja meg az *Export* gombot. A rendszer meg fogja kérdezni a fájl célkonyvtárát. Az XML formátum egyetlen fájlt hoz létre, amely tartalmazza az összes kiválasztott elemet. Ez a fájl ezután importálható egy másik felhasználó stíluskönyvtárába.



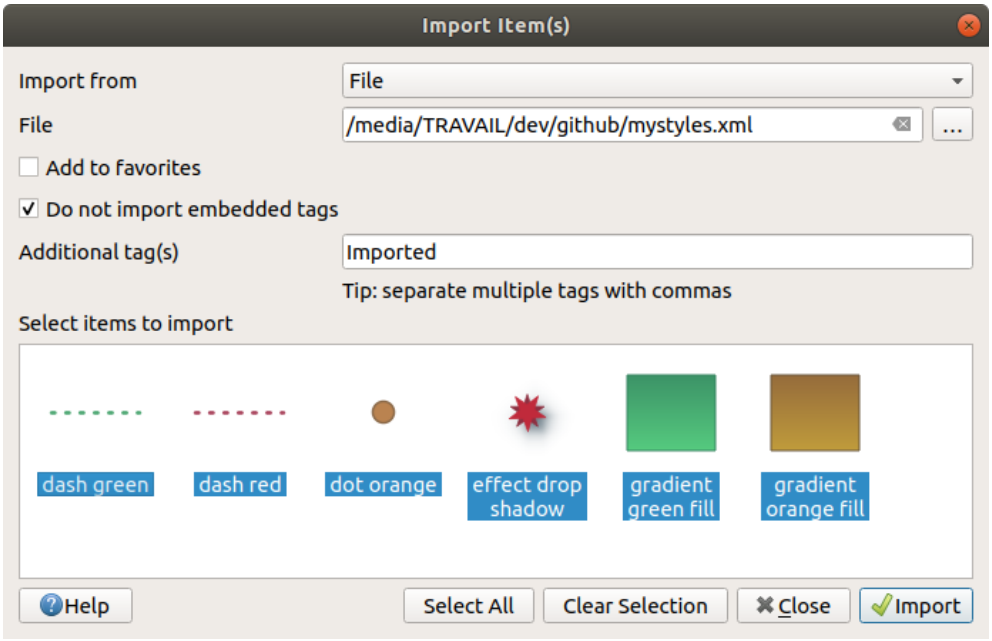
13.3. ábra: Stíluselemek exportálása

A kiválasztott szimbólumokat exportálhatja `.PNG` vagy `.SVG` formátumba. A `.PNG` vagy `.SVG` formátumba történő exportálás (más stíluselem típusokhoz mindkettő nem érhető el) egy megadott mappában egy-egy fájlt hoz létre minden kiválasztott szimbólumhoz. Az SVG mappa hozzáadható egy másik felhasználó *SVG útvonalak* beállításához a *Beállítások* ► *Beállítások…* ► *Rendszer* menüjében, lehetővé téve számára a közvetlen hozzáférést ezekhez a szimbólumokhoz.

Elemek importálása

Bővítheti stíluskönyvtárát új elemek importálásával:

1. Nyissa ki az *Import/Export* legördülő menüt és válassza az *Elemek importálása* menüpontot a párbeszédablak bal alsó sarkában.
2. A megnyíló párbeszédablakban adja meg a stíluselemek forrását (lehet egy `.xml` fájl a lemezen vagy egy url).
3. Válassza ki, hogy az importált elemek legyenek-e *Hozzáadva a kedvencekhez*.
4. Jelölje be a *Ne importálja a beágyazott címkéket* jelölőnégyzetet, ha el szeretné kerülni az importált elemekhez rendelt címkék importálását.
5. Megadhat *További címkéket*, amelyeket az új elemekre alkalmazni kíván.
6. Válassza ki az előnézetből azokat a szimbólumokat, amelyeket hozzá szeretne adni a könyvtárához.
7. Majd nyomja meg az *Importálás* gombot.



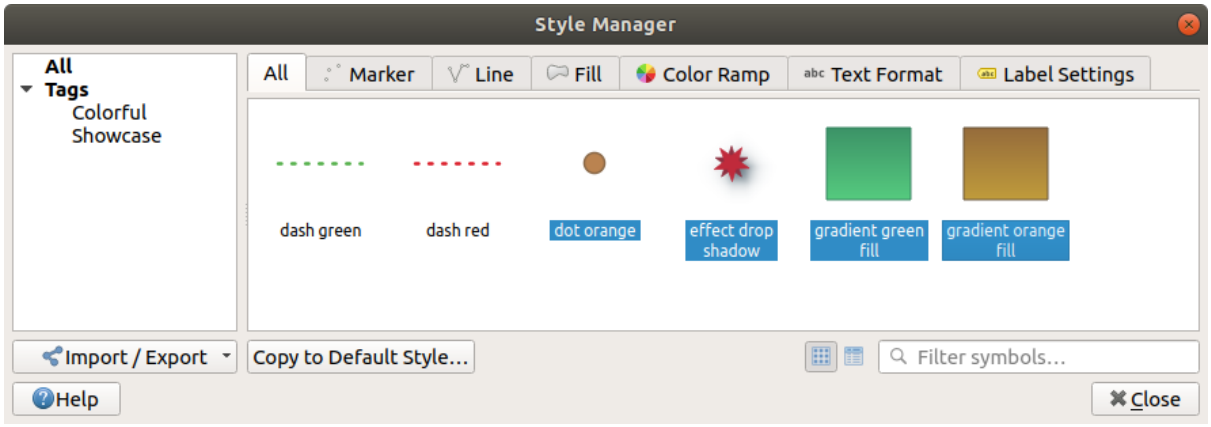
13.4. ábra: Stíluselemek importálása

A Böngésző panel használata

Lehetőség van stíluselemek importálására az aktív felhasználói profilstílus-adatbázisba közvetlenül is a *Böngésző* panelről:

1. Válassza ki az `.xml` stílusfájlt a böngészőben
2. Húzza a térképvászonra, vagy kattintson rá jobb gombbal, és válassza a *Stílus importálása…* menüpontot.
3. Töltse ki az *Elemek importálása* párbeszédablakot, követve az *Elemek importálása* utasításait
4. Nyomja meg az *Importálást* és a kiválasztott stíluselemek hozzáadódnak a stílusadatbázishoz

A böngészőben duplán kattintva a stílusfájlra megnyílik a *Stíluskezelő* párbeszédablak, megjelenítve a fájl elemeit. Kijelölheti őket, és megnyomhatja a *Másolás az alapértelmezett stílusba..* gombot az aktív stílusadatbázisba importálásához. Az elemekhez címkéket lehet rendelni. A jobb gombbal kattintva, a *Stílus megnyitása…* paranccsal is elérhető.



13.5. ábra: Egy stíluselem fájl megnyitása

A párbeszédablak lehetővé teszi az egyes szimbólumok exportálását `.PNG` vagy `.SVG` fájlként.

Online gyűjtemény használata

A QGIS projekt karbantart egy tárolót a QGIS felhasználók által megosztott stílusok gyűjteményével. Ez a https://plugins.qgis.org/styles címen található, és elérhető a *Stíluskezelő* párbeszédablakban alul, az *Online stílusok böngészése* gombbal.

Ebből a gyűjteményből:

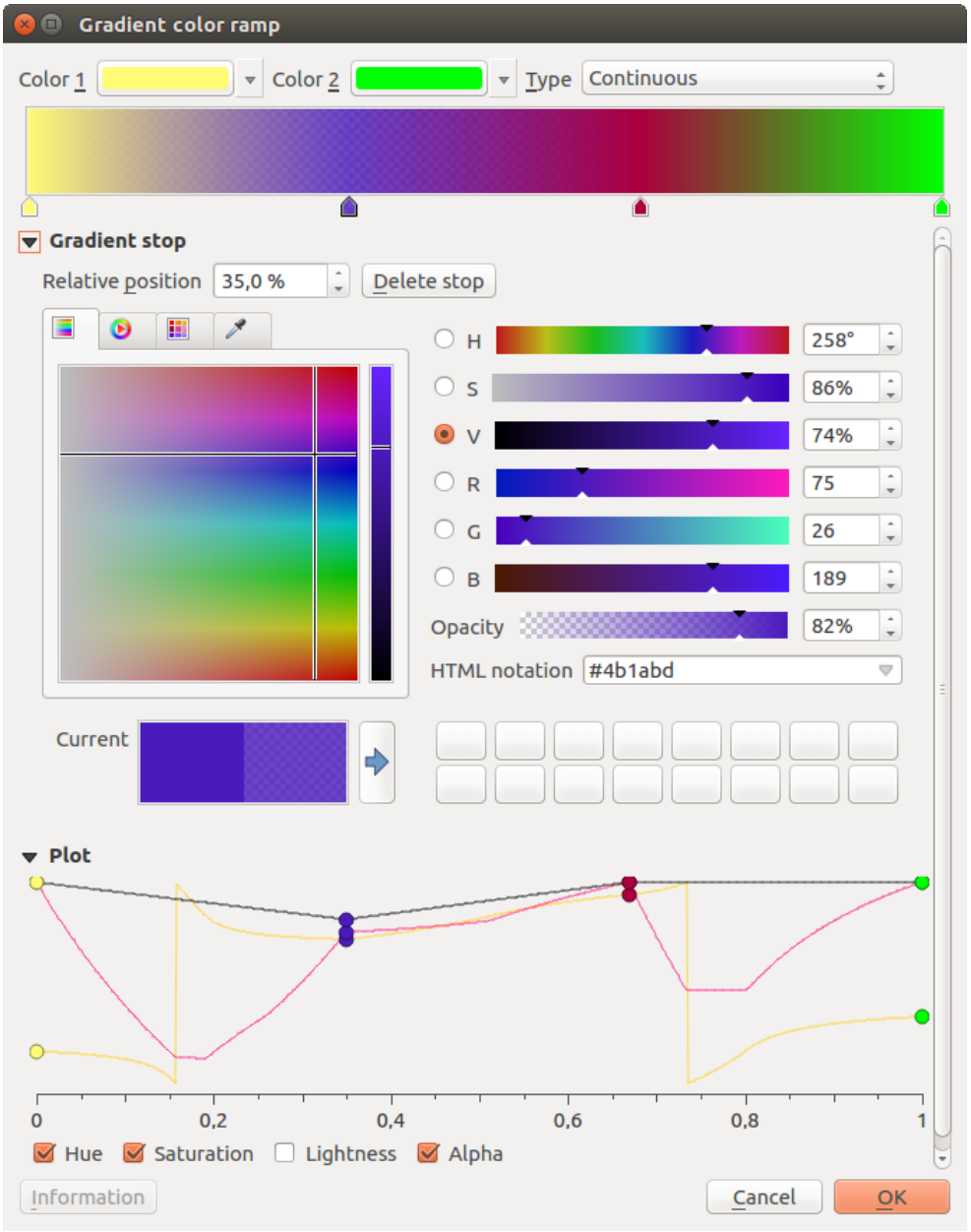
1. Böngésszen és keressen bármilyen stíluselemet típusuk vagy nevük alapján
2. Töltse le a stílusfájlt és csomagolja ki
3. Töltse be az `.xml` fájlt a QGIS stílusadatbázisába a fent említett importálási módszerek bármelyikével.

13.1.2 Színskála beállítása

A *Stíluskezelő* párbeszédpanel Színskála lapja előnézetet jelenít meg a bal oldali panelen kiválasztott kategória alapján a különböző színskálákról.

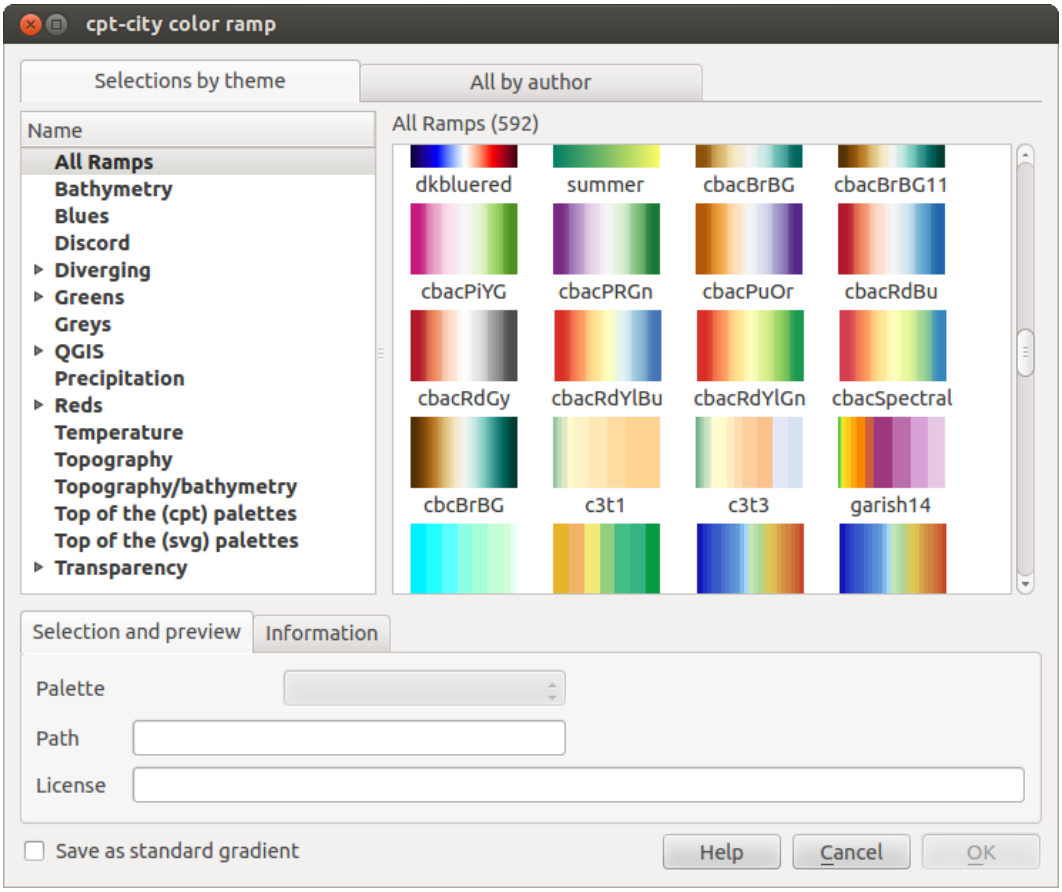
Egyéni színskála létrehozásához válassza ki a Színskála fület, és kattintson az Elem hozzáadása gombra. A gombra kattintva megjelenik egy legördülő lista, ahonnan kiválasztható a skála típusa:

- *Színátmenet*: a kezdő- és a végszínek megadásával színskálát állít elő, ami lehet **folyamatos** vagy **diszkrét**. Duplán kattintva a skála előnézetére tetszőleges számú köztes fázist adhat hozzá.



13.6. ábra: Példa egyéni színátmenet színskálára több fázissal

- *Színkészletek*: lehetővé teszi egy színskála létrehozását a felhasználó által kiválasztott színek listájából;
- *Véletlen*: véletlenszerű színkészletet hoz létre az *Árnyalat*, *Telítettség*, *Érék* és *Áttetszőség* értéktartományok, valamint a színek száma alapján (*Osztályok*);
- *Katalógus: ColorBrewer*: előre meghatározott diszkrét színátmenetek készlete; testreszabhatja a skála színeinek a számát;
- vagy *Katalógus: cpt-city*: hozzáférést biztosít a színátmenetek teljes katalógusához, aminek elemeiről a *Mentés normál színátmenetként* bejelölésével menthet helyi másolatot. A cpt-city opció új párbeszédablakot nyit meg több száz témával.



13.7. ábra: cpt-city párbeszédablak több száz színskálával

Javaslat: Könnyen beállíthatja a színátmenet színskálájának fázisait

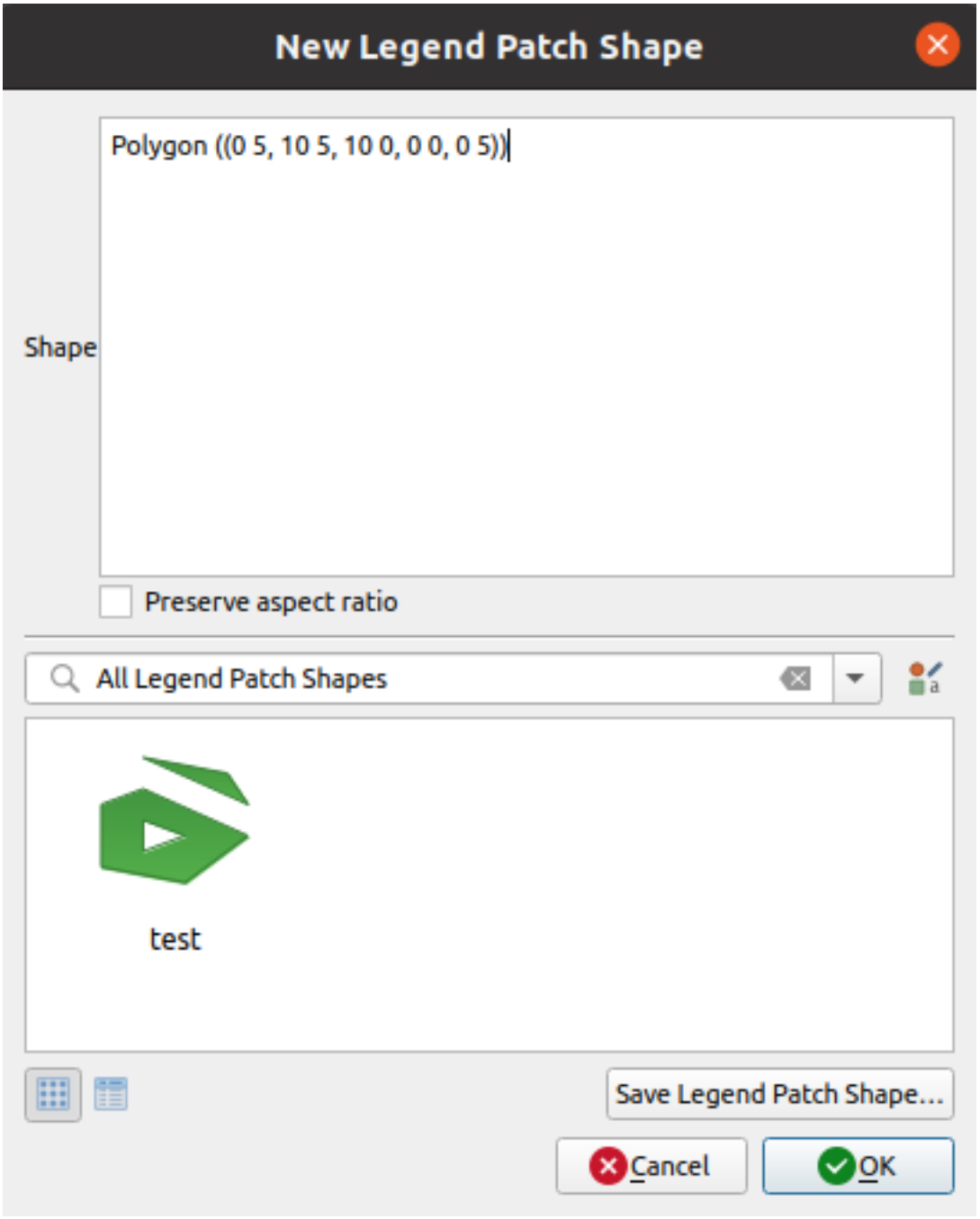
Kattintson duplán a skála előnézetére, vagy húzza át a színt egy színmintáról a skála előnézetére, ezzel új színfázist ad hozzá. Minden fázis módosítható a *Színválasztó* vezérlőkkel vagy az egyes paramétereik mozgatásával az ábrán. Áthelyezheti őket egérrel, vagy nyílbillentyűkkel (kombinálja `Shift` billentyűvel a nagyobb mozgatáshoz), vagy a *Relatív pozíció* választódobozzal. A *Fázis törlése* vagy a `DEL` billentyű megnyomása eltávolítja a kiválasztott színfázist.

13.1.3 Jelmagyarázat-mintaalakzat létrehozása

Jelmagyarázat-mintaalakzat létrehozásához válassza ki a *Jelmagyarázat-mintaalakzatok* fület, és kattintson az 
Elem hozzáadása gombra. A gombra kattintva megjelenik egy legördülő lista, ahonnan kiválasztható a geometriatípus:

- *Jelölő jelmagyarázat-mintaalakzat…*: pontgeometriákkal való használatra.
- *Vonal jelmagyarázat-mintaalakzat…*: vonalgeometriákkal való használatra.
- *Kitöltés jelmagyarázat-mintaalakzat…*: felületgeometriákkal való használatra.

Mindhárom választás ugyanazt a párbeszédablakot jeleníti meg.

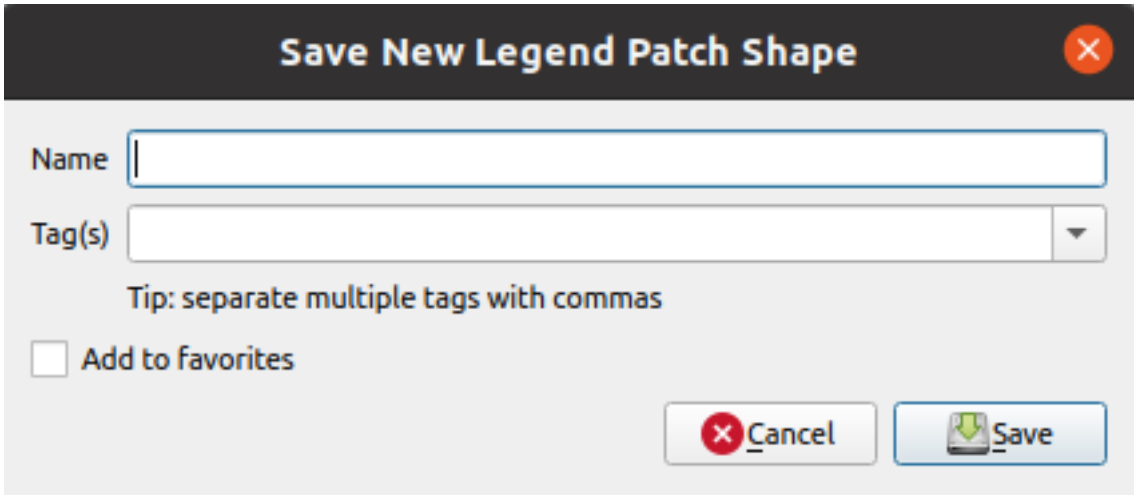


13.8. ábra: Új jelmagyarázat-mintaalakzat létrehozása

Csak az alakzat típusa és a megjelenített jelmagyarázat-mintaalakzat különböznek a választott geometria típustól függően. A következő lehetőségek állnak majd rendelkezésre:

- *Alakzat*: a jelmagyarázat-mintaalakzat meghatározása WKT-szövegként. Egy- és többrészű geometriák is használhatók, de GeometryCollection nem.
- *Oldalarány megőrzése*
- Az elérhető jelmagyarázat-mintaalakzatok *Ikonnézetben* vagy *Listanézetben*, a címkéik alapján szűrve

Az új alakzat meghatározásakor nyomja meg a *Jelmagyarázat-mintaalakzat mentése…* gombot, vagy az *OK* gombot, ami ugyanahhoz a párbeszédablakhoz vezet.



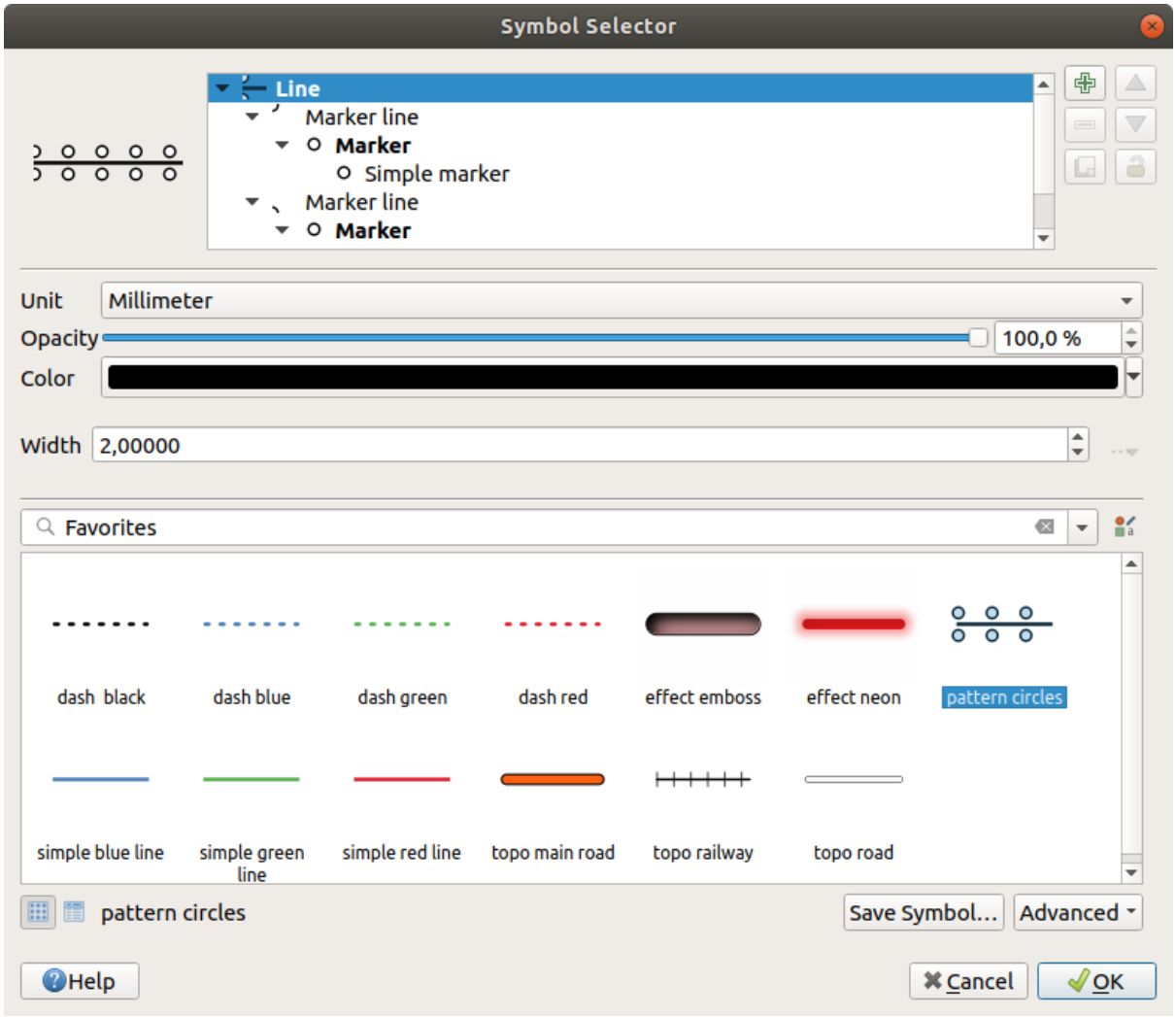
13.9. ábra: Új jelmagyarázat-mintaalakzat mentése

Itt válasszon nevet, címkéket, amelyek leírják az alakzatot, és azt, hogy hozzá kell-e adni a kedvencekhez.

Ha megnyomja a *Mentés…* gombot, az alakzat hozz lesz adva a listához és visszajut az *Új jelmagyarázat-mintaalakzat* párbeszédablakba, ahol újabb alakzatokat hozhat létre.

13.2 A szimbólumválasztó

A Szimbólumválasztó a szimbólumok tervezésének fő helye. Létrehozhat és szerkeszthet benne jelölő-, vonal- és kitöltésszimbólumokat.



13.10. ábra: Vonalszimbólum tervezése

A szimbólumválasztó párbeszédablak két fő részből áll:

- a szimbólumfa mutatja szimbólumrétegeket, amelyeket aztán kombinálva kialakul az új, egész szimbólum
- és a fában kiválasztott szimbólumréteg beállításai

13.2.1 A szimbólumrétegek fája

A szimbólum több *Szimbólumrétegből* állhat. A szimbólumfa ezen szimbólumrétegek átfedését mutatja, amelyeket aztán kombinálva kialakul az új globális szimbólum. Ez a dinamikus szimbólumábrázolás frissül, amint a szimbólum tulajdonságai megváltoznak.

A szimbólumfában kiválasztott szinttől függően különféle eszközök állnak rendelkezésre a fa kezeléséhez:

-  új szimbólumréteg hozzáadása: tetszőleges számú szimbólumot halmozhat egymásra
-  a kiválasztott szimbólumréteg eltávolítása
- szimbólumréteg színeinek zárolása: a  zárolt színek változatlanok maradnak a globális (egy felsőbb) szimbólumszint színének módosításakor
-  szimbólumréteg(ek), vagy egy csoportjuk) megkettőzése

- szimbólumréteg mozgatása fel vagy le

13.2.2 Szimbólum beállítása

A QGIS-ben egy szimbólum beállítása két lépésben történik: a szimbólum, majd a szimbólumréteg szintjén.

A szimbólum

A fa legfelső szintje – a réteggeometriától függően – lehet **Szimbólum**, **Vonal** vagy **Kitöltés** típusú. Minden szimbólum alá beágyazható egy vagy több másik szimbólum (ideértve bármilyen más típusút is) vagy szimbólumréteg.

Beállíthat néhány a globális szimbólumra vonatkozó paramétert:

- *Mértékegység*: lehet **milliméter**, **pont**, **pixel**, **méretarányos méter**, **térképi egységek** vagy **hüvelyk** (további részletekért lásd: *Mértékegységválasztó*)
- *Átlátszatlanság*
- *Szín*: ha a felhasználó megváltoztatja ezt a paramétert, akkor az értéke az összes nem zárolt alszimbólum színére is alkalmazva lesz
- Jelölők *Mérete* és *Elforgatása*
- Vonalszimbólumok *Szélessége*

Javaslat: Használja a *Méret* (jelölők esetén) vagy a *Szélesség* (vonalszimbólumok) tulajdonságokat a szimbólumok szintjén az összes beágyazott *szimbólumréteg* méretének arányos átméretezéséhez.

Megjegyzés: A szélesség, méret vagy elforgatási paraméterek melletti *Adatvezérelt felülbírálás* gomb inaktív, amikor beállítja a szimbólumot a Stíluskezelő párbeszédablakban. Amikor a szimbólum egy térképréteghez van kapcsolva, ez a gomb segít létrehozni *arányos vagy többváltozós elemzéses* megjelenítést.

- A *szimbólumkönyvtár* előnézete: Megjelennek az azonos típusú szimbólumok, és a fenti szerkeszthető legördülő listán keresztül szűrhetők szabad szavas kereséssel vagy *kategória* szerint. A szimbólumok listáját a Stíluskezelő gomb segítségével is frissítheti, megnyitva a névadó párbeszédablakot. Itt bármilyen képességet használhat, ahogyan az a *A stíluskezelő* szakaszban látható.

  A szimbólumok a következőképpen jelennek meg:

  - ikonlistaként (bélyegképekkel, névvel és hozzárendelt címkékkel) a keret alatti Listanézet gombot használva;
  - vagy ikon előnézetként az Ikonnézet gombbal.
- Nyomja meg a *Szimbólum mentése* gombot, hogy a szerkesztett szimbólumot hozzáadja a szimbólumkönyvtárhoz.
- A *Bővített* opcióval a következőeket érheti el:
  - vonal- és kitöltésszimbólumoknál: *Elemek vágása a vászon terjedelmére*.
  - kitöltő szimbólumoknál *Jobbkéz-szabály kényszerítése*: a megjelenített kitöltő szimbólumokat arra kényszeríti, hogy kövessék a szokásos „jobbkéz-szabályt” a gyűrű tájolásához (vagyis olyan sokszögek esetében, ahol a külső gyűrű az óramutató járásával megegyező, a belső gyűrűk pedig az óramutató járásával ellentétes irányú).

    A tájolás javítása csak megjelenítésnél kerül alkalmazásra, az eredeti elemgeometriát nem módosítja. Ez lehetővé teszi egyenletes megjelenésű kitöltési szimbólumok létrehozását, függetlenül a megjelenített adathalmaztól és az egyes elemek gyűrűinek irányától.

  - A réteg *jelrendszerétől* függően, amihez a szimbólum tartozik, további beállítások érhetőek el a *Speciális* menüben:
    * *Szimbólumszintek…* a szimbólumok megjelenítési sorrendjének meghatározásához
    * *Adatvezérelt méretű jelmagyarázat*
    * *Társítás mentett szimbólumokkal…* és *Társítás szimbólumokkal fájlból…* *szimbólumok automatikus osztályokhoz rendeléséhez*

A szimbólumréteg

A fa alsóbb szintjein szabhatja testre a szimbólumrétegeket. Az elérhető szimbólumrétegek típusai a felsőbb szimbólum típusától függnek. A megjelenítés dekorálása érdekében *rajzi hatásokat* adhat hozzá a szimbólumrétegekhez.

Mivel nem lenne lehetséges az összes szimbólumréteg-típus összes opciójának leírása, az alábbiakban csak az jelentősebbeket említjük meg.

Közös paraméterek

Egy szimbólumréteg felépítéséhez elérhető néhány általános beállítás és vezérlő, függetlenül attól, hogy az a jelölő, a vonal vagy a kitöltés altípusa:

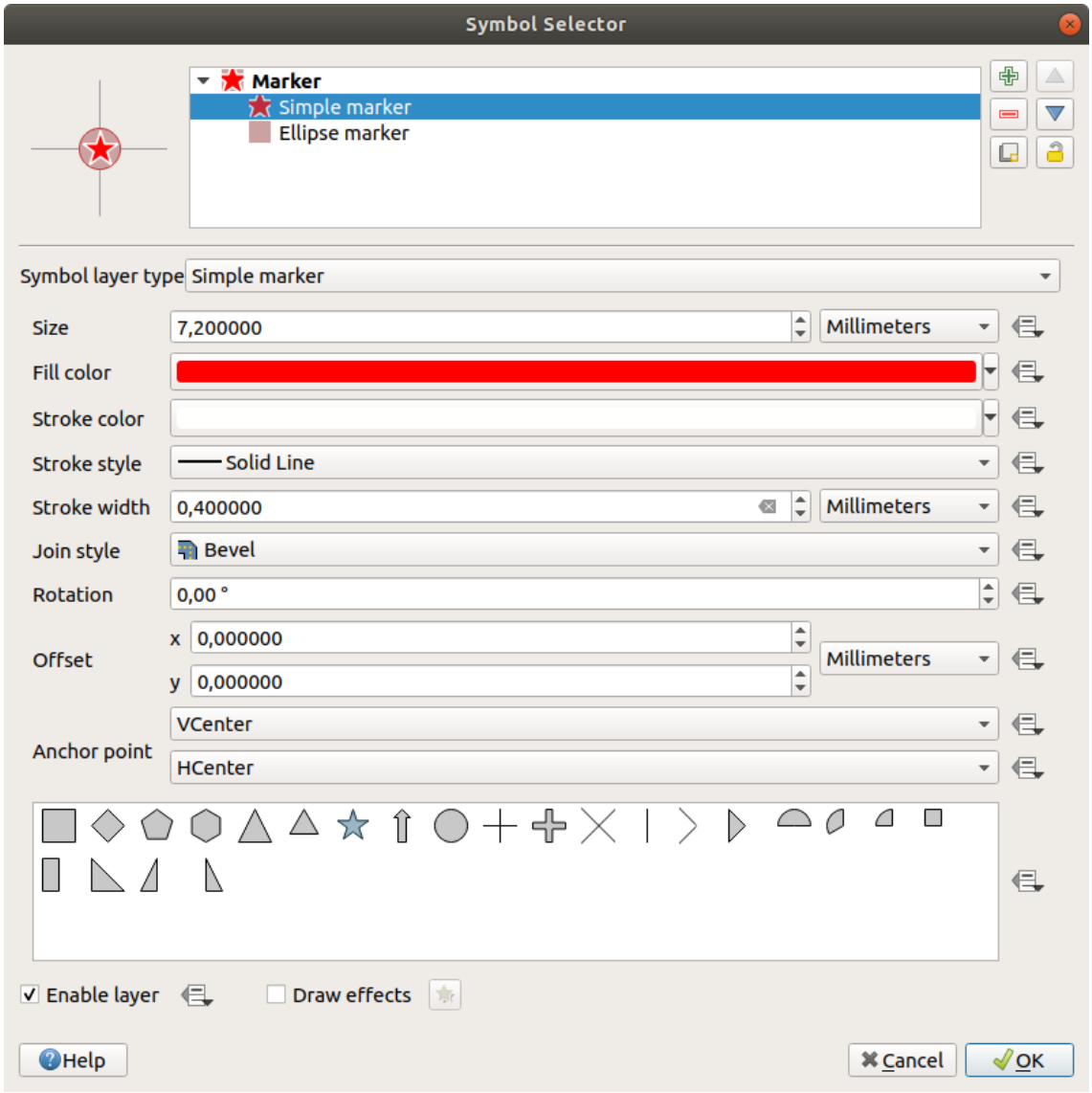
- a *színválasztó* vezérlője megkönnyíti a színek kezelését
- *Mértékegység*: lehet **milliméter**, **pont**, **pixel**, **méretarányos méter**, **térképi egységek** vagy **hüvelyk** (további részletekért lásd: *Mértékegységválasztó*)
- az  Adatvezérelt felülbírálás vezérlője megtalálható szinte az összes lehetőség mellett, kibővítve az egyes szimbólumok testreszabásának lehetőségeit (további információért lásd: *Adatvezérelt felülbírálási beállítások*)
- a  *Szimbólumréteg engedélyezése* jelölőnégyzettel állítható a szimbólumréteg láthatósága. A letiltott szimbólumrétegek megjelenítéskor nem lesznek kirajzolva, de el vannak mentve a szimbólumba. A szimbólumrétegek elrejtése kényelmes, ha a szimbólum legjobb kinézetét próbálja keresni, mivel nem kell eltávolítania egyiket sem a teszteléshez. Az adatvezérelt felülbírálás ezután lehetővé teszi a különböző szimbólumrétegek elrejtését vagy megjelenítését kifejezések alapján (például elemattribútumok alapján).
- a  *Rajzi hatások* gomb *effektusok megjelenítéséhez*.

Megjegyzés: Bár az alábbi leírás feltételezi, hogy a szimbólumréteg típusa az elem geometriájához kötött, ne feledje, hogy beágyazhat egymásba szimbólumrétegeket. Ez esetben előfordulhat, hogy az alsóbb szinten lévő szimbólumréteg paramétere (elhelyezés, eltolás, stb.) a felsőbb szimbólumhoz van kötve, nem pedig magához az geometriájához.

Jelölőszimbólum

Pontgeometriával rendelkező elemeknél használható; a jelölőknek számos *Szimbólumréteg-típusa* van:

- **Egyszerű szimbólum** (alapértelmezett)



13.11. ábra: Egyszerű jelölőszimbólum tervezése

Az egyszerű jelölőszimbólum rétegtípus a következő tulajdonságokkal rendelkezik:

- *Méret* különböző támogatott mértékegységekben
- *Kitöltőszín*
- *Körvonalszín*, *Körvonalstílus* egy előre meghatározott listából, és *Körvonalszélesség*
- *Összekötési stílus*: lehet **Levágott**, **Hegyes** vagy **Lekerekített**
- *Vonalvégstílus*: lehet **Négyzetes**, **Lapos** vagy **Lekerekített**
- *Forgatás*
- *Eltolás* az elemtől *X* és *Y* irányban
- *Horgonypont*: meghatározza a szimbólum negyedpontját az elhelyezés origójához. Ez az a pont, amire az *Eltolás* alkalmazva lesz.

- **Ellipszis szimbólum**: egy egyszerű jelölő szimbólumréteg testreszabható szélességgel és magassággal
- **Kitöltött szimbólum**: hasonló az egyszerű jelölő szimbólumréteghez, azzal a különbséggel, hogy *kitöltött alszimbólumot* használ jelölőként. Ez lehetővé teszi bármely QGIS kitöltési- (és körvonal)stílus használatát a jelölők megjelenítéséhez, pl. színátmenetes vagy alakzatkitöltések.

- **Betű szimbólum**: hasonló az egyszerű jelölő szimbólumréteghez, kivéve hogy a jelölő megjelenítéséhez ez egy telepített betűkészletet használ. Ennek további beállításai:
  - *Betűcsalád*
  - *Betűstílus*
  - *Karakter(ek)*, a szimbólumként megjelenítendő szöveg. Begépelhető vagy kiválasztható a betűkészlet-karaktergyűjtemény vezérlőből, a kiválasztott beállítások pedig élőben láthatóak az *Előnézet* mezőben.
- **Geometria generátor** (lásd *A geometriagenerátor*)
- **Maszk**: ennek az alszimbúluma egy maszkalakzatot definiál, aminek a szín tulajdonsága figyelmen kívül lesz hagyva, csak az átlátszatlansága lesz használva. Ez akkor kényelmes, ha a jelölőszimbólum átfedésben van címkékkel vagy más olyan szimbólumokkal, amelyek színei közel állnak egymáshoz, így vizuálisan nem különülnek el. További részletek: *Masks Properties*.
- **Raszterkép szimbólum**: kép használata (`PNG`, `JPG`, `BMP` ...) jelölő szimbólumként. A kép lehet egy fájl a lemezen, egy távoli URL, a stílusadatbázisba beágyazott kép (*további részletek*), vagy egy base64-es kódolású szöveg. A kép szélessége és magassága beállítható függetlenül, vagy  Zárolt oldalaránnyal. A méret beállítható bármely *mértékegységben*, vagy a kép eredeti méretéhez képest százalékosan (a szélesség alapján méretezve).
- **Vektormező szimbólum** (lásd *A Vektormező-szimbólum*)
- **SVG szimbólum**: képek betöltése és megjelenítése jelölőként a beállított SVG-útvonalról (*Beállítások* ► *Beállítások* ► *Rendszer* menü). A szimbólum szélessége és magassága beállítható függetlenül, vagy  Zárolt oldalaránnyal. Az egyes SVG-fájlok színe és körvonala módosítható. A kép lehet egy fájl a lemezen, egy távoli URL, a stílusadatbázisba beágyazott kép (*további részletek*), vagy egy base64-es kódolású szöveg.

  A szimbólum *Dinamikus SVG-paraméterekkel* is beállítható. Az SVG-szimbólum paraméterezéséhez lásd a *Paraméterezhető SVG* szakaszt.

Megjegyzés: SVG-verziókövetelmények

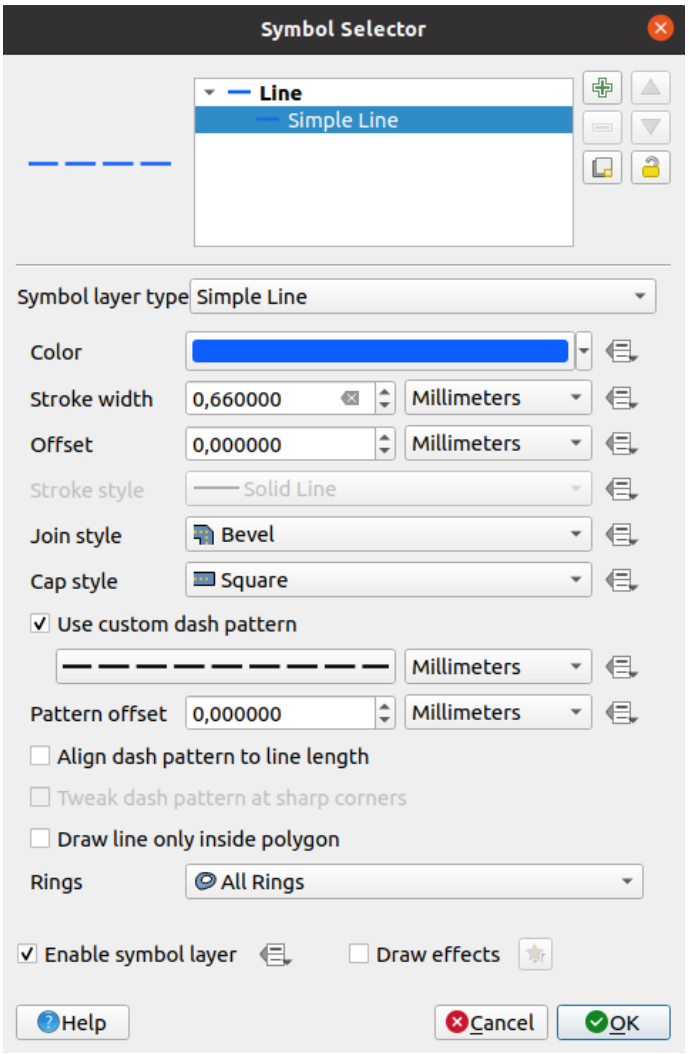
A QGIS az SVG Tiny 1.2 profilt követő SVG-fájlokat képes megjeleníteni, amit különféle eszközökön valóó megjelenítéshez terveztek a mobiltelefonoktól és PDA-któl a laptopokig és az asztali számítógépekig, és így tartalmazza az SVG 1.1 Full specifikációban szereplő funkciók egy részét, valamint az SVG képességeit kiterjesztő új funkciókat is.

Előfordulhat, hogy egyes, ezekben a specifikációkban nem szereplő tulajdonságok nem jelennek meg megfelelően a QGIS-ben.

Vonalszimbólumok

Vonalgeometriával rendelkező elemeknél használható; a vonalszimbólumok az alábbi szimbólumréteg típusúak lehetnek:

- **Egyszerű vonal** (alapértelmezett)



13.12. ábra: Egy egyszerű vonalszimbólum tervezése

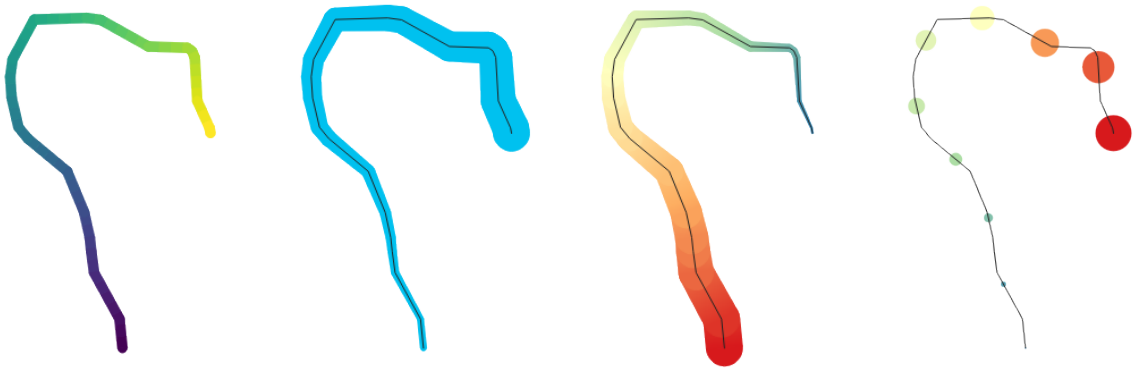
Az egyszerű vonal szimbólumréteg sok, az *egyszerű jelölő szimbólummal* egyező tulajdonsággal rendelkezik, továbbá:

- *Egyéni szaggatási minta használata*: felülbírálja a *Körvonalstílus* beállítást egy egyéni szaggatási mintával.
- *Minta eltolása*: a szakaszok és szünetek helyzete a vonal mentén eltolható, hogy szebb pozícióba lehessen őket elhelyezni, figyelembe véve a vonal sarkait (potenciálisan használható a szomszédos szaggatás határaihoz való „igazítására„ is)
- *Szaggatási minta igazítása a vonal hosszához*: a szaggatási minta hossza úgy lesz módosítva, hogy a mintát egy egész szakasz zárja szünet helyett.
- *Szaggatási minta finomítása az éles sarkoknál*: dinamikusan beállítja a szaggatási minta elhelyezését úgy, hogy az éles sarkokon a sarokpontba belépő és onnan kilépő szakaszokat teljes egészében jelenítse meg. Függ a *Szaggatási minta igazítása a vonal hosszához* beállítástól is.

  - *Vonalak levágása* az *Elején* és/vagy *Végén*: lehetővé teszi, hogy kirajzoláskor a megjelenítő levágja az első x mm-t és az utolsó y mm-t a tényleges vonalból. Használható pl. összetett szimbólumok létrehozásánál, ahol a vonalrétegnek nem szabad átfednie a vonal elején és végén elhelyezett jelölők szimbólumrétegeit. A eleje/vége levágási távolság a többféle *mértékegységet* támogat, beleértve a teljes vonalhossz százalékos arányát is, továbbá adatvezéreltté is tehető.

- **Nyíl**: vonalak rajzolása ívesen vagy egyenes vonalakkal, egy vagy két nyílheggyel, konfigurálható (és adatvezérelt) tulajdonságokkal:
  - *Hegy típusa*
  - *Nyíl típusa*
  - *Nyíl szélessége*
  - *Nyíl kezdőszélessége*
  - *Hegy hossza*
  - *Hegy vastagsága*
  - *Eltolás*

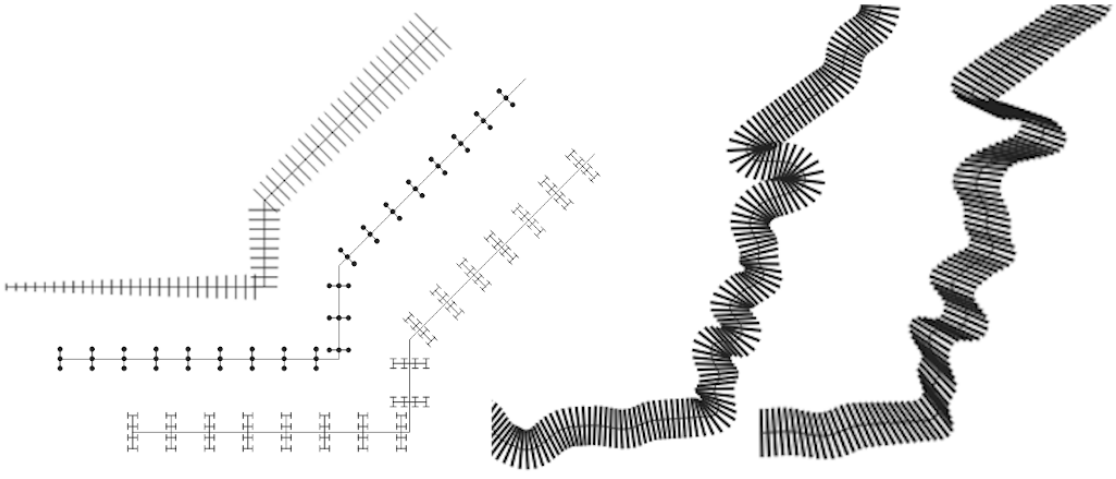
  Lehetőség van *Íves nyilak* létrehozására (a vonalelemnek legalább három töréspontból kell állnia) és beállítható a *Nyíl ismétlése minden egyes szakaszon*. Ezenkívül a nyíl megjelenítéséhez *kitöltés szimbólumot* () használ, ami például színátmenet vagy alakzatkövető kitöltés. A geometriagenerátorral kombinálva ez a típusú rétegszimbólum segít az áramlási térképek ábrázolásában.
- **Geometria generátor** (lásd *A geometriagenerátor*)
- **Interpolált vonal**: lehetővé teszi olyan vonalak megjelenítését, melyek *Körvonalszélessége* és/vagy *Színe* állandó (a *Rögzített szélesség* és *Egy szín* paraméterekkel) vagy a geometria mentén változó. Változó esetén a szükséges paraméterek:
  - *Kezdőérték* és *Végréték*: Az interpolációnál az elemgeometriák végein használandó értékek. Lehetnek rögzített értékek, az elem attribútumai vagy kifejezésalapúak.
  - *Min. érték* és *Max. érték*: Értékek, amelyek között az interpolációt végre kell hajtani. Nyomja meg a Betöltés gombot, hogy kitöltődjenek a rétegre alkalmazott kezdő/vég értékek minimum- és maximumértékeivel.
  - Csak körvonal esetén érhető el:
    * *Min. szélesség* és *Max. szélesség*: meghatározza szélességváltozás tartományát. A *Min. szélesség* a *Min. értékhez*, a *Max. szélesség* pedig a *Max. értékhez* van rendelve. A *mértékegység* is kiválasztható.
    * *Abszolút érték használata*: interpolációnál az érékek abszolút értékével számol (negatív értékek pozitívként).
    * *Tartományon kívüliek mellőzése*: alapértelmezés szerit ha egy elem `[kezdőérték - végérték]` tartománya nincs benne a `[min. érték - max. érték]` tartományban, akkor az elemgeometria kívül eső részeit a min és max szélességekkel jeleníti meg. Jelölje be ezt a lehetőséget, ha egyáltalán nem szeretné megjeleníteni őket.
  - A változó színek létrehozásához a *színskála-osztályozás* bármelyik interpolációs módszerét használhatja



13.13. ábra: Példák interpolált vonalakra

- **Szimbólumvonal**: egy *jelölő szimbólumot* ismétel a vonal mentén.
  - A *Szimbólum elhelyezése* történhet szabályos távolságonként vagy a vonalgeometria alapján: első, utolsó vagy összes töréspont, vagy a vonal/vonalszakaszok középpontján, vagy minden ívponton.
  - *Eltolás a vonal mentén*: a szimbólumok pozíciója eltolható a vonal mentén, a vonal elejétől mérve
  - A  *Szimbólum forgatása a vonal irányát követve* beállítja, hogy az egyes szimbólumok legyenek-e orientálva a vonal irányába vagy sem.

    Mivel egy vonal gyakran különböző irányú szakaszok egymásutánjából áll, a jelölő elforgását a vonal mentén egy meghatározott távolságot átlagolva számítjuk ki. Például a *Szögátlagolási táv* tulajdonság `4 mm`-re állítása azt jelenti, hogy a vonal mentén a szimbólum helye előtt és után `2 mm`-re lévő két pontot használja a szög kiszámításához. Ennek az a hatása, hogy kisimítja (vagy eltávolítja) az összes apró helyi eltérést a vonal átlagos irányától, ami sokkal szebb vizuális orientációt eredményez a jelölőszimbólumok számára.
  - *Eltolás a vonaltól*: eltolja a jelölőszimbólumokat a vonaltól.
- **Szálkázott vonal**: a vonalra merőleges szakaszokat (szálkákat) ismételget a vonal teljes hosszában, az egyes szakaszok megjelenítéséhez vonalakat használva alszimbólumként. Más szóval a szálkázott vonal egy olyan szimbólumvonalhoz hasonlít, melyben a szimbólumok vonalszakaszokra vannak cserélve. Ennek megfelelően a szálkázott vonalnak a *szimbólumvonallal* megegyező tulajdonságai vannak, valamint:
  - *Szálkák hossza*
  - *Szálkák elforgatása*

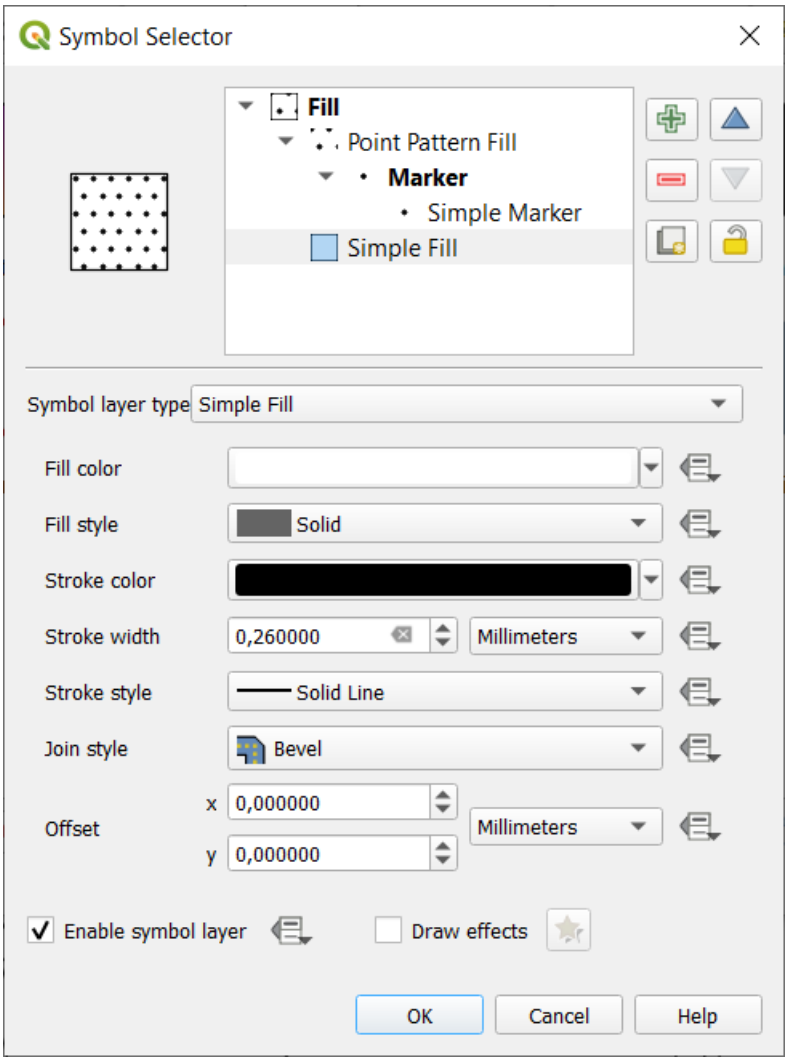


13.14. ábra: Példák szálkázott vonalakra

Kitöltésszimbólumok

Felületgeometriával rendelkező elemeknél használható; a felületszimbólumok az alábbi szimbólumréteg típusúak lehetnek:

- **Egyszerű kitöltés** (alapértelmezett): kitölti a felületet egy egységes színnel



13.15. ábra: Egy egyszerű kitöltésszimbólum tervezése

- **Centrális kitöltés**: egy *jelölőszimbólumot* helyez el a látható elem centrálisába. A jelölő helye nem feltétlenül kerül az elem valódi centrálisára, mert a számítás figyelembe veszi a térképvászon látható területére vágott felület(ek)et és nem veszi figyelembe a lyukakat. Használjon *geometriagenerátor* szimbólumtípust, ha valódi centrálisra van szüksége.

  Beállítási lehetőségek:

  - *Jelölők felületen belülre kényszerítése*
  - *Jelölők rajzolása a többrészű elemek összes részére* ahelyett, hogy csak a legnagyobb részére rajzolná
  - *Jelölők vágása a felület határán*: a jelölőszimbólum(ok) megjelenítése egészben, vagy csak az aktuális elemgeometriára eső rész megtartása, vagy azon geometriarészé, amihez a szimbólum tartozik (*Jelölők vágása csak az aktuális rész határán*)

- **Geometria generátor** (lásd *A geometriagenerátor*)

- **Kitöltés színátmenettel**: a felületet sugaras, lineáris vagy kúpos színátmenettel tölti ki, ami vagy egyszerű, két szín közti átmeneten vagy egy előre meghatározott *színátmeneten* alapul. A színátmenet elforgatható, valamint alkalmazható az elemekre egyenként vagy a teljes térképi terjedelemre. A kezdő és végpontok beállíthatóak koordinátákkal vagy centrálissal (az elemé vagy a térkép). Megadható adatvezérelt eltolás is;
- **Kitöltés vonalmintával**: a felületet egy *vonalas szimbólumrétegből* álló sraffozott mintával tölti ki. Beállítható:
  - A vonalak *Forgatása*, óramutató járásával ellentétesen
  - *Térköz*: az egymást követő vonalak közötti távolság
  - *Eltolás*: a vonalak távolsága az elem határától
- **Kitöltés pontmintával**: a felületet egy *jelölő-szimbólumrétegből* álló rácsmintával tölti ki. Beállítható:
  - *Távolság*: az egymást követő szimbólumok *Vízszintes* és *Függőleges* távolsága
  - *Áthelyezés*: a szimbólumok egymást követő oszlopainak (ill. sorainak) egymáshoz képesti *Vízszintes* (ill. *Függőleges*) eltolása
  - *Eltolás*: *Vízszintes* és *Függőleges* távolság az elem határától
- **Kitöltés szimbólummal véletlenszerűen**: a felületet *jelölőszimbólummal* tölti ki, azokat a felület határán belül véletlenszerű helyekre helyezve. Beállítható:
  - *Számlálási mód*: meghatározza, hogy a megjelenítendő jelölőszimbólumok számát abszolút számnak vagy sűrűség alapúnak kell-e tekinteni
  - *Pontok száma*: a megjelenítendő jelölőszimbólumok száma.
  - egy opcionális véletlenszám *rögzítőérték*, amivel következetes elhelyezés biztosítható
  - *Sűrűség területe*: sűrűségalapú számlálási módnál biztosítja, hogy a jelölők kitöltési sűrűsége ugyanaz maradjon különböző méretarányoknál / nagyítási szinteken a térkép frissítésekor (továbbá lehetővé teszi a véletlen elhelyezés megfelelő működését QGIS Szerveren és csempealapú megjelenítésnél)
  - *Jelölők vágása a felület határán*: meghatározza, hogy a felületek határának közelében megjelenített jelölőket a határnál le kell-e vágni vagy sem
- **Kitöltés raszteres képpel**: a felületet egy raszteres kép csempéivel tölti ki (`PNG` `JPG`, `BMP` ...). A kép lehet egy fájl a lemezen, egy távoli URL vagy egy beágyazott, karakterláncca kódolt fájl (*további részletek*). Az opciók közé tartozik az (adatvezérelt) átlátszatlanság, képszélesség, koordináta mód (objektum vagy nézet), elforgatás és eltolás. A képszélesség beállítható a szokásos *mértékegységekben* vagy az eredeti kép méretének arányában.
- **Kitöltés SVG képpel**: a felületet *SVG szimbólummal* tölti ki a megadott méretben (*Textúraszélesség*);
- **Alakzatkövető kitöltés**: egy színátmenet-kitöltést pufferel, amiben a színátmenet a felület határától annak közepe felé terjeszkedik. A beállítható paraméterek között megtalálható az árnyalandó határtól való távolság, a használandó színskála vagy kétszínes átmenet, a kitöltés opcionális elmosása és az eltolás;
- **Körvonal: Nyíl**: a felület határának ábrázolásához *nyíl szimbólumot* használ. A körvonalnyíl beállításai megegyeznek a vonalak nyílszimbólumának beállításaival.
- **Körvonal: Szálkázott vonal**: *szálkázott vonalszimbólumot* használ a felület határának megjelenítéséhez (*Gyűrűk*), ami lehet csak a külső, csak a belső gyűrűk, vagy az összes gyűrű. A szálkázott körvonal többi beállítása megegyezik a szálkázott vonal szimbólum beállításaival.
- **Körvonal: Szimbólumvonal**: *szimbólumvonalat* használ a felület határának megjelenítéséhez (*Gyűrűk*), ami lehet csak a külső, csak a belső gyűrűk, vagy az összes gyűrű. A szimbólumkörvonal többi beállítása megegyezik a szimbólumvonal beállításaival.
- **Körvonal: Egyszerű vonal**: *egyszerű vonalszimbólumot* használ a felület határának megjelenítéséhez (*Gyűrűk*), ami lehet csak a külső, csak a belső gyűrűk, vagy az összes gyűrű. A *Vonalrajzolás csak a felületen belül* hatására csak a felület határain belüli részt jeleníti meg, ami hasznos lehet szomszédos felülethatárok egyértelmű ábrázolásánál. Az egyszerű körvonalszimbólum többi beállítása megegyezik az egyszerű vonalszimbólum beállításaival.

Megjegyzés: Felület típusú geometria esetén letilthatja a vonalak/felületek automatikus kivágását a vászon méretére. Egyes esetekben ez a kivágás kedvezőtlen szimbólummegjelenítést eredményez (pl. centrális kitöltések, ahol a centrálisnak mindig az aktuális elem súlypontjában kell lennie).

Paraméterezhető SVG

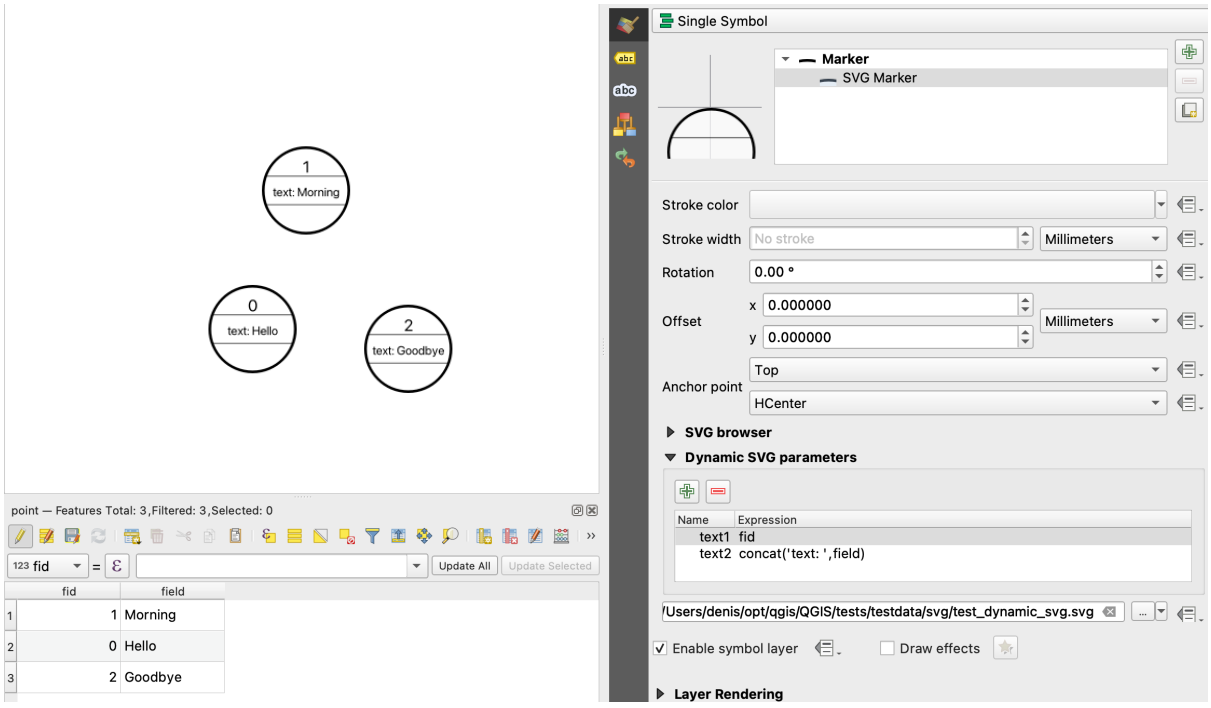
Lehetősége van megváltoztatni az *SVG szimbólumok* színét. A kitöltési szín paraméterezhetőségéhez a``param(fill)``, körvonalszínhez a `param(outline)`, a körvonalszélességhez pedig a `param(outline-width)` kódot. Ezeket a kódokat opcionálisan követheti egy alapértelmezett érték, például:

```
<svg width="100%" height="100%">
<rect fill="param(fill) #ff0000" stroke="param(outline) #00ff00" stroke-width=
↪"param(outline-width) 10" width="100" height="100">
</rect>
</svg>
```

Még általánosabban az SVG-k szabadon paraméterezhetőek a `param(parameter_neve)` formában. A paraméterek használhatóak SVG-attribútumok értékeként, vagy csomópontok szövegeként is:

```
<g stroke-width=".265" text-anchor="middle" alignment-baseline="param(align)">
  <text x="98" y="147.5" font-size="6px">param(text1)</text>
  <text x="98" y="156.3" font-size="4.5px">param(text2)</text>
</g>
```

Ezeket a paramétereket aztán definiálni kell kifejezésként a *Dinamikus SVG-paraméterek* táblázatban.



13.16. ábra: A Dinamikus SVG-paraméterek tábla

A geometriagenerátor

Az összes szimbólumtípushoz elérhető *geometriagenerátor* szimbólumréteg lehetővé teszi geometriák létrehozását *kifejezések használatával*, a megjelenítés során valós időben. A létrehozott geometria típusának nem kell megegyeznie az eredeti *Geometriatípussal*, és több ilyen, módosított geometriájú szimbólumréteget is egymásra helyezhet.

Beállítható a *Mértékegység*: amikor a geometriagenerátor szimbóluma nem egy réteghez kapcsolódik (pl. elrendezéselemben van használva), ez lehetővé teszi a generált kimenet jobb szabályozását.

Néhány példa:

```
-- render the centroid of a feature
centroid( $geometry )

-- visually overlap features within a 100 map units distance from a point
-- feature, i.e generate a 100m buffer around the point
buffer( $geometry, 100 )

-- Given polygon layer1( id1, layer2_id, ...) and layer2( id2, fieldn...)
-- render layer1 with a line joining centroids of both where layer2_id = id2
make_line( centroid( $geometry ),
           centroid( geometry( get_feature( 'layer2', 'id2', attribute(
               $currentfeature, 'layer2_id') ) )
         )

-- Create a nice radial effect of points surrounding the central feature
-- point when used as a MultiPoint geometry generator
collect_geometries(
  array_foreach(
    generate_series( 0, 330, 30 ),
      project( $geometry, .2, radians( @element ) )
  )
)
```

A Vektormező-szimbólum

A vektormező-szimbólum vektormezőben tárolt adatok, például a föld deformációja, árapály áramlások és hasonlók megjelenítésére szolgál. A vektorokat vonalakként (lehetőleg nyilakként) jeleníti meg, amelyek az adatpontok kiválasztott attribútumai szerint vannak méretezve és orientálva. Csak pontszerű adatok megjelenítésére használható, vonal- és felületrétegek megjelenítésére nem alkalmas.

A vektormezőt az adat attribútumaival lehet meghatározni, amelyek a mezőt az alábbiak szerint reprezentálhatják:

- **derékszögű** komponensek (a mező `x` és `y` komponensei)
- vagy **polárkoordináták**: ezesetben az attribútumok a `Hosszt` és `Szöget` határozzák meg. A szög mérhető északról, az óramutató járásával megegyező irányban, vagy azzal ellentétes irányban keletről, valamint lehet fokban vagy radiánban.
- vagy **csak magassági** adat, ami egy függőleges nyilat jelenít meg az adatok egy attribútuma alapján skálázva. Ez alkalmas például a deformáció függőleges komponensének megjelenítésére.

A mező méretezésével felfelé vagy lefelé skálázható a megfelelő méretre.

13.3 Címkék beállítása

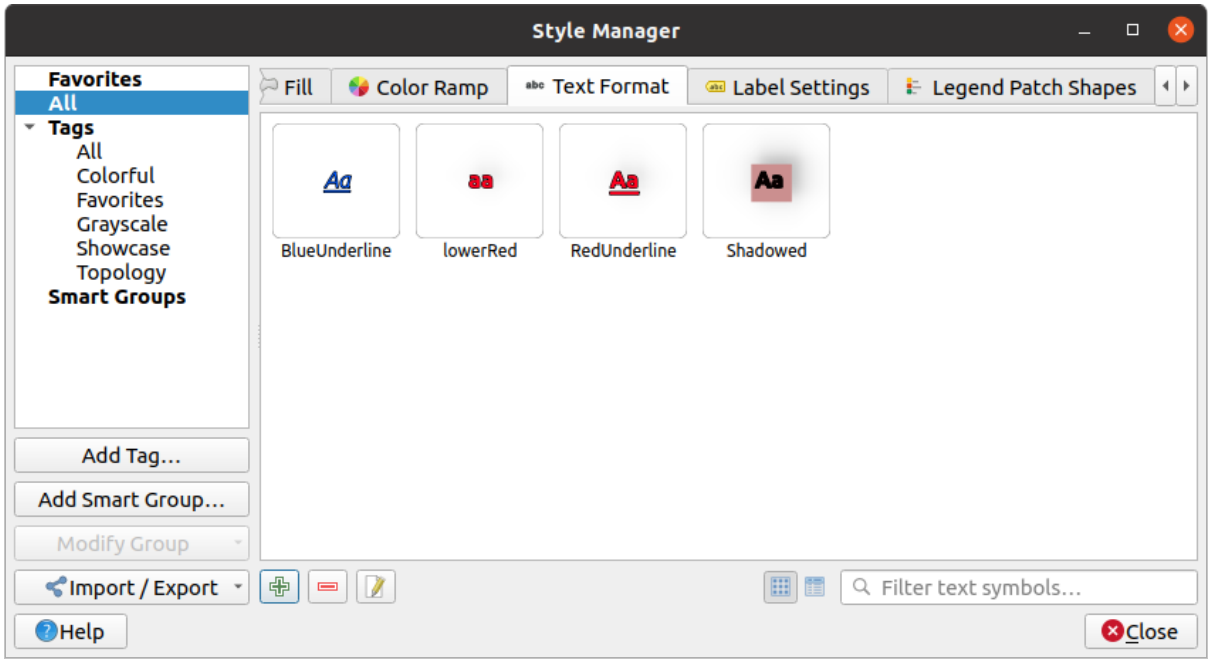
A címkék olyan szöveges információk, amelyeket vektoros elemeken vagy térképeken jeleníthet meg. Olyan részletekkel szolgálnak, amelyeket nem feltétlenül tudna szimbólumokkal ábrázolni. A QGIS-ben kétféle szöveggel kapcsolatos elem áll rendelkezésre:

- A *Szövegformázás*: határozza meg a szöveg kinézetét, beleértve *betűtípus, méret, szín*, *árnyék*, *háttér*, *övezet*, stb. tulajdonságokat.

  Használhatók szövegek megjelenítésére a térképen (elrendezés/térkép címe, dekorációk, aránymérték, …), általában a *betűtípus* vezérlőn keresztül.

  Szövegformázás elem létrehozásához:

  1. Nyissa meg a *Stíluskezelő* párbeszédablakot
  2. Váltson a *Szövegformázás* fülre



13.17. ábra: Szövegformázások a Stíluskezelő párbeszédablakban

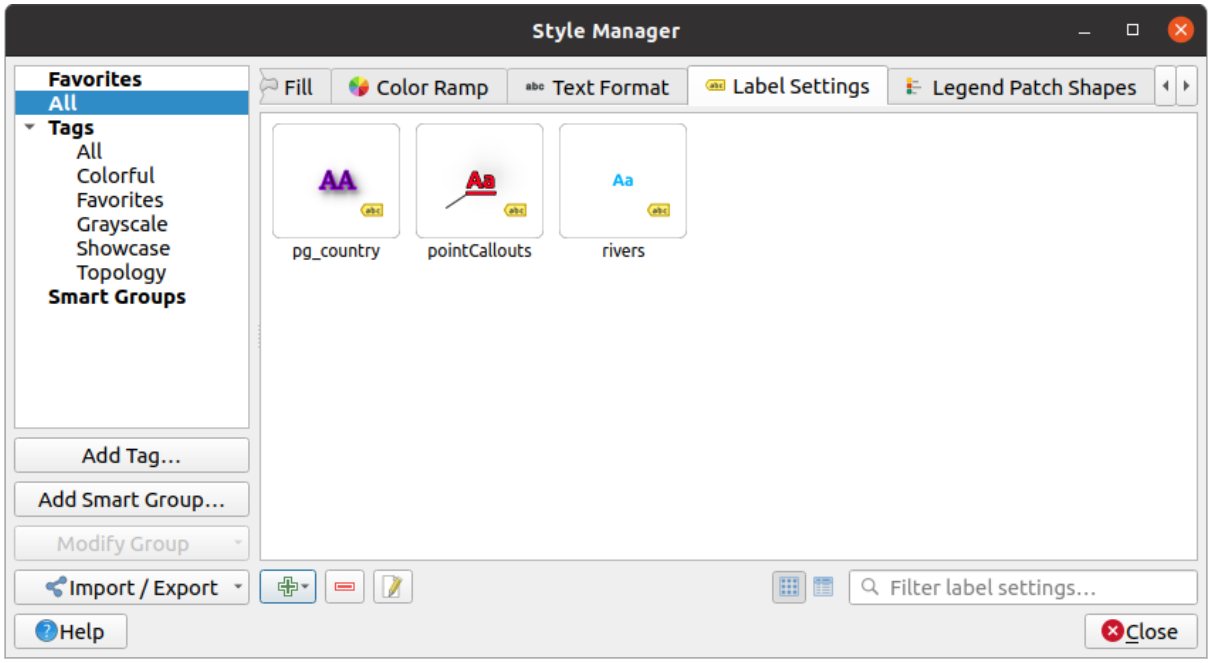
  3. Nyomja meg az Új elem gombot. A *Szövegformázás* párbeszédablakban elvégezheti a *testreszabást*. Szokás szerint a beállítások *adatvezéreltté* tehetők.

- *Címkebeállítások*: kibővíti a szövegformázási beállításokat a helyhez vagy más szövegekkel és elemekkel való interakcióhoz kapcsolódó tulajdonságokkal (*kihúzások*, *elhelyezés*, *átfedés, méretarány szerinti láthatóság*, maszk …).

  A vektorrétegek intelligens címkézése elvégezhető a *Címkék* fülön a vektoros *Rétegtulajdonságok* párbeszédablakban vagy a *Rétegstílus* panelen vagy a *Címkézési eszköztár* Réteg címkézési beállításai gombjával.

  Címkebeállítási elem hozzáadásához:

  1. Nyissa meg a *Stíluskezelő* párbeszédablakot
  2. Váltson a *Címkebeállítások* fülre



13.18. ábra: Címkebeállítások a Stíluskezelő párbeszédablakban

3. Nyissa meg az Új elem menüt, és válassza a címkézni kívánt elemek geometriatípusának megfelelő menüpontot.

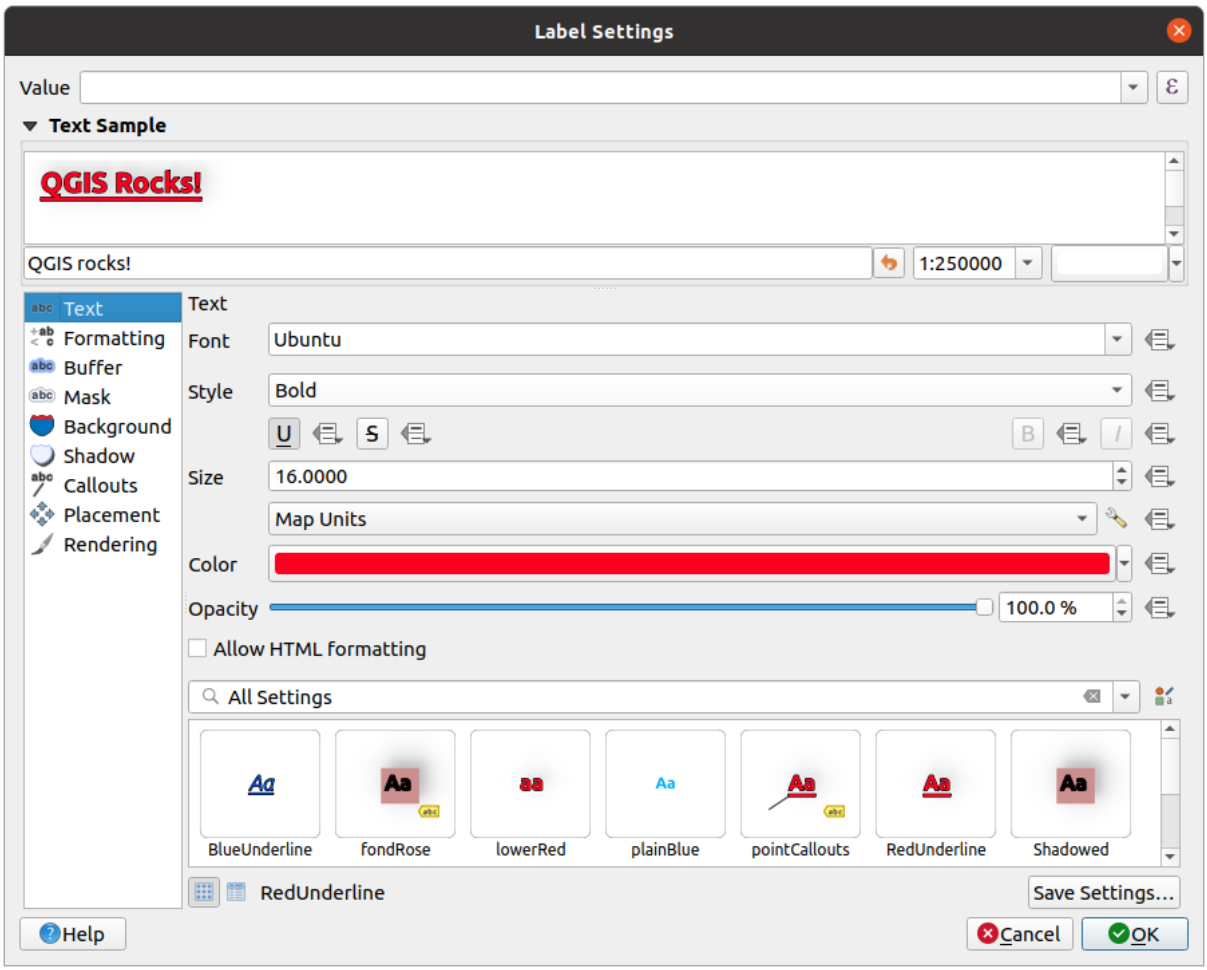
Megjelenik a *Címkebeállítások* párbeszédablak a következő tulajdonságokkal. Szokás szerint a tulajdonságok *adatvezéreltté* tehetők.

13.3.1 A címkeszöveg formázása

Attól függően, hogy a formázott elem *Szövegformázás* vagy *Címkebeállítás* típusú, a következő kategóriák beállításai érhetőek el:

Tulajdonságok lap	Szövegformázás	Címkebeállítás
Szöveg	☑	☑
Formázás	☑	☑
Övezet	☑	☑
Maszk	☑	☑
Háttér	☑	☑
Árnyék		☑
Kihúzás		☑
Elhelyezés		☑
Megjelenítés		☑

Szöveg lap



13.19. ábra: Címkebeállítások – Szöveg lap

A abc *Szöveg* lapon beállítható:

- a *Betűkészlet*, az gépén elérhetőek közül
- a *Stílus*: a betűtípus általános stílusai mellett beállíthatja, hogy a szöveg aláhúzott vagy áthúzott legyen-e
- a *Méret* bármely *támogatott mértékegységben*
- a *Szín*
- az *Átlátszatlanság*
- és *HTML-formázás engedélyezése*: A HTML-formázás opció lehetővé teszi a címke testreszabását néhány HTML-címke megjelenítésével. A támogatott címkék a HTML színdefiníciók (szövegre alkalmazva, aláhúzás, áthúzás és áthúzás).

  A HTML-formázás használatához meg kell adnia a HTML-kódot az *Érték* mezőben. A kifejezés elemzése megtörténik, és minden támogatott HTML-címke felülírja a címkék tulajdonságaiból a megfelelő beállítást. A címkék egyéb háttér, árnyék, övezet… tulajdonságaival is jól kombinálhatók.

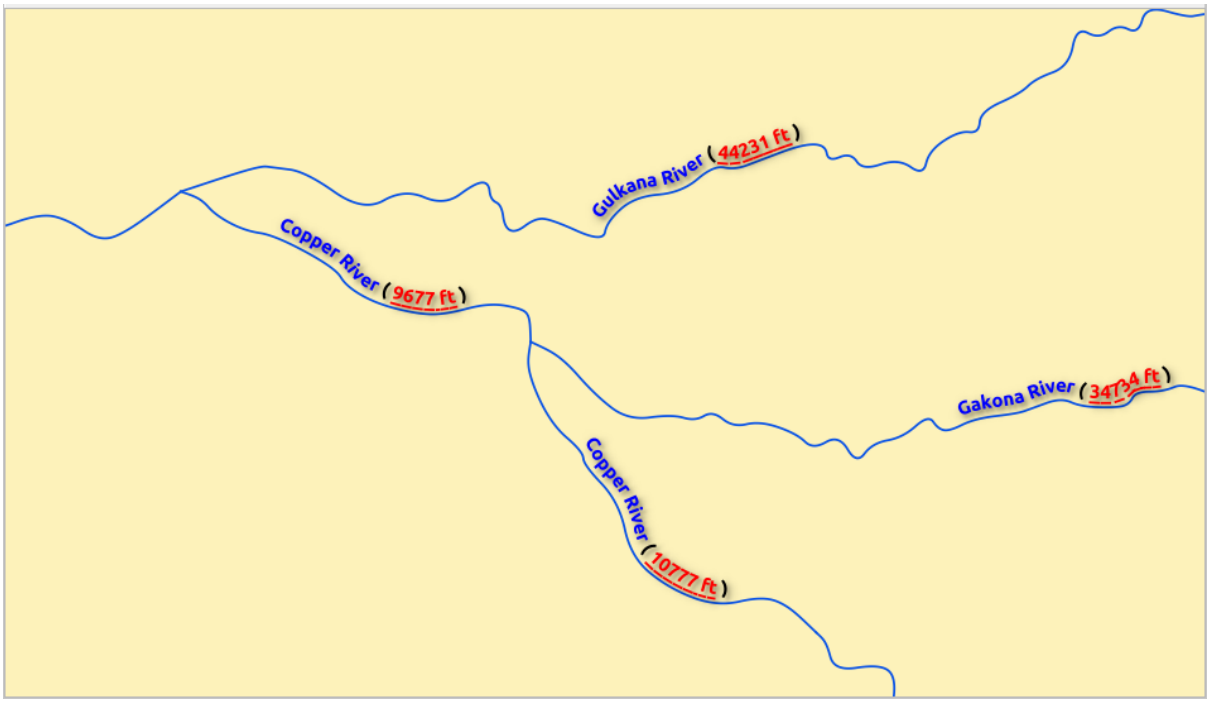
  Az alábbiakban látható egy példa egy HTML-alapú kifejezésre és megjelenítésre (különböző színeket és aláhúzást alkalmaz ugyanarra a címkére):

```
format(
  '<span style="color:blue">%1</span> ( <span style="color:red"><u>%2 ft</u></
↪span> )',
```

(continues on next page)

(folytatás az előző oldalról)

```
  title( lower( "Name" ) ),
  round($length)
)
```

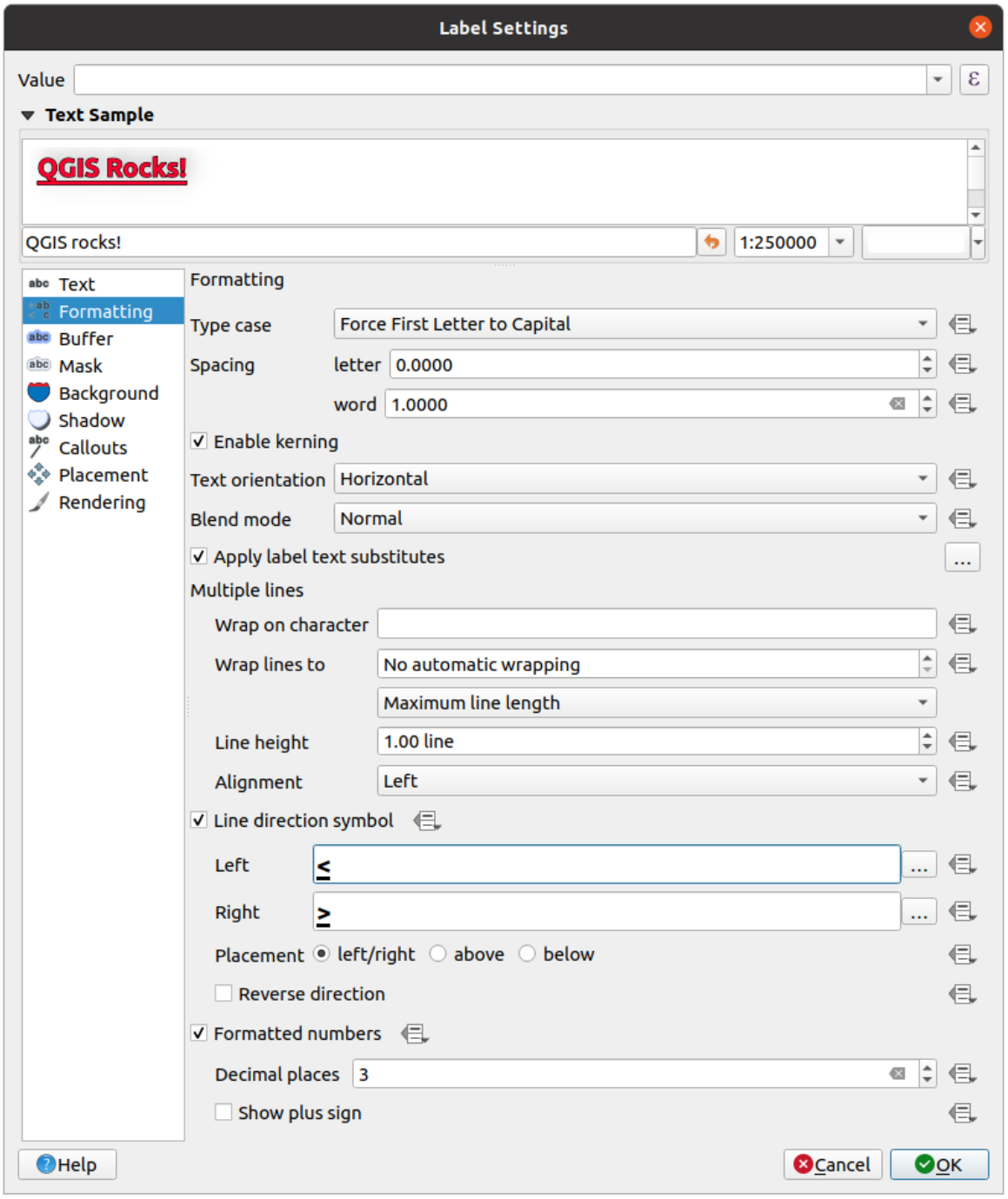


13.20. ábra: Címkézés engedélyezett HTML-formázással

A lap alján látható a *stíluskezelő adatbázisában* tárolt, kompatibilis elemek szűrhető listája. Ez lehetővé teszi az aktuális szövegformátum vagy címkebeállítás egyszerű konfigurálását egy meglévő alapján, valamint egy új elem mentését a stílusadatbázisba: Nyomja meg a *Formázás mentése…* vagy a *Beállítások mentése…* gombot, és adjon meg egy nevet és címkéket.

Megjegyzés: Egy *Címkebeállítások* elem konfigurálásakor a szövegformázási elemek is elérhetőek ebben a listában. Válassza ki az egyiket, hogy felülírja vele a címke aktuális *szöveges tulajdonságait*. Ugyanígy szövegformázásokat is létrehozhat/felülírhat innen.

Formázás lap



13.21. ábra: Címkebeállítások – Formázás lap

A *Formázás* lapon a következőket teheti:

- Használja a *Kis/nagybetű* beállítást a szöveg nagybetűs írásmódjának módosításához. A következőképpen van lehetősége megjeleníteni a szöveget:
  - *Nincs változtatás*
  - *Összes nagybetűs*
  - *Összes kisbetűs*

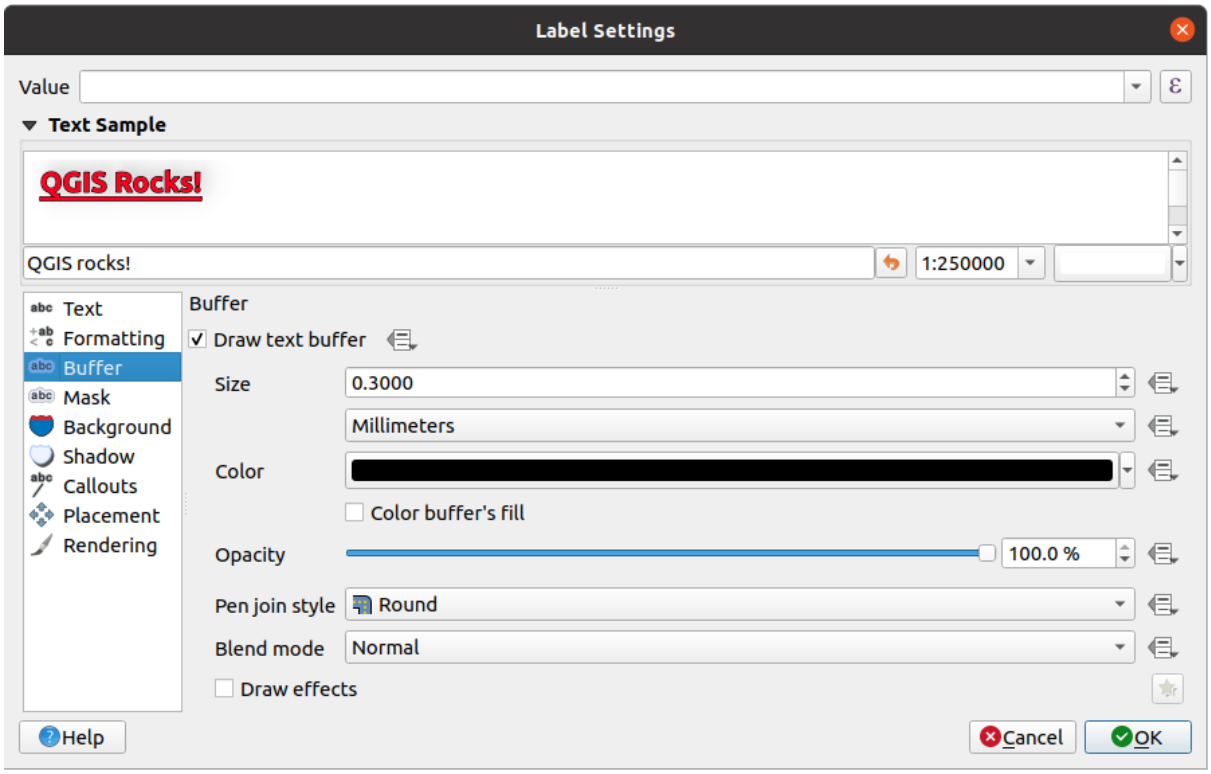
  - *Cím Kezdőbetűk*: az egyes szavak első betűjét nagybetűssé, a többi betűt kisbetűssé alakítja, amennyiben az eredeti szöveg betűi egyforma méretűek voltak. Vegyes méret esetén a többi betűt nem módosítja.
  - *Első Betű Nagybetűssé Kényszerítése*: minden szó első betűjét nagybetűvé változtatja, a szöveg többi betűjét pedig érintetlenül hagyja.
- A *Térköz* beállításaival módosíthatja a szavak és az egyes betűk közti térközt.
- *Betűpárok alávágása* (kerning)
- Beállíthatja a *Szövegirányt*, ami lehet *Vízszintes* vagy *Függőleges*. Ezeken kívül címkebeállítás esetén lehet *Forgatástól függő* (pl. vonalelemek pontos címkézéséhez *párhuzamos* elhelyezési módnál).
- A *Keverési móddal* meghatározhatja, hogy a címkék hogyan keveredjenek az alattuk lévő térképi elemekkel (további részletek a *Keverési módok* fejezetben).
- A *Címkeszöveg-helyettesítések alkalmazása* beállítás lehetővé teszi, hogy megadja azon szövegek listáját, amelyekkel helyettesíteni kell az elemcímkékben szereplő szövegrészeket (pl. utcatípusok rövidítése). A helyettesítő szövegek a címkék térképen való megjelenítésekor kerülnek felhasználásra. Lehetőség van a helyettesítő szövegek listájának exportálására és importálására is, megkönnyítve az újrafelhasználást és a megosztást.
- *Többsorosság* beállítása:
  - A *Sortörés karakter* opcióval beállíthat egy karaktert, amely sortörést kényszerít a szövegben.
  - Állítson be egy ideális sorméretet az automatikus sortöréshez a *Sortörés ezután* opcióval. Ez a méret a *Maximális sorhossz* vagy a *Minimális sorhossz* értékét jelentheti.
  - Állítsa be a *Sormagasságot*
  - *Igazítás*: a szokásos értékek használhatóak: *Balra*, *Jobbra*, *Sorkizárt* és *Középre*.

    Pontok címkéinek beállításakor a szöveg igazítása lehet *Címkeelhelyezés követése* is. Ebben az esetben az igazítás a címke ponthoz képesti végső elhelyezésétől függ. Például, ha a címke a ponttól balra van elhelyezve, akkor a címke jobbra igazított lesz, míg ha jobbra, akkor balra igazított.

Megjegyzés: A *Többsoros* formázást még nem támogatja az íves *címkeelhelyezés*. Az opciók ilyenkor nem aktívak.

- Vonalcímkék esetében beágyazhatja a vonal irányát ábrázoló *Vonalirány szimbólumot*. Megadható a *Bal* és *Jobb* irányt jelző szimbólum. Ezek jól működnek a *Elhelyezés* lapon található *íves* vagy *párhuzamos* elhelyezési beállításokkal. Lehetőség van a szimbólumok *Elhelyezésének* és a *Fordított irány* beállítására.
- Használja a *Számok formázása* opciót a numerikus szövegek formázásához. Beállíthatja a *Tizedesjegyek számát*. Alapértelmezés szerint a rendszer `3` tizedesjegyet használ. Használja a *Pozitív előjel* opciót, ha meg szeretné jeleníteni a pozitív számok a pluszjelet.

Övezet lap



13.22. ábra: Címkebeállítások – Övezet lap

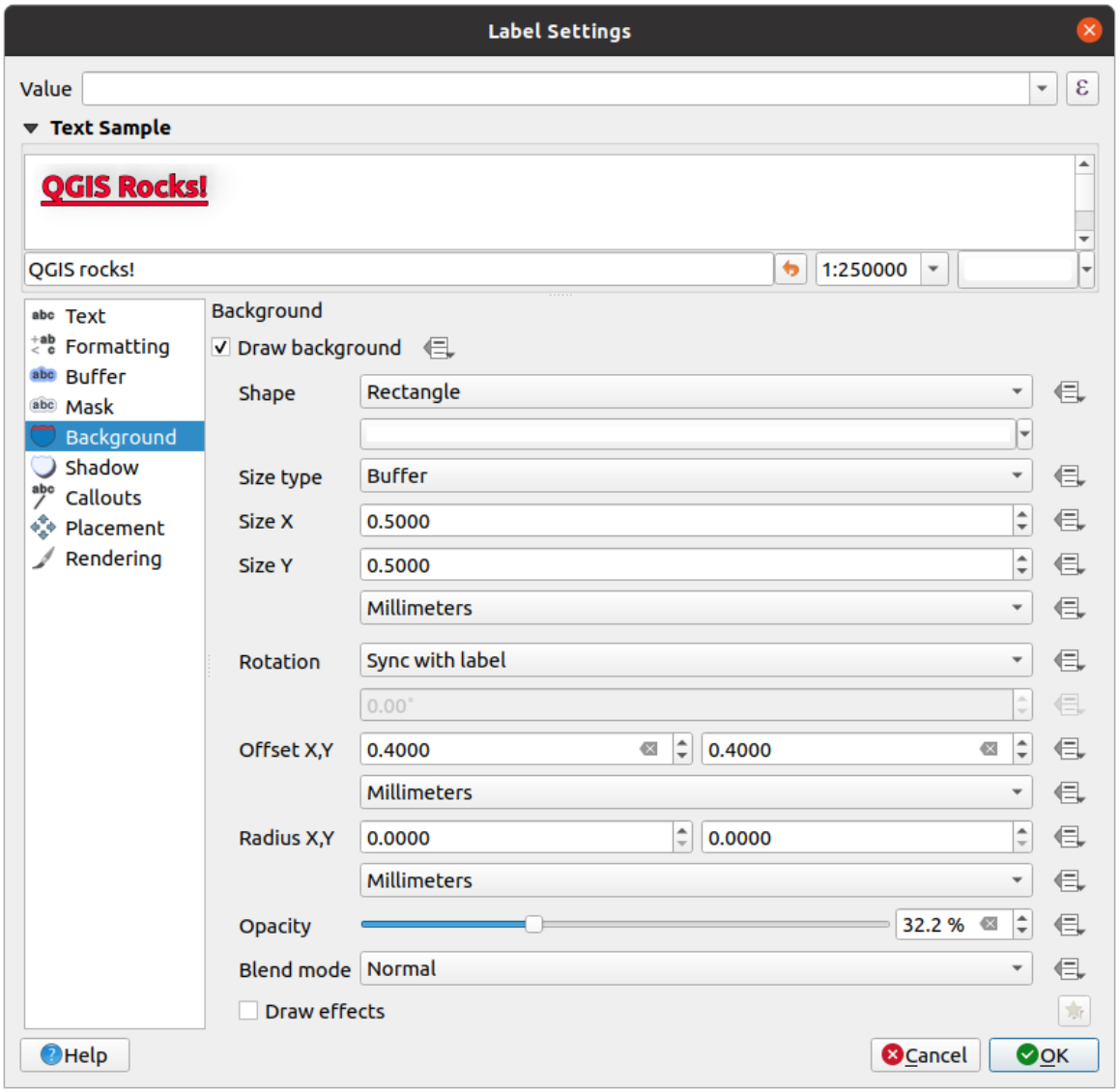
A címke körüli övezet létrehozásához aktiválja a *Szövegövezet rajzolása* jelölőnégyzetet az *Övezet* lapon. Ezután:

- Beállíthatja az övezet *Méretét* bármely *támogatott mértékegységben*.
- Kiválaszthatja az övezet *Színét*
- *Övezet kitöltésének színezése*: Kiterjeszti az övezetet a címke körvonalán belülre, így he ez a beállítás engedélyezve van, a címke belsejét is kitölti. Ez részlegesen átlátszó címkéknél, vagy a normáltól eltérő keverési módoknál lehet érdekes, amik betekintést nyújtanak a címke szövege mögé. A beállítást letiltva (és teljesen átlátszó címkeszöveggel) létrehozható körvonalas címkeszöveg.
- Megadhatja az övezet *Átlátszatlanságát*
- Beállíthatja a *Toll összekötési stílusát*: lehet *Lekerekített*, *Hegyes* vagy *Levágott*
- A *Keverési móddal* meghatározhatja, hogy a címkék övezete hogyan keveredjen az alatta lévő térképi elemekkel (további részletek a *Keverési módok* fejezetben).
- A *Rajzi hatások* bekapcsolásával speciális *rajzi hatásokat* adhat a szöveghez, javítva a szöveg olvashatóságát, például külső ragyogás vagy elmosás segítségével.

Háttér lap

A *Háttér* lapon lehetővé teszi az egyes címkék alatti alakzatok beállítását. Háttér hozzáadásához engedélyezze a *Háttér rajzolása* jelölőnégyzetet és válassza ki az *Alakzat* típusát, ami lehet:

- egy szabályos alakzat, mint *Téglalap*, *Négyzet*, *Kör* or *Ellipszis* a *kitöltött szimbólumok* összes tulajdonságának használatával
- egy *SVG* szimbólum fájlból, URL-ről, vagy beágyazva a projektbe vagy stílusadatbázisba (*további részletek*)
- vagy egy *Jelölőszimbólum*, amit a *szimbólumkönyvtárból tud kiválasztani vagy létrehozni*.



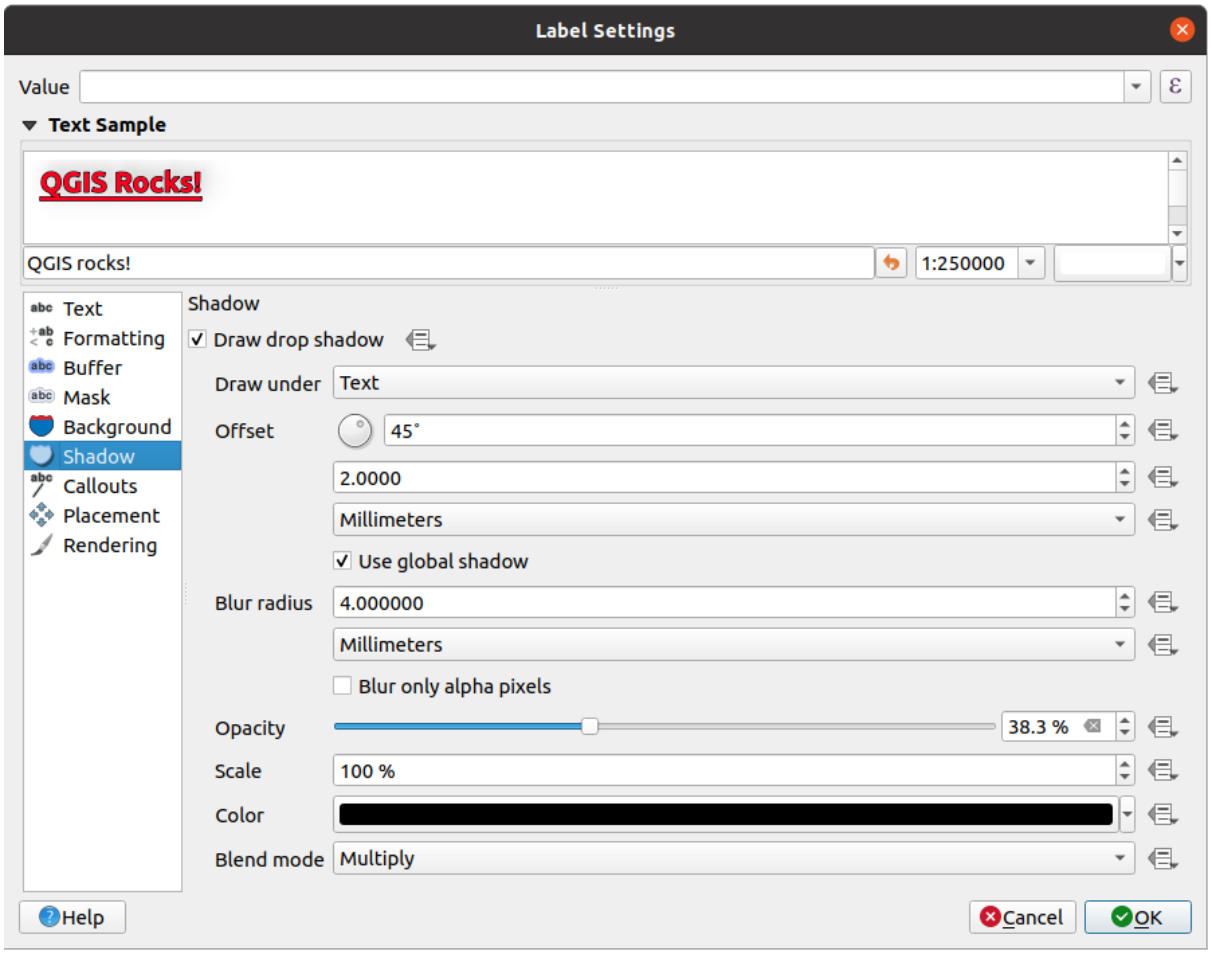
13.23. ábra: Címkebeállítások – Háttér lap

A kiválasztott alakzattól függően a következő tulajdonságok közül néhányat be kell állítania:

- A keret *Méretének típusa*, ami lehet:
  - *Rögzített*: azonos méret használata az összes címkéhez, függetlenül a szöveg hosszától
  - vagy a szöveg befoglaló téglalapja által meghatározott *Övezet*
- A keret *Mérete* X és Y irányban, bármely *támogatott mértékegységben*

- A háttér *Forgatása*, ami lehet *Szinkronizálás a címkével*, *Eltérés a címkétől* és *Rögzített*. Az utóbbi kettőhöz szükség van egy fokban megadott szögre is.
- Egy *X,Y eltolás*, ami a hátteret X és/vagy Y irányba tolja el
- A háttéralakzat sarkainak lekerekítéséhez használandó *X,Y sugár* (csak a téglalap és négyzet alakzatok esetén)
- A háttér *Átlátszatlansága*
- A *Keverési mód* meghatározza, hogy megjelenítésnél a háttér hogyan keveredjen a többi elemmel (további részletek a *Keverési módok* fejezetben).
- SVG szimbólum esetén használhatja annak alapértelmezett tulajdonságait (*Szimbólum tulajdonságainak betöltése*), vagy beállíthat egyéni *Kitöltőszínt*, *Körvonalszínt* és *Körvonalszélességet*.
- A *Rajzi hatások* bekapcsolásával speciális *rajzi hatásokat* adhat a szöveghez, javítva a szöveg olvashatóságát, például külső ragyogás vagy elmosás segítségével.

Árnyék lap



13.24. ábra: Címkebeállítások – Árnyék lap

Ha árnyékot szeretne adni a szövegnek, váltson az *Árnyék* lapra, és aktiválja a *Vetett árnyék* jelölőnégyzetet. Ezután:

- Válassza ki az *Ennek az árnyéka* legördülő menüből, hogy minek az árnyéka jelenjen meg. Az értéke lehet *Legalsó címkekomponens* vagy egy adott komponens, például maga a *Szöveg*, az *Övezet* vagy az *Árnyék*.
- Állítsa be az árnyék *Eltolását* az elemhez képest az alábbi beállításokkal:

  - A szög: az óramutató járásával megegyező irányban, az alapul szolgáló elem tájolásától függően.
  - Az eltolás távolsága az árnyékolt elemtől
  - Az eltolás mértékegysége

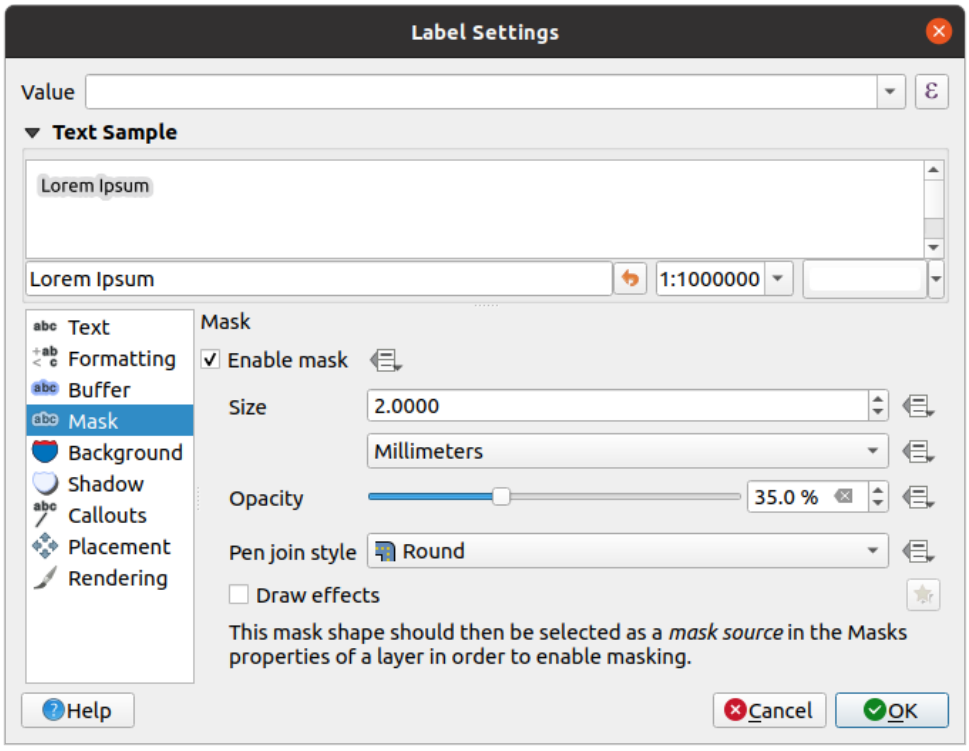
  A *Globális árnyék használata* jelölőnégyzetet bejelölve a szög nullpontja mindig észak felé néz, és nem függ a címke elemének tájolásától.
- Az árnyék kinézete befolyásolható az *Elmosási sugár* értékkel. Minél nagyobb a szám (választott mértékegységben), annál lágyabbak az árnyékok.
- Megadhatja az árnyék *Átlátszatlanságát*
- Az árnyék átméretezheztő a *Méretezési* tényező segítségével.
- Megadhatja az árnyék *Színét*
- A *Keverési móddal* meghatározhatja, hogy a címkék árnyéka hogyan keveredjen az alatta lévő térképi elemekkel (további részletek a *Keverési módok* fejezetben).

13.3.2 Címkék kölcsönhatásának beállítása

A fentebb bemutatott szövegformázási beállításokon kívül beállíthatja azt is, hogy a címkék hogyan lépjenek kölcsönhatásba egymással vagy az elemekkel.

Maszk lap

A *Maszk* lapon a címkék körüli maszkterületet határozhatja meg. Ez a funkció nagyon hasznos átfedő, hasonló színű szimbólumok és címkék esetén, segítségével a címkéket láthatóbbá lehet tenni.



13.25. ábra: Címkebeállítások – Maszk lap

A címkéken maszkolási hatások létrehozásához:

1. Kattintson a *Maszk engedélyezése* jelölőnégyzetre a lapon.
2. Ezután beállítható:
   - a maszk *Mérete* bármely *támogatott mértékegységben*
   - a címke körüli maszkterület *Átlátszatlansága*
   - a *Toll összekötési stílusa*
   - *festőhatások* elérése a *Rajzi hatások* jelölőnégyzettel.
3. Válassza ki maszkforrásnak ezt a maszkalakzatot az átfedett réteg tulajdonságainak *Maszk* lapján (lásd *Masks Properties*).

Kihúzások lap

Zsúfolt térképen a címkék elhelyezésénél bevett gyakorlat a **kihúzások** használata – a kapcsolódó elemeken kívül (vagy attól eltolva) elhelyezett címkéket a címkét és az elemet összekötő dinamikus vonallal azonosítja. Ha a két végpont (akár a címke, akár az elem) közül az egyiket elmozdítjuk, a csatlakozás alakja újra lesz számítva.



13.26. ábra: Címkék különböző kihúzási beállításokkal

Ha kihúzást szeretne hozzáadni egy címkéhez, váltson a *Kihúzások* lapra, és aktiválja a *Kihúzások rajzolása* jelölőnégyzetet. Ezután:

1. Válassza ki az összekötés *Stílusát* a következők közül:
   - *Egyszerű vonalak*: egyenes vonal, a legrövidebb útvonalon
   - *Manhattan stílus*: egy 90°-os törtvonal
   - *Íves vonalak*: egy görbe
   - *Buborékok*: a címkét körülvevő és az elemre mutató szövegbuborék. A sarkai lekerekítettek lehetnek.
2. Vonalalapú kihúzáshoz:
   1. Válasszon *Vonalstílust* a *vonalszimbólum* összes beállítási lehetőségével, beleértve a rajzi hatásokat és az adatvezérelt beállításokat
   2. Íves vonal esetén meghatározhatja:

- az összekötő vonal *Görbületének* százalékos arányát
- és *Tájolását*: a címkétől az elem felé, lehet *Óramutató járásával egyező* vagy *Óramutató járásával ellentétes* vagy *Automatikus* (optimalizálja az egyes címkék tájolását)

3. Állítsa be a kihúzási vonalak *Minimális hosszúságát*
4. Igény szerint jelölje be a  *Vonalak rajzolása az elemek összes részéhez* az elemek címkéjétől jelölőnégyzetét
5. Állítsa be a *Címke horgonypontját*: azt szabályozza, hogy az összekötő vonal a címkeszöveg melyik pontjához csatlakozzon. Lehetséges értékek:
   - *Legközelebbi pont*
   - *Centrális*
   - Egy rögzített pont a széleken (*Bal felső*, *Felső közép*, *Jobb felső*, *Balra középen*, *Jobbra középen*, *Bal alsó*, *Alsó közép* vagy *Jobb alsó*).
6. Állítsa be az *Eltolás a címke területétől* opciót: a címke horgonypontjától való távolságot szabályozza (ahol a kihúzásvonal végződik). Ezzel elkerülhető, hogy a vonalak közvetlenül a szövegre kerüljenek.

3. Buborék kihúzásnál be kell állítania:
   - Válasszon *Kitöltési stílust* a *kitöltési szimbólum* összes beállítási lehetőségével, beleértve a rajzi hatásokat és az adatvezérelt beállításokat
   - a szövegbuborék *Lekerekítési sugarát*
   - az *Ék szélességét*: mekkora legyen az elemről a szövegbuborékra mutató kapcsolat szélessége
   - a címkeszöveg körüli *Margókat*
4. Állítsa be az *Eltolás az elemtől* opciót: az elemtől (vagy felület esetén a horgonyponttól) való távolságot szabályozza, ahol a kihúzásvonal végződik. Ezzel elkerülhető, hogy a vonalak közvetlenül az elem szélére kerüljenek.
5. Állítsa be az *Elem horgonypontját* (felületelem esetén), vagyis az összekötő vonal végpontját. Lehetséges értékek:
   - *Megközelíthetetlenség pólusa*
   - *Pont a körvonalon*
   - *Pont a felületen*
   - *Centrális*
6. Állítsa be a *Keverési módot*: a kihúzás *keverését* szabályozza.

Az *Adatvezérelt elhelyezés* csoportban szabályozható a kihúzás koordinátáinak *Origója* (a címkeoldali) és a *Cél* (az elemoldali) pontok. A kihúzások kézzel is szabályozhatóak a *Címkézés eszköztár*  Címke, diagram vagy kihúzás mozgatása eszközével. Az egyes kihúzások kezdő- és végpontja így áthelyezhető. A csomópontok felvillannak, amikor az egérmutató a közelben van. Ha szükséges, mozgatás közben a `Shift` billentyűt nyomva tartva 15˚-os állásokhoz illeszti a kihúzás két pontja közötti szöget.

Elhelyezés lap

A címkék elhelyezésének és címkézési prioritásának beállításához váltson az  *Elhelyezés* lapra. Vegye figyelembe, hogy az elhelyezési lehetőségek a vektorréteg típusától (pont, vonal vagy felület) függően eltérnek, valamint a globális *automatikus címkeelhelyezési beállítás* befolyásolja őket.

Pontrétegek elhelyezései

A pontcímkék elhelyezési módjai a következők:

- *Kartográfiai*: a pontcímkék a pontelemekkel való jobb vizuális kapcsolatot szem előtt tartva, az ideális térképészeti elhelyezési szabályokat követve jönnek létre. A címkék elhelyezhetők:
  - Egy adott *Távolságra* a *támogatott mértékegységekben* megadva, akár magtól a pontelemtől, akár az elemet ábrázoló szimbólum határától (*Eltolás távolsága ettől* beállítás). Ez utóbbi beállítás különösen hasznos, ha a szimbólum mérete nem állandó (pl. adatvezérelt méretű), vagy eltérő szimbólumokat használ a *kategorizált* megjelenítőben.
  - a követendő *Pozíció-prioritás* testreszabható, vagy beállítható egyes elemekre a preferált elhelyezések listájának adatvezérelt megadásával. Ezzel lehetősé nyílik csak bizonyos elhelyezések engedélyezésére, így pl. a part menti elemeknél megakadályozhatja, hogy a címkék a szárazföld fölé kerüljenek.

    Alapértelmezés szerint a kartográfiai mód elhelyezési a következő sorrendet követik (Krygier és Wood (2011) és más térképészeti tankönyvek iránymutatásainak megfelelően):

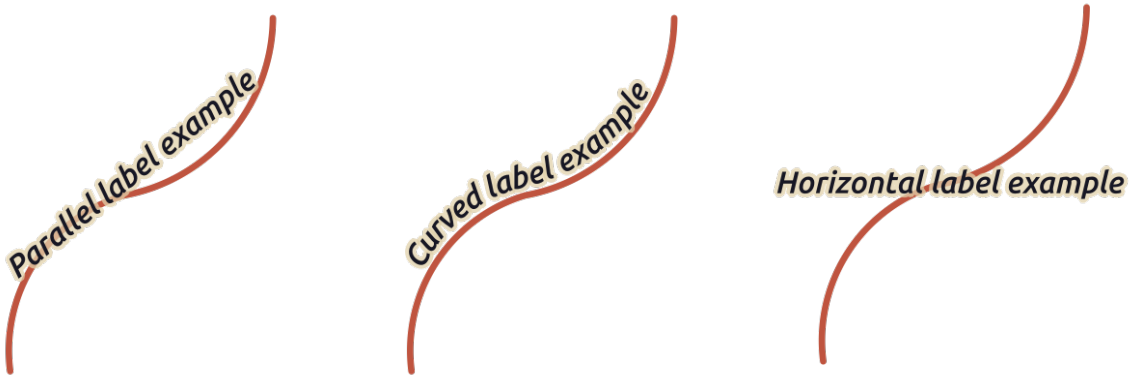
    1. jobbra fent
    2. balra fent
    3. jobbra lent
    4. balra lent
    5. jobbra középen
    6. balra középen
    7. fent, kicsit jobbra
    8. lent, kicsit balra.
- *Pont körül*: a címkék az elem körül körben kerülnek elhelyezésre, az elem körüli egyenlő sugarú körben (*Távolság* beállítás). Az elhelyezési prioritás a jobb felső saroból indul, az óramutató járásával megegyező irányban. A pozíciók korlátozhatóak az adatvezérelt *Negyed* beállítással.
- *Eltolás a ponttól*: a címkéket a pontelemektől való *X,Y távolságban* (a megadott mértékegységben), vagy az elem fölött helyezi el. Az elhelyezés korlátozására használható egy adatvezérelt *Negyed* beállítás, valamint *Forgatás* is rendelhető a címkéhez.

Vonalrétegek elhelyezései

A vonalcímkék elhelyezési módjai a következők:

- *Párhuzamos*: A címkét a vonallal párhuzamos, az elemet generalizáltan ábrázoló vonalra helyezi, előnyben részesítve a vonal egyenesebb szakaszait. Meghatározható:
  - *Megengedett pozíciók*: *Vonal felett*, *Vonalon*, *Vonal alatt* és *Vonaliránytól függő pozíció* (a címkét a vonal bal vagy jobb oldalára helyezi). Egyszerre több opciót is ki lehet választani, ez esetben a QGIS választja ki az optimális címkeelhelyezést.
  - *Távolság* a címke és a vonal között
- *Íves*: a címkéket a vonalelem görbületét követve rajzolja ki. A *Párhuzamos* mód paraméterein túl beállítható a megengedett *Maximális szög az ívelt karakterek között*, mind a belső, mind a külső oldalon.

- *Vízszintes*: a címkéket a vonalelem mentén vízszintesen rajzolja ki.



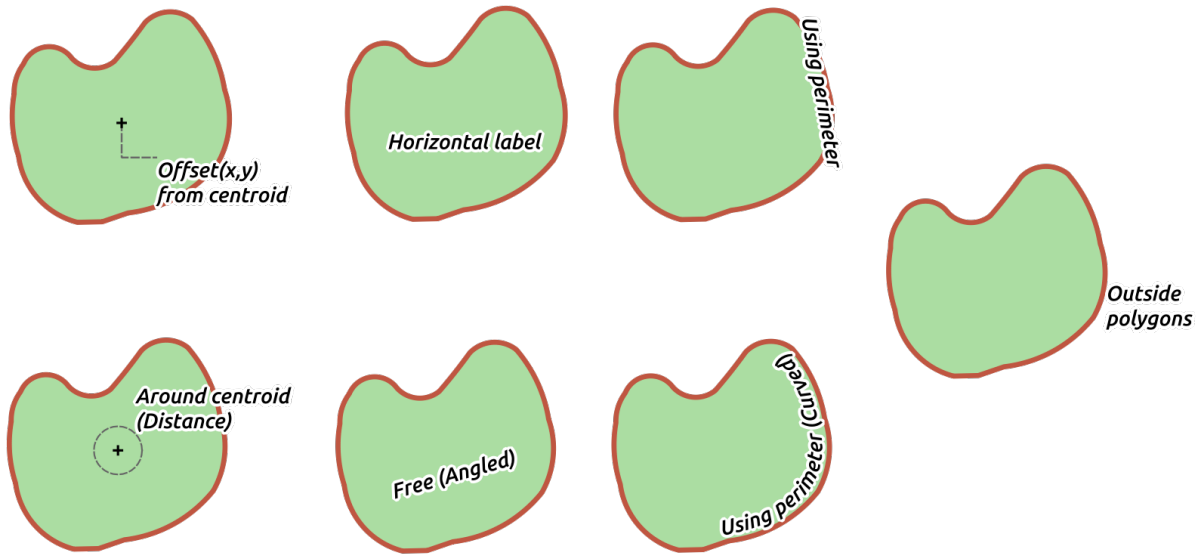
13.27. ábra: Példák vonalcímkék elhelyezésére

Az elhelyezési módokon felül beállíthatóak:

- *Címkék ismétlése* az elem mentén többször, a megadott *Távolságonként*. A távolság megadható `Milliméterben`, `Pontban`, `Pixelben`, `Méretarányos méterben`, `Térképi egységben` és `Hüvelykben`.
- A *Címketúlfutási Távolság* (vízszintes módnál nem érhető el): megadja a maximális megengedett távolságot, amennyit a címke a vonalelemek végén (vagy kezdetén) túlnyúlhat. Az érték növelése lehetővé teheti a címkék megjelenítését rövidebb vonalelemek esetén.
- A *Címke horgonyzása*: szabályozza a címkék elhelyezését a vonalelem mentén. Kattintson a *Beállítások…* gombra és válasszon:
  - vonal menti pozíciót (arányként), amely közelébe a címkék kerülnek. Ez lehet adatvezérelt is. A lehetséges értékek a következők:
    - *Vonal közepe*
    - *Vonal eleje*
    - *Vonal vége*
    - or *Egyéni…*.
  - *Levágás*: Meghatározza, hogy a címkék vonalon való elhelyezése hogyan kerül kiszámításra. Alapértelmezés szerint csak a vonal látható része alapján számol, de a konzisztensebb eredmény érdekében a teljes kiterjedés is használható.
  - *Elhelyezési viselkedés*: az *Elhelyezési célhely preferálása* a címke horgonypontját csak az elhelyezésre vonatkozó javaslatként kezeli. *Szigorú* módban a címkék pontosan a horgonypontra kerülnek.

Felületrétegek elhelyezései

Az alábbi módok közül választhat a felületek címkéinek elhelyezéséhez:



13.28. ábra: Példák felületcímkék elhelyezésére

- *Eltolás a centrálistól*: a címkék az elem centrális (súlypontja) fölé kerülnek, attól egy adott távolságra *X,Y* irányban eltolva (a *támogatott mértékegységekben*). A centrális számítható a felület térképvászonra kirajzolt része (*látható felületrész*) vagy a *teljes felület* alapján, függetlenül attól, hogy látható-e. Ezen kívül lehet:
  - kényszeríteni a centrális pontot, hogy a felületen belül helyezkedjen el
  - a címkét egy megadott negyedbe helyezni
  - elforgatást megadni
  - *Címkék elhelyezésének engedélyezése a felületeken kívül*, amikor nem lehetséges őket belül elhelyezni. Az adatvezérelt tulajdonság lehetőséget biztosít a kívülre helyezett címkék engedélyezésére, megakadályozására vagy akár kívülre kényszerítésére, akár elemenként eltérően is.
- *Centrális körül*: a címkét a centrális körül egy előre beállított távolságon belül helyezi el, és előnyben részesíti a közvetlenül a centrális fölötti elhelyezést. Itt is beállítható, hogy a centrális a *látható felületrész* vagy a *teljes felület* alapján legyen kiszámítva, valamint a centrális kényszeríthető a felületen belülre.
- *Vízszintes*: a felület belsejében a legjobb pozícióba helyez egy vízszintes címkét. A felület széleitől távolabbi elhelyezéseket részesíti előnyben. Lehetséges a *Címkék elhelyezésének engedélyezése a felületeken kívül*.
- *Szabad (elforgatott)*: a felület belsejében a legjobb pozícióba helyez egy elforgatott címkét. Forgatásnál figyelembe veszi a felület tájolását, valamint a felület széleitől távolabbi elhelyezéseket részesíti előnyben. Lehetséges a *Címkék elhelyezésének engedélyezése a felületeken kívül*.
- *Kerület használata*: A címkét a felület határával párhuzamos, azt generalizáltan ábrázoló vonalra helyezi, előnyben részesítve a kerület egyenesebb szakaszait. Meghatározható:
  - *Megengedett pozíciók*: *Vonal felett*, *Vonalon*, *Vonal alatt* és *Vonaliránytól függő pozíció* (a címkét a felület határának bal vagy jobb oldalára helyezi). Egyszerre több opciót is ki lehet választani, ez esetben a QGIS választja ki az optimális címkeelhelyezést.
  - *Távolság* a címke és a felület körvonala között
  - a *Címkék ismétlésének Távolsága*, ami a kerület mentén többször jeleníti meg a címkét
- *Kerület használata (íves)*: a címkéket a felület határának görbületét követve rajzolja ki. A *Kerület használata* mód paraméterein túl beállítható a megengedett *Maximális szög az ívelt karakterek között*, mind a belső, mind a külső oldalon.
- *Felületeken kívül*: a címkéket mindig a felületeken kívül helyezi el, egy megadott *Távolságban*

Közös elhelyezési beállítások

Néhány címkeelhelyezési beállítás az összes geometriatípusnál elérhető:

Geometriagenerátor

A *Geometriagenerátor* lehetővé teszi a címkék elhelyezéséhez és megjelenítéséhez használt mögöttes geometria manipulálását *kifejezések* használatával. Ez hasznos tud lenni, ha a geometriát dinamikusan el szeretné tolni, vagy átalakítani más geometriatípusra.

A geometriagenerátor használatához:

1. Jelölje be a  *Geometriagenerátor* jelölőnégyzetét
2. Adja meg a geometria generálásához használandó kifejezést
3. Ha szükséges, válassza ki a kifejezés kimenetének geometriatípusát: a címke geometriától függő beállításai – például az elhelyezés vagy a megjelenítés – az új geometriatípusnak megfelelően frissülnek.

Néhány felhasználási eset:

- Egy másik, „label_position” mezőbe mentett geometria használata.
- A jelrendszerből *generált geometria* használata a címkézéshez is.
- A @map_scale változó használata a távolságok / méretek nagyítási szinttől független számításához.
- Az íves elhelyezési móddal kombinálva kör alakú címke létrehozása egy pontelem körül:

```
exterior_ring(make_circle($geometry, 20))
```

- Egy-egy címke elhelyezése a vonalelem elejénél és végénél:

```
collect_geometries( start_point($geometry), end_point($geometry) )
```

- A folyó simított vonalának címkézése, hogy nagyobb helyet kapjon a címke elhelyezéséhez:

```
smooth( $geometry, iterations:=30, offset:=0.25, min_length:=10 )
```

Adatvezérelt

Az *Adatvezérelt* csoport a címkék elhelyezésének közvetlen kezelését biztosítja, elemenként külön-külön. Az attribútumaikra vagy egy kifejezésre támaszkodik következő tulajdonságok beállításához:

- az *X* és *Y* koordináták
- a szöveg igazítása a fent beállított egyéni pozícióhoz képest:
  - *Vízszintesen*: lehet **Left**, **Center** vagy **Right**
  - *Függőlegesen*: lehet **Bottom**, **Base**, **Half**, **Cap** vagy **Top**
- a szöveg *Forgatása* különböző mértékegységekben is megadható (pl. `fok`, `szögperc`, `fordulat`). Pipálja be a *Forgatási érték adat megőrzése* jelölőnégyzetet, ha el szeretné tárolni az elforgatási értéket a kapcsolódó mezőben, és alkalmazni szeretné a címkére, függetlenül attól, hogy a címke rögzítve van-e vagy sem. Ha nincs bejelölve, a címkeforgatás rögzítésének feloldásakor alaphelyzetbe áll, és értéke törlődik az attribútumtáblából.

Megjegyzés: A felületelemek adatvezérelt forgatása jelenleg csak a *Centrális körül* elhelyezési móddal támogatott.

Megjegyzés: A kifejezések nem használhatóak együtt a címkézési térképeszközökkel (vagyis *Címke forgatása* és *Címke mozgatása* eszközök) a címkék *adatvezérelt* elhelyezéséhez. A vezérlő visszaáll a megfelelő *segédtároló mezőre*.

Prioritás

A *Prioritás* szakaszban meghatározhatja az egyes címkék elhelyezésének prioritási rangsorát, vagyis ha egy helyre több címke- és diagramjelölt lenne, a magasabb prioritású elem fog megjelenni, a többi pedig akár ki is lehet hagyva.

A prioritási rangsor annak kiértékelésére is szolgál, hogy egy címkét ki kell-e hagyni egy magasabb súlyú *akadályelem* miatt.

Akadályok

Bizonyos esetekben (pl. nagy címkesűrűség, átfedő elemek…) a címkék elhelyezése azt eredményezheti, hogy a címkék hozzájuk nem kapcsolódó elemek fölé kerülnek.

Az akadály egy olyan elem, ami fölött a QGIS elkerüli más elemek címkéinek és diagramjainak elhelyezését. Ezt az *Akadályok* szakaszban lehet kezelni:

1. Aktiválja *Az elemek akadályként funkcionálnak* jelölőnégyzetet annak érdekében, hogy a réteg elemei akadályként működjenek bármely címke és diagram számára (beleértve az ugyanazon a rétegen lévő egyéb elemeket is).

   A jelölőnégyzet melletti Adatvezérelt felülbírálás gombbal az egész réteg helyett beállíthatja, hogy az elemek csak egy része működjön akadályként

2. A *Beállítások* gombra kattintva tudja szabályozni az akadályok súlyozását.

   - Minden potenciális akadályelemhez hozzárendelhet egy *Akadálysúlyt*: bármely *címke* vagy *diagram*, melynek elhelyezési prioritása magasabb ennél az értéknél, az elem fölé helyezhető. Az alacsonyabb rangú címkék és diagramok ki lesznek hagyva, ha más elhelyezés nem lehetséges.

     Ez a súlyozás lehet adatvezérelt is, így ugyanazon a rétegen belül bizonyos elemek nagyobb valószínűséggel lesznek lefedve, mint mások.

   - Felületrétegeknél kiválaszthatja, hogy milyen akadály legyen az elem:

     – **elemek belseje fölött**: elkerüli a címkék elhelyezését a felületen belül (a címkéket inkább teljesen kívülre vagy csak részben a felület belsejébe helyezi)

     – va **elemek határvonala fölött**: elkerüli a címkék elhelyezését a felület határa fölé (vagyis preferálja a címkék felületen kívülre vagy teljesen belülre helyezését). Ez olyan rétegeknél lehet hasznos, ahol az elemek a teljes területet lefedik (közigazgatási egységek, kategórialefedettségek, …). Ebben az esetben lehetetlen elkerülni, hogy címkéket helyezzenek el ezeken a elemeken belül, és sokkal jobban néz ki, ha elkerüli a címkék elhelyezését az elemek közötti határokon.

Megjelenítés lap

A *Megjelenítés* lapon szabályozható, hogy a címkék milyen esetekben jelenhetnek meg, és hogyan hatnak egymásra más címkékkel.

Címkebeállítások

A *Címkebeállítások* alatt:

- Megtalálja a *méretarányfüggő* és a *Pixelméret-alapú* láthatóság beállításait.
- A *Címke z-indexe* meghatározza a címkék megjelenítési sorrendjét, valamint a sorrendet a réteg többi elemcímkéjéhez viszonyítva (adatvezérelt felülbírálási kifejezést használva), csakúgy, mint a többi rétegből származó címkék esetében. A magasabb z-indexszel rendelkező címkék az alacsonyabb z-indexszel rendelkező címkék (bármely rétegből) fölött jelennek meg.

  Ezen kívül a logikában van pár szabály arra, ha két címke z-indexe megegyezik, akkor:

  – ha ugyanarról a rétegből származnak, akkor a kisebb címke a nagyobb címke fölé lesz rajzolva.

  – ha különböző rétegekről származnak, akkor a címkék a rétegek sorrendjében lesznek kirajzolva (azaz a térképi jelmagyarázatban beállított sorrendnek megfelelően).

Megjegyzés: Ettől a beállítástól nem fognak a címkék más rétegek elemei alá rajzolódni, csak azt szabályozza, hogy a címkék milyen sorrendben rajzolódjanak ki az összes réteg elemei fölé.

- A címkék megjelenítése során, a címkék olvashatósága érdekében, a QGIS automatikusan kiértékeli a címkék helyzetét, és ütközés esetén elrejthet néhányat közülük. Választhatja azonban a *Minden címke megjelenítése erre a rétegre (beleértve az egymást fedőket)* opciót, hogy manuálisan rögzíthesse az elhelyezésüket (lásd *The Label Toolbar*).
- Az adatvezérelt *Címke megjelenítése* és *Mindig látszik* beállításokkal a címkék megjelenítését egyenként is vezérelheti.
- *Címkék fejjel lefelé* lehetséges értékei: **soha**, **ha meg van adva forgatás** vagy **bármikor**.

Elembeállítások

Az *Elembeállítások* alatt:

- Választhatja *A többrészű elemek minden részének címkézését* és *A címkézendő elemek számának korlátozását*.
- Mind a vonal-, mind a felületrétegeknél lehetőség van a címkézendő elemek minimális méretének beállítására az *Ennél kisebb elemek címkéjének kihagyása* használatával.
- Felületelemeknél a megjelenítendő címkéket aszerint is szűrheti, hogy azok teljesen beleillenek-e az elembe, vagy sem.
- Vonalelemeknél választhatja a *Csatlakozó vonalak összevonása a dupla címkézés elkerülése érdekében* opciót, ami az *Elhelyezés* lap *Távolság* vagy *Ismétlés* beállításával együtt sokkal légiesebb térképet eredményez.

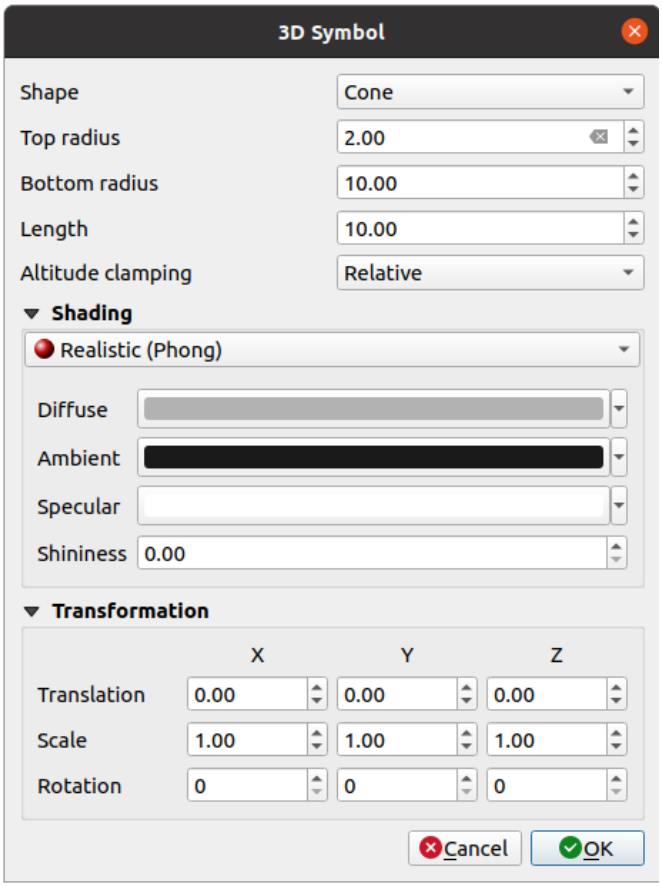
13.4 3D szimbólumok készítése

A *Stíluskezelő* segítségével készíthet és tárolhat *3D térképnézetben* való megjelenítéshez használható 3D szimbólumokat, bármely geometriatípushoz.

Ahogy a többi elemnél is, először váltson a *3D szimbólumok* lapra, és nyissa le a gomb menüjét, ahonnan létrehozhat:

- *3D pontszimbólum*
- *3D vonalszimbólum*
- *3D felületszimbólum*

13.4.1 Pontrétegek

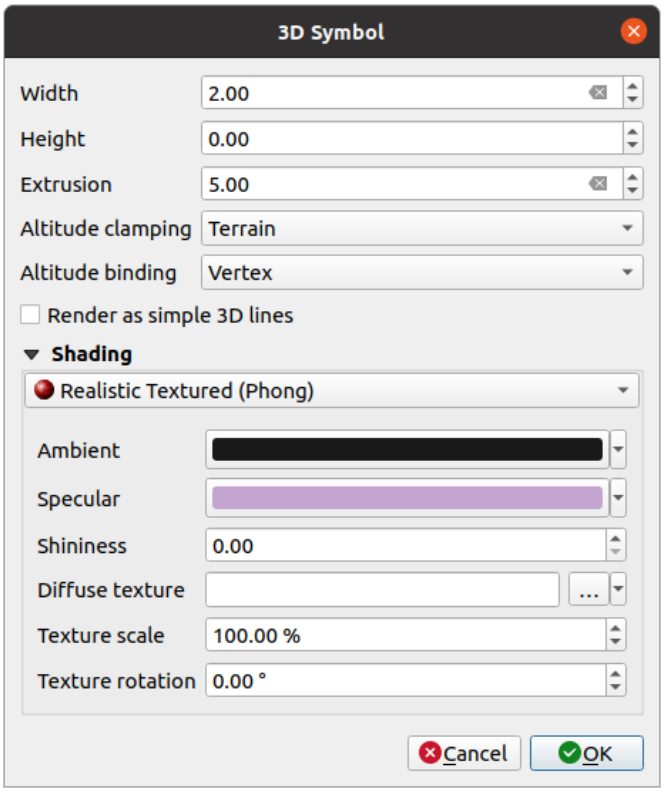


13.29. ábra: A 3D pontszimbólumok tulajdonságai

- Meghatározhatja a pontszimbólum 3D *Alakját*. Az alakot első sorban a mérete határozza meg, melynek mértékegysége megfelel a projekt koordináta-rendszerének. A rendelkezésre álló típusok a következők:
  - *Gömb* egy *Sugár* paraméterrel
  - *Henger* egy *Sugár* és *Hossz* paraméterrel
  - *Kocka* egy *Méret* paraméterrel
  - *Kúp* egy *Felső sugár*, egy *Alsó sugár* és egy *Hossz* paraméterrel
  - *Sík* egy *Méret* paraméterrel
  - *Tórusz* egy *Sugár* és egy *Kisebb sugár* paraméterrel
  - *3D modell*, ami egy 3D modellfájlt használ (több formátum támogatott), amely lehet lemezen lévő fájl, távoli URL vagy *beágyazva a projektbe*.
  - *Hirdetőtábla*, amihez megadható a *Hirdetőtábla magassága* és a *Hirdetőtábla-szimbólum* (ami általában egy *Jelölőszimbólumon* alapul). A szimbólum mérete állandó. Hasznos 3D pontfelhő alakzatainak vizualizálásához.
- A *Magasság rögzítése* lehet *Abszolút*, *Relatív* vagy *Terep*. Az *Absolute* beállítás akkor használható, ha a 3d vektorok magasságértékei 0-tól számított abszolút mértékként vannak megadva. A *Relatív* és *Terep* az adott magassági értékeket az alattuk lévő terephez adják hozzá.
- Meghatározható az *árnyalás*.
- A *Transzformáció* szakaszban affin transzformációt végezhet a szimbólumon:

- *Transzformáció*: az objektum mozgatása az x, y és z tengelyen.
- *Méretezés*: átméretezi a 3D alakzatokat
- *Forgatás* az x, y és z tengely körül.

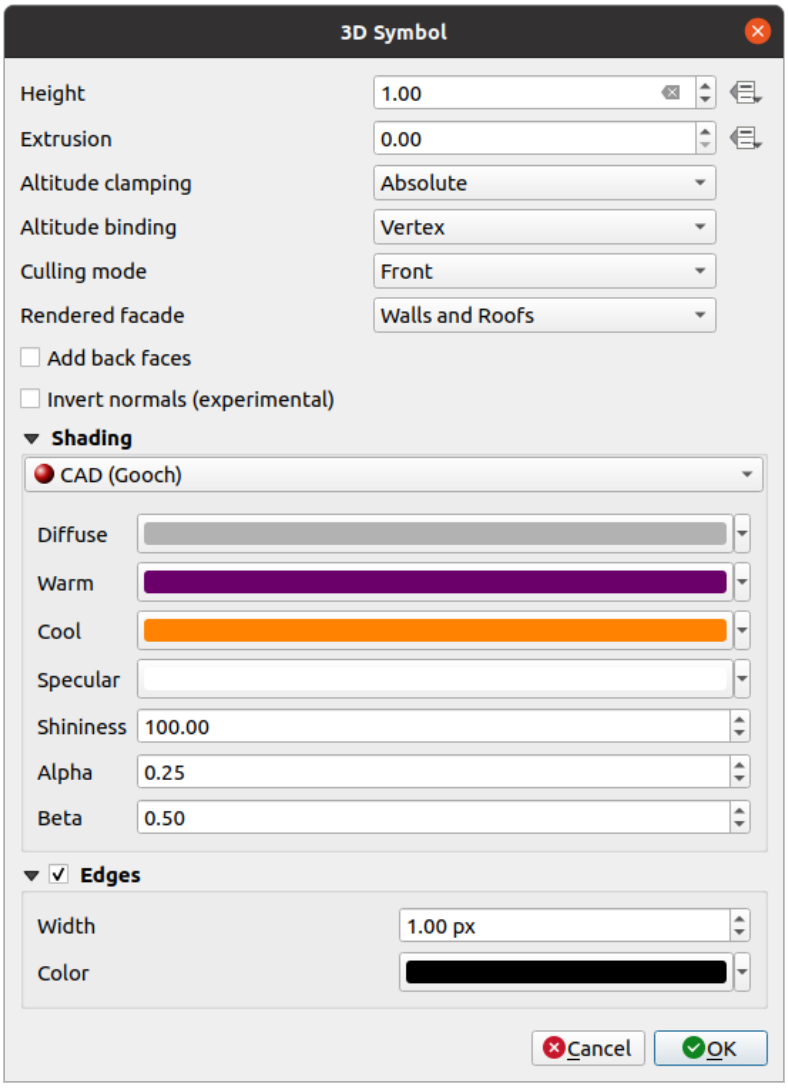
13.4.2 Vonalrétegek



13.30. ábra: A 3D vonalszimbólumok tulajdonságai

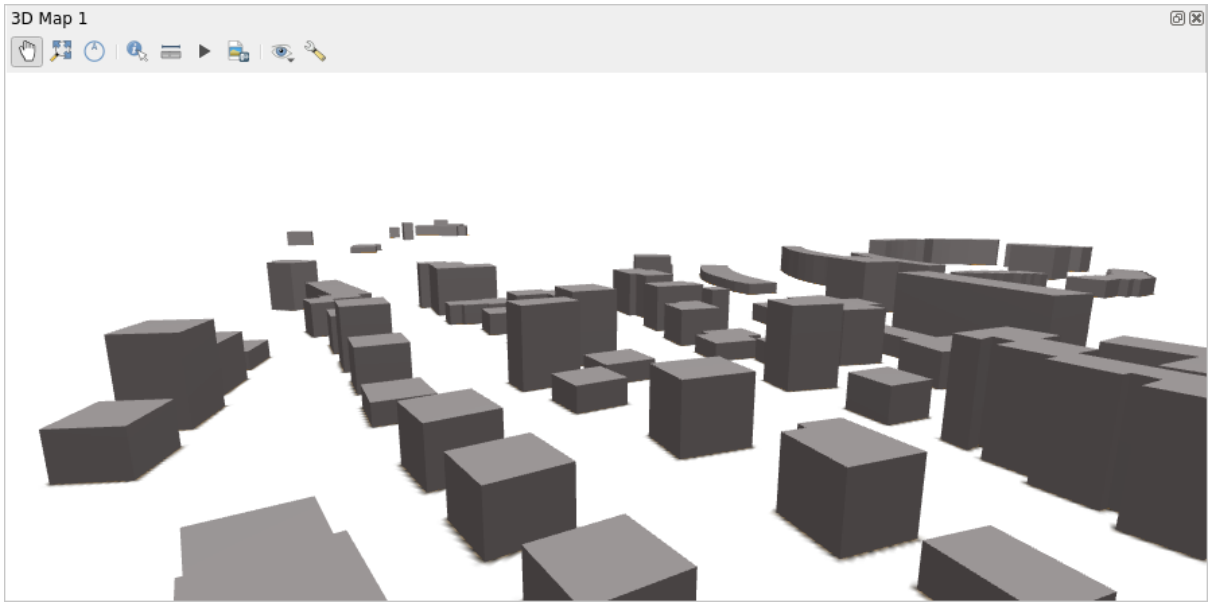
- A *Szélesség* és *Magasság* beállítások alatt megadhatja a vektoros vonalak *Kihúzását*. Ha a vonal geometriája nem tartalmaz z értékeket, ezzel a beállítással határozhatja meg a 3D vonal térfogatát.
- A *Magasság viszonyítása* segítségével meghatározhatja a 3D vonalaknak az alattuk lévő terepfelszínhez viszonyított pozícióját, ha meg vannak adva raszteres magassági adatok vagy más 3D vektorok.
- A *Magasság kötése* határozza meg, hogy az elem hogyan lesz rögzítve a terephez. Vagy minden *Töréspont* a terephez lesz rögzítve, vagy csak az elem *Centrálisa*.
- Lehetséges a *Megjelenítés egyszerű 3D vonalként*.
- Az árnyalást a *Szórt*, *Környezeti*, *Tükröződő* és *Fényesség* paraméterekkel lehet szabályozni.

13.4.3 Felületrétegek



13.31. ábra: A 3D felületszimbólumok tulajdonságai

- Ahogy a többinél, a *Magasságot* a koordináta-rendszer mértékegységében lehet meghatározni. Használhatja a gombot is az érték felülírásához egyéni kifejezéssel, változóval vagy az attribútumtábla bejegyzésével
- Itt is a *Kihúzással* pótolhatók a hiányzó z értékek. A kihúzáshoz is használhatja a gombot, hogy a vektorréteg értékeit használhassa, és az egyes sokszögekre eltérő eredményeket kapjon:



13.32. ábra: Adatvezérelt kihúzás

- A *Magasság viszonyítása*, *Magasság kötése* a fent ismertett módon állítható be.
- A szimbólumra alkalmazandó *Válogatási mód* lehet:
  - *Nincs válogatás*: ez a mód segíthet elkerülni a látszólag hiányzó felületeket, amikor a poligonZ/multipatch adatokban a csúcsok sorrendje nem konzisztens (pl. az összes az óramutató járásával megegyező vagy azzal ellentétes)
  - *Előlap*
  - or *Hátlap*
- A *Megjelenített homlokzat* határozza meg, hogy melyik lapokat kell megjeleníteni. Lehetséges értékei *Nincs homlokzat*, *Falak*, *Tetők*, vagy *Falak és tetők*
- ☑ *Hátoldali lapok hozzáadása*: minden háromszöghöz létrehoz egy elülső és hátsó lapot is helyes normálértékekkel – a megnövekedett számú csúcs rovására. Ez a beállítás használható egyes árnyalási problémák megoldására (például inkonzisztens sorrendű csúcsokkal rendelkező adatok miatt).
- ☑ *Normálértékek invertálása (kísérleti)*: hasznos lehet a lapok óramutató járásával megegyező/ellentétes csúcssorrendjének kijavításához
- Meghatározható az *árnyalás*.
- Engedélyezhető a szimbólumok ☑ *Éleinek* megjelenítése, és rendelhető hozzá *Szélesség* és *Szín*.

Tipp: A 3D adatok megjelenítésének legjobb kombinációja

A *Válogatási mód*, a *Hátoldali lapok hozzáadása* és a *Normálértékek invertálása* mind arra szolgálnak, hogy javítsák a 3D-s adatok megjelenését, ha azok nem jól néznek ki. Adatok betöltésekor rendszerint érdemes először kipróbálni a `válogatási mód=hátlap` és `hátoldali lapok hozzáadása=letiltva` kombinációt, mert ez a leghatékonyabb. Ha a megjelenítés nem néz ki jól, próbálja a `hátoldali lapok hozzáadása=engedélyezve` beállítást és a `válogatási mód=nincs válogatás` módot. A többi kombináció sokkal speciálisabb, csak bizonyos forgatókönyveknél hasznosak, attól függően, hogy mennyire vegyes a bemeneti adathalmaz.

13.4.4 A textúra árnyalása

Az árnyalás segít felfedni az objektumok 3D részleteit, amelyek egyébként a jelenet megvilágítása miatt rejtve maradnának. Végső soron könnyebb vele dolgozni, mivel nem kell aggódnia az elemek vizualizálásához megfelelő jelenetvilágítás beállítása miatt,.

A QGIS-ben különféle árnyalási technikákat alkalmazunk, ezek elérhetősége a szimbólum geometriatípusától függ:

- *Realisztikus (Phong)*: leírja, hogy egy felület hogyan tükrözi vissza a fényt a durva felületek *Szórt* visszaverődése és a fényes felületek *Tükröződő* visszaverődése (*Fényesség*) kombinációjaként. Tartalmaz egy *Környezeti* opciót is, amely figyelembe veszi azt a kis mennyiségű fényt, amely a teljes jeleneten. Lásd még https://en.wikipedia.org/wiki/Phong_reflection_model#Description
- *Realisztikusan textúrázott (Phong)*: ugyanaz mint a *Realisztikus (Phong)*, kivéve, hogy a kép *Diffúz textúraként van használva. A kép lehet lemezen lévő fájl, távoli URL vagy :ref:`projektbe beágyazott <embedded_file_selector>*. A *Textúra méretezése* és *Textúra forgatása* kötelezők.
- *CAD (Gooch)*: ez a technika lehetővé teszi az árnyalást csak a középtónusoknál, így az élek vonalai és a kiemelések vizuálisan hangsúlyosak maradnak. A *Szórt*, *Tükröződő*, *Fényesség* beállításokon kívül meg kell adnia *Meleg* színt (a fény felé néző felülethez) és *Hideg* színt (fénnyel szembeniekhez). A szórt szín relatív hozzájárulását a hideg és meleg színekhez az *Alpa* és *Béta* tulajdonságok szabályozzák. Lásd még https://en.wikipedia.org/wiki/Gooch_shading
- *Beágyazott textúrák* 3D modellalakzatokkal

13.4.5 Alkalmazási példa

A fentebb ismertetett beállításokat a https://app.merginmaps.com/projects/saber/luxembourg/tree oldalon tekintheti meg.

14. fejezet

Adatforrások kezelése

14.1 Opening Data

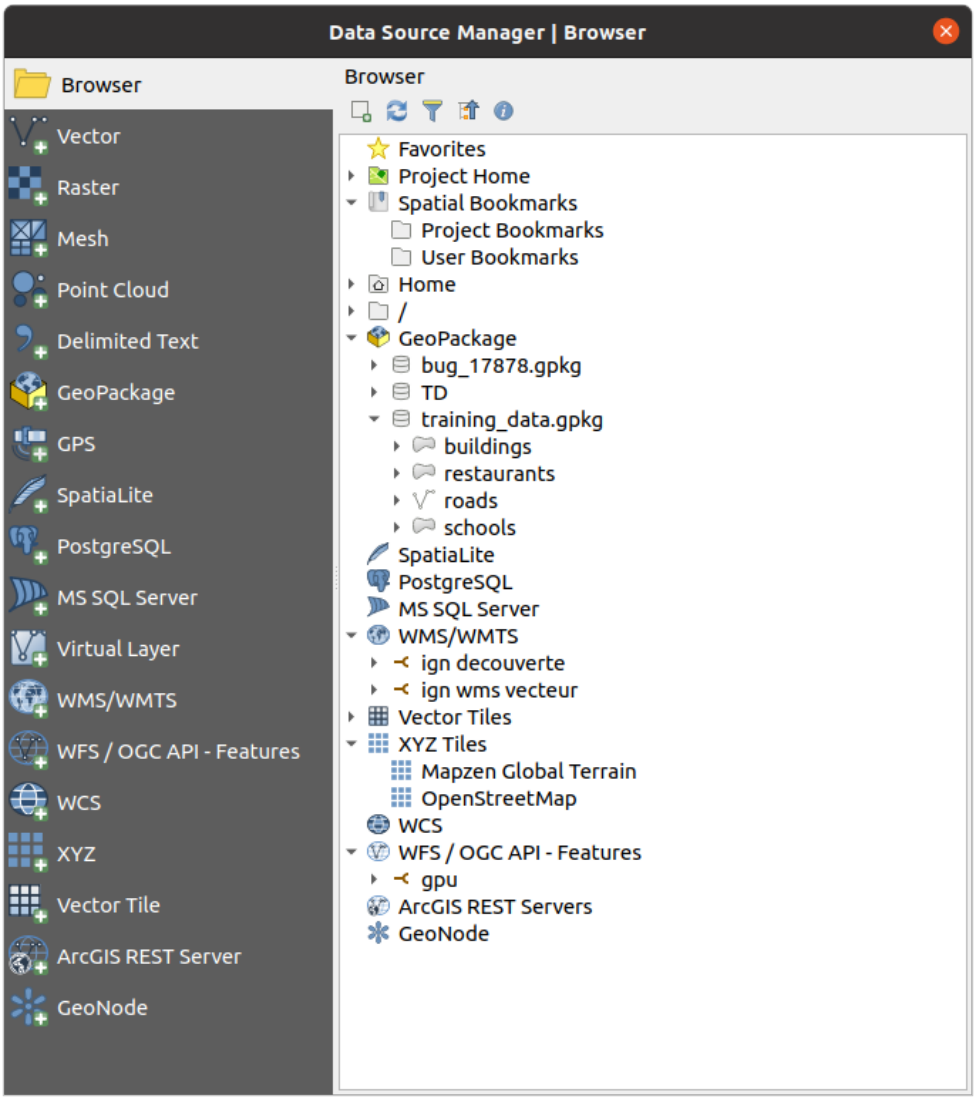
As part of an Open Source Software ecosystem, QGIS is built upon different libraries that, combined with its own providers, offer capabilities to read and often write a lot of formats:

- Vector data formats include GeoPackage, GML, GeoJSON, GPX, KML, Comma Separated Values, ESRI formats (Shapefile, Geodatabase…), MapInfo and MicroStation file formats, AutoCAD DWG/DXF, GRASS and many more… Read the complete list of supported vector formats.
- Raster data formats include GeoTIFF, JPEG, ASCII Gridded XYZ, MBTiles, R or Idrisi rasters, GDAL Virtual, SRTM, Sentinel Data, ERDAS IMAGINE, ArcInfo Binary Grid, ArcInfo ASCII Grid, and many more… Read the complete list of supported raster formats.
- Database formats include PostgreSQL/PostGIS, SQLite/SpatiaLite, Oracle, MSSQL Spatial, SAP HANA, MySQL…
- Web map and data services (WM(T)S, WFS, WCS, CSW, XYZ tiles, ArcGIS services, …) are also handled by QGIS providers. See *Working with OGC / ISO protocols* for more information about some of these.
- You can read supported files from archived folders and use QGIS native formats such as QML files (*QML – a QGIS stílusfájl formátuma*) and virtual and memory layers.

More than 80 vector and 140 raster formats are supported by GDAL and QGIS native providers.

Megjegyzés: Not all of the listed formats may work in QGIS for various reasons. For example, some require external proprietary libraries, or the GDAL/OGR installation of your OS may not have been built to support the format you want to use. To see the list of available formats, run the command line `ogrinfo --formats` (for vector) and `gdalinfo --formats` (for raster), or check the *Settings* ► *Options* ► *GDAL* menu in QGIS.

In QGIS, depending on the data format, there are different tools to open a dataset, mainly available in the *Layer* ► *Add Layer* ► menu or from the *Manage Layers* toolbar (enabled through *View* ► *Toolbars* menu). However, all these tools point to a unique dialog, the *Data Source Manager* dialog, that you can open with the Open Data Source Manager button, available on the *Data Source Manager Toolbar*, or by pressing `Ctrl+L`. The *Data Source Manager* dialog(14.1.ábra) offers a unified interface to open vector or raster file-based data as well as databases or web services supported by QGIS. It can be set modal or not with the *Modeless data source manager dialog* in the *Settings* ► *Options* ► *General* menu.



14.1. ábra: QGIS Data Source Manager dialog

Beside this main entry point, you also have the *DB Manager* plugin that offers advanced capabilities to analyze and manipulate connected databases. More information on DB Manager capabilities can be found in *DB Manager Plugin*.

There are many other tools, native or third-party plugins, that help you open various data formats.

This chapter will describe only the tools provided by default in QGIS for loading data. It will mainly focus on the *Data Source Manager* dialog but more than describing each tab, it will also explore the tools based on the data provider or format specificities.

14.1.1 The Browser Panel

The *Browser* is one of the main ways to quickly and easily add your data to projects. It's available as:

- a *Data Source Manager* tab, enabled pressing the Open Data Source Manager button (`Ctrl+L`);
- as a QGIS panel you can open from the menu *View* ► *Panels* (or *Settings* ► *Panels*) or by pressing `Ctrl+2`.

In both cases, the *Browser* helps you navigate in your file system and manage geodata, regardless the type of layer (raster, vector, table), or the datasource format (plain or compressed files, databases, web services).

Exploring the Interface

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

- Add Selected Layers: you can also add data to the map canvas by selecting **Add selected layer(s)** from the layer's context menu;
- Refresh the browser tree;
- Filter Browser to 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 in 14.2.ábra. The comparison can be case-sensitive or not. It can also be set to:
  - *Normal*: show items containing the search text
  - *Wildcard(s)*: fine tune the search using the `?` and/or `*` characters to specify the position of the search text
  - *Regular expression*
- Collapse All the whole tree;
- Enable/disable properties widget: when toggled on, a new widget is added at the bottom of the panel showing, if applicable, metadata for the selected item.

The entries in the *Browser* panel are organised hierarchically, and there are several top level entries:

1. *Favorites* where you can place shortcuts to often used locations
2. *Spatial Bookmarks* where you can store often used map extents (see *Térbeli könyvjelzők*)
3. *Project Home*: for a quick access to the folder in which (most of) the data related to your project are stored. The default value is the directory where your project file resides.
4. *Home* directory in the file system and the filesystem root directory.
5. Connected local or network drives
6. Then comes a number of container / database types and service protocols, depending on your platform and underlying libraries:
   - *GeoPackage*
   - *SpatiaLite*
   - *PostGIS*
   - *MSSQL*
   - *Oracle*
   - *SAP HANA*

-  *WMS/WMTS*
-  *Vector Tiles*
-  *XYZ Tiles*
-  *WCS*
-  *WFS/OGC API-Features*
-  *OWS*
-  *ArcGIS Map Service*
-  *ArcGIS Feature Service*
-  *GeoNode*

Interacting with the Browser items

The browser supports drag and drop within the browser, from the browser to the canvas and *Layers* panel, and from the *Layers* panel to layer containers (e.g. GeoPackage) in the browser.

Project file items inside the browser can be expanded, showing the full layer tree (including groups) contained within that project. Project items are treated the same way as any other item in the browser, so they can be dragged and dropped within the browser (for example to copy a layer item to a geopackage file) or added to the current project through drag and drop or double click.

The context menu for an element in the *Browser* panel is opened by right-clicking on it.

For file system directory entries, the context menu offers the following:

- *New* ► to create in the selected entry a:
  - *Directory…*
  - *GeoPackage…*
  - *ShapeFile…*
- *Add as a Favorite*: favorite folders can be renamed (*Rename favorite…*) or removed (*Remove favorite*) any time.
- *Hide from Browser*: hidden folders can be toggled to visible from the *Settings* ► *Options* ► *Data Sources* ► *Hidden browser paths* setting
- *Fast Scan this Directory*
- *Open Directory*
- *Open in Terminal*
- *Properties…*
- *Directory Properties…*

For leaf entries that can act as layers in the project, the context menu will have supporting entries. For example, for non-database, non-service-based vector, raster and mesh data sources:

- *Export Layer* ► *To File…*
- *Add Layer to Project*
- *Layer Properties*
- *Manage* ► *Rename „<name of file>”…* or *Delete „<name of file>”…*
- *Show in Files*

- *File Properties*

In the *Layer properties* entry, you will find (similar to what you will find in the *vector* and *raster* layer properties once the layers have been added to the project):

- *Metadata* for the layer. Metadata groups: *Information from provider* (if possible, *Path* will be a hyperlink to the source), *Identification*, *Extent*, *Access*, *Fields* (for vector layers), *Bands* (for raster layers), *Contacts*, *Links* (for vector layers), *References* (for raster layers), *History*.
- A *Preview* panel
- The attribute table for vector sources (in the *Attributes* panel).

To add a layer to the project using the *Browser*:

1. Enable the *Browser* as described above. A browser tree with your file system, databases and web services is displayed. You may need to connect databases and web services before they appear (see dedicated sections).
2. Find the layer in the list.
3. Use the context menu, double-click its name, or drag-and-drop it into the *map canvas*. Your layer is now added to the *Layers panel* and can be viewed on the map canvas.

Javaslat: Open a QGIS project directly from the browser

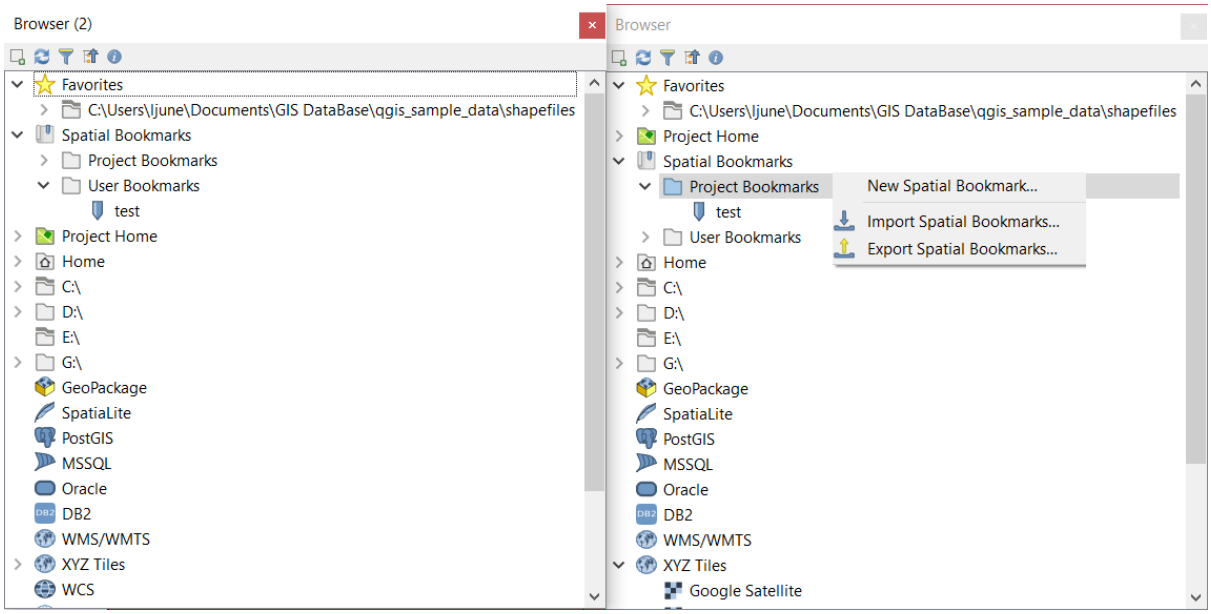
You can also open a QGIS project directly from the Browser panel by double-clicking its name or by drag-and-drop into the map canvas.

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 *Symbology Properties* for more information on setting symbology for vector layers.

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

- for a file or a table, display its metadata or open it in your project. Tables can even be renamed, deleted or truncated.
- for a folder, bookmark it into your favourites or hide it from the browser tree. Hidden folders can be managed from the *Settings* ► *Options* ► *Data Sources* tab.
- manage your *spatial bookmarks*: bookmarks can be created, exported and imported as `XML` files.
- create a connection to a database or a web service.
- refresh, rename or delete a schema.

You can also import files into databases or copy tables from one schema/database to another 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.



14.2. ábra: QGIS Browser panels side-by-side

Javaslat: Add layers to QGIS by simple drag-and-drop from your OS file browser

You can also add file(s) to the project by drag-and-dropping them from your operating system file browser to the *Layers Panel* or the map canvas.

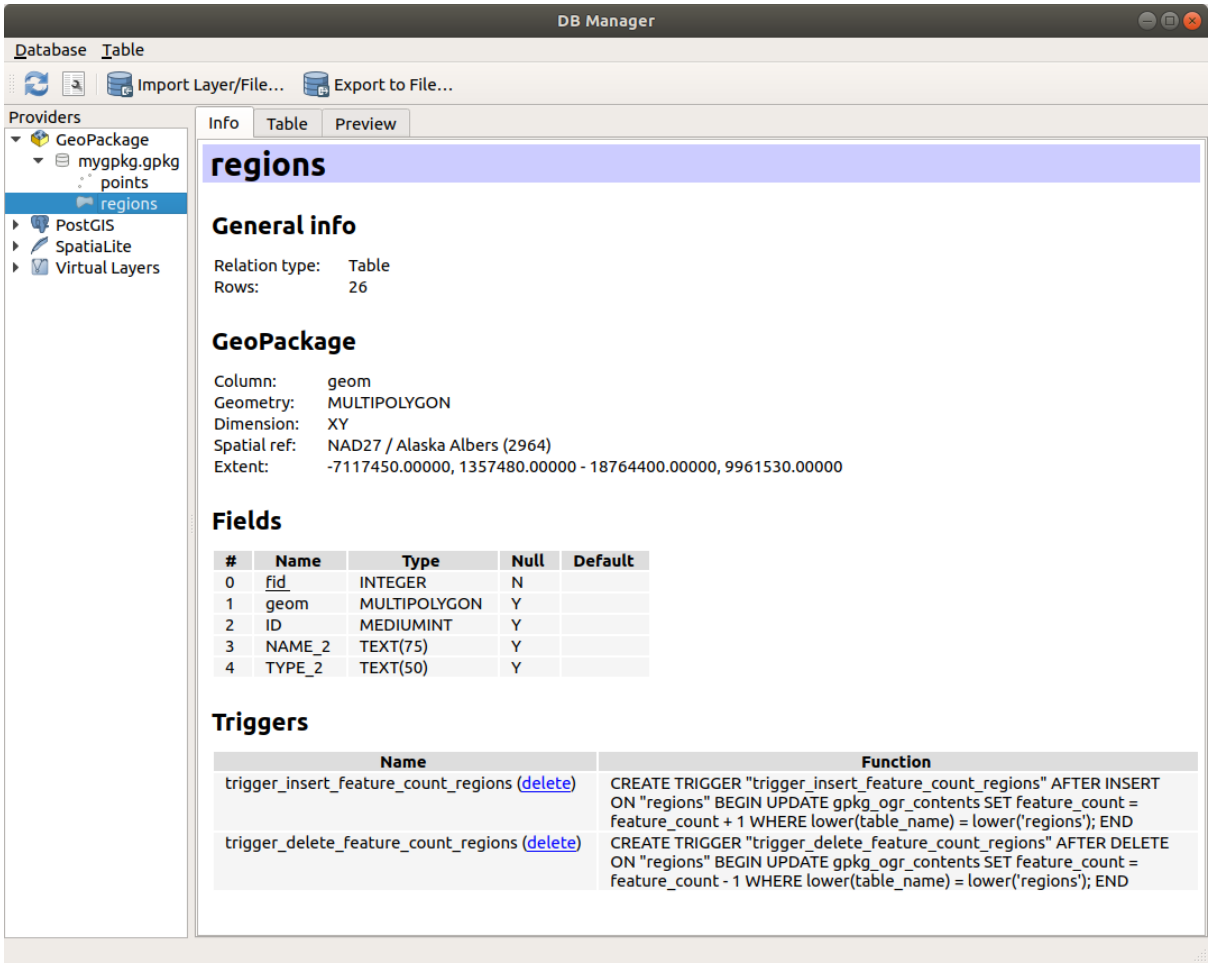
14.1.2 The DB Manager

The *DB Manager* Plugin is another tool for integrating and managing spatial database formats supported by QGIS (PostGIS, SpatiaLite, GeoPackage, Oracle Spatial, MSSQL, Virtual layers). It can be activated from the *Plugins* ► *Manage and Install Plugins...* menu.

The DB Manager Plugin provides several features:

- connect to databases and display their structure and contents
- preview tables of databases
- add layers to the map canvas, either by double-clicking or drag-and-drop.
- add layers to a database from the QGIS Browser or from another database
- create SQL queries and add their output to the map canvas
- create *virtual layers*

More information on DB Manager capabilities is found in *DB Manager Plugin*.



14.3. ábra: DB Manager dialog

14.1.3 Provider-based loading tools

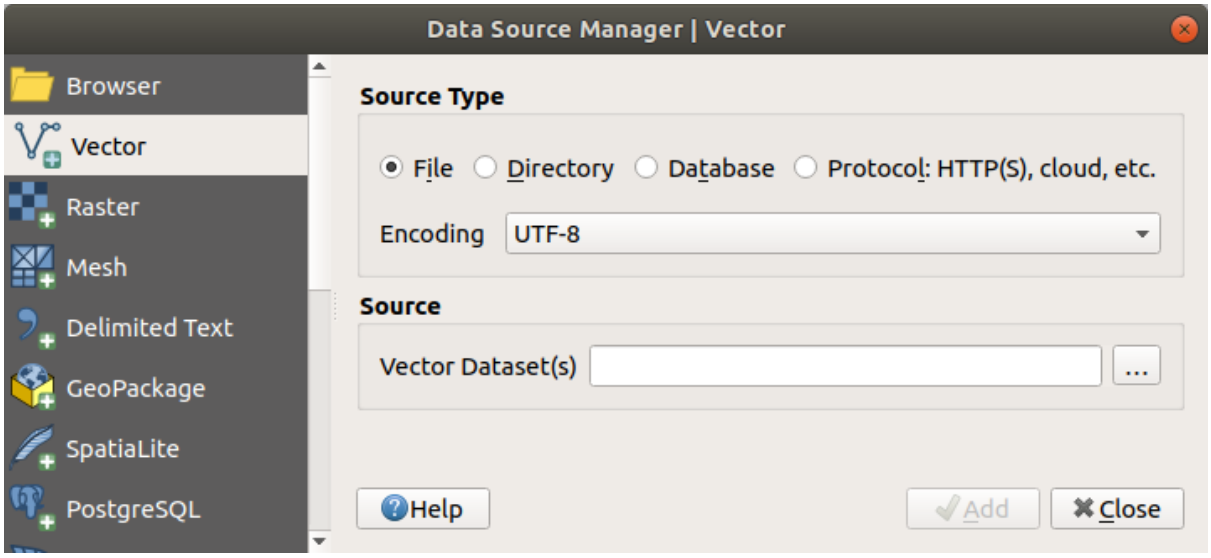
Beside the Browser Panel and the DB Manager, the main tools provided by QGIS to add layers, you'll also find tools that are specific to data providers.

Megjegyzés: Some *external plugins* also provide tools to open specific format files in QGIS.

Loading a layer from a file

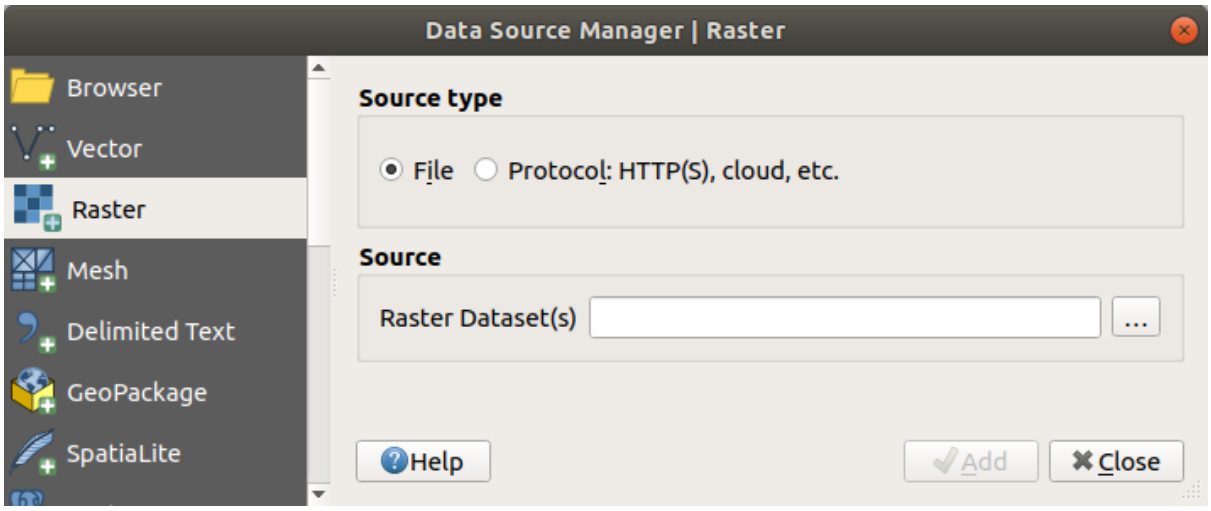
To load a layer from a file:

1. Open the layer type tab in the *Data Source Manager* dialog, ie click the Open Data Source Manager button (or press `Ctrl+L`) and enable the target tab or:
   - for vector data (like GML, ESRI Shapefile, Mapinfo and DXF layers): press `Ctrl+Shift+V`, select the *Layer* ► *Add Layer* ► *Add Vector Layer* menu option or click on the Add Vector Layer toolbar button.



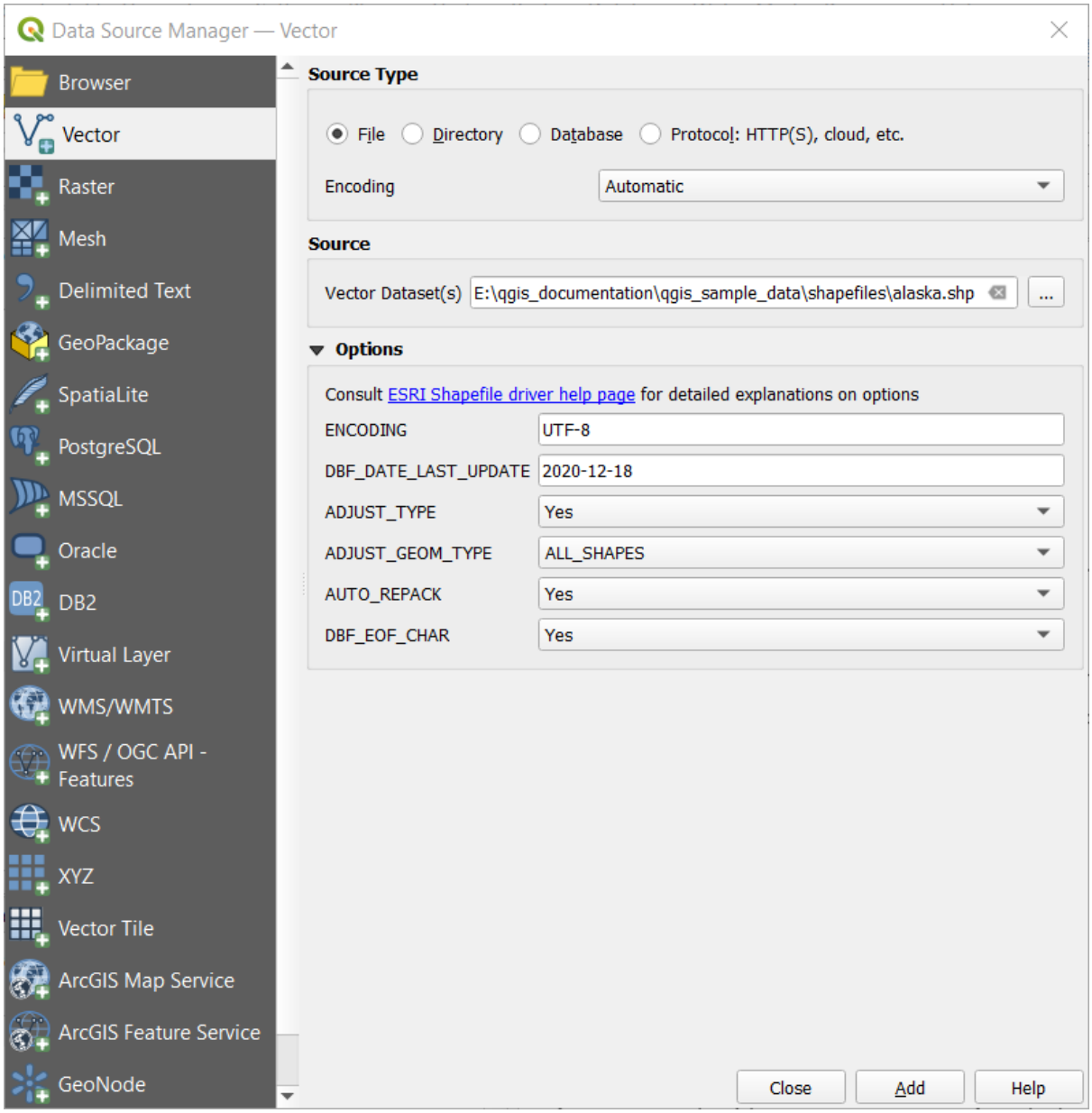
14.4. ábra: Add Vector Layer Dialog

- for raster data (like GeoTiff, MBTiles, GRIdded Binary and DWG layers): press `Ctrl+Shift+R`, select the *Layer* ► *Add Layer* ► *Add Raster Layer* menu option or click on the Add Raster Layer toolbar button.



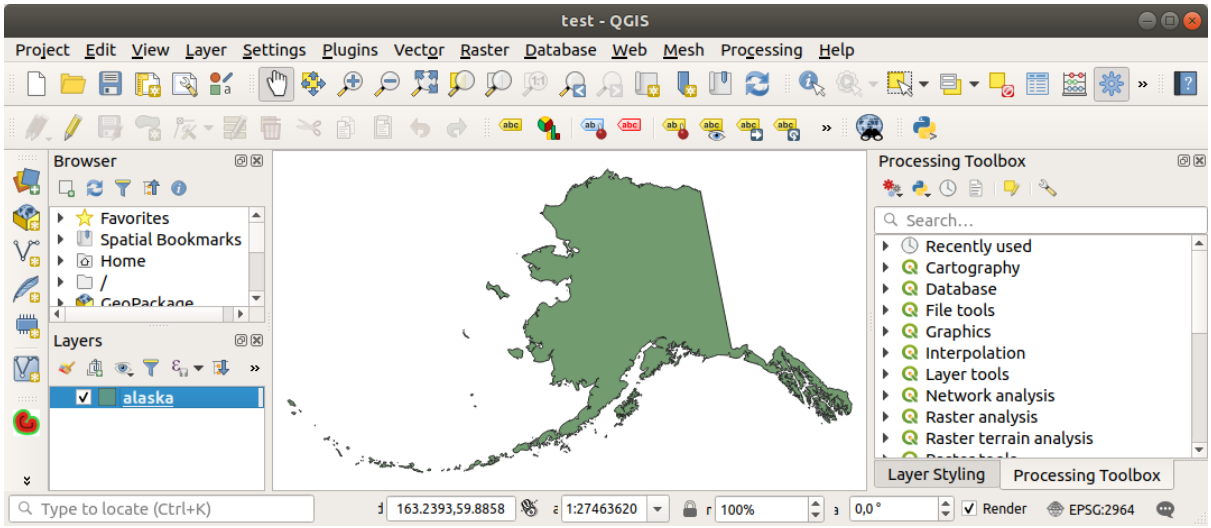
14.5. ábra: Add Raster Layer Dialog

2. Check *File* source type
3. Click on the ... Browse button
4. Navigate the file system and load a supported data source. More than one layer can be loaded at the same time by holding down the `Ctrl` key and clicking on multiple items in the dialog or holding down the `Shift` key to select a range of items by clicking on the first and last items in the range. Only formats that have been well tested appear in the formats filter. Other formats can be loaded by selecting `All files` (the top item in the pull-down menu).
5. Press *Open* to load the selected file into *Data Source Manager* dialog



14.6. ábra: Loading a Shapefile with open options

6. Press *Add* to load the file in QGIS and display them in the map view. 14.7.ábra shows QGIS after loading the `alaska.shp` file.



14.7. ábra: QGIS with Shapefile of Alaska loaded

Megjegyzés: For loading vector and raster files the GDAL driver offers to define open actions. These will be shown when a file is selected. Options are described in detail on https://gdal.org/drivers/vector/, https://gdal.org/drivers/raster and if a file is selected in QGIS, a text with hyperlink will directly lead to the documentation of the selected file type.

Megjegyzés: Because some formats like MapInfo (e.g., `.tab`) or Autocad (`.dxf`) allow mixing different types of geometry in a single file, loading such datasets opens a dialog to select geometries to use in order to have one geometry per layer.

The Add Vector Layer and Add Raster Layer tabs allow loading of layers from source types other than *File*:

- You can load specific vector formats like `ArcInfo Binary Coverage`, `UK. National Transfer Format`, as well as the raw TIGER format of the `US Census Bureau` or `OpenfileGDB`. To do that, you select *Directory* as *Source type*. In this case, a directory can be selected in the dialog after pressing … Browse.
- With the *Database* source type you can select an existing database connection or create one to the selected database type. Some possible database types are `ODBC`, `Esri Personal Geodatabase`, `MSSQL` as well as `PostgreSQL` or `MySQL` .

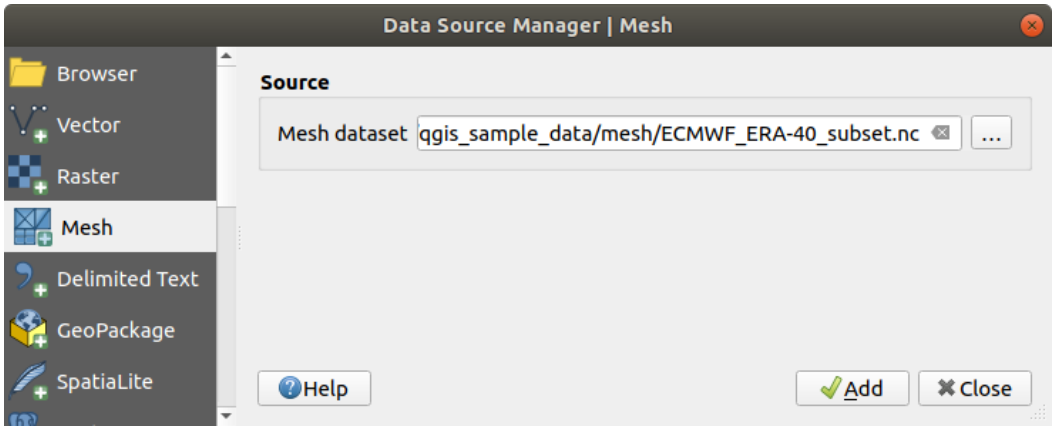
  Pressing the *New* button opens the *Create a New OGR Database Connection* dialog whose parameters are among the ones you can find in *Creating a stored Connection*. Pressing *Open* lets you select from the available tables, for example of PostGIS enabled databases.
- The *Protocol: HTTP(S), cloud, etc.* source type opens data stored locally or on the network, either publicly accessible, or in private buckets of commercial cloud storage services. Supported protocol types are:
  - `HTTP/HTTPS/FTP`, with a *URI* and, if required, an *authentication*.
  - Cloud storage such as `AWS S3`, `Google Cloud Storage`, `Microsoft Azure Blob`, `Alibaba OSS Cloud`, `Open Stack Swift Storage`. You need to fill in the *Bucket or container* and the *Object key*.
  - service supporting OGC `WFS 3` (still experimental), using `GeoJSON` or `GEOJSON - Newline Delimited` format or based on `CouchDB` database. A *URI* is required, with optional *authentication*.
  - For all vector source types it is possible to define the *Encoding* or to use the *Automatic* ► setting.

Loading a mesh layer

A mesh is an unstructured grid usually with temporal and other components. The spatial component contains a collection of vertices, edges and faces in 2D or 3D space. More information on mesh layers at *Working with Mesh Data*.

To add a mesh layer to QGIS:

1. Open the *Data Source Manager* dialog, either by selecting it from the *Layer* ► menu or clicking the Open Data Source Manager button.
2. Enable the *Mesh* tab on the left panel
3. Press the … Browse button to select the file. *Various formats* are supported.
4. Select the file and press *Add*. The layer will be added using the native mesh rendering.
5. If the selected file contains many mesh layers, then you'll be prompted with a dialog to choose the sublayers to load. Do your selection and press *OK* and the layers are loaded with the native mesh rendering. It's also possible to load them within a group.

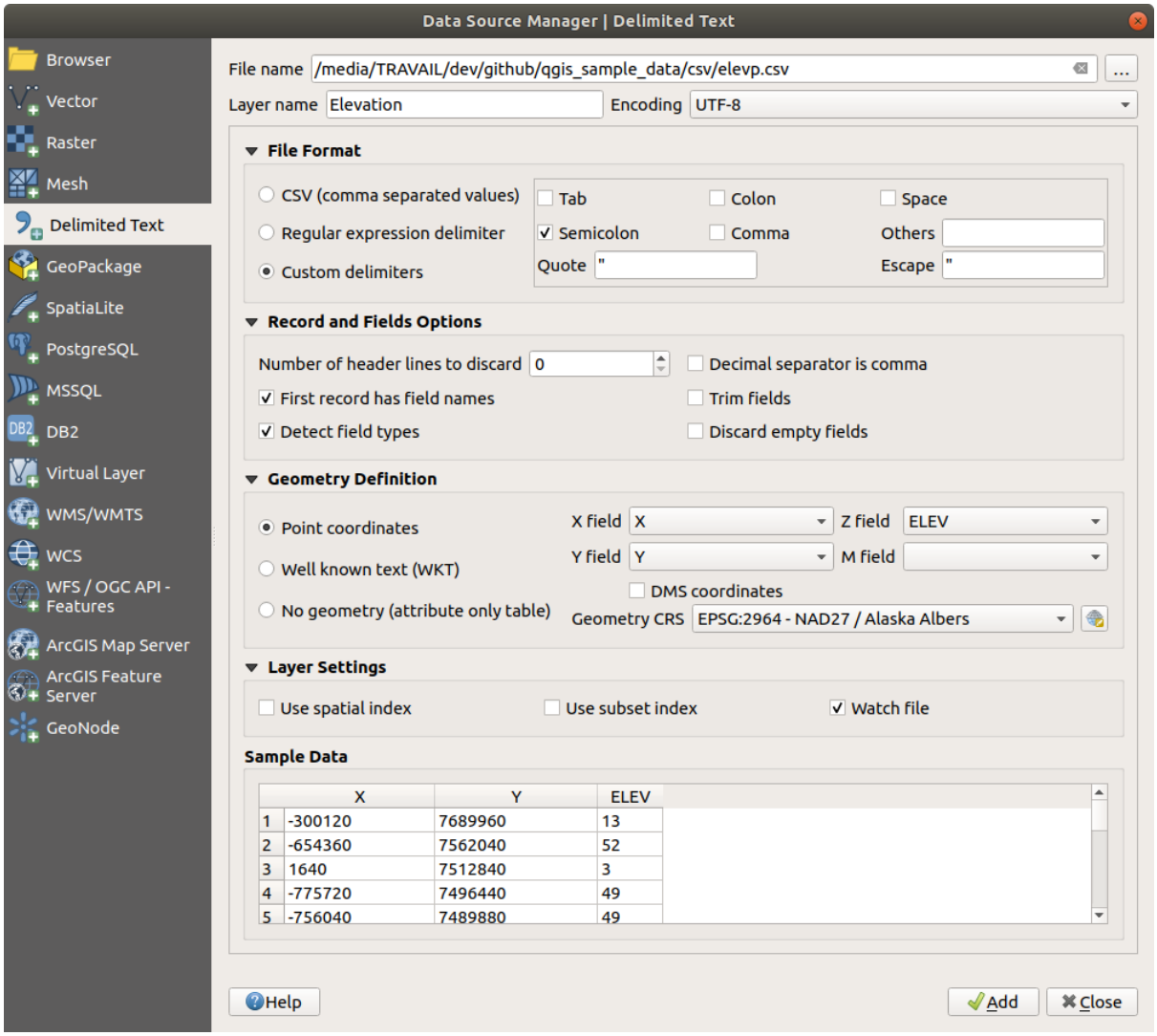


14.8. ábra: Mesh tab in Data Source Manager

Importing a delimited text file

Delimited text files (e.g. `.txt`, `.csv`, `.dat`, `.wkt`) can be loaded using the tools described above. This way, they will show up as simple tables. Sometimes, delimited text files can contain coordinates / geometries that you could want to visualize. This is what *Add Delimited Text Layer* is designed for.

1. Click the Open Data Source Manager icon to open the *Data Source Manager* dialog
2. Enable the *Delimited Text* tab
3. Select the delimited text file to import (e.g., `qgis_sample_data/csv/elevp.csv`) by clicking on the … Browse button.
4. In the *Layer name* field, provide the name to use for the layer in the project (e.g. `Elevation`).
5. Configure the settings to meet your dataset and needs, as explained below.



14.9. ábra: Delimited Text Dialog

File format

Once the file is selected, QGIS attempts to parse the file with the most recently used delimiter, identifying fields and rows. To enable QGIS to correctly parse the file, it is important to select the right delimiter. You can specify a delimiter by choosing between:

- *CSV (comma separated values)* to use the comma character.
- *Regular expression delimiter* and enter text into the *Expression* field. For example, to change the delimiter to tab, use `\t` (this is used in regular expressions for the tab character).
- *Custom delimiters*, choosing among some predefined delimiters like `comma`, `space`, `tab`, `semicolon`, ...

Records and fields

Some other convenient options can be used for data recognition:

- *Number of header lines to discard*: convenient when you want to avoid the first lines in the file in the import, either because those are blank lines or with another formatting.
- *First record has field names*: values in the first line are used as field names, otherwise QGIS uses the field names `field_1`, `field_2`...
- *Detect field types*: automatically recognizes the field type. If unchecked then all attributes are treated as text fields.
- *Decimal separator is comma*: you can force decimal separator to be a comma.
- *Trim fields*: allows you to trim leading and trailing spaces from fields.
- *Discard empty fields*.

As you set the parser properties, a sample data preview updates at the bottom of the dialog.

Geometry definition

Once the file is parsed, set *Geometry definition* to

- *Point coordinates* and provide the *X field*, *Y field*, *Z field* (for 3-dimensional data) and *M field* (for the measurement dimension) if the layer is of point geometry type and contains such fields. If the coordinates are defined as degrees/minutes/seconds, activate the *DMS coordinates* checkbox. Provide the appropriate *Geometry CRS* using the Select CRS widget.
- *Well known text (WKT)* option if the spatial information is represented as WKT: select the *Geometry field* containing the WKT geometry and choose the approriate *Geometry field* or let QGIS auto-detect it. Provide the appropriate *Geometry CRS* using the Select CRS widget.
- If the file contains non-spatial data, activate *No geometry (attribute only table)* and it will be loaded as an ordinary table.

Layer settings

Additionally, you can enable:

- *Use spatial index* to improve the performance of displaying and spatially selecting features.
- *Use subset index* to improve performance of *subset filters* (when defined in the layer properties).
- *Watch file* to watch for changes to the file by other applications while QGIS is running.

At the end, click *Add* to add the layer to the map. In our example, a point layer named `Elevation` is added to the project and behaves like any other map layer in QGIS. This layer is the result of a query on the `.csv` source file (hence, linked to it) and would require *to be saved* in order to get a spatial layer on disk.

Importing a DXF or DWG file

`DXF` and `DWG` files can be added to QGIS by simple drag-and-drop from the Browser Panel. You will be prompted to select the sublayers you would like to add to the project. Layers are added with random style properties.

Megjegyzés: For DXF files containing several geometry types (point, line and/or polygon), the name of the layers will be generated as *<filename.dxf> entities <geometry type>*.

To keep the dxf/dwg file structure and its symbology in QGIS, you may want to use the dedicated *Project* ► *Import/Export* ► *Import Layers from DWG/DXF…* tool which allows you to:

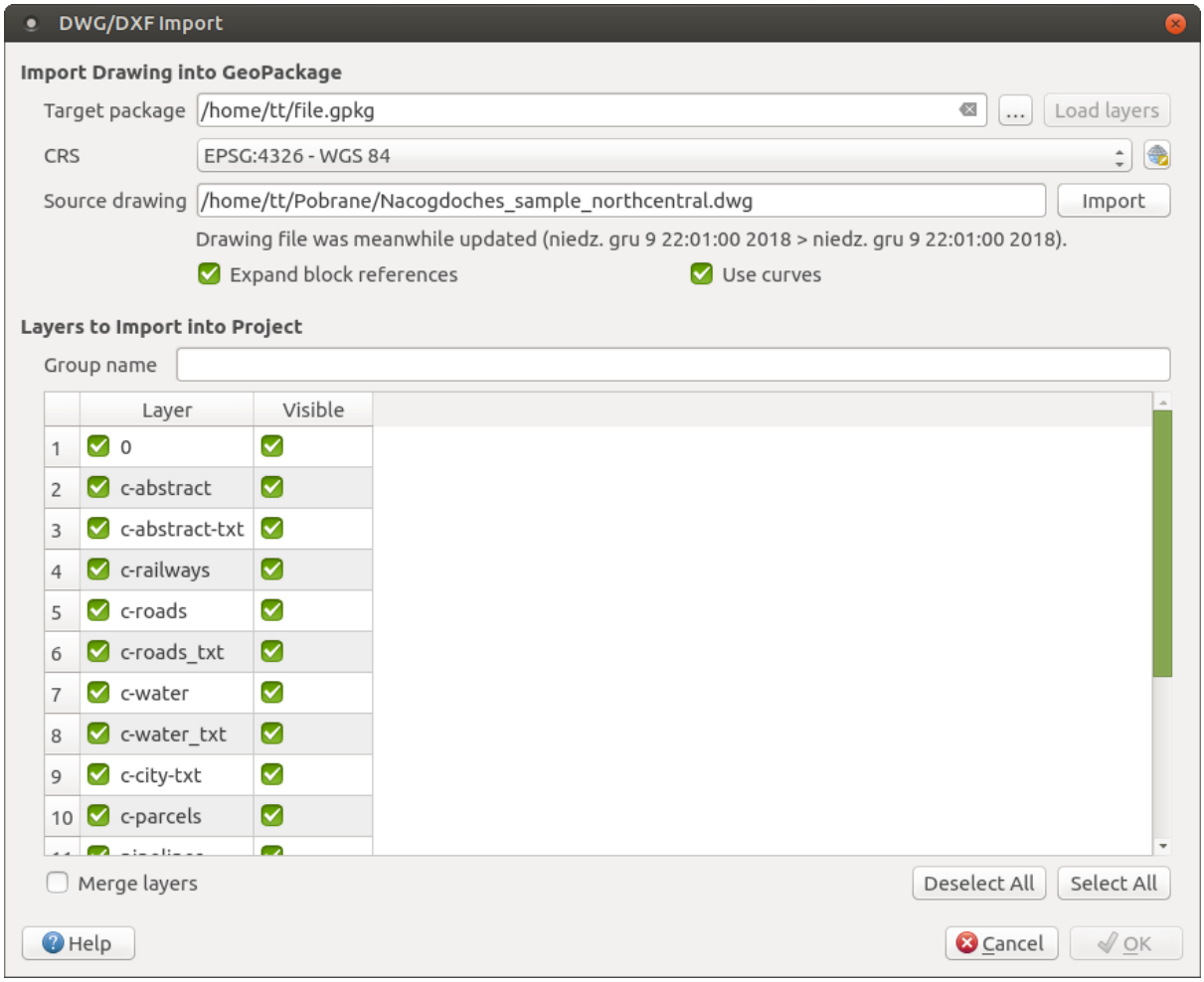
1. import elements from the drawing file into a GeoPackage database.
2. add imported elements to the project.

In the *DWG/DXF Import* dialog, to import the drawing file contents:

1. Input the location of the *Target package*, i.e. the new GeoPackage file that will store the data. If an existing file is provided, then it will be overwritten.
2. Specify the coordinate reference system of the data in the drawing file.
3. Check *Expand block references* to import the blocks in the drawing file as normal elements.
4. Check *Use curves* to promote the imported layers to a `curved` geometry type.
5. Use the *Import* button to select the DWG/DXF file to use (one per geopackage). The GeoPackage database will be automatically populated with the drawing file content. Depending on the size of the file, this can take some time.

After the `.dwg` or `.dxf` data has been imported into the GeoPackage database, the frame in the lower half of the dialog is populated with the list of layers from the imported file. There you can select which layers to add to the QGIS project:

1. At the top, set a *Group name* to group the drawing files in the project.
2. Check layers to show: Each selected layer is added to an ad hoc group which contains vector layers for the point, line, label and area features of the drawing layer. The style of the layers will resemble the look they originally had in *CAD.
3. Choose if the layer should be visible at opening.
4. Checking the *Merge layers* option places all layers in a single group.
5. Press *OK* to open the layers in QGIS.



14.10. ábra: Import dialog for DWG/DXF files

Importing OpenStreetMap Vectors

The OpenStreetMap project is popular 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 and local knowledge. To support this objective, QGIS provides support for OSM data.

Using the *Browser Panel*, you can load an `.osm` file to the map canvas, in which case you'll get a dialog to select sublayers based on the geometry type. The loaded layers will contain all the data of that geometry type in the `.osm` file, and keep the `osm` file data structure.

SpatiaLite Layers

The first time you load data from a SpatiaLite database, begin by:

- clicking on the Add SpatiaLite Layer toolbar button
- selecting the *Add SpatiaLite Layer…* option from the *Layer* ► *Add 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 choose from the drop-down menu) or to define a new connection to a new database. To define a new

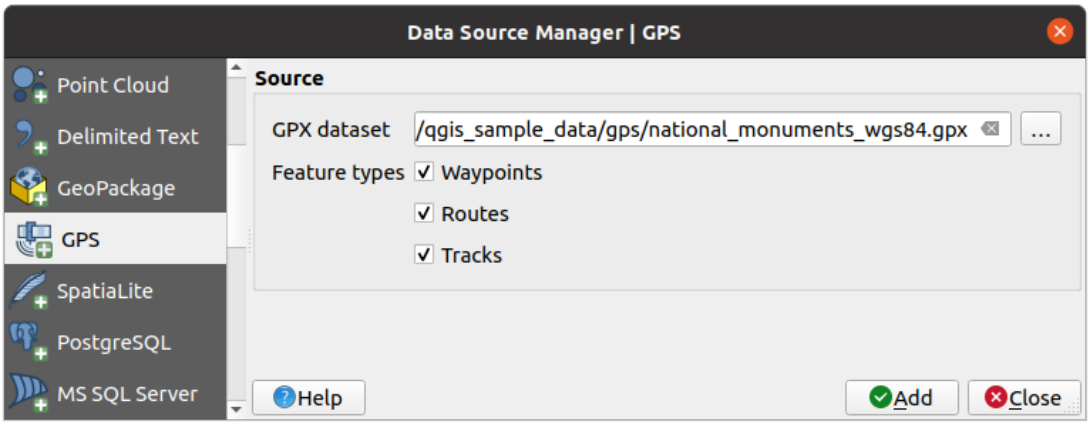
connection, click on *New* and use the file browser to point to your SpatiaLite database, which is a file with a `.sqlite` extension.

QGIS also supports editable views in SpatiaLite.

GPS

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.

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.



14.11. ábra: Loading GPS Data dialog

GRASS

Working with GRASS vector data is described in section *GRASS GIS integráció*.

Database related tools

Creating a stored Connection

In order to read and write tables from a database format QGIS supports you have to create a connection to that database. While *QGIS Browser Panel* is the simplest and recommanded way to connect to and use databases, QGIS provides other tools to connect to each of them and load their tables:

- *Add PostGIS Layer…* or by typing `Ctrl+Shift+D`
- *Add MSSQL Spatial Layer*
- *Add Oracle Spatial Layer…* or by typing `Ctrl+Shift+O`
- *Add SAP HANA Spatial Layer…* or by typing `Ctrl+Shift+G`

These tools are accessible either from the *Manage Layers Toolbar* and the *Layer* ► *Add Layer* ► menu. Connecting to SpatiaLite database is described at *SpatiaLite Layers*.

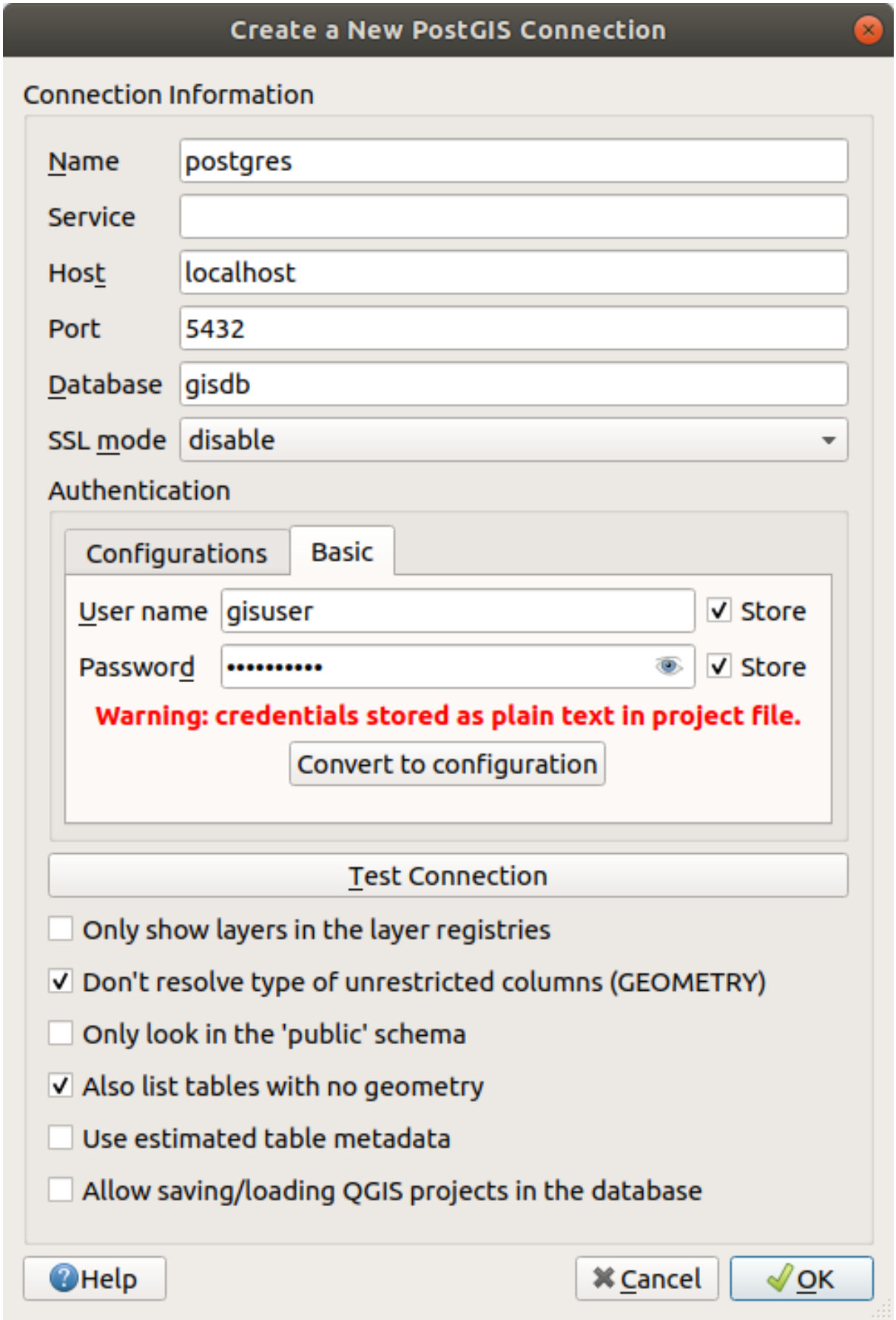
Javaslat: Create connection to database from the QGIS Browser Panel

Selecting the corresponding database format in the Browser tree, right-clicking and choosing connect will provide you with the database connection dialog.

Most of the connection dialogs follow a common basis that will be described below using the PostgreSQL database tool as an example. For additional settings specific to other providers, you can find corresponding descriptions at:

- *Connecting to MSSQL Spatial*;
- *Connecting to Oracle Spatial*;
- *Connecting to SAP HANA*.

The first time you use a PostGIS data source, you must create a connection to a database that contains the data. Begin by clicking the appropriate button as exposed above, opening an *Add PostGIS Table(s)* dialog (see 14.14.ábra). To access the connection manager, click on the *New* button to display the *Create a New PostGIS Connection* dialog.



14.12. ábra: Create a New PostGIS Connection Dialog

The parameters required for a PostGIS connection are explained below. For the other database types, see their differences at *Particular Connection requirements*.

- *Name*: A name for this connection. It can be the same as *Database*.
- *Service*: Service parameter to be used alternatively to hostname/port (and potentially database). This can be defined in `pg_service.conf`. Check the *PostgreSQL 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 TCP/IP connection or ping the host. If the database is on the same computer as QGIS, simply enter *localhost* here.
- *Port*: Port number the PostgreSQL database server listens on. The default port for PostGIS is `5432`.
- *Database*: Name of the database.
- *SSL mode*: SSL encryption setup The following options are available:
  - *Prefer* (the default): I don't care about encryption, but I wish to pay the overhead of encryption if the server supports it.
  - *Require*: I want my data to be encrypted, and I accept the overhead. I trust that the network will make sure I always connect to the server I want.
  - *Verify CA*: I want my data encrypted, and I accept the overhead. I want to be sure that I connect to a server that I trust.
  - *Verify Full*: I want my data encrypted, and I accept the overhead. I want to be sure that I connect to a server I trust, and that it's the one I specify.
  - *Allow*: I don't care about security, but I will pay the overhead of encryption if the server insists on it.
  - *Disable*: I don't care about security, and I don't want to pay the overhead of encryption.
- *Authentication*, basic.
  - *User name*: User name used to log in to the database.
  - *Password*: Password used with *Username* to connect to the database.

  You can save any or both of the `User name` and `Password` parameters, in which case they will be used by default each time you need to connect to this database. If not saved, you'll be prompted to supply the credentials to connect to the database in next QGIS sessions. The connection parameters you entered are stored in a temporary internal cache and returned whenever a username/password for the same database is requested, until you end the current QGIS session.

  Figyelem: QGIS User Settings and Security

  In the *Authentication* tab, saving **username** and **password** will keep unprotected credentials in the connection configuration. Those **credentials will be visible** if, for instance, you share the project file with someone. Therefore, it is advisable to save your credentials in an *Authentication configuration* instead (*Configurations* tab - See *Hitelesítési rendszer* for more details) or in a service connection file (see *PostgreSQL Service connection file* for example).

- *Authentication*, configurations. Choose an authentication configuration. You can add configurations using the  button. Choices are:
  - Basic authentication
  - PKI PKCS#12 authentication
  - PKI paths authentication
  - PKI stored identity certificate

Optionally, depending on the type of database, you can activate the following checkboxes:

-  *Only show layers in the layer registries*

- *Don't resolve type of unrestricted columns (GEOMETRY)*
- *Only look in the «public» schema*
- *Also list tables with no geometry*
- *Use estimated table metadata*
- *Allow saving/loading QGIS projects in the database* - more details *here*

Javaslat: 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 (e.g. the feature count of filtered layers will not be accurately determined) and may even cause strange behaviour if columns that are supposed to be unique actually are not.

Once all parameters and options are set, you can test the connection by clicking the *Test Connection* button or apply it by clicking the *OK* button. From *Add PostGIS Table(s)*, click now on *Connect*, and the dialog is filled with tables from the selected database (as shown in 14.14.ábra).

Particular Connection requirements

Because of database type particularities, provided options are not the same. Database specific options are described below.

PostgreSQL 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.

The service file can look like this:

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

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

Megjegyzés: 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.

You can find all the PostgreSQL parameters here

Megjegyzés: 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 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 the `.pg_service.conf` file in `pg_config --sysconfdir` 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.

Figyelem: 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*.
- You can add environmental variables in various ways; a tested one, known to work reliably, is *Control Panel* ► *System and Security* ► *System* ► *Advanced system settings* ► *Environment Variables* adding `PGSERVICEFILE` with the path - e.g. `C:\Users\John\pg_service.conf`
- After adding an environment variable you may also need to restart the computer.

Connecting to Oracle Spatial

The spatial features in Oracle Spatial aid users in managing geographic and location data in a native type within an Oracle database. In addition to some of the options in *Creating a stored Connection*, the connection dialog proposes:

- **Database**: SID or SERVICE_NAME of the Oracle instance;
- **Port**: Port number the Oracle database server listens on. The default port is `1521`;
- **Options**: Oracle connection specific options (e.g. OCI_ATTR_PREFETCH_ROWS, OCI_ATTR_PREFETCH_MEMORY). The format of the options string is a semicolon separated list of option names or option=value pairs;
- **Workspace**: Workspace to switch to;
- **Schema**: Schema in which the data are stored

Optionally, you can activate the following checkboxes:

- ☑ *Only look in metadata table*: restricts the displayed tables to those that are in the `all_sdo_geom_metadata` view. This can speed up the initial display of spatial tables.
- ☑ *Only look for user's tables*: when searching for spatial tables, restricts the search to tables that are owned by the user.
- ☑ *Also list tables with no geometry*: indicates that tables without geometry should also be listed by default.
- ☑ *Use estimated table statistics for the layer metadata*: when the layer is set up, various metadata are required for the Oracle table. This includes information such as the table row count, geometry type and spatial extents of the data in the geometry column. If the table contains a large number of rows, determining this metadata can be time-consuming. By activating this option, the following fast table metadata operations are done: Row count is determined from `all_tables.num_rows`. Table extents are always determined with the

SDO_TUNE.EXTENTS_OF function, even if a layer filter is applied. Table geometry is determined from the first 100 non-null geometry rows in the table.

- *Only existing geometry types*: only lists the existing geometry types and don't offer to add others.
- *Include additional geometry attributes*.

Javaslat: Oracle Spatial Layers

Normally, an Oracle Spatial layer is defined by an entry in the **USER_SDO_METADATA** table.

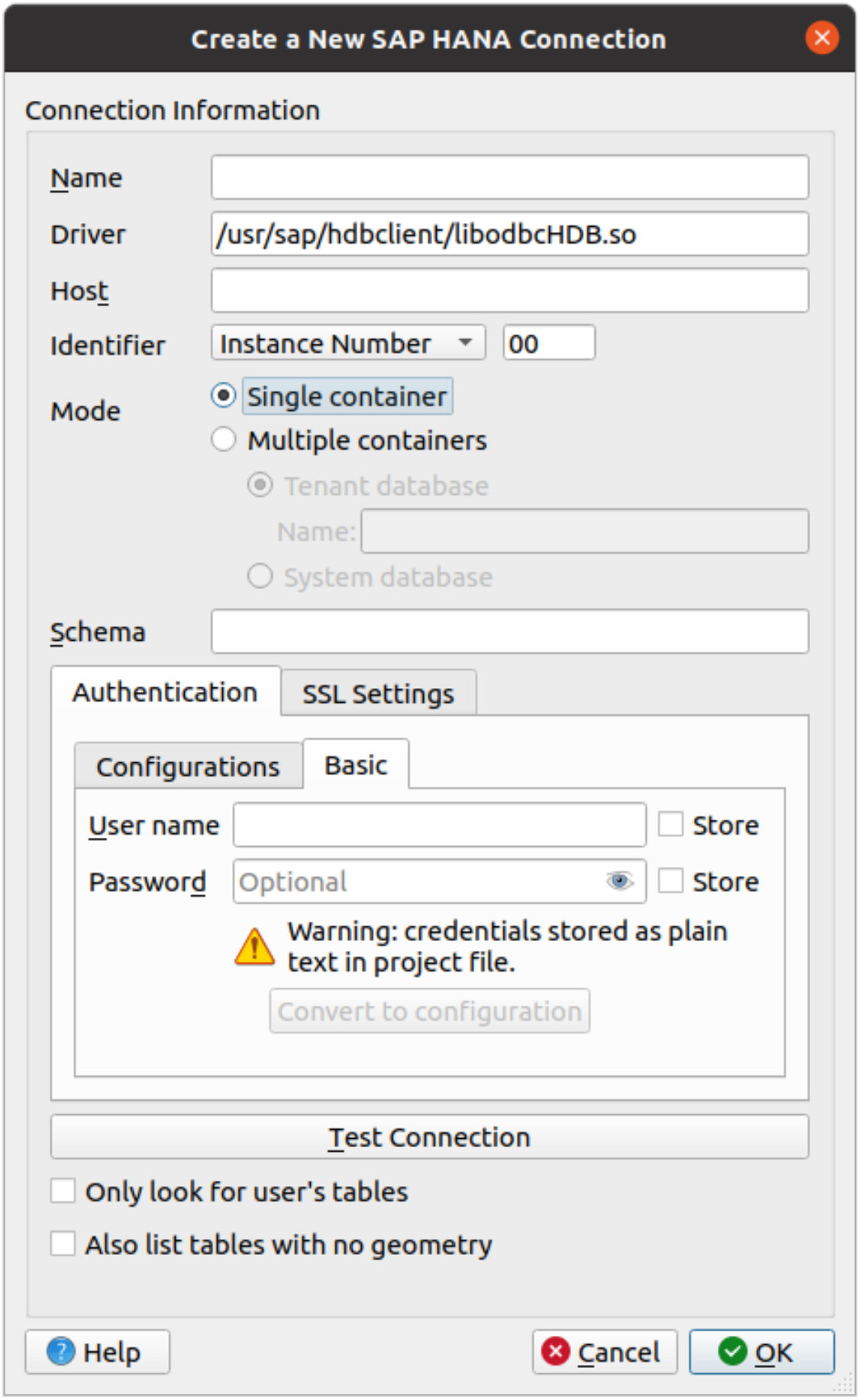
To ensure that selection tools work correctly, it is recommended that your tables have a **primary key**.

Connecting to MSSQL Spatial

In addition to some of the options in *Creating a stored Connection*, creating a new MSSQL connection dialog proposes you to fill a **Provider/DSN** name. You can also display available databases.

Connecting to SAP HANA

Megjegyzés: You require the SAP HANA Client to connect to a SAP HANA database. You can download the SAP HANA Client for your platform at the SAP Development Tools website.



14.13. ábra: Create a New SAP HANA Connection Dialog

The following parameters can be entered:

- *Name*: A name for this connection.
- *Driver* : The name of the HANA ODBC driver. It is `HDBODBC` if you are using 64-bit QGIS, `HDBODBC32` if you are using 32-bit QGIS. The appropriate driver name is entered automatically.
- *Driver* : Either the name under which the SAP HANA ODBC driver has been registered in `/etc/odbcinst.ini` or the full path to the SAP HANA ODBC driver. The SAP HANA Client installer will install the ODBC driver to `/usr/sap/hdbclient/libodbcHDB.so` by default.
- *Host*: The name of the database host.
- *Identifier*: Identifies the instance to connect to on the host. This can be either *Instance Number* or *Port Number*. Instance numbers consist of two digits, port numbers are in the range from 1 to 65,535.
- *Mode*: Specifies the mode in which the SAP HANA instance runs. This setting is only taken into account if *Identifier* is set to *Instance Number*. If the database hosts multiple containers, you can either connect to a tenant with the name given at *Tenant database* or you can connect to the system database.
- *Schema*: This parameter is optional. If a schema name is given, QGIS will only search for data in that schema. If this field is left blank, QGIS will search for data in all schemas.
- *Authentication* ► *Basic*.
  - *User name*: User name used to connect to the database.
  - *Password*: Password used to connect to the database.
- *SSL Settings*
  - *Enable TLS/SSL encryption*: Enables TLS 1.1 - TLS1.2 encryption. The server will choose the highest available.
  - *Provider*: Specifies the cryptographic library provider used for SSL communication. *sapcrypto* should work on all platforms, *openssl* should work on , *mscrypto* should work on and *commoncrypto* requires CommonCryptoLib to be installed.
  - *Validate SSL certificate*: If checked, the SSL certificate will be validated using the truststore given in *Trust store file with public key*.
  - *Override hostname in certificate*: Specifies the host name used to verify server's identity. The host name specified here verifies the identity of the server instead of the host name with which the connection was established. If you specify `*` as the host name, then the server's host name is not validated. Other wildcards are not permitted.
  - *Keystore file with private key*: Currently ignored. This parameter might allow to authenticate via certificate instead via user and password in future.
  - *Trust store file with public key*: Specifies the path to a trust store file that contains the server's public certificates if using OpenSSL. Typically, the trust store contains the root certificate or the certificate of the certification authority that signed the server's public certificates. If you are using the cryptographic library CommonCryptoLib or msCrypto, then leave this property empty.
- *Only look for user's tables*: If checked, QGIS searches only for tables and views that are owned by the user that connects to the database.
- *Also list tables with no geometries*: If checked, QGIS searches also for tables and views that do not contain a spatial column.

Javaslat: Connecting to SAP HANA Cloud

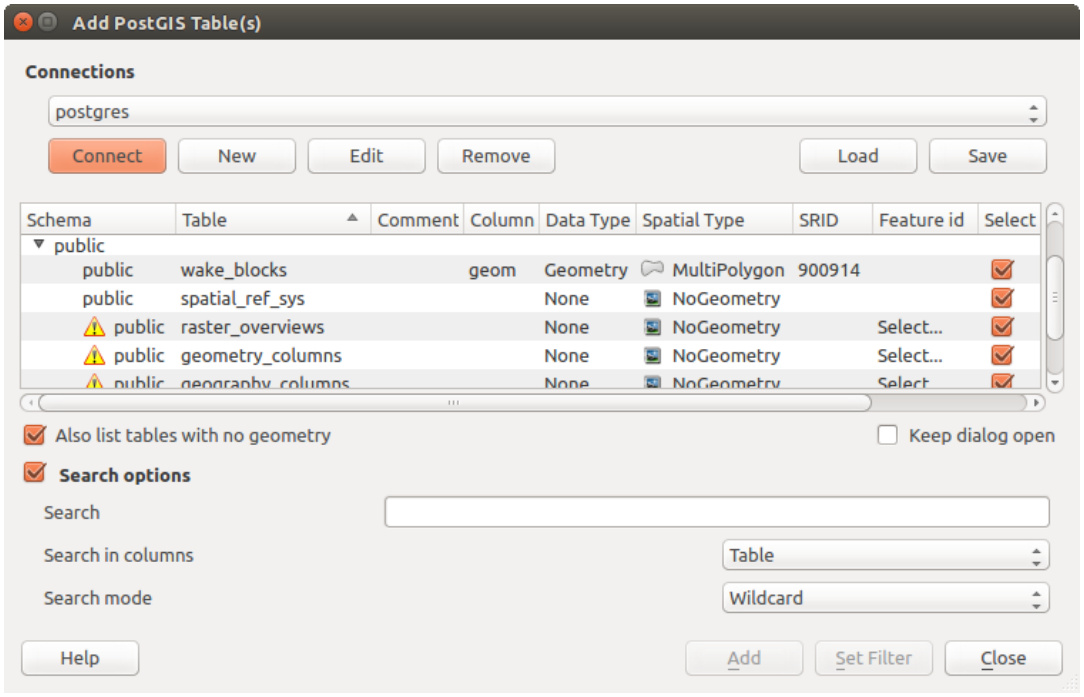
If you'd like to connect to an SAP HANA Cloud instance, you usually must set *Port Number* to `443` and check *Enable TLS/SSL encryption*.

Loading a Database Layer

Once you have one or more connections defined to a database (see section *Creating a stored Connection*), you can load layers from it. Of course, this requires that data are available. See section *Importing Data into PostgreSQL* for a discussion on importing data into a PostGIS database.

To load a layer from a database, you can perform the following steps:

1. Open the „Add <database> table(s)" dialog (see *Creating a stored Connection*).
2. Choose the connection from the drop-down list and click *Connect*.
3. Select or unselect *Also list tables with no geometry*.
4. Optionally, use some *Search Options* to reduce the list of tables to those matching your search. You can also set this option before you hit the *Connect* button, speeding up the database fetching.
5. Find the layer(s) you wish to add in the list of available layers.
6. Select it by clicking on it. You can select multiple layers by holding down the `Shift` or `Ctrl` key while clicking.
7. If applicable, use the *Set Filter* button (or double-click the layer) to start the *Query Builder* dialog (see section *Query Builder*) and define which features to load from the selected layer. The filter expression appears in the `sql` column. This restriction can be removed or edited in the *Layer Properties* ► *General* ► *Provider Feature Filter* frame.
8. The checkbox in the `Select at id` column that is activated by default gets the feature ids without the attributes and generally speeds up the data loading.
9. Click on the *Add* button to add the layer to the map.



14.14. ábra: Add PostGIS Table(s) Dialog

Javaslat: Use the Browser Panel to speed up loading of database table(s)

Adding DB tables from the *Data Source Manager* may sometimes be time consuming as QGIS fetches statistics and properties (e.g. geometry type and field, CRS, number of features) for each table beforehand. To avoid this, once *the*

connection is set, it is better to use the *Browser Panel* or the *DB Manager* to drag and drop the database tables into the map canvas.

14.1.4 QGIS Custom formats

QGIS proposes two custom formats:

- Temporary Scratch Layer: a memory layer that is bound to the project (see *Creating a new Temporary Scratch Layer* for more information)
- Virtual Layers: a layer resulting from a query on other layer(s) (see *Creating virtual layers* for more information)

14.1.5 QLR - QGIS Layer Definition File

Layer definitions can be saved as a *Layer Definition File* (QLR - `.qlr`) using *Export* ► *Save As Layer Definition File…* in the layer context menu.

The QLR format makes it possible to share „complete" QGIS layers with other QGIS users. QLR files contain links to the data sources and all the QGIS style information necessary to style the layer.

QLR files are shown in the Browser Panel and can be used to add layers (with their saved styles) to the Layers Panel. You can also drag and drop QLR files from the system file manager into the map canvas.

14.1.6 Connecting to web services

With QGIS you can get access to different types of OGC web services (WM(T)S, WFS(-T), WCS, CSW, …). Thanks to QGIS Server, you can also publish such services. QGIS-Server-manual contains descriptions of these capabilities.

Using Vector Tiles services

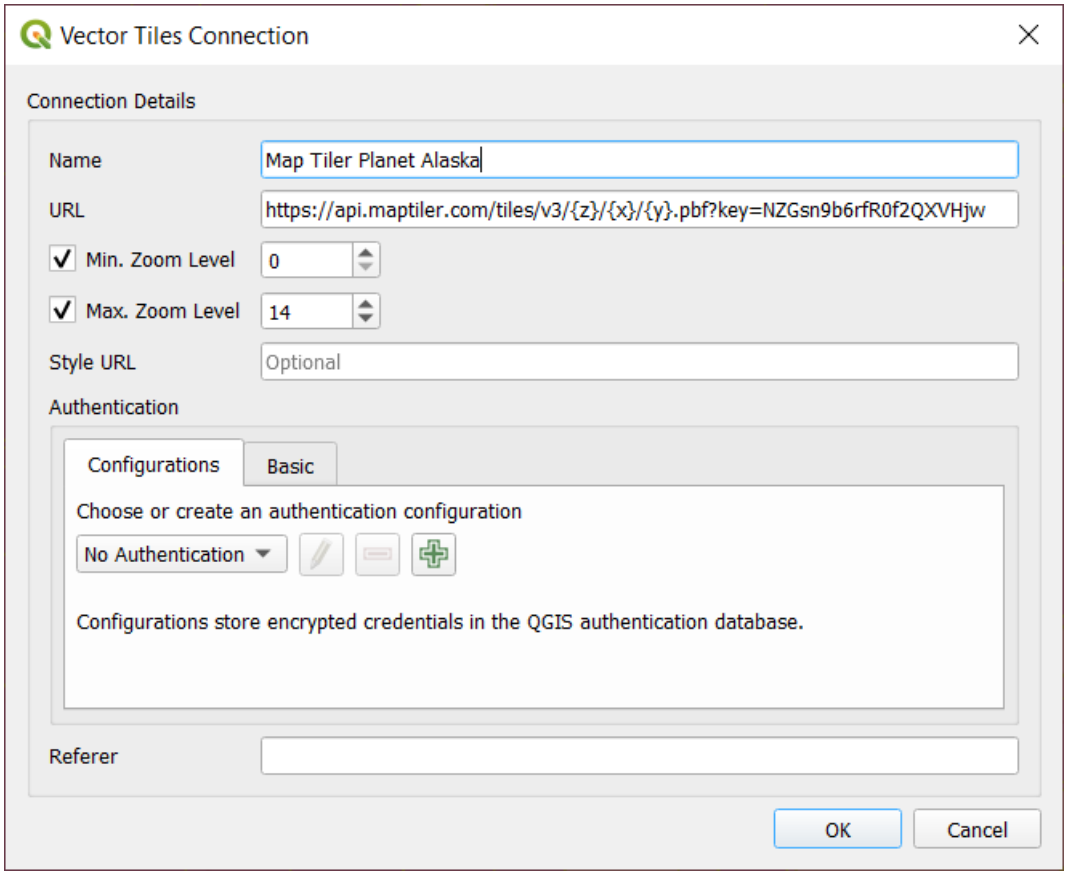
Vector Tile services can be added via the  *Vector Tiles* tab of the *Data Source Manager* dialog or the contextual menu of the *Vector Tiles* entry in the *Browser* panel. Services can be either a *New Generic Connection…* or a *New ArcGIS Vector Tile Service Connection…*.

You set up a service by adding:

- a *Name*
- the *URL*: of the type `http://example.com/{z}/{x}/{y}.pbf` for generic services and `http://example.com/arcgis/rest/services/Layer/VectorTileServer` for ArcGIS based services. The service must provide tiles in `.pbf` format.
- the *Min. Zoom Level* and the *Max. Zoom Level*. Vector Tiles have a pyramid structure. By using these options you have the opportunity to individually generate layers from the tile pyramid. These layers will then be used to render the Vector Tile in QGIS.

  For Mercator projection (used by OpenStreetMap Vector Tiles) Zoom Level 0 represents the whole world at a scale of 1:500.000.000. Zoom Level 14 represents the scale 1:35.000.
- a *Style URL*: a URL to a MapBox GL JSON style configuration. If provided, then that style will be applied whenever the layers from the connection are added to QGIS. In the case of Arcgis vector tile service connections, the URL overrides the default style configuration specified in the server configuration.
- the *authentication* configuration if necessary
- a *Referer*

14.15.ábra shows the dialog with the MapTiler planet Vector Tiles service configuration.



14.15. ábra: Vector Tiles - Maptiler Planet configuration

Configurations can be saved to `.XML` file (*Save Connections*) through the *Vector Tiles* entry in *Data Source Manager* dialog or its context menu in the *Browser* panel. Likewise, they can be added from a file (*Load Connections*).

Once a connection to a vector tile service is set, it's possible to:

- *Edit* the vector tile connection settings
- *Remove* the connection
- From the *Browser* panel, right-click over the entry and you can also:
  - *Add layer to project*: a double-click also adds the layer
  - View the *Layer Properties...* and get access to metadata and a preview of the data provided by the service. More settings are available when the layer has been loaded into the project.

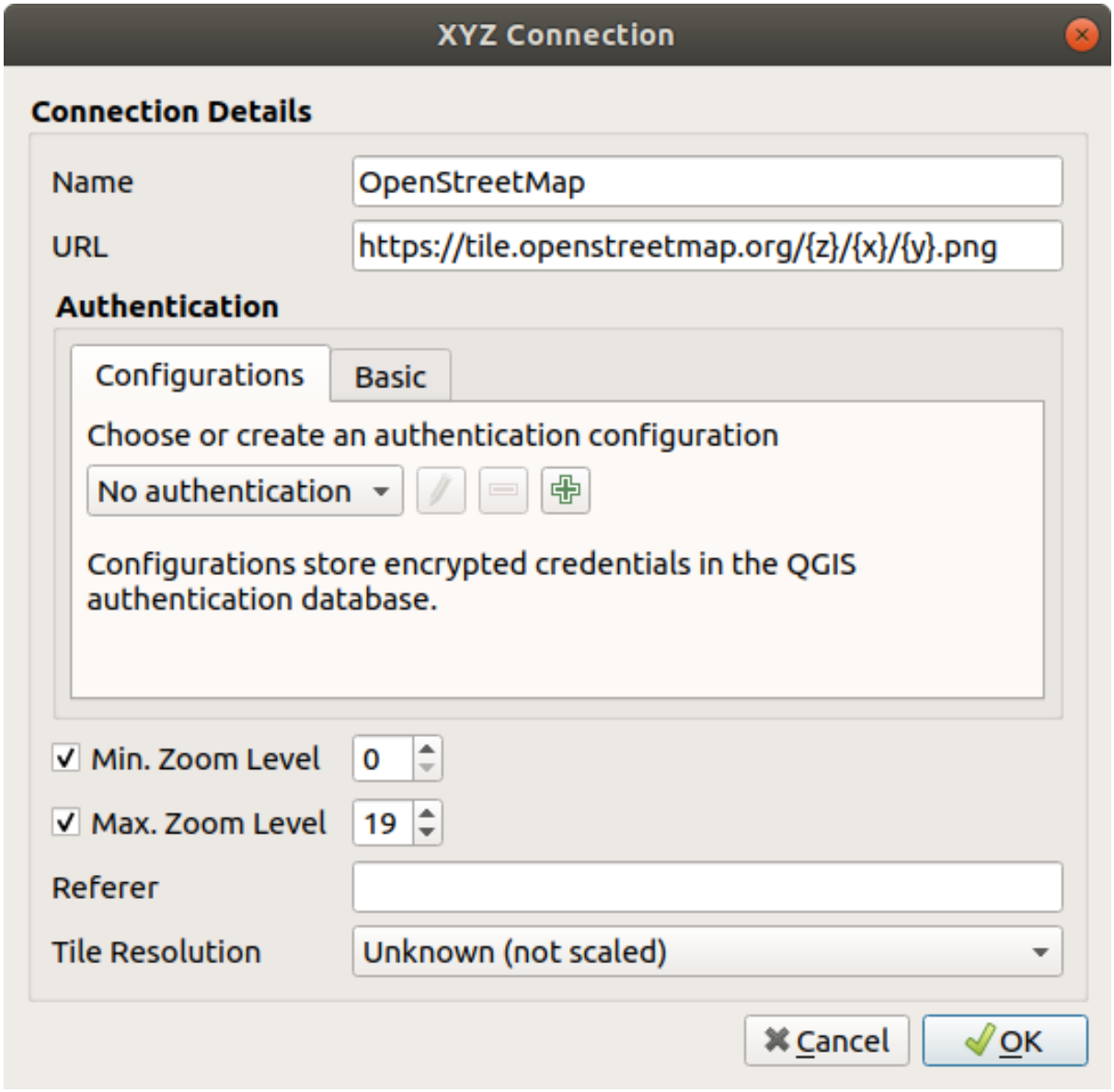
Using XYZ Tile services

XYZ Tile services can be added via the  *XYZ* tab of the *Data Source Manager* dialog or the contextual menu of the *XYZ Tiles* entry in the *Browser* panel. Press *New* (respectively *New Connection*) and provide:

- a *Name*
- the *URL*
- the *authentication* configuration if necessary
- the *Min. Zoom level* and *Max. Zoom level*

- a *Referer*
- the *Tile Resolution*: possible values are *Unknown (not scaled)*, *Standard (256x256 / 96DPI)* and *High (512x512 / 192DPI)*

By default, the OpenStreetMap XYZ Tile service is configured. 14.16.ábra shows the dialog with the OpenStreetMap XYZ Tile service configuration.



14.16. ábra: XYZ Tiles - OpenStreetMap configuration

Configurations can be saved to `.XML` file (*Save Connections*) through the *XYZ Tiles* entry in *Data Source Manager* dialog or its context menu in the *Browser* panel. Likewise, they can be added from a file (*Load Connections*).

The XML file for OpenStreetMap looks like this:

```
<!DOCTYPE connections>
<qgsXYZTilesConnections version="1.0">
  <xyztiles url="https://tile.openstreetmap.org/{z}/{x}/{y}.png"
   zmin="0" zmax="19" tilePixelRatio="0" password="" name="OpenStreetMap"
   username="" authcfg="" referer=""/>
</qgsXYZTilesConnections>
```

Once a connection to a XYZ tile service is set, it's possible to:

- *Edit* the XYZ connection settings
- *Remove* the connection
- From the *Browser* panel, right-click over the entry and you can also:
  - *Export layer…* ► *To File*, *saving it as a raster*
  - *Add layer to project*: a double-click also adds the layer
  - View the *Layer Properties…* and get access to metadata and a preview of the data provided by the service. More settings are available when the layer has been loaded into the project.

Examples of XYZ Tile services:

- OpenStreetMap Monochrome: *URL*: `http://tiles.wmflabs.org/bw-mapnik/{z}/{x}/{y}.png`, *Min. Zoom Level*: 0, *Max. Zoom Level*: 19.
- Google Maps: *URL*: `https://mt1.google.com/vt/lyrs=m&x={x}&y={y}&z={z}`, *Min. Zoom Level*: 0, *Max. Zoom Level*: 19.
- Open Weather Map Temperature: *URL*: `http://tile.openweathermap.org/map/temp_new/{z}/{x}/{y}.png?appid={api_key}` *Min. Zoom Level*: 0, *Max. Zoom Level*: 19.

Using ArcGIS REST Servers

ArcGIS REST Servers can be added via the  *ArcGIS REST Server* tab of the *Data Source Manager* dialog or the contextual menu of the *ArcGIS REST Servers* entry in the *Browser* panel. Press *New* (respectively *New Connection*) and provide:

- a *Name*
- the *URL*
- a *Community endpoint URL*
- a *Content endpoint URL*
- the *authentication* configuration if necessary
- a *Referer*

Megjegyzés: ArcGIS Feature Service connections which have their corresponding Portal endpoint URLS set can be explored by content groups in the browser panel.

If a connection has the Portal endpoints set, then expanding out the connection in the browser will show a "Groups" and "Services" folder, instead of the full list of services usually shown. Expanding out the groups folder will show a list of all content groups that the user is a member of, each of which can be expanded to show the service items belonging to that group.

Configurations can be saved to `.XML` file (*Save Connections*) through the *ArcGIS REST Server* entry in *Data Source Manager* dialog. Likewise, they can be added from a file (*Load Connections*).

Once a connection to an ArcGIS REST Server is set, it's possible to:

- *Edit* the ArcGIS REST Server connection settings
- *Remove* the connection
- *Refresh* the connection
- use a filter for the available layers
- choose from a list of available layers with the option to  *Only request features overlapping the current view extent*

- From the *Browser* panel, right-click over the connection entry and you can:
  - *Refresh*
  - *Edit connection…*
  - *Delete connection…*
  - *View Service Info* which will open the default web browser and display the Service Info.
- Right-click over the layer entry and you can also:
  - *View Service Info* which will open the default web browser and display the Service Info.
  - *Export layer…* ► *To File*
  - *Add layer to project*: a double-click also adds the layer
  - View the *Layer Properties…* and get access to metadata and a preview of the data provided by the service. More settings are available when the layer has been loaded into the project.

14.2 Creating Layers

Layers can be created in many ways, including:

- empty layers from scratch
- layers from existing layers
- layers from the clipboard
- layers as a result of an SQL-like query based on one or many layers (*virtual layers*)

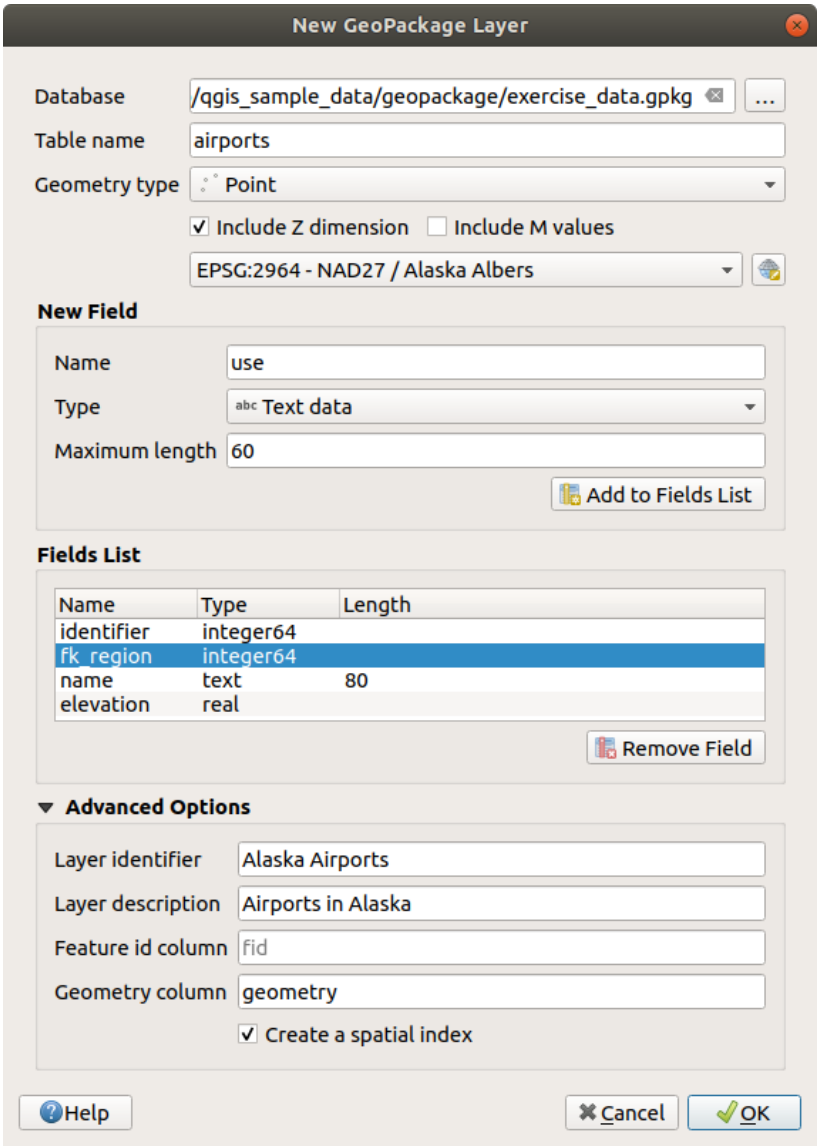
QGIS also provides tools to import/export from/to different formats.

14.2.1 Creating new vector layers

QGIS allows you to create new layers in different formats. It provides tools for creating GeoPackage, Shapefile, SpatiaLite, GPX format and Temporary Scratch layers (aka memory layers). Creation of a *new GRASS layer* is supported within the GRASS plugin.

Creating a new GeoPackage layer

To create a new GeoPackage layer, press the  *New GeoPackage Layer…* button in the *Layer* ► *Create Layer* ► menu or from the *Data Source Manager* toolbar. The *New GeoPackage Layer* dialog will be displayed as shown in 14.17.ábra.



14.17. ábra: Creating a New GeoPackage layer dialog

1. The first step is to indicate the database file location. This can be done by pressing the … button to the right of the *Database* field and select an existing GeoPackage file or create a new one. QGIS will automatically add the right extension to the name you provide.
2. Give the new layer / table a name (*Table name*)
3. Define the *Geometry type*. If not a geometryless layer, you can specify whether it should *Include Z dimension* and/or *Include M values*.
4. Specify the coordinate reference system using the button

To add fields to the layer you are creating:

1. Enter the *Name* of the field
2. Select the data *Type*. Supported types are *Text data*, *Whole number* (both integer and integer64), *Decimal number*, *Date* and *Date and time*, *Binary (BLOB)* and *Boolean*.
3. Depending on the selected data format, enter the *Maximum length* of values.
4. Click on the *Add to Fields List* button
5. Reproduce the steps above for each field you need to add

6. Once you are happy with the attributes, click *OK*. QGIS will add the new layer to the legend, and you can edit it as described in section *Digitizing an existing layer*.

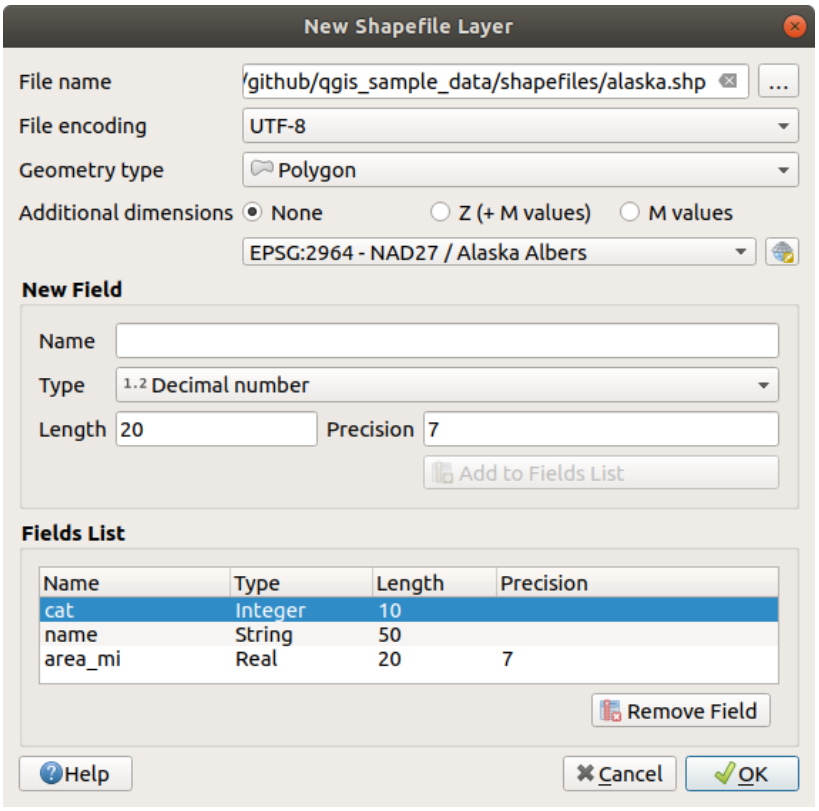
By default, when creating a GeoPackage layer, QGIS generates a *Feature id column* called `fid` which acts as the primary key of the layer. The name can be changed. The geometry field, if availabe, is named `geometry`, and you can choose to *Create a spatial index* on it. These options can be found under the *Advanced Options* together with the *Layer identifier* (short human readable name of the layer) and the *Layer description*.

Further management of GeoPackage layers can be done with the *DB Manager*.

Creating a new Shapefile layer

To create a new ESRI Shapefile format layer, press the *New Shapefile Layer…* button in the *Layer* ► *Create Layer* ► menu or from the *Data Source Manager* toolbar. The *New Shapefile Layer* dialog will be displayed as shown in 14.18.ábra.

1. Provide a path and file name using the … button next to *File name*. QGIS will automatically add the right extension to the name you provide.
2. Next, indicate the *File encoding* of the data
3. Choose the *Geometry type* of the layer: No Geometry (resulting in a `.DBF` format file), point, multipoint, line or polygon
4. Specify whether the geometry should have additional dimensions: *None*, *Z (+ M values)* or *M values*
5. Specify the coordinate reference system using the button



14.18. ábra: Creating a new Shapefile layer dialog

To add fields to the layer you are creating:

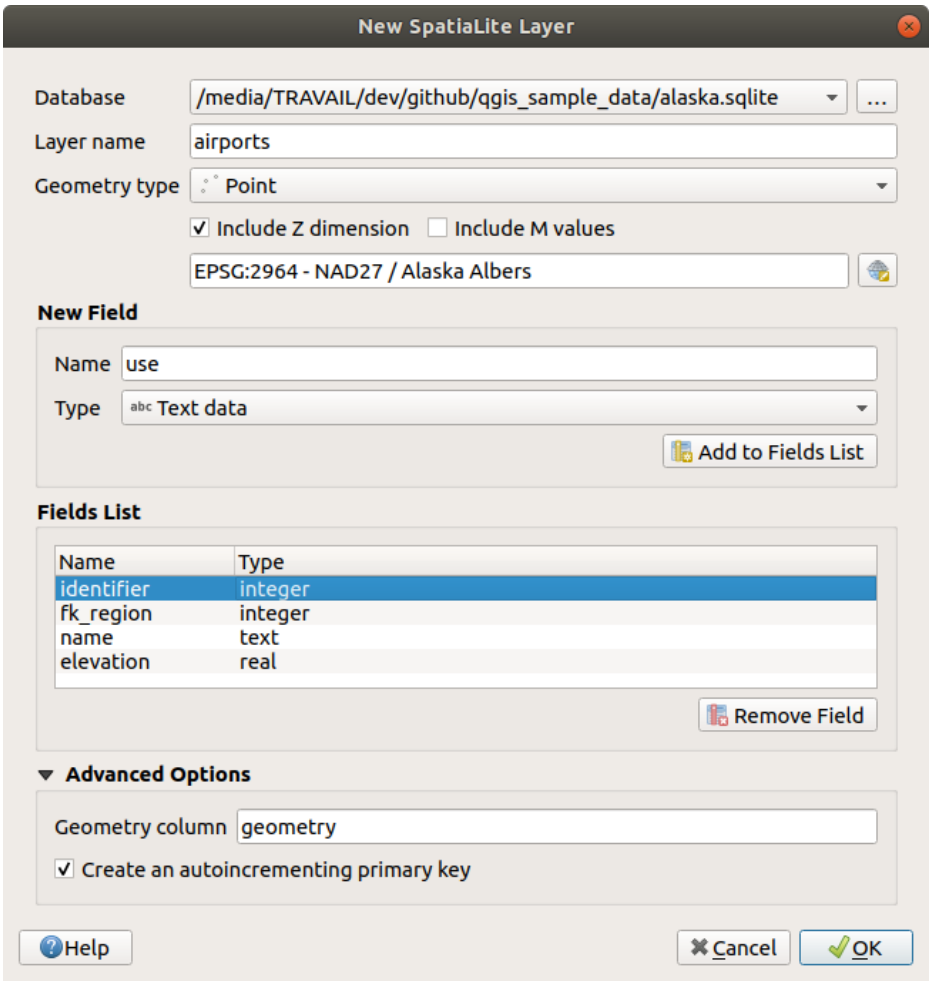
1. Enter the *Name* of the field

2. Select the data *Type*. Only *Decimal number*, *Whole number*, *Text data* and *Date* attributes are supported.
3. Depending on the selected data format, enter the *Length* and *Precision*.
4. Click on the *Add to Fields List* button
5. Reproduce the steps above for each field you need to add
6. Once you are happy with the attributes, click *OK*. QGIS will add the new layer to the legend, and you can edit it as described in section *Digitizing an existing layer*.

By default, a first integer `id` column is added but can be removed.

Creating a new SpatiaLite layer

To create a new SpatiaLite layer, press the *New SpatiaLite Layer…* button in the *Layer* ► *Create Layer* ► menu or from the *Data Source Manager* toolbar. The *New SpatiaLite Layer* dialog will be displayed as shown in 14.19.ábra.



14.19. ábra: Creating a New SpatiaLite layer dialog

1. The first step is to indicate the database file location. This can be done by pressing the … button to the right of the *Database* field and select an existing SpatiaLite file or create a new one. QGIS will automatically add the right extension to the name you provide.
2. Provide a name (*Layer name*) for the new layer
3. Define the *Geometry type*. If not a geometryless layer, you can specify whether it should *Include Z dimension* and/or *Include M values*.

4. Specify the coordinate reference system using the button.

To add fields to the layer you are creating:

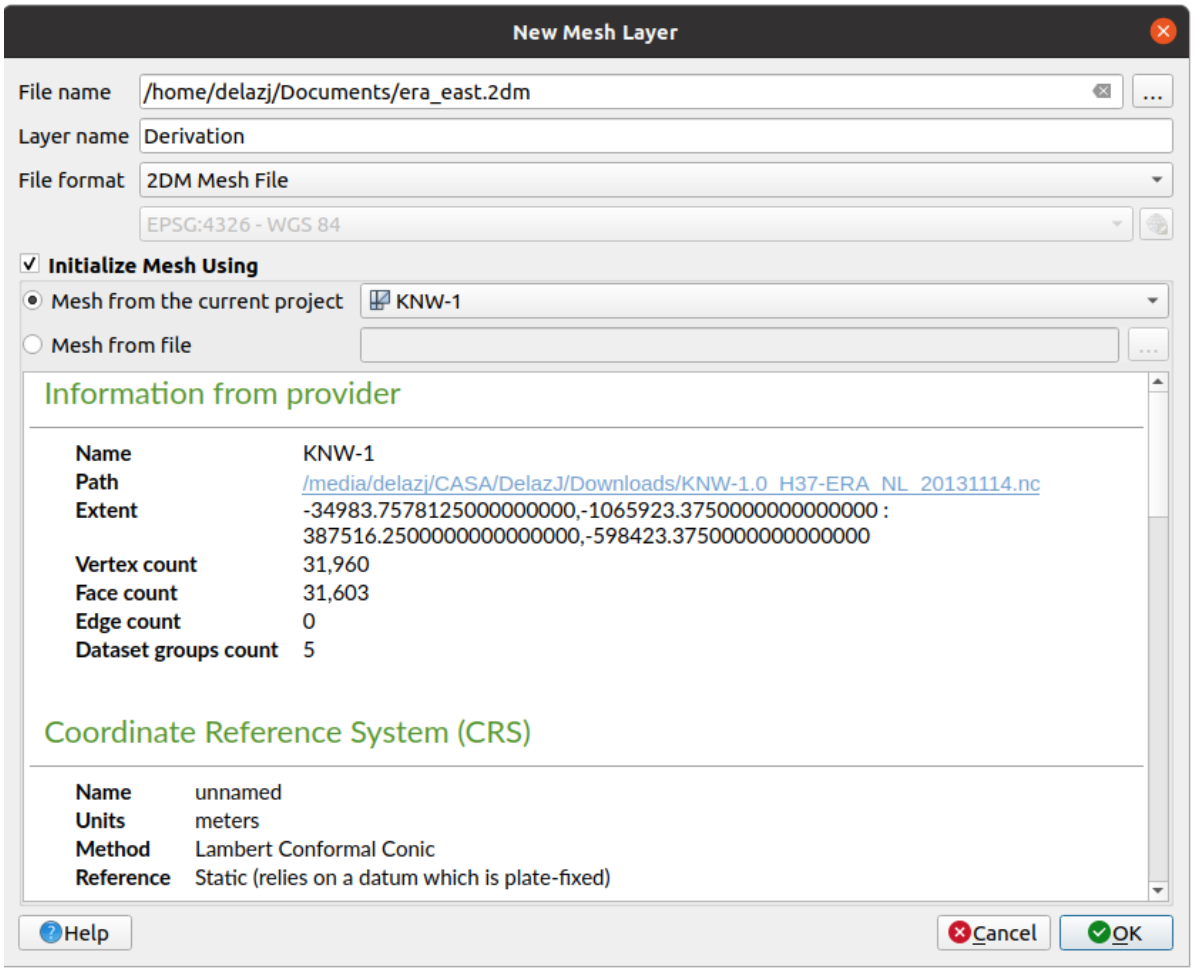
1. Enter the *Name* of the field
2. Select the data *Type*. Supported types are *Text data*, *Whole number*, *Decimal number*, *Date* and *Date time*.
3. Click on the *Add to Fields List* button
4. Reproduce the steps above for each field you need to add
5. Once you are happy with the attributes, click *OK*. QGIS will add the new layer to the legend, and you can edit it as described in section *Digitizing an existing layer*.

If desired, you can select *Create an autoincrementing primary key* under the guilabel:*Advanced Options* section. You can also rename the *Geometry column* (`geometry` by default).

Further management of SpatiaLite layers can be done with *DB Manager*.

Creating a new Mesh layer

To create a new Mesh layer, press the *New Mesh Layer…* button in the *Layer* ► *Create Layer* ► menu or from the *Data Source Manager* toolbar. The *New Mesh Layer* dialog will be displayed as shown in 14.20.ábra.



14.20. ábra: Creating a New Mesh layer dialog

1. The first step is to indicate the mesh file location. This can be done by pressing the … button to the right of the *File name* field and select an existing mesh file or create a new one.
2. Provide a name (*Layer name*), i.e. the name the layer is displayed with in the *Layers* panel
3. Select the *File format*: currently supported mesh file formats are `2DM Mesh File (*.2dm)`, `Selafin File (*.slf)` and `UGRID (*.nc)`.
4. Indicate the *Coordinate Reference System* to assign to the dataset
5. The above steps will generate an empty layer that you can afterwards digitize vertices and add dataset groups to. It's however also possible to initialize the layer with an existing mesh layer, i.e. populate the new layer with vertices or faces from the other. To do so:
   1. Check *Initialize Mesh using*
   2. and select either a *Mesh from the current project* or *Mesh from a file*. Informations on the selected mesh file are displayed for checkup.

   Note that only the frame of the mesh layer is transferred to the new layer; their datasets are not copied.

Creating a new GPX layer

To create a new GPX file:

1. Select *Create Layer* ► *New GPX Layer…* from the *Layer* menu.
2. In the dialog, choose where to save the new file, name it and press *Save*.
3. Three new layers are added to the *Layers Panel*:
   - a point layer to digitize locations (`waypoints`) with fields storing the name, elevation, comment, description, source, url and url name
   - a line layer to digitize sequences of locations that make up a planned route (`routes`) with fields storing the name, symbol, number, comment, description, source, url, url name
   - and a line layer to track the receiver's movement over time (`tracks`) with fields storing the name, symbol, number, comment, description, source, url, url name.
4. You can now edit any of them as described in section *Digitizing an existing layer*.

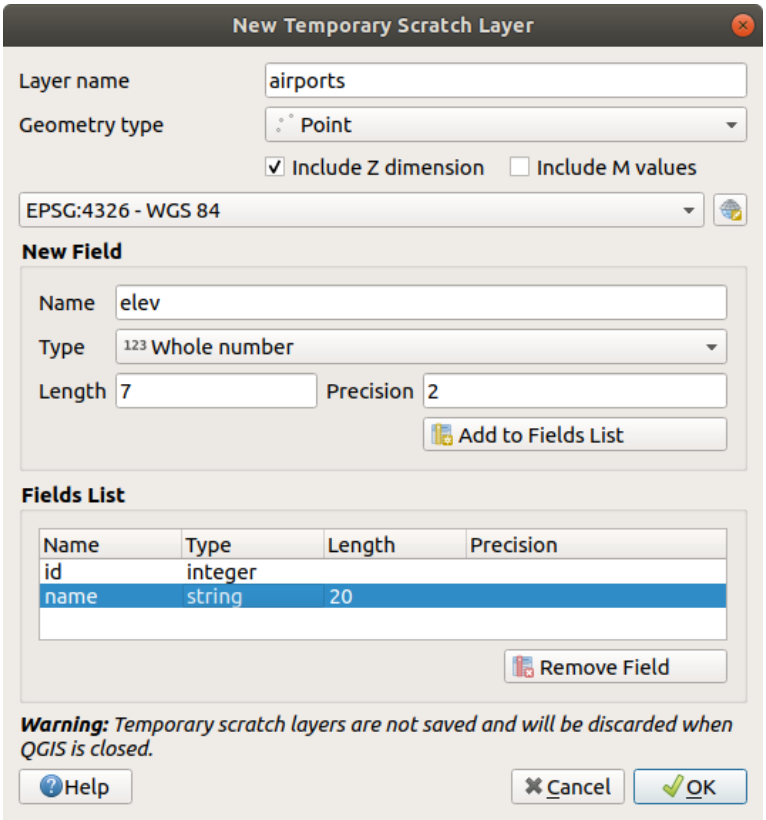
Creating a new Temporary Scratch Layer

Temporary Scratch Layers are in-memory layers, meaning that they are not saved on disk and will be discarded when QGIS is closed. They can be handy for storing features you temporarily need or as intermediate layers during geoprocessing operations.

To create a new Temporary Scratch layer, choose the *New Temporary Scratch Layer…* entry in the *Layer* ► *Create Layer* ► menu or in the *Data Source Manager* toolbar. The *New Temporary Scratch Layer* dialog will be displayed as shown in 14.21.ábra. Then:

1. Provide the *Layer name*
2. Select the *Geometry type*. Here you can create a:
   - `No geometry` type layer, served as simple table,
   - `Point` or `MultiPoint` layer,
   - `LineString/CompoundCurve` or `MultiLineString/MultiCurve` layer,
   - `Polygon/CurvePolygon` or `MultiPolygon/MultiSurface` layer.
3. For geometric types, specify the dimensions of the dataset: check whether it should *Include Z dimension* and/or *Include M values*

4. Specify the coordinate reference system using the button.
5. Add fields to the layer. Note that unlike many formats, temporary layers can be created without any fields. This step is thus optional.
    1. Enter the *Name* of the field
    2. Select the data *Type*: *Text*, *Whole number*, *Decimal number*, *Boolean*, *Date*, *Time*, *Date & Time* and *Binary (BLOB)* are supported.
    3. Depending on the selected data format, enter the *Length* and *Precision*
    4. Click on the *Add to Fields List* button
    5. Repeat the steps above for each field you need to add
6. Once you are happy with the settings, click *OK*. QGIS will add the new layer to the *Layers* panel, and you can edit it as described in section *Digitizing an existing layer*.



14.21. ábra: Creating a new Temporary Scratch layer dialog

You can also create prepopulated temporary scratch layers using e.g. the clipboard (see *Creating new layers from the clipboard*) or as a result of a *Processing algorithm*.

Javaslat: Permanently store a memory layer on disk

To avoid data loss when closing a project with temporary scratch layers, you can save these layers to any vector format supported by QGIS:

- clicking the indicator icon next to the layer;
- selecting the *Make permanent* entry in the layer contextual menu;
- using the *Export* ► entry from the contextual menu or the *Layer* ► *Save As…* menu.

Each of these commands opens the *Save Vector Layer as* dialog described in the *Creating new layers from an existing layer* section and the saved file replaces the temporary one in the *Layers* panel.

14.2.2 Creating new layers from an existing layer

Both raster and vector layers can be saved in a different format and/or reprojected to a different coordinate reference system (CRS) using the *Layer* ► *Save As…* menu or right-clicking on the layer in the *Layers panel* and selecting:

- *Export* ► *Save As…* for raster layers
- *Export* ► *Save Features As…* or *Export* ► *Save Selected Features As…* for vector layers.
- Drag and drop the layer from the layer tree to the PostGIS entry in the *Browser Panel*. Note that you must have a PostGIS connection in the *Browser Panel*.

Common parameters

The *Save Layer as…* dialog shows several parameters to change the behavior when saving the layer. Among the common parameters for raster and vector are:

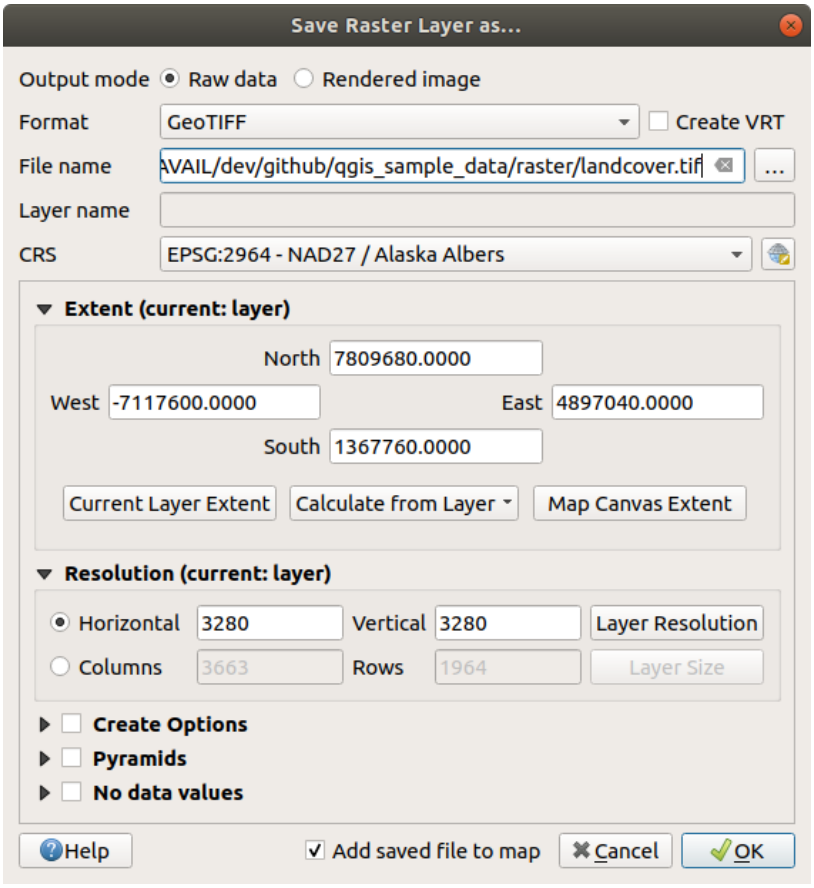
- *File name*: the location of the file on the disk. It can refer to the output layer or to a container that stores the layer (for example database-like formats such as GeoPackage, SpatiaLite or Open Document Spreadsheets).
- *CRS*: can be changed to reproject the data
- *Extent*: restricts the extent of the input that is to be exported using the *extent_selector* widget
- *Add saved file to map*: to add the new layer to the canvas

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

Raster specific parameters

Depending on the format of export, some of these options may not be available:

- *Output mode* (it can be **raw data** or **rendered image**)
- *Format*: exports to any raster format GDAL can write to, such as GeoTiff, GeoPackage, MBTiles, Geospatial PDF, SAGA GIS Binary Grid, Intergraph Raster, ESRI .hdr Labelled…
- *Resolution*
- *Create Options*: use advanced options (file compression, block sizes, colorimetry…) when generating files, either from the *predefined create profiles* related to the output format or by setting each parameter.
- *Pyramids* creation
- *VRT Tiles* in case you opted to  *Create VRT*
- *No data values*



14.22. ábra: Saving as a new raster layer

Vector specific parameters

Depending on the format of export, some of these options may be available:

- *Format*: exports to any vector format GDAL can write to, such as GeoPackage, GML, ESRI Shapefile, AutoCAD DXF, ESRI FileGDB, Mapinfo TAB or MIF, SpatiaLite, CSV, KML, ODS, …
- *Layer name*: available when the *File name* refers to a container-like format, this entry represents the output layer.
- *Encoding*
- *Save only selected features*
- *Select fields to export and their export options*. In case you set your fields behavior with some *Edit widgets*, e.g. `value map`, you can keep the displayed values in the layer by checking *Replace all selected raw fields values by displayed values.*
- *Persist layer metadata*: ensures that any layer *metadata* present in the source layer will be copied and stored:
  - in the newly created layer, if the output is of GeoPackage format
  - as a `.qmd` file along with the output layer, for other formats. Note that file-based formats supporting more than one dataset (e.g. SpatiaLite, DXF,…) may have unintended behavior.
- *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)

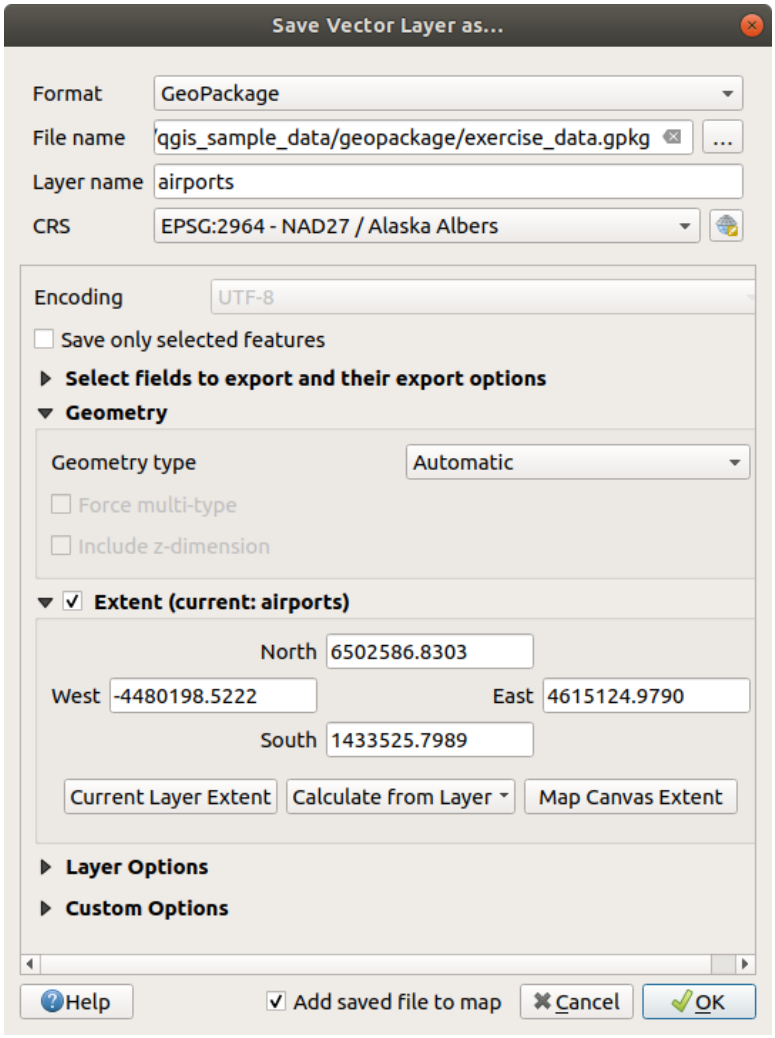
  - **Symbol Layer symbology**: save with OGR Feature Styles (see note below) but export the same geometry multiple times if there are multiple symbology symbol layers used
  - A **Scale** value can be applied to the latest options

Megjegyzés: *OGR Feature Styles* are a way to store style directly in the data as a hidden attribute. Only some formats can handle this kind of information. KML, DXF and TAB file formats are such formats. For advanced details, you can read the OGR Feature Styles specification document.

- *Geometry*: you can configure the geometry capabilities of the output layer
  - *geometry type*: keeps the original geometry of the features when set to **Automatic**, otherwise removes or overrides it with any type. You can add an empty geometry column to an attribute table and remove the geometry column of a spatial layer.
  - *Force multi-type*: forces creation of multi-geometry features in the layer.
  - *Include z-dimension* to geometries.

Javaslat: Overriding layer geometry type makes it possible to do things like save a geometryless table (e.g. `.csv` file) into a shapefile WITH any type of geometry (point, line, polygon), so that geometries can then be manually added to rows with the  Add Part tool.

- *Datasource Options*, *Layer Options* or *Custom Options* which allow you to configure advanced parameters depending on the output format. Some are described in *Exploring Data Formats and Fields* but for full details, see the GDAL driver documentation. Each file format has its own custom parameters, e.g. for the `GeoJSON` format have a look at the GDAL GeoJSON documentation.



14.23. ábra: Saving as a new vector layer

When saving a vector layer into an existing file, depending on the capabilities of the output format (Geopackage, SpatiaLite, FileGDB…), the user can decide whether to:

- overwrite the whole file
- overwrite only the target layer (the layer name is configurable)
- append features to the existing target layer
- append features, add new fields if there are any.

For formats like ESRI Shapefile, MapInfo .tab, feature append is also available.

14.2.3 Creating new DXF files

Besides the *Save As…* dialog which provides options to export a single layer to another format, including `*.DXF`, QGIS provides another tool to export multiple layers as a single DXF layer. It's accessible in the *Project* ► *Import/Export* ► *Export Project to DXF…* menu.

In the *DXF Export* dialog:

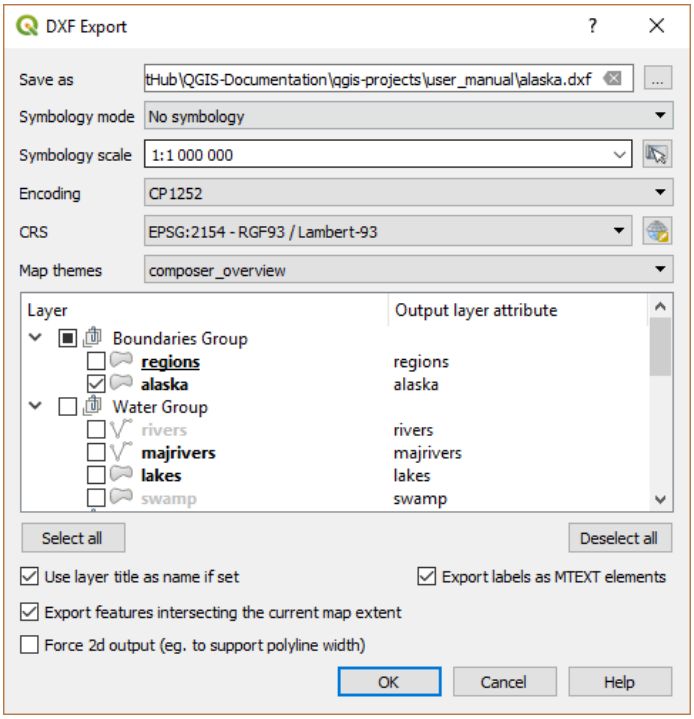
1. Provide the destination file.
2. Choose the symbology mode and scale (see the *OGR Feature Styles* note), if applicable.
3. Select the data *Encoding*.

4. Select the *CRS* to apply: the selected layers will be reprojected to the given CRS.
5. Select the layers to include in the DXF files either by checking them in the table widget or automatically picking them from an existing *map theme*. The *Select All* and *Deselect All* buttons can help to quickly set the data to export.

   For each layer, you can choose whether to export all the features in a single DXF layer or rely on a field whose values are used to split the features into layers in the DXF output.

Optionally, you can also choose to:

- *Use the layer title as name if set* instead of the layer name itself;
- *Export features intersecting the current map extent*;
- *Force 2d output (eg. to support polyline width)*;
- *Export label as MTEXT elements* or TEXT elements.



14.24. ábra: Exporting a project to DXF dialog

14.2.4 Creating new layers from the clipboard

Features that are on the clipboard can be pasted into a new layer. To do this, Select some features, copy them to the clipboard, and then paste them into a new layer using *Edit* ► *Paste Features as* ► and choosing:

- *New Vector Layer…*: the *Save vector layer as…* dialog appears (see *Creating new layers from an existing layer* for parameters)
- or *Temporary Scratch Layer…*: you need to provide a name for the layer

A new layer, filled with selected features and their attributes is created (and added to map canvas).

Megjegyzés: Creating layers from the clipboard is possible with features selected and copied within QGIS as well as features from another application, as long as their geometries are defined using well-known text (WKT).

14.2.5 Creating virtual layers

A virtual layer is a special kind of vector layer. It allows you to define a layer as the result of an SQL query involving any number of other vector layers that QGIS is able to open. Virtual layers do not carry data by themselves and can be seen as views.

To create a virtual layer, open the virtual layer creation dialog by:

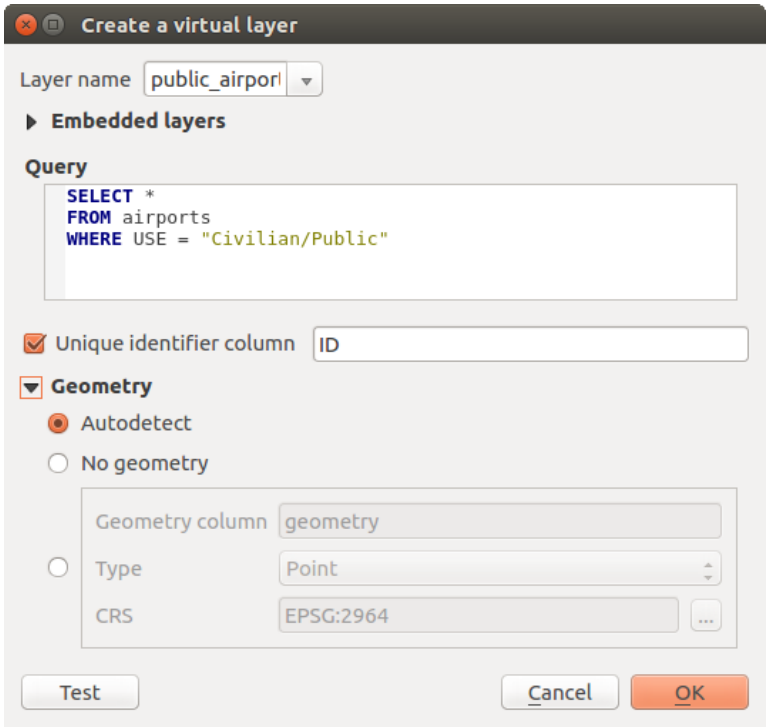
- choosing the *Add/Edit Virtual Layer* entry in the *Layer* ► *Add Layer* ► menu;
- enabling the *Add Virtual Layer* tab in the *Data Source Manager* dialog;
- or using the *DB Manager* dialog tree.

The dialog allows you to specify a *Layer name* and an SQL *Query*. The query can use the name (or id) of loaded vector layers as tables, as well as their field names as columns.

For example, if you have a layer called `airports`, you can create a new virtual layer called `public_airports` with an SQL query like:

```
SELECT *
FROM airports
WHERE USE = "Civilian/Public"
```

The SQL query will be executed, regardless of the underlying provider of the `airports` layer, even if this provider does not directly support SQL queries.



14.25. ábra: Create virtual layers dialog

Joins and complex queries can also be created, for example, to join airports and country information:

```
SELECT airports.*, country.population
FROM airports
JOIN country
ON airports.country = country.name
```

Megjegyzés: It's also possible to create virtual layers using the SQL window of *DB Manager Plugin*.

Embedding layers for use in queries

Besides the vector layers available in the map canvas, the user can add layers to the *Embedded layers* list, which can be used in queries without the need to have them showing in the map canvas or Layers panel.

To embed a layer, click *Add* and provide the *Local name*, *Provider*, *Encoding* and the path to the *Source*.

The *Import* button allows adding layers in the map canvas into the Embedded layers list. Those layers can then be removed from the Layers panel without breaking existent queries.

Supported query 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 an 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 a function call.

Performance issues

With default parameters, 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) as a last resort. Fetching the first row of the result just to create the layer may be undesirable for performance reasons.

The creation dialog parameters:

- *Unique identifier column*: specifies a field of the query that represents unique integer values that QGIS can use as row identifiers. By default, an autoincrementing integer value is used. Defining a unique identifier column speeds up the selection of rows by id.
- *No geometry*: forces the virtual layer to ignore any geometry field. The resulting layer is an attribute-only layer.
- Geometry *Column*: specifies the name of the geometry column.
- Geometry *Type*: specifies the type of the geometry.
- Geometry *CRS*: specifies the coordinate reference system of the virtual layer.

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.

Use of indexes

When requesting a layer through a virtual layer, the source layer indices 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 a 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 triggers 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 sped up significantly when used in conjunction with this spatial index syntax.

14.3 Exploring Data Formats and Fields

14.3.1 Raster data

GIS raster data are matrices of discrete cells that represent features / phenomena on, above or below the earth's surface. Each cell in the raster grid has 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 elevation or temperature.

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 on the map canvas.

The GeoPackage format is convenient for storing raster data when working with QGIS. The popular and powerful GeoTiff format is a good alternative.

QGIS makes use of georeference information inside the raster layer (e.g., GeoTiff) or an associated *world file* to properly display the data.

14.3.2 Vector Data

Many of the features and tools available in QGIS work the same, regardless the vector data source. However, because of the differences in format specifications (GeoPackage, ESRI Shapefile, MapInfo and MicroStation file formats, AutoCAD DXF, PostGIS, SpatiaLite, Oracle Spatial, MSSQL Spatial, SAP HANA Spatial databases and many more), QGIS may handle some of their properties differently. Support is provided by the OGR Simple Feature Library. This section describes how to work with these specificities.

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

You should also note that some drivers don't support some of these feature types, like CircularString, CompoundCurve, CurvePolygon, MultiCurve, MultiSurface feature type. QGIS will convert them.

GeoPackage

The GeoPackage (GPKG) format is platform-independent, and is implemented as a SQLite database container, and can be used to store both vector and raster data. The format was defined by the Open Geospatial Consortium (OGC), and was published in 2014.

GeoPackage can be used to store the following in a SQLite database:

- **vector** features
- **tile matrix sets of imagery** and **raster** maps
- attributes (non-spatial data)
- extensions

Since QGIS version 3.8, GeoPackage can also store QGIS projects. GeoPackage layers can have JSON fields.

GeoPackage is the default format for vector data in QGIS.

ESRI Shapefile format

The ESRI Shapefile format is still one of the most used vector file formats, even if it has some limitations compared to for instance GeoPackage and SpatiaLite.

An ESRI Shapefile format dataset consists of several files. The following three are required:

1. `.shp` file containing the feature geometries
2. `.dbf` file containing the attributes in dBase format
3. `.shx` index file

An ESRI Shapefile format dataset can also include a file with a `.prj` suffix, which contains projection information. While it is very useful to have a projection file, it is not mandatory. A Shapefile format dataset can contain additional files. For further details, see the the ESRI technical specification.

GDAL 3.1 has read-write support for compressed ESRI Shapefile format (`shz` and `shp.zip`).

Improving Performance for ESRI Shapefile format datasets

To improve the drawing performance for an ESRI Shapefile format dataset, you can create a spatial index. A spatial index will improve the speed of both zooming and panning. Spatial indexes used by QGIS have a `.qix` extension.

Use these steps to create the index:

1. Load an ESRI Shapefile format dataset (see *The Browser Panel*)
2. Open the *Layer Properties* dialog by double-clicking on the layer name in the legend or by right-clicking and choosing *Properties…* from the context menu

3. In the *Source* tab, click the *Create Spatial Index* button

Problem loading a .prj file

If you load an ESRI Shapefile format dataset 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 in the *Layer Properties* ► *Source* tab of the layer by clicking the  Select CRS 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 ESRI Shapefile format dataset with QGIS, two different projection files are created: a `.prj` file with limited projection parameters, compatible with ESRI software, and a `.qpj` file, providing all the parameters of the CRS. Whenever QGIS finds a `.qpj` file, it will be used instead of the `.prj`.

Delimited Text Files

Delimited text files are very common and widely used because of their simplicity and readability – data can be viewed and edited in a plain text editor. A delimited text file is tabular data with columns separated by a defined character and rows separated by line breaks. The first row usually contains the column names. A common type of delimited text file is a CSV (Comma Separated Values), with columns separated by commas. Delimited text files can also contain positional information (see *Storing geometry information in delimited text files*).

QGIS allows you to load a delimited text file as a layer or an ordinary table (see *The Browser Panel* or *Importing a delimited text file*). First check that the file meets the following requirements:

1. The file must have a delimited header row of field names. This must be the first line of the data (ideally the first row in the text file).
2. If geometry should be enabled, the file must contain field(s) that define the geometry. These field(s) can have any name.
3. The X and Y coordinates fields (if geometry is defined by coordinates) must be specified as numbers. The coordinate system is not important.
4. If you have a CSV file with non-string columns, you must have an accompanying CSVT file (see section *Using CSVT file to control field formatting*).

The elevation point data file `elevp.csv` in the QGIS sample dataset (see section *Mintaadatok letöltése*) is an example of a valid text file:

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

Some things to note about the text file:

1. The example text file uses `;` (semicolon) as delimiter (any character can be used to delimit the fields).
2. The first row is the header row. It contains the fields `X`, `Y` and `ELEV`.
3. No quotes (`"`) are used to delimit text fields
4. The X coordinates are contained in the `X` field
5. The Y coordinates are contained in the `Y` field

Storing geometry information in delimited text files

Delimited text files can contain geometry information in two main forms:

- As coordinates in separate columns (eg. `Xcol`, `Ycol`...), for point geometry data;
- As well-known text (WKT) representation of geometry in a single column, for any geometry type.

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

```
Label;WKT_geom
LineString;LINESTRING(10.0 20.0, 11.0 21.0, 13.0 25.5)
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 files also support Z and M coordinates in geometries:

```
LINESTRINGZ(10.0 20.0 30.0, 11.0 21.0 31.0, 11.0 22.0 30.0)
```

Using CSVT file to control field formatting

When loading CSV files, the OGR driver assumes all fields are strings (i.e. text) unless it is told otherwise. You can create a CSVT file to tell OGR (and QGIS) the data type of the different columns:

Type	Név	Example
Whole number	Integer	4
Decimal number	Real	3.456
Dátum	Date (YYYY-MM-DD)	2016-07-28
Time	Time (HH:MM:SS+nn)	18:33:12+00
Date & Time	DateTime (YYYY-MM-DD HH:MM:SS+nn)	2016-07-28 18:33:12+00

The CSVT file is a **ONE line** plain text file with the data types in quotes and separated by commas, e.g.:

```
"Integer","Real","String"
```

You can even specify width and precision of each column, e.g.:

```
"Integer(6)","Real(5.5)","String(22)"
```

This file is saved in the same folder as the `.csv` file, with the same name, but `.csvt` as the extension.

You can find more information at GDAL CSV Driver.

PostGIS Layers

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

Javaslat: PostGIS Layers

Normally, a PostGIS layer is identified by an entry in the geometry_columns table. QGIS can load layers that do not have an entry in the geometry_columns table. This includes both tables and views. Refer to your PostgreSQL manual for information on creating views.

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 QGIS messages and give you directions for modifying the PostgreSQL table or view definition to allow QGIS to load it.

Megjegyzés: A PostgreSQL database can also store QGIS projects.

Primary key

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).

QGIS offers a checkbox **Select at id** that is activated by default. This option gets the ids without the attributes, which is faster in most cases.

View

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

As for table, a checkbox **Select at id** is activated by default (see above for the meaning of the checkbox). It can make sense to disable this option when you use expensive views.

Megjegyzés: PostgreSQL foreign table

PostgreSQL foreign tables are not explicitely supported by the PostgreSQL provider and will be handled like a view.

QGIS layer_style table and database backup

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` before the restore command:

1. Make a PLAIN backup of the `layer_style` table
2. Open the file within a text editor
3. Change the line `SET xmloption = content;` into `SET XML OPTION DOCUMENT;`
4. Save the file
5. Use psql to restore the table in the new database

Filter database side

QGIS allows to filter features already on server side. Check *Settings* ► *Options* ► *Data Sources* ► *Execute expressions on server-side if possible* to do so. Only supported expressions will be sent to the database. Expressions using unsupported operators or functions will gracefully fallback to local evaluation.

Support of PostgreSQL data types

Data types supported by the PostgreSQL provider include: integer, float, boolean, binary object, varchar, geometry, timestamp, array, hstore and json.

Importing Data into PostgreSQL

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

DB Manager

QGIS comes with a core plugin named DB Manager. It can be used to load data, and it includes support for schemas. See section *DB Manager Plugin* for more information.

shp2pgsql

PostGIS includes a utility called **shp2pgsql**, that can be used to import Shapefile format datasets into a PostGIS-enabled database. For example, to import a Shapefile format dataset named `lakes.shp` into a PostgreSQL database named `gis_data`, use the following command:

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

This creates a new layer named `lakes_new` in the `gis_data` database. The new layer will have a spatial reference identifier (SRID) of 2964. See section *Vetületek* for more information about spatial reference systems and projections.

Javaslat: Exporting datasets from PostGIS

There is also a tool for exporting PostGIS datasets to Shapefile format: **pgsql2shp**. It is shipped within your PostGIS distribution.

---

ogr2ogr

In addition to **shp2pgsql** and **DB Manager**, there is another tool for feeding geographical data in PostGIS: **ogr2ogr**. It is part of your GDAL installation.

To import a Shapefile format dataset into PostGIS, do the following:

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

This will import the Shapefile format dataset `alaska.shp` into the PostGIS database *postgis* using the user *postgres* with the password *topsecret* on the host server *myhost.de*.

Note that OGR must be built with PostgreSQL to support PostGIS. You can verify this by typing (in):

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

If you prefer to use the PostgreSQL's **COPY** command instead of the default **INSERT INTO** method, you can export the following environment variable (at least available on and):

```
export PG_USE_COPY=YES
```

ogr2ogr does not create spatial indexes like **shp2pgsl** does. You need to create them manually, using the normal SQL command **CREATE INDEX** afterwards, as an extra step (as described in the next section *Improving Performance*).

Improving Performance

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

Javaslat: You can use the DBManager to create an index for your layer. You should first select the layer and click on *Table* ► *Edit table*, go to *Indexes* tab and click on *Add Spatial Index*.

The syntax for creating a GiST index is:

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

Note that for large tables, creating the index can take a long time. Once the index is created, you should perform a `VACUUM ANALYZE`. See the PostGIS documentation (POSTGIS-PROJECT in *Literature and Web References*) for more information.

The following example creates a GiST index:

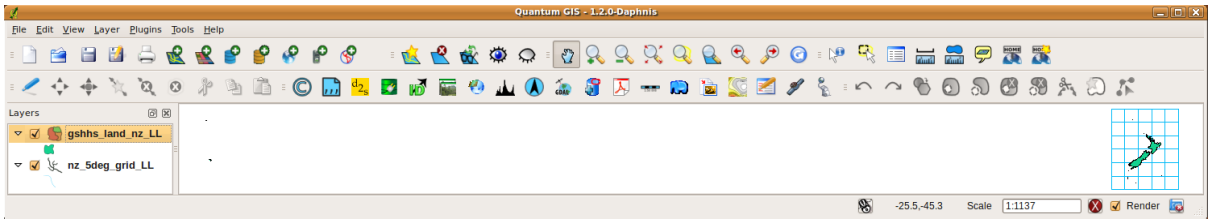
```
gsherman@madison:~/current$ psql gis_data
Welcome to psql 8.3.0, the PostgreSQL interactive terminal.

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$
```

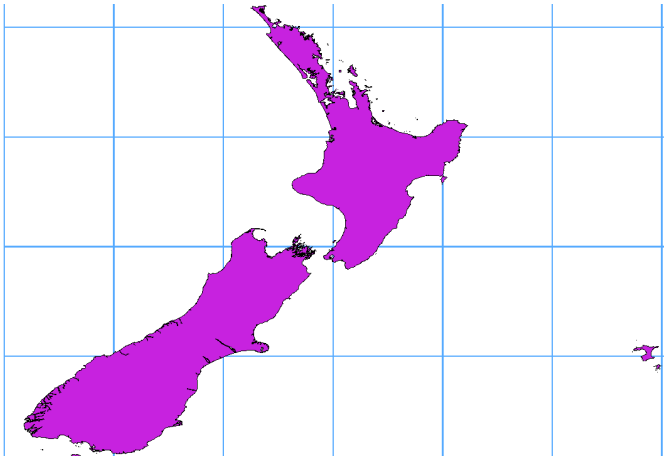
Vector layers crossing 180° longitude

Many GIS packages don't wrap vector maps with a geographic reference system (lat/lon) crossing the 180 degrees longitude line (https://postgis.net/docs/ST_Shift_Longitude.html). As result, if we open such a map in QGIS, we could see two widely separated locations, that should appear near each other. In 14.26.ábra, the tiny point on the far left of the map canvas (Chatham Islands) should be within the grid, to the right of the New Zealand main islands.



14.26. ábra: Map in lat/lon crossing the 180° longitude line

A work-around is to transform the longitude values using PostGIS and the **ST_Shift_Longitude** function. This function reads every point/vertex in every component of every feature in a geometry, and if the longitude coordinate is < 0°, it adds 360° to it. The result is a 0° - 360° version of the data to be plotted in a 180°-centric map.



14.27. ábra: Crossing 180° longitude applying the **ST_Shift_Longitude** function

Usage

- Import data into PostGIS (*Importing Data into PostgreSQL*) using, for example, the DB Manager plugin.
- Use the PostGIS command line interface to issue the following command (in this example, „TABLE" is the actual name of your PostGIS table): `gis_data=# update TABLE set the_geom=ST_Shift_Longitude(the_geom);`
- If everything went well, you should receive a confirmation about the number of features that were updated. Then you'll be able to load the map and see the difference (*Figure_vector_crossing_map*).

SpatiaLite Layers

If you want to save a vector layer using the SpatiaLite format, you can do this by following instructions at *Creating new layers from an existing layer*. You select `SpatiaLite` as *Format* and enter both *File name* and *Layer name*.

Also, you can select `SQLite` as format and then add `SPATIALITE=YES` in the *Custom Options* ► *Data source* field. This tells GDAL to create a SpatiaLite database. See also https://gdal.org/drivers/vector/sqlite.html.

QGIS also supports editable views in SpatiaLite. For SpatiaLite data management, you can also use the core plugin *DB Manager*.

If you want to create a new SpatiaLite layer, please refer to section *Creating a new SpatiaLite layer*.

GeoJSON specific parameters

When *exporting layers* to GeoJSON, there are some specific *Layer Options* available. These options come from GDAL which is responsible for the writing of the file:

- *COORDINATE_PRECISION* the maximum number of digits after the decimal separator to write in coordinates. Defaults to 15 (note: for Lat Lon coordinates 6 is considered enough). Truncation will occur to remove trailing zeros.
- *RFC7946* by default GeoJSON 2008 will be used. If set to YES, the updated RFC 7946 standard will be used. Default is NO (thus GeoJSON 2008). See https://gdal.org/drivers/vector/geojson.html#rfc-7946-write-support for the main differences, in short: only EPSG:4326 is allowed, other crs's will be transformed, polygons will be written such as to follow the right-hand rule for orientation, values of a „bbox" array are [west, south, east, north], not [minx, miny, maxx, maxy]. Some extension member names are forbidden in FeatureCollection, Feature and Geometry objects, the default coordinate precision is 7 decimal digits
- *WRITE_BBOX* set to YES to include the bounding box of the geometries at the feature and feature collection level

Besides GeoJSON there is also an option to export to „GeoJSON - Newline Delimited" (see https://gdal.org/drivers/vector/geojsonseq.html). Instead of a FeatureCollection with Features, you can stream one type (probably only Features) sequentially separated with newlines.

GeoJSON - Newline Delimited has some specific Layer options availabe too:

- *COORDINATE_PRECISION* see above (same as for GeoJSON)
- *RS* whether to start records with the RS=0x1E character. The difference is how the features are separated: only by a newline (LF) character (Newline Delimited JSON, geojsonl) or by also prepending a record-separator (RS) character (giving GeoJSON Text Sequences, geojsons). Default to NO. Files are given the `.json` extension if extension is not provided.

SAP HANA Spatial Layers

This section contains some details on how QGIS accesses SAP HANA layers. Most of the time, QGIS should simply provide you with a list of database tables and views that can be loaded, and it will load them on request. However, if you have trouble loading an SAP HANA table or view into QGIS, the information below may help you understand the root cause and assist in resolving the issue.

Feature Identification

If you'd like to use all of QGIS» feature editing capabilities, QGIS must be able to unambiguously identify each feature in a layer. Internally, QGIS uses a 64-bit signed integer to identify features, whereas the negative range is reserved for special purposes.

Therefore, the SAP HANA provider requires a unique key that can be mapped to a positive 64-bit integer to fully support QGIS» feature editing capabilities. If it is not possible to create such a mapping, you might still view the features, but editing might not work.

Adding tables

When adding a table as a layer, the SAP HANA provider uses the table's primary key to map it to a unique feature id. Therefore, to have full feature editing support, you need to have a primary key to your table definition.

The SAP HANA provider supports multi-column primary keys, but if you'd like to get the best performance, your primary key should be a single column of type `INTEGER`.

Adding views

When adding a view as a layer, the SAP HANA provider cannot automatically identify columns that unambiguously identify a feature. Furthermore, some views are read-only and cannot be edited.

To have full feature editing support, the view must be updatable (check column `IS_READ_ONLY` in system view `SYS.VIEWS` for the view in question) and you must manually provide QGIS with one or more columns that identify a feature. The columns can be given by using *Layer* ► *Add Layer* ► *Add SAP HANA Spatial Layer* and then selecting the columns in the *Feature id* column. For best performance, the *Feature id* value should be a single `INTEGER` column.

15. fejezet

Vektoros adatok

15.1 A vektoros tulajdonságok párbeszédablak

A vektoros rétegek *Rétegtulajdonságok* párbeszédablaka általános beállításokat biztosít a réteg elemeinek térképi kinézetének beállításához (jelrendszer, címkézés, diagramok), és az egérrel való interakcióhoz (műveletek, térképtippek, űrlapok). Információval is szolgál a rétegről.

A *Rétegtulajdonságok* párbeszédablak eléréséhez:

- A *Rétegek* panelen kattintson duplán a rétegre, vagy jobb gombbal, majd válassza *Tulajdonságok…* menüpontot;
- Menjen a *Réteg* ► *Rétegtulajdonságok…* menübe, amikor a réteg aktív.

A vektor *Rétegtulajdonságok* párbeszédablakában a következő szakaszok láthatóak:

Információ	*Forrás*	*Jelrendszer*[1]
Címkék[1]	*Maszk*[1]	*3D nézet*[1]
Diagramok	*Mezők*	*Attribútuműrlap*
Összekapcsolások	*Segédtároló*	*Műveletek*
Térképtippek	*Megjelenítés*	*Időbeli*
Változók	*Metaadatok*	*Függőségek*
Jelmagyarázat	*QGIS Szerver*	*Digitalizálás*
Külső modulok[2] fülei		

[1] Elérhetőek a *Rétegstílus panelről* is

[2] A feltelepített *Külső modulok* újabb füleket adhatnak hozzá a párbeszédablakhoz. Ezek nem szerepelnek ebben a dokumentációban. Tekintse meg a saját dokumentációjukat.

Javaslat: Ossza meg a rétegstílusok tulajdonságait egyben, vagy részben

A párbeszédablak alján található *Stílus* menü lehetővé teszi ezen stílusok vagy egy részük importálását és exportálását több helyről/helyre (fájl, vágólap, adatbázis). Lásd *Egyéni stílusok kezelése*.

Megjegyzés: Mivel a beágyazott rétegek (lásd *Rétegek beágyazása külső projektekből*) tulajdonságai (jelrendszer, címkék, műveletek, alapértelmezett értékek, űrlapok, …) az eredeti projektfájlból vannak kiszedve, a működést eltörő

módosításokat elkerülendő, a rétegtulajdonságok párbeszédpanel nem érhető el ezekhez a rétegekhez.

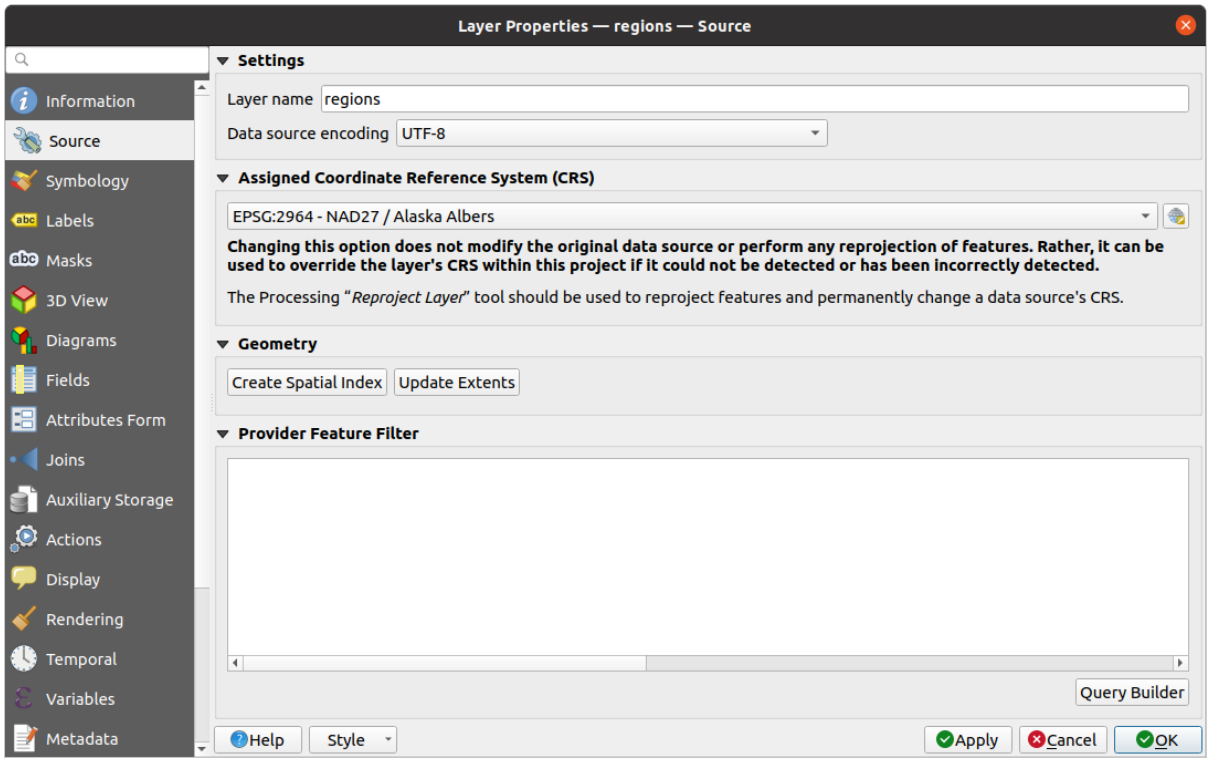
15.1.1 Információs fül

Az *Információ* fül csak olvasható, és tömör összefoglalást ad az aktuális rétegről és metaadatairól. A következő információk láthatóak rajta:

- általános adatok, mint például a projekt neve, a forrás elérési útvonala, a segédfájlok listája, az utolsó mentés ideje és mérete, a használt szolgáltató
- a réteg szolgáltatójától függően: tárolási formátum, geometria típusa, adatforrás kódolása, terjedelem, elemszám…
- a koordináta-rendszer: neve, mértékegysége, módszere, pontossága, alappontja (statikus vagy dinamikus)
- a *kitöltött metaadatok* közül válogatva: hozzáférés, terjedelem, hivatkozások, névjegyek, előzmények…
- geometriához kapcsolódó információk (térbeli terjedelem, koordináta-rendszer…) vagy attribútumokhoz (mezők száma, az egyes mezők jellemzői…).

15.1.2 Forrás fül

Ezen a lapon adhatja meg a vektorréteg általános beállításait.



15.1. ábra: A Rétegtulajdonságok párbeszédablak Forrás füle

Beállítások

- Állítsa be a *Réteg nevét* függetlenül a fájlnévtől – ez fogja azonosítani a réteget a projekten belül (a *Rétegek panelen*, a kifejezésekben, a nyomtatási elrendezések jelmagyarázatában, …)
- Az adatformátumtól függően válassza ki az *Adatforrás kódolását*, ha azt a QGIS nem ismerte volna fel megfelelően.

Koordináta-rendszer és geometria

- Displays the layer's *Assigned Coordinate Reference System (CRS)*. You can change the layer's CRS, selecting a recently used one in the drop-down list or clicking on Select CRS button (see *Koordináta-rendszer választó*). Use this process only if the CRS applied to the layer is a wrong one or if none was applied. If you wish to reproject your data into another CRS, rather use layer reprojection algorithms from Processing or *Save it into another layer*.
- *Create spatial index* (only for OGR-supported formats).
- *Update extents* information for a layer.

Query Builder

The *Query Builder* dialog is accessible through the eponym button at the bottom of the *Source* tab in the Layer Properties dialog, under the *Provider feature filter* group.

The Query Builder provides an interface that 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.

You can use one or more layer attributes to define the filter in the `Query Builder`. The use of more than one attribute is shown in 15.2.ábra. In the example, the filter combines the attributes

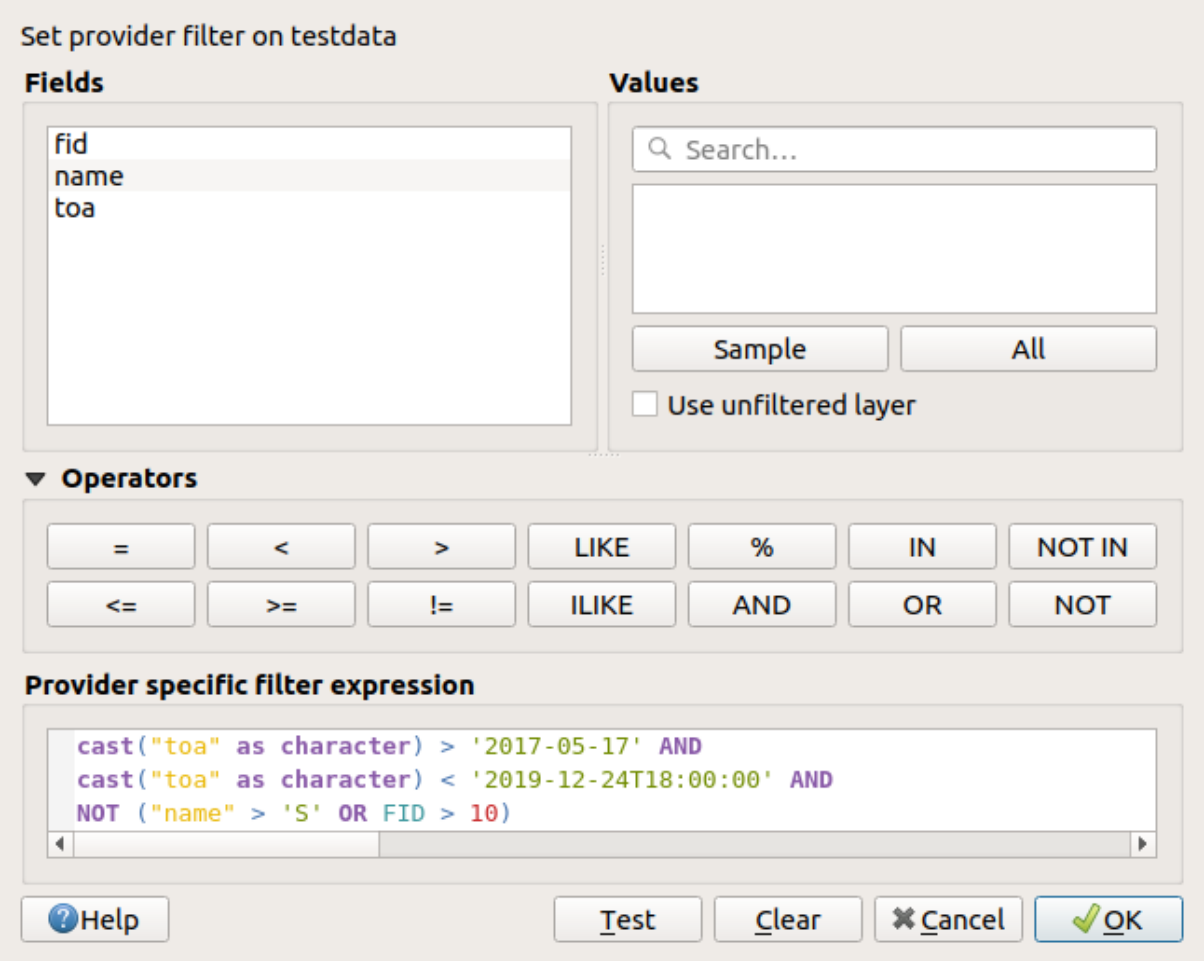
- `toa` (`DateTime` field: `cast("toa" as character) > '2017-05-17'` and `cast("toa" as character) < '2019-12-24T18:00:00'`),
- `name` (`String` field: `"name" > 'S'`) and
- `FID` (`Integer` field: `FID > 10`)

using the AND, OR and NOT operators and parenthesis. This syntax (including the DateTime format for the `toa` field) works for GeoPackage datasets.

The filter is made at the data provider (OGR, PostgreSQL, MSSQL…) level. So the syntax depends on the data provider (DateTime is for instance not supported for the ESRI Shapefile format). The complete expression:

```
cast("toa" as character) > '2017-05-17' AND
cast("toa" as character) < '2019-12-24T18:00:00' AND
NOT ("name" > 'S' OR FID > 10)
```

You can also open the *Query Builder* dialog using the *Filter…* option from the *Layer* menu or the layer contextual menu. The *Fields*, *Values* and *Operators* sections in the dialog help you to construct the SQL-like query exposed in the *Provider specific filter expression* box.



15.2. ábra: Query Builder

The **Fields** list contains all the fields of the layer. To add an attribute column to the SQL WHERE clause field, double-click its name or just type it into the SQL box.

The **Values** frame lists the values of the currently selected field. To list all unique values of a field, click the *All* button. To instead list the first 25 unique values of the column, click the *Sample* button. To add a value to the SQL WHERE clause field, double click its name in the Values list. You can use the search box at the top of the Values frame to easily browse and find attribute values in the list.

The **Operators** section contains all usable operators. To add an operator to the SQL WHERE clause field, click the appropriate button. Relational operators (= , > , ...), string comparison operator (`LIKE`), and logical operators (`AND`, `OR`, ...) are available.

The *Test* button helps you check your query and displays a message box with the number of features satisfying the current query. Use the *Clear* button to wipe the SQL query and revert the layer to its original state (ie, fully load all the features).

When a filter is applied, QGIS treats the resulting subset acts as if it were the entire layer. For example if you applied the filter above for «Borough» (`"TYPE_2" = 'Borough'`), you can not display, query, save or edit `Anchorage`, because that is a «Municipality» and therefore not part of the subset.

Javaslat: Filtered layers are indicated in the Layers Panel

In the *Layers* panel, filtered layer is listed with a  Filter icon next to it indicating the query used when the mouse hovers over the button. Double-click the icon opens the *Query Builder* dialog for edit.

15.1.3 Symbology Properties

 The Symbology tab 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 *Layer rendering* widget.

Javaslat: Switch quickly between different layer representations

Using the *Styles* ► *Add* menu at the bottom of the *Layer Properties* dialog, you can save as many styles as needed. A style is the combination of all properties of a layer (such as symbology, 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.

Javaslat: Export vector symbology

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.

Features rendering

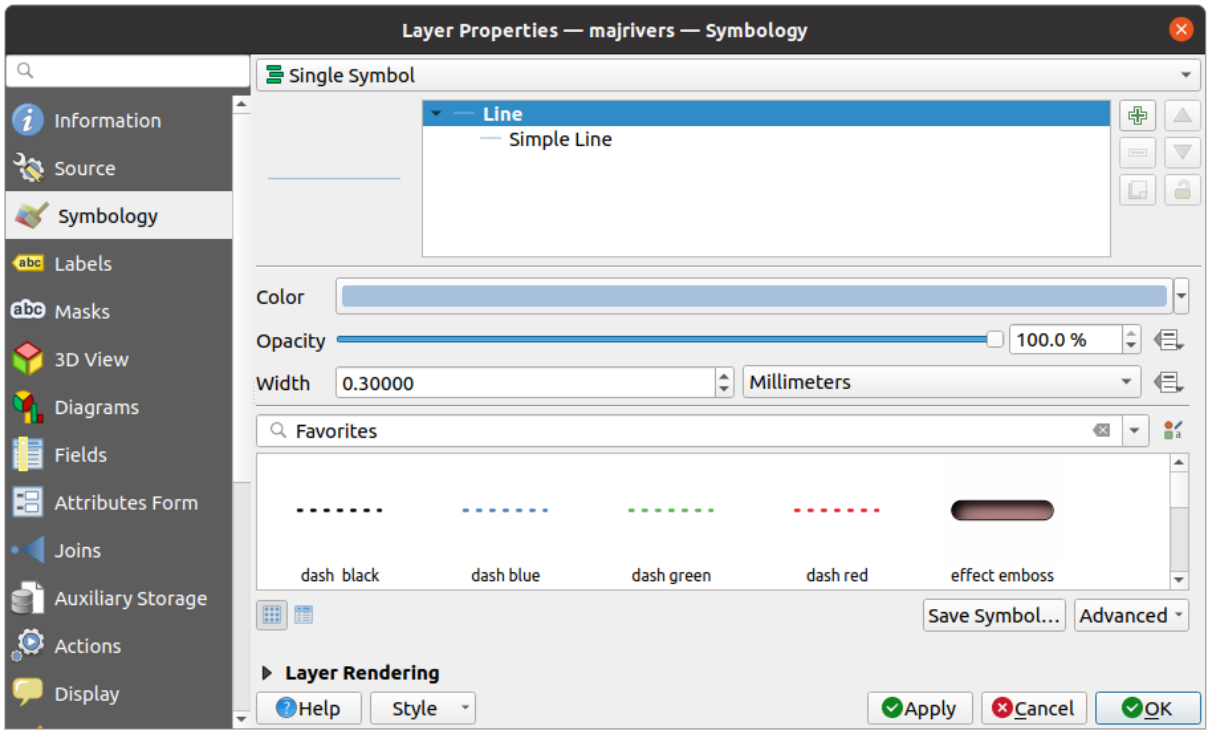
The renderer is responsible for drawing a feature together with the correct symbol. Regardless layer geometry type, there are four common types of renderers: single symbol, categorized, graduated and rule-based. For point layers, there are a point displacement and a heatmap renderers available while polygon layers can also be rendered with the inverted polygons and 2.5 D renderers.

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.

Megjegyzés: 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.

Single Symbol Renderer

The  *Single Symbol* renderer is used to render all features of the layer using a single user-defined symbol. See *A szimbólumválasztó* for further information about symbol representation.



15.3. ábra: Single symbol line properties

No Symbols Renderer

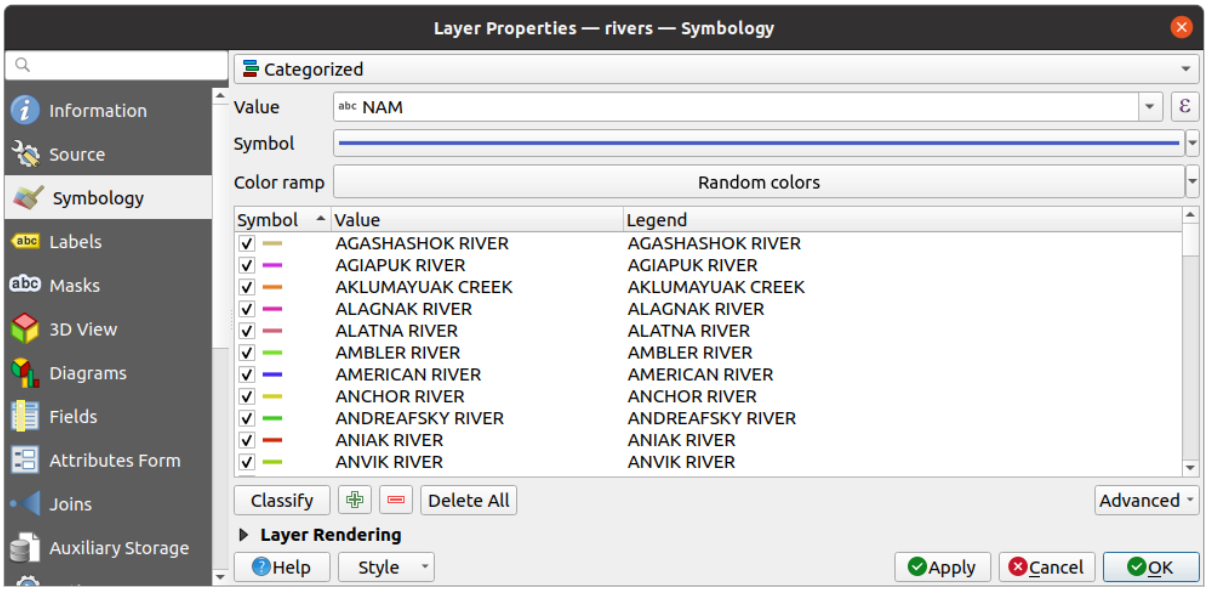
The *No Symbols* renderer is a special use case of the Single Symbol renderer as it applies the same rendering to all features. Using this renderer, no symbol will be drawn for features, but labeling, diagrams and other non-symbol parts will still be shown.

Selections can still be made on the layer in the canvas and selected features will be rendered with a default symbol. Features being edited will also be shown.

This is intended as a handy shortcut for layers which you only want to show labels or diagrams for, and avoids the need to render symbols with totally transparent fill/border to achieve this.

Categorized Renderer

The *Categorized* renderer is used to render the features of a layer, using a user-defined symbol whose aspect reflects the discrete values of a field or an expression.



15.4. ábra: Categorized Symbolizing options

To use categorized symbology for a layer:

1. Select the *Value* of classification: it can be an existing field or an *expression* you can type in the box or build using the associated ε button. Using expressions for categorizing avoids the need to create an ad hoc field for symbology purposes (eg, if your classification criteria are derived from one or more attributes).

   The expression used to classify features can be of any type; eg, it can:

   - be a comparison. In this case, QGIS returns values `1` (**True**) and `0` (**False**). Some examples:

     ```
     myfield >= 100
     $id = @atlas_featureid
     myfield % 2 = 0
     within( $geometry, @atlas_geometry )
     ```

   - combine different fields:

     ```
     concat( field_1, ' ', field_2 )
     ```

   - be a calculation on fields:

     ```
     myfield % 2
     year( myfield )
     field_1 + field_2
     substr( field_1, -3 )
     ```

   - be used to transform linear values to discrete classes, e.g.:

     ```
     CASE WHEN x > 1000 THEN 'Big' ELSE 'Small' END
     ```

   - combine several discrete values into a single category, e.g.:

```
CASE
WHEN building IN ('residence', 'mobile home') THEN 'residential'
WHEN building IN ('commercial', 'industrial') THEN 'Commercial and␣
↪Industrial'
END
```

Javaslat: While you can use any kind of expression to categorize features, for some complex expressions it might be simpler to use *rule-based rendering*.

2. Configure the *Symbol*, which will be used as base symbol for all the classes;
3. Indicate the *Color ramp*, ie the range of colors from which the color applied to each symbol is selected.

   Besides the common options of the *color ramp widget*, you can apply a *Random Color Ramp* to the categories. You can click the *Shuffle Random Colors* entry to regenerate a new set of random colors if you are not satisfied.
4. Then click on the *Classify* button to create classes from the distinct values of the provided field or expression.
5. *Apply* the changes if the *live update* is not in use and each feature on the map canvas will be rendered with the symbol of its class.

   By default, QGIS appends an *all other values* class to the list. While empty at the beginning, this class is used as a default class for any feature not falling into the other classes (eg, when you create features with new values for the classification field / expression).

Further tweaks can be done to the default classification:

- You can Add new categories, Remove selected categories or *Delete All* of them.
- A class can be disabled by unchecking the checkbox to the left of the class name; the corresponding features are hidden on the map.
- Drag-and-drop the rows to reorder the classes
- To change the symbol, the value or the legend of a class, double click the item.

Right-clicking over selected item(s) shows a contextual menu to:

- *Copy Symbol* and *Paste Symbol*, a convenient way to apply the item's representation to others
- *Change Color…* of the selected symbol(s)
- *Change Opacity…* of the selected symbol(s)
- *Change Output Unit…* of the selected symbol(s)
- *Change Width…* of the selected line symbol(s)
- *Change Size…* of the selected point symbol(s)
- *Change Angle…* of the selected point symbol(s)
- *Merge Categories*: Groups multiple selected categories into a single one. This allows simpler styling of layers with a large number of categories, where it may be possible to group numerous distinct categories into a smaller and more manageable set of categories which apply to multiple values.

  Javaslat: Since the symbol kept for the merged categories is the one of the topmost selected category in the list, you may want to move the category whose symbol you wish to reuse to the top before merging.

- *Unmerge Categories* that were previously merged

The *Advanced* menu gives access to options to speed classification or fine-tune the symbols rendering:

- *Match to saved symbols*: Using the *symbols library*, assigns to each category a symbol whose name represents the classification value of the category
- *Match to symbols from file…*: Provided a file with symbols, assigns to each category a symbol whose name represents the classification value of the category
- *Symbol levels…* to define the order of symbols rendering.

Javaslat: Edit categories directly from the *Layers* panel

When a layer symbology is based on a *categorized*, *graduated* or *rule-based* symbology mode, you can edit each of the categories from the *Layers* Panel. Right-click on a sub-item of the layer and you will:

- *Toggle items* visibility
- *Show all items*
- *Hide all items*
- Modify the symbol color thanks to the *color selector* wheel
- *Edit symbol…* from the *symbol selector* dialog
- *Copy symbol*
- *Paste symbol*

Graduated Renderer

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 value (using the fields listbox or the Set value expression function)
- The symbol (using the Symbol selector dialog)
- The legend format and the precision
- 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.

Megjegyzés: You can use Statistical Summary panel to get more information on your vector layer. See *Statisztikai összegzés panel*.

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 Count (Quantile): each class will have the same number of elements (the idea of a boxplot).
- Equal Interval: each class will have the same size (e.g. with the values from 1 to 16 and four classes, each class will have a size of four).

- Logarithmic scale: suitable for data with a wide range of values. Narrow classes for low values and wide classes for large values (e.g. for decimal numbers with range [0..100] and two classes, the first class will be from 0 to 10 and the second class from 10 to 100).
- Natural Breaks (Jenks): the variance within each class is minimized while the variance between classes is maximized.
- 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 https://www.rdocumentation.org/packages/base/topics/pretty).
- Standard Deviation: classes are built depending on the standard deviation of the values.

The listbox in the center part of the *Symbology* tab lists the classes together with their ranges, labels and symbols that will be rendered.

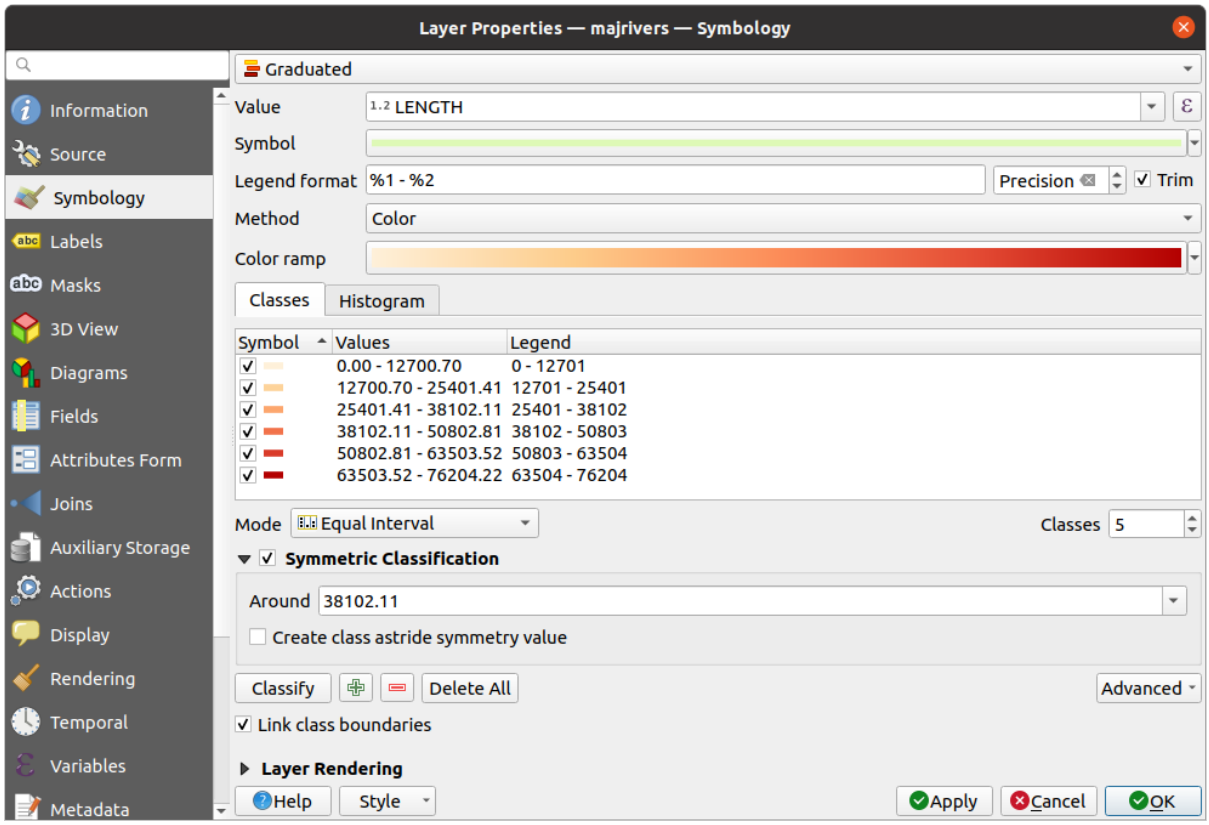
Click on **Classify** button to create classes using the chosen mode. Each classes can be disabled unchecking the checkbox at the left of the class name.

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

Right-clicking over selected item(s) shows a contextual menu to:

- *Copy Symbol* and *Paste Symbol*, a convenient way to apply the item's representation to others
- *Change Color…* of the selected symbol(s)
- *Change Opacity…* of the selected symbol(s)
- *Change Output Unit…* of the selected symbol(s)
- *Change Width…* of the selected line symbol(s)
- *Change Size…* of the selected point symbol(s)
- *Change Angle…* of the selected point symbol(s)

The example in 15.5.ábra shows the graduated rendering dialog for the major_rivers layer of the QGIS sample dataset.



15.5. ábra: Graduated Symbolizing options

Javaslat: 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.

Proportional Symbol and Multivariate Analysis

Proportional Symbol and Multivariate Analysis are not rendering types available from the Symbology rendering drop-down list. However with the *data-defined override* 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

To apply a proportional rendering:

1. First apply to the layer the *single symbol renderer*.
2. Then set the symbol to apply to the features.
3. Select the item at the upper level of the symbol tree, and use the Data-defined override *button* next to the *Size* (for point layer) or *Width* (for line layer) option.
4. Select a field or enter an expression, and for each feature, QGIS will apply the output value to the property and proportionally resize the symbol in the map canvas.

If need be, use the *Size assistant…* option of the menu to apply some transformation (exponential, flannery…) to the symbol size rescaling (see *Az adatvezérelt segéd használata* for more details).

You can choose to display the proportional symbols in the *Layers panel* and the *print layout legend item*: unfold the *Advanced* drop-down list at the bottom of the main dialog of the *Symbology* tab and select **Data-defined size legend…** to configure the legend items (see *Data-defined size legend* for details).

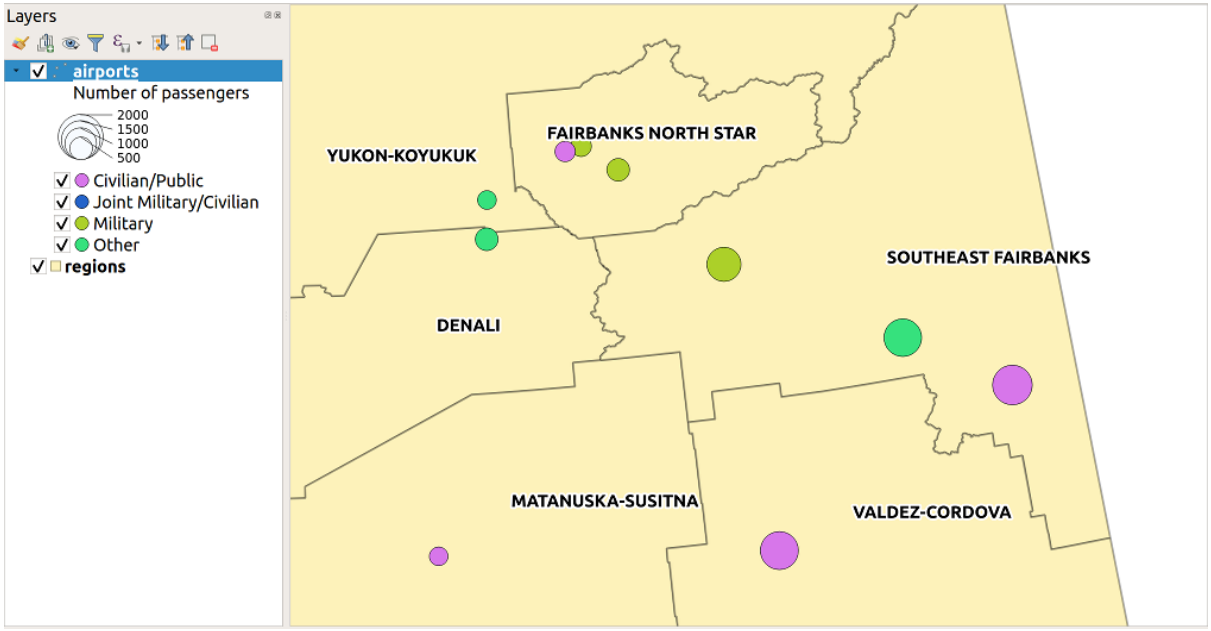
Creating multivariate analysis

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:

1. First apply a categorized or graduated rendering on a layer, using the same type of symbol for all the classes.
2. Then, apply a proportional symbology on the classes:
    1. Click on the *Change* button above the classification frame: you get the *A szimbólumválasztó* dialog.
    2. Rescale the size or width of the symbol layer using the *data defined override* widget as seen above.

Like the proportional symbol, the scaled symbology can be added to the layer tree, on top of the categorized or graduated classes symbols using the *data defined size legend* feature. And both representation are also available in the print layout legend item.



15.6. ábra: Multivariate example with scaled size legend

Rule-based Renderer

Rules are QGIS *expressions* used to discriminate features according to their attributes or properties in order to apply specific rendering settings to them. Rules can be nested, and features belong to a class if they belong to all the upper nesting level(s).

The *Rule-based* renderer is thus designed to render all the features from a layer, using symbols whose aspect reflects the assignment of a selected feature to a fine-grained class.

To create a rule:

1. Activate an existing row by double-clicking it (by default, QGIS adds a symbol without a rule when the rendering mode is enabled) or click the Edit rule or Add rule button.
2. In the *Edit Rule* dialog that opens, you can define a label to help you identify each rule. This is the label that will be displayed in the *Layers Panel* and also in the print composer legend.
3. Manually enter an expression in the text box next to the *Filter* option or press the button next to it to open the expression string builder dialog.
4. Use the provided functions and the layer attributes to build an *expression* to filter the features you'd like to retrieve. Press the *Test* button to check the result of the query.
5. You can enter a longer label to complete the rule description.
6. You can use the *Scale Range* option to set scales at which the rule should be applied.
7. Finally, configure the *symbol to use* for these features.
8. And press *OK*.

A new row summarizing the rule is added to the Layer Properties dialog. You can create as many rules as necessary following the steps above or copy pasting an existing rule. Drag-and-drop the rules on top of each other to nest them and refine the upper rule features in subclasses.

The rule-based renderer can be combined with categorized or graduated renderers. Selecting a rule, you can organize its features in subclasses using the *Refine selected rules* drop-down menu. Refined classes appear like sub-items of the rule, in a tree hierarchy and like their parent, you can set the symbology and the rule of each class. Automated rule refinement can be based on:

- **scales**: given a list of scales, this option creates a set of classes to which the different user-defined scale ranges apply. Each new scale-based class can have its own symbology and expression of definition. This can e.g. be a convenient way to display the same features with various symbols at different scales, or display only a set of features depending on the scale (e.g. local airports at large scale vs international airports at small scale).
- **categories**: applies a *categorized renderer* to the features falling in the selected rule.
- or **ranges**: applies a *graduated renderer* to the features falling in the selected rule.

Refined classes appear like sub-items of the rule, in a tree hierarchy and like above, you can set symbology of each class. Symbols of the nested rules are stacked on top of each other so be careful in choosing them. It is also possible to uncheck *Symbols* in the *Edit rule* dialog to avoid rendering a particular symbol in the stack.

In the *Edit rule* dialog, you can avoid writing all the rules and make use of the *Else* option to catch all the features that do not match any of the other rules, at the same level. This can also be achieved by writing `Else` in the *Rule* column of the *Layer Properties* ► *Symbology* ► *Rule-based* dialog.

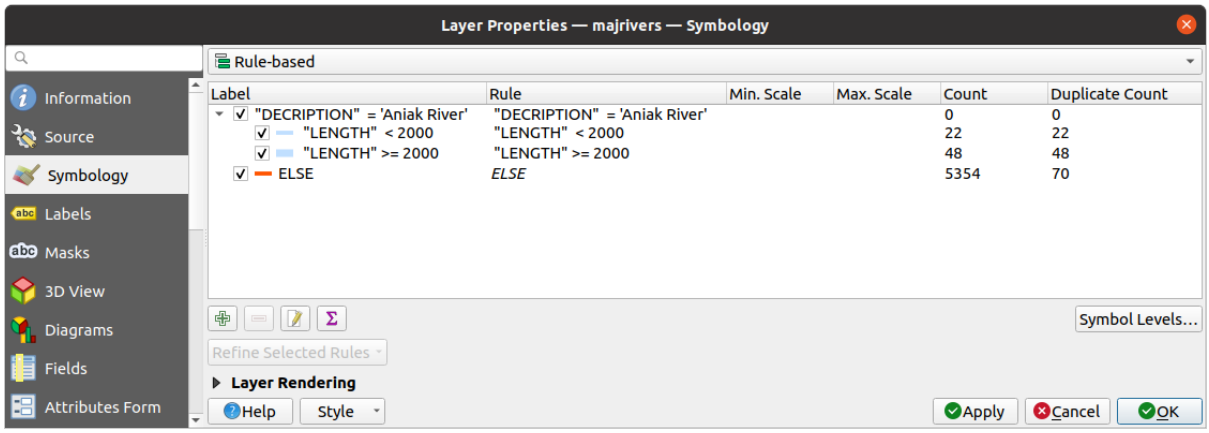
Right-clicking over selected item(s) shows a contextual menu to:

- *Copy* and *Paste*, a convenient way to create new item(s) based on existing item(s)
- *Copy Symbol* and *Paste Symbol*, a convenient way to apply the item's representation to others
- *Change Color…* of the selected symbol(s)
- *Change Opacity…* of the selected symbol(s)
- *Change Output Unit…* of the selected symbol(s)
- *Change Width…* of the selected line symbol(s)
- *Change Size…* of the selected point symbol(s)
- *Change Angle…* of the selected point symbol(s)
- *Refine Current Rule*: open a submenu that allows to refine the current rule with **scales**, **categories** or **Ranges**. Same as selecting the *corresponding menu* at the bottom of the dialog.

Unchecking a row in the rule-based renderer dialog hides in the map canvas the features of the specific rule and the nested ones.

The created rules also appear in a tree hierarchy in the map legend. Double-click an entry in the map legend to edit the assigned symbol.

The example in 15.7.ábra shows the rule-based rendering dialog for the rivers layer of the QGIS sample dataset.



15.7. ábra: Rule-based Symbolizing options

Point displacement Renderer

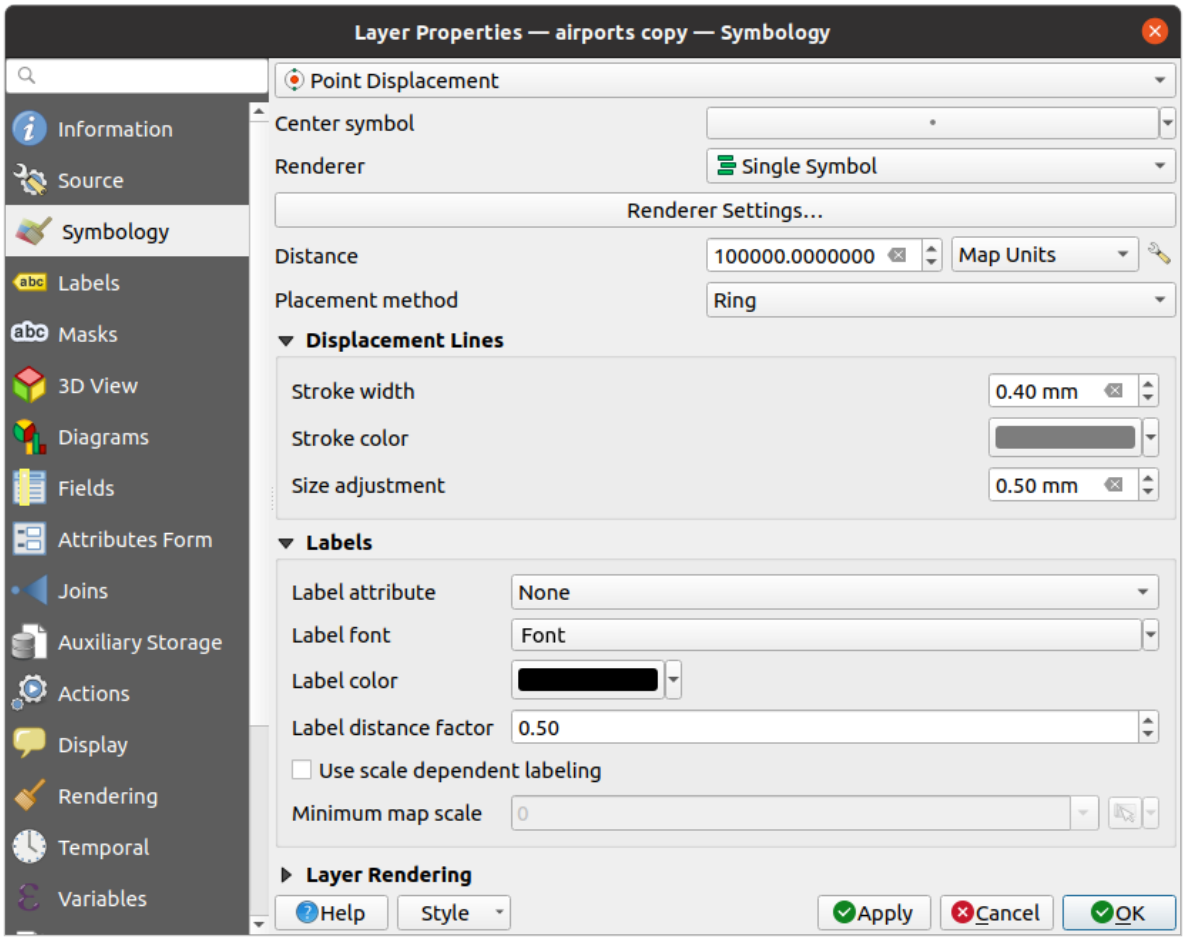
The  *Point Displacement* renderer works to visualize all features of a point layer, even if they have the same location. To do this, the renderer takes the points falling in a given *Distance* tolerance from each other and places them around their barycenter following different *Placement methods*:

- **Ring**: places all the features on a circle whose radius depends on the number of features to display.
- **Concentric rings**: uses a set of concentric circles to show the features.
- **Grid**: generates a regular grid with a point symbol at each intersection.

The *Center symbol* widget helps you customize the symbol and color of the middle point. For the distributed points symbols, you can apply any of the *No symbols*, *Single symbol*, *Categorized*, *Graduated* or *Rule-based* renderer using the *Renderer* drop-down list and customize them using the *Renderer Settings…* button.

While the minimal spacing of the *Displacement lines* depends on the point symbol renderer's, you can still customize some of its settings such as the *Stroke width*, *Stroke color* and *Size adjustment* (eg, to add more spacing between the rendered points).

Use the *Labels* group options to perform points labeling: the labels are placed near the displaced position of the symbol, and not at the feature real position. Other than the *Label attribute*, *Label font* and *Label color*, you can set the *Minimum map scale* to display the labels.



15.8. ábra: Point displacement dialog

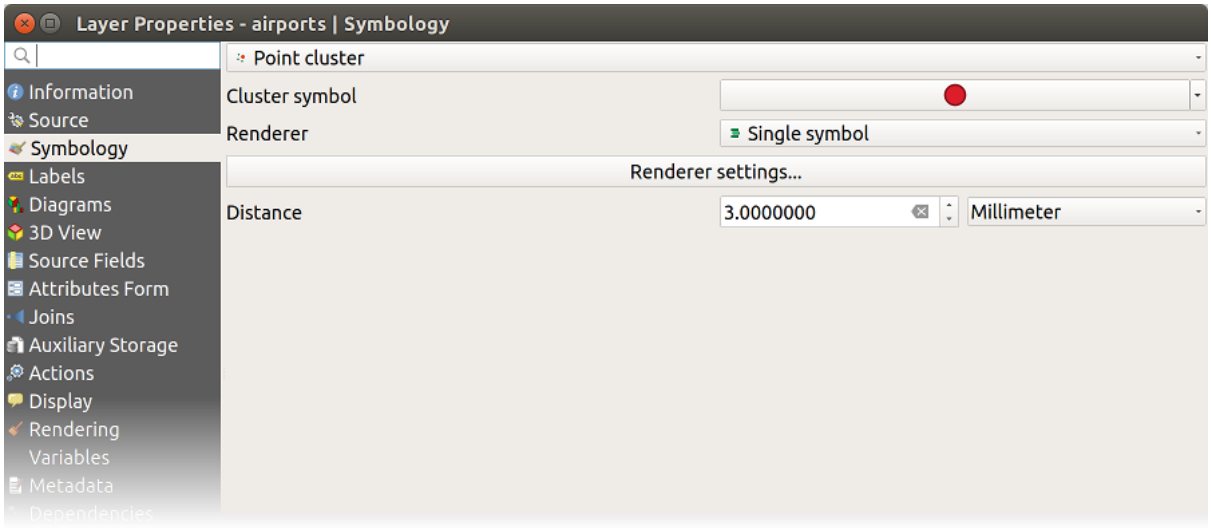
Megjegyzés: Point Displacement renderer does not alter feature geometry, meaning that points are not moved from their position. They are still located at their initial place. Changes are only visual, for rendering purpose. Use instead the Processing *Points displacement* algorithm if you want to create displaced features.

Point Cluster Renderer

Unlike the *Point Displacement* renderer which blows up nearest or overlaid point features placement, the *Point Cluster* renderer groups nearby points into a single rendered marker symbol. Based on a specified *Distance*, points that fall within from each others are merged into a single symbol. Points aggregation is made based on the closest group being formed, rather than just assigning them the first group within the search distance.

From the main dialog, you can:

- set the symbol to represent the point cluster in the *Cluster symbol*; the default rendering displays the number of aggregated features thanks to the `@cluster_size` *variable* on Font marker symbol layer.
- use the *Renderer* drop-down list to apply any of the other feature rendering types to the layer (single, categorized, rule-based…). Then, push the *Renderer Settings…* button to configure features» symbology as usual. Note that this renderer is only visible on features that are not clustered. Also, when the symbol color is the same for all the point features inside a cluster, that color sets the `@cluster_color` variable of the cluster.



15.9. ábra: Point Cluster dialog

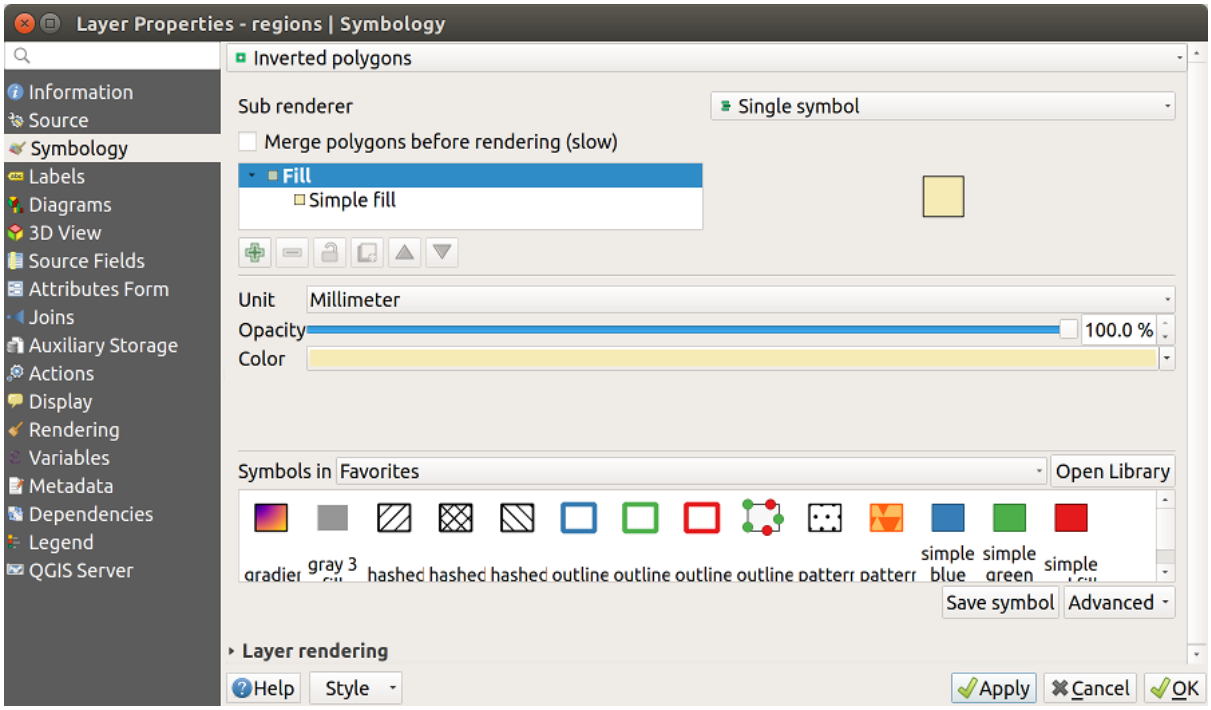
Megjegyzés: Point Cluster renderer does not alter feature geometry, meaning that points are not moved from their position. They are still located at their initial place. Changes are only visual, for rendering purpose. Use instead the Processing *K-means clustering* or *DBSCAN clustering* algorithm if you want to create cluster-based features.

Merged Features Renderer

The *Merged Features* renderer allows area and line features to be "dissolved" into a single object prior to rendering to ensure that complex symbols or overlapping features are represented by a uniform and contiguous cartographic symbol.

Inverted Polygon Renderer

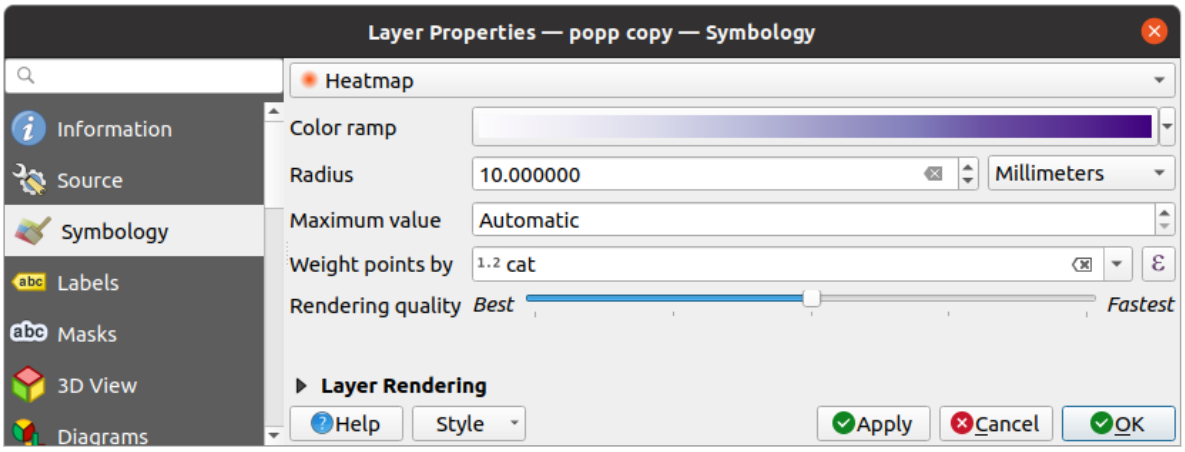
The *Inverted Polygon* renderer allows user to define a symbol to fill in outside of the layer's polygons. As above you can select subrenderers, namely Single symbol, Graduated, Categorized, Rule-Based or 2.5D renderer.



15.10. ábra: Inverted Polygon dialog

Heatmap Renderer

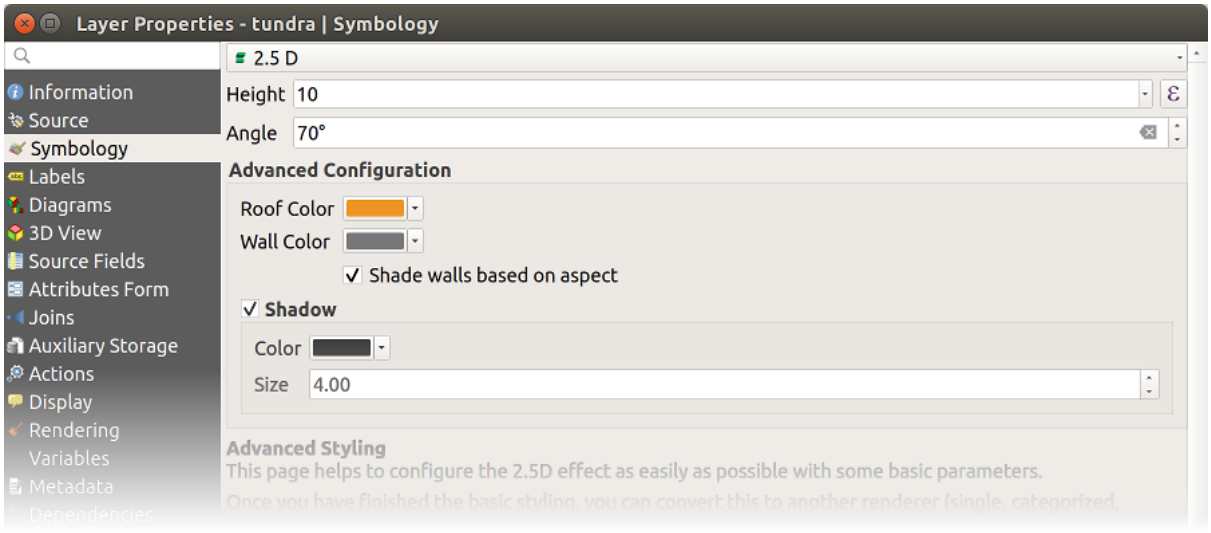
With the *Heatmap* renderer you can create live dynamic heatmaps for (multi)point layers. You can specify the heatmap radius in millimeters, points, pixels, map units or inches, choose and edit a color ramp for the heatmap style and use a slider for selecting a trade-off between render speed and quality. 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.



15.11. ábra: Heatmap dialog

2.5D Renderer

Using the *2.5D* renderer it's possible to create a 2.5D 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).



15.12. ábra: 2.5D dialog

Javaslat: Using 2.5D effect with other renderers

Once you have finished setting the basic style on the 2.5D renderer, you can convert this to another renderer (single, categorized, graduated). The 2.5D 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 2.5D representation or add some extra styling to your 2.5D 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 2.5D 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.

Embedded Renderer

The *Embedded Symbols* renderer allows to display the «native» symbology of a provided datasource. This is mostly the case with `KML` and `TAB` datasets that have predefined symbology.

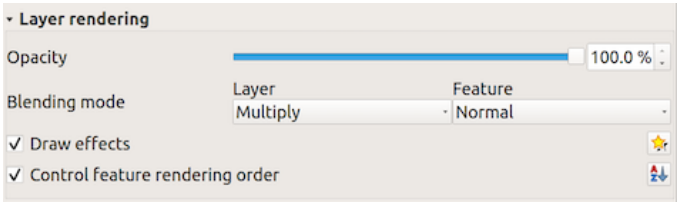
Layer rendering

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

- *Opacity* : 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 menu beside the slider.
- *Blending mode* at the *Layer* and *Feature* levels: 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 *Keverési módok*.
- 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:

  1. Choose a field or build an expression to apply to the layer features.
  2. 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 higher value.
  3. Define when features returning NULL value should be rendered: **first** (bottom) or **last** (top).
  4. Repeat the above steps as many times as rules you wish to use.

  The first rule is applied to all the features in the layer, z-ordering them according to their returned value. Then, within each group of features with the same value (including those with NULL value) and thus the same z-level, the next rule is applied to sort them. And so on…



15.13. ábra: Layer rendering options

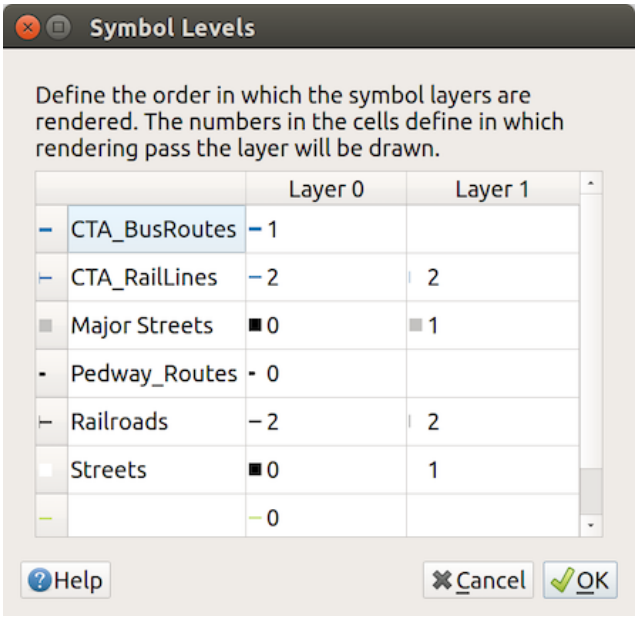
Other Settings

Symbol levels

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.

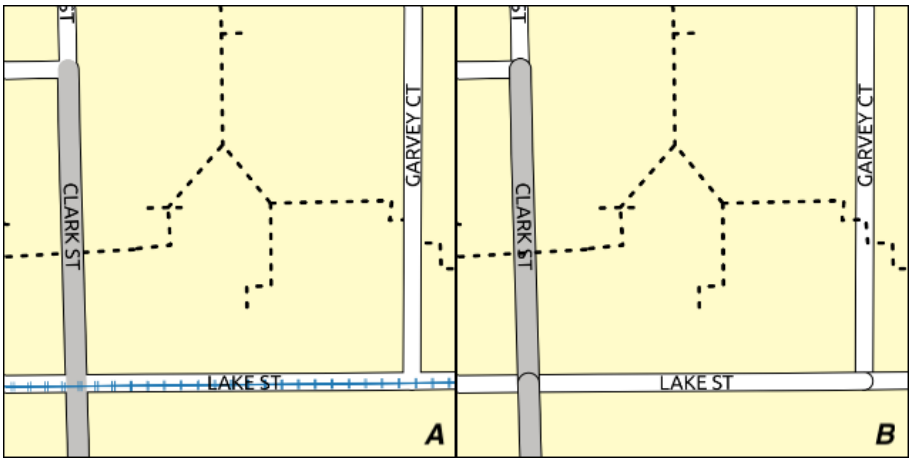
For most of the renderers, you can access the Symbols levels option by clicking the *Advanced* button below the saved symbols list and choosing *Symbol levels*. For the *Rule-based Renderer* the option is directly available through *Symbols Levels…* button, while for *Point displacement Renderer* renderer 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.



15.14. ábra: Symbol levels dialog

Megjegyzés: 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.



15.15. ábra: Symbol levels activated (A) and deactivated (B) difference

Data-defined size legend

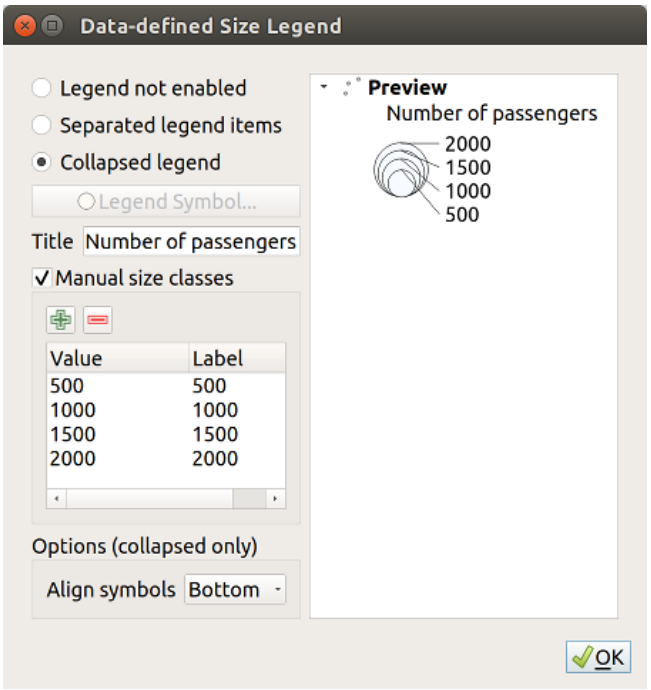
When a layer is rendered with the *proportional symbol or the multivariate rendering* or when a *scaled size diagram* is applied to the layer, you can allow the display of the scaled symbols in both the *Layers panel* and the *print layout legend*.

To enable the *Data-defined Size Legend* dialog to render symbology, select the eponym option in the *Advanced* button below the saved symbols list. For diagrams, the option is available under the *Legend* tab. The dialog provides the following options to:

- select the type of legend: *Legend not enabled*, *Separated legend items* and *Collapsed legend*. For the latter option, you can select whether the legend items are aligned at the **Bottom** or at the **Center**;

- preview the *symbol to use* for legend representation;
- insert the title in the legend;
- resize the classes to use: by default, QGIS provides you with a legend of five classes (based on natural pretty breaks) but you can apply your own classification using the *Manual size classes* option. Use the and buttons to set your custom classes values and labels.
- For collapsed legend, it's possible to:
  - *Align symbols* in the center or the bottom
  - configure the horizontal leader *Line symbol* from the symbol to the corresponding legend text.

A preview of the legend is displayed in the right panel of the dialog and updated as you set the parameters.



15.16. ábra: Setting size scaled legend

Megjegyzés: Currently, data-defined size legend for layer symbology can only be applied to point layer using single, categorized or graduated symbology.

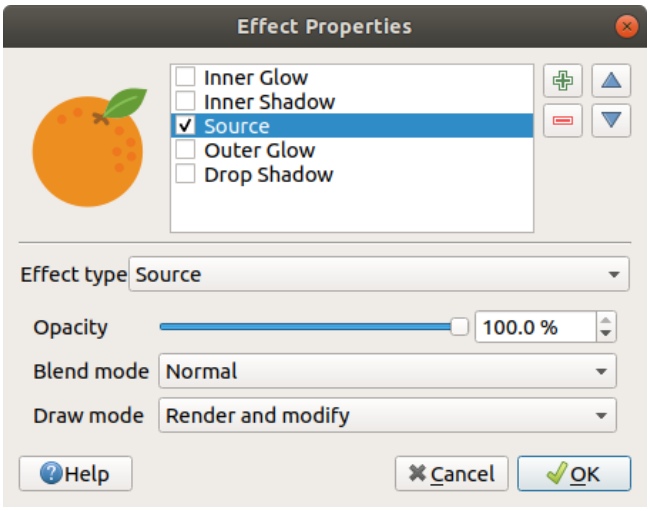
Draw effects

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* ► *Symbology* 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.

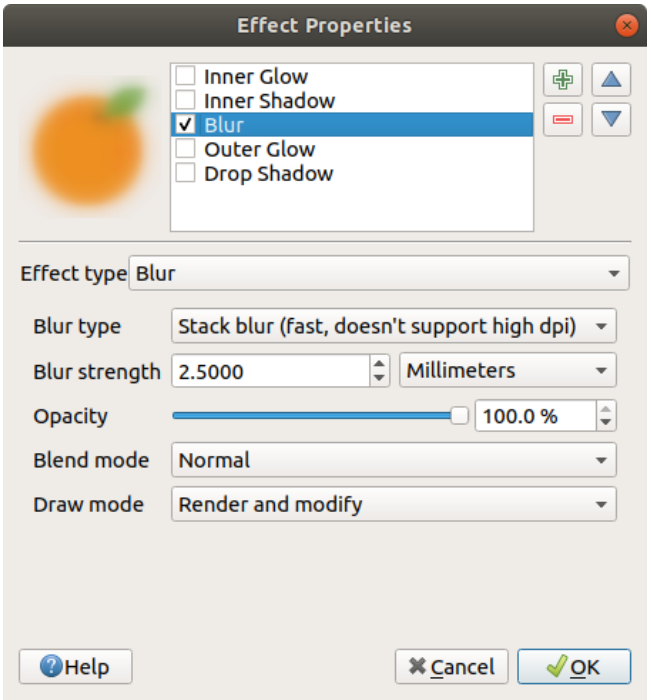
Paint effects can be activated by checking the *Draw effects* option and clicking the Customize effects button. That will open the *Effect Properties* Dialog (see 15.17.ábra). The following effect types, with custom options are available:

- **Source**: Draws the feature's original style according to the configuration of the layer's properties. The *Opacity* of its style can be adjusted as well as the *Blend mode* and *Draw mode*. These are common properties for all types of effects.



15.17. ábra: Draw Effects: Source dialog

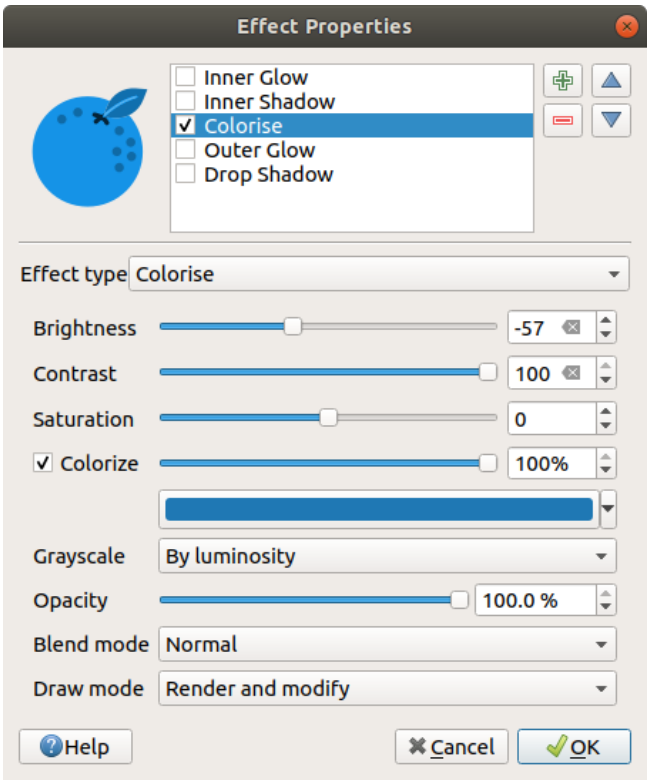
- **Blur**: Adds a blur effect on the vector layer. The custom options that you can change are the *Blur type* (*Stack blur (fast)* or *Gaussian blur (quality)*) and the *Blur strength*.



15.18. ábra: Draw Effects: Blur dialog

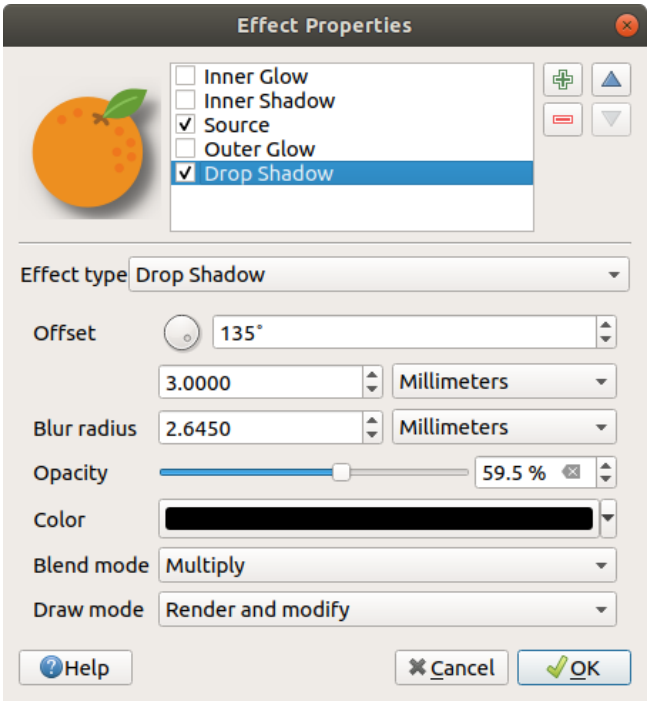
- **Colorise**: This effect can be used to make a version of the style using one single hue. The base will always be a grayscale version of the symbol and you can:
  - Use the  *Grayscale* to select how to create it: options are «By lightness», «By luminosity», «By average» and «Off».
  - If  *Colorise* is selected, it will be possible to mix another color and choose how strong it should be.

– Control the *Brightness*, *Contrast* and *Saturation* levels of the resulting symbol.



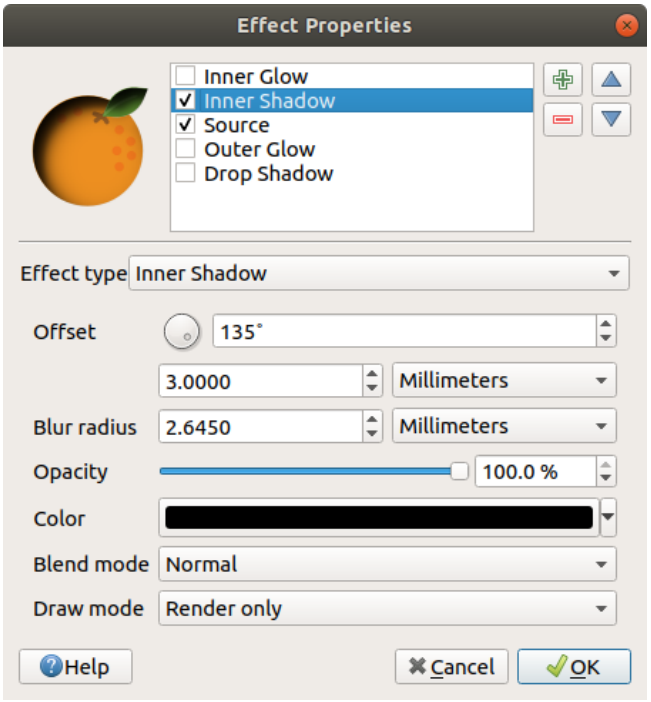
15.19. ábra: Draw Effects: Colorize dialog

- **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* angle and distance, 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* and the *Color* of the effect.



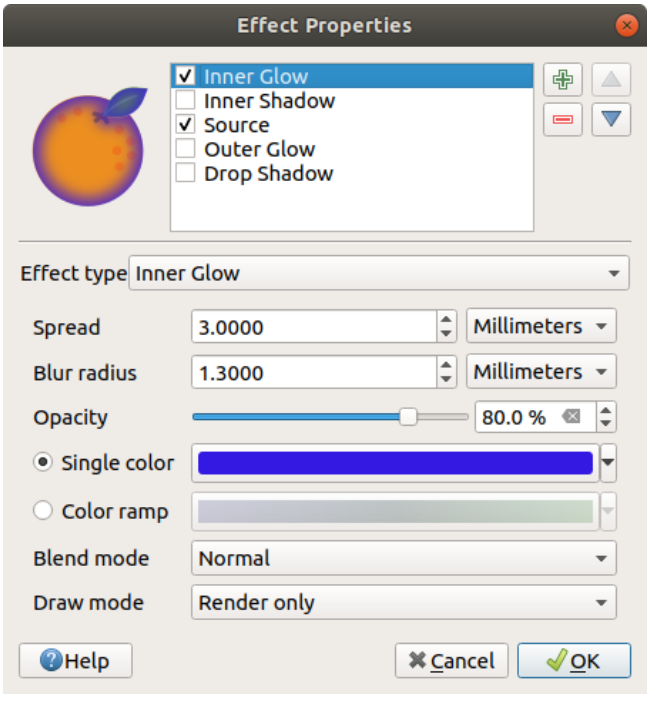
15.20. ábra: Draw Effects: Drop Shadow dialog

- **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.



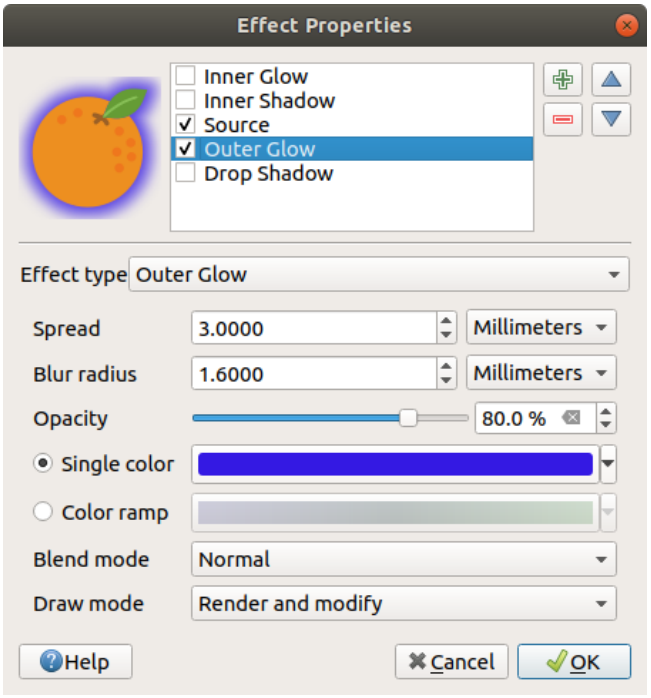
15.21. ábra: Draw Effects: Inner Shadow dialog

- **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 you want any blurring to happen. Additionally, there are options to customize the color of the glow using a *Single color* or a *Color ramp*.



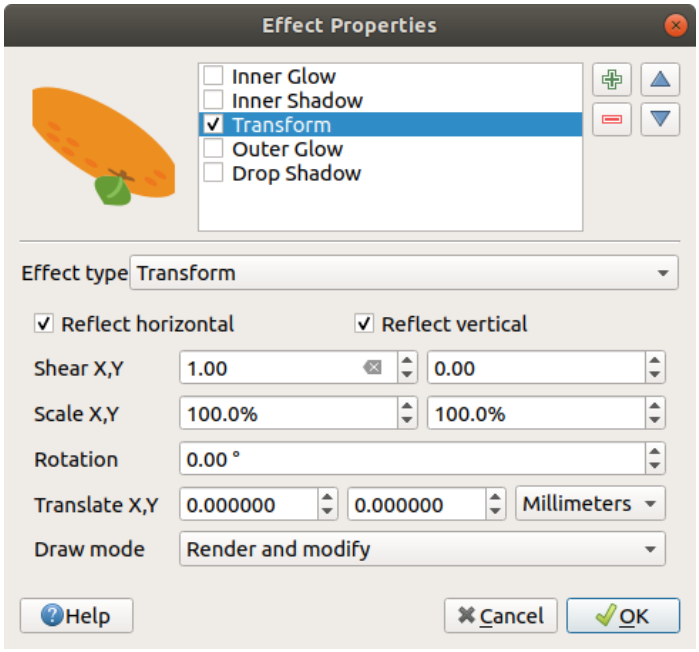
15.22. ábra: Draw Effects: Inner Glow dialog

- **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.



15.23. ábra: Draw Effects: Outer Glow dialog

- **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 other options are:
  - *Shear X,Y*: Slants the feature along the X and/or Y axis.
  - *Scale X,Y*: 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 X,Y* changes the position of the item based on a distance given on the X and/or Y axis.



15.24. ábra: Draw Effects: Transform dialog

One or more effect types can be used at the same time. You (de)activate 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 new effect and Remove effect buttons.

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

There is also a *Draw mode* option available for every effect, and you can choose whether to render and/or modify the symbol, following some rules:

- Effects render from top to bottom.
- *Render only* mode means that the effect will be visible.
- *Modifier 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 at 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).

15.1.4 Labels Properties

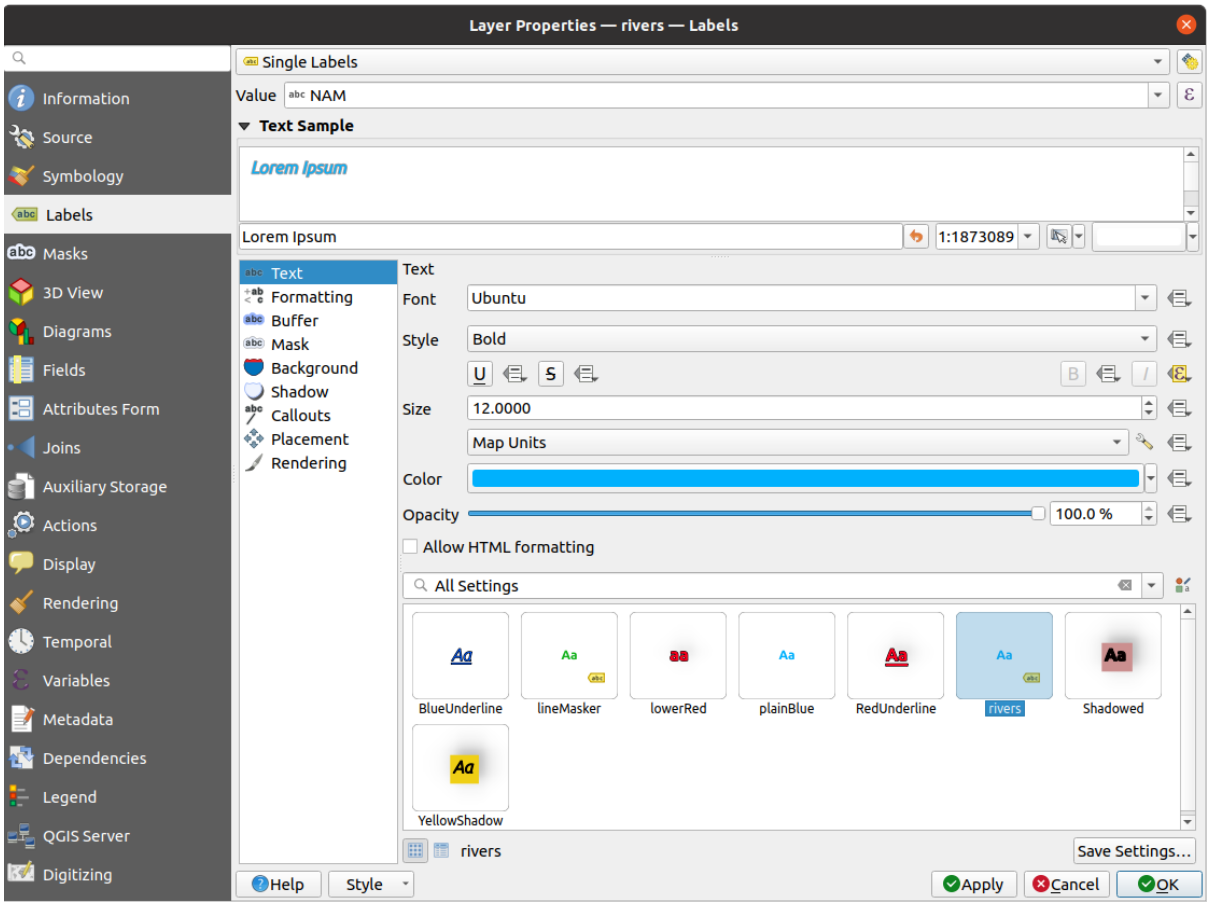
The *Labels* properties provides you with all the needed and appropriate capabilities to configure smart labeling on vector layers. This dialog can also be accessed from the *Layer Styling* panel, or using the Layer Labeling Options button of the **Labels toolbar**.

The first step is to choose the labeling method from the drop-down list. Available methods are:

- *No labels*: the default value, showing no labels from the layer
- *Single labels*: Show labels on the map using a single attribute or an expression
- *Rule-based labeling*

- and *Blocking*: allows to set a layer as just an obstacle for other layer's labels without rendering any labels of its own.

The next steps assume you select the *Single labels* option, opening the following dialog.



15.25. ábra: Layer labeling settings - Single labels

At the top of the dialog, a *Value* drop-down list is enabled. You can select an attribute column to use for labeling. By default, the *display field* is used. Click ε if you want to define labels based on expressions - See *Define labels based on expressions*.

Megjegyzés: Labels with their formatting can be displayed as entries in the legends, if enabled in the *Legend* tab.

Below are displayed options to customize the labels, under various tabs:

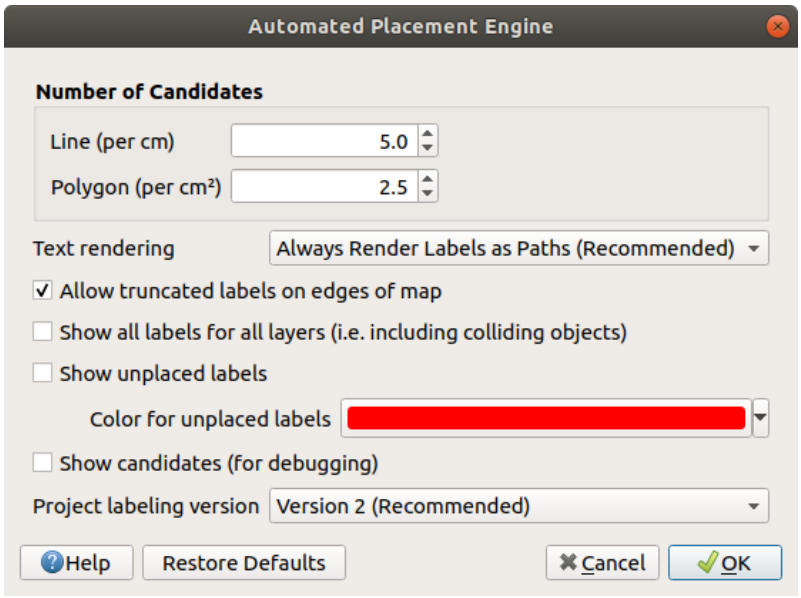
- *Text*
- *Formatting*
- *Buffer*
- *Mask*
- *Background*
- *Shadow*
- *Callouts*

- *Placement*
- *Rendering*

Description of how to set each property is exposed at *Címkék beállítása*.

Setting the automated placement engine

You can use the automated placement settings to configure a project-level automated behavior of the labels. In the top right corner of the *Labels* tab, click the Automated placement settings (applies to all layers) button, opening a dialog with the following options:



15.26. ábra: The labels automated placement engine

- *Number of candidates*: calculates and assigns to line and polygon features the number of possible labels placement based on their size. The longer or wider a feature is, the more candidates it has, and its labels can be better placed with less risk of collision.
- *Text rendering*: sets the default value for label rendering widgets when *exporting a map canvas* or *a layout* to PDF or SVG. If *Always render labels as text* is selected then labels can be edited in external applications (e.g. Inkscape) as normal text. BUT the side effect is that the rendering quality is decreased, and there are issues with rendering when certain text settings like buffers are in place. That's why *Always render labels as paths (recommended)* which exports labels as outlines, is recommended.
- *Allow truncated labels on edges of map*: controls whether labels which fall partially outside of the map extent should be rendered. If checked, these labels will be shown (when there's no way to place them fully within the visible area). If unchecked then partially visible labels will be skipped. Note that this setting has no effects on labels» display in the *layout map item*.
- *Show all labels for all layers (i.e. including colliding objects)*. Note that this option can be also set per layer (see *Megjelenítés lap*)
- *Show unplaced labels*: allows to determine whether any important labels are missing from the maps (e.g. due to overlaps or other constraints). They are displayed using a customizable color.
- *Show candidates (for debugging)*: controls whether boxes should be drawn on the map showing all the candidates generated for label placement. Like the label says, it's useful only for debugging and testing the effect different labeling settings have. This could be handy for a better manual placement with tools from the *label toolbar*.

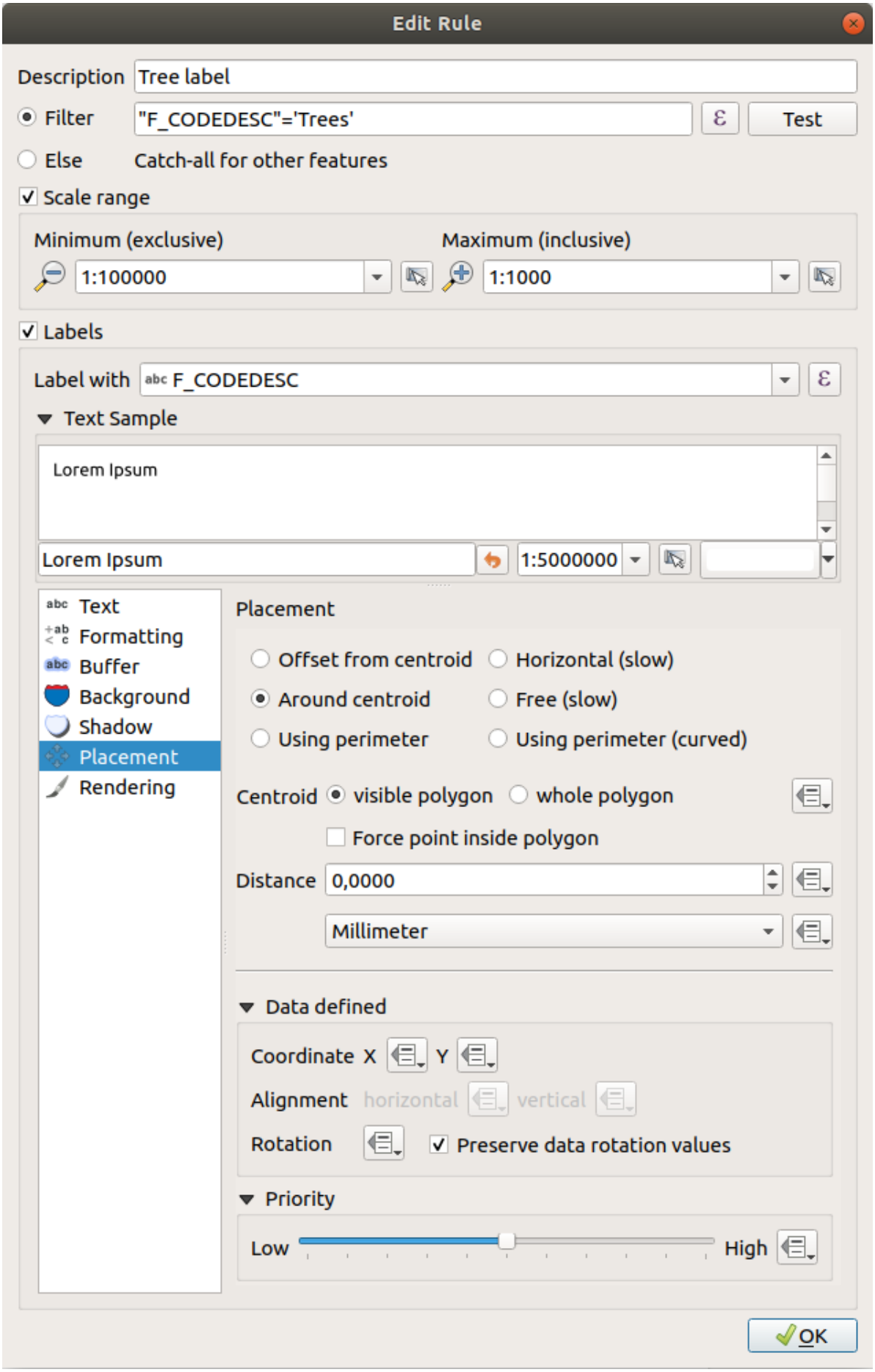
- *Project labeling version*: QGIS supports two different versions of label automatic placement:
  - *Version 1*: the old system (used by QGIS versions 3.10 and earlier, and when opening projects created in these versions in QGIS 3.12 or later). Version 1 treats label and obstacle priorities as „rough guides" only, and it's possible that a low-priority label will be placed over a high-priority obstacle in this version. Accordingly, it can be difficult to obtain the desired labeling results when using this version and it is thus recommended only for compatibility with older projects.
  - *Version 2 (recommended)*: this is the default system in new projects created in QGIS 3.12 or later. In version 2, the logic dictating when labels are allowed to overlap *obstacles* has been reworked. The newer logic forbids any labels from overlapping any obstacles with a greater obstacle weight compared to the label's priority. As a result, this version results in much more predictable and easier to understand labeling results.

Rule-based labeling

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

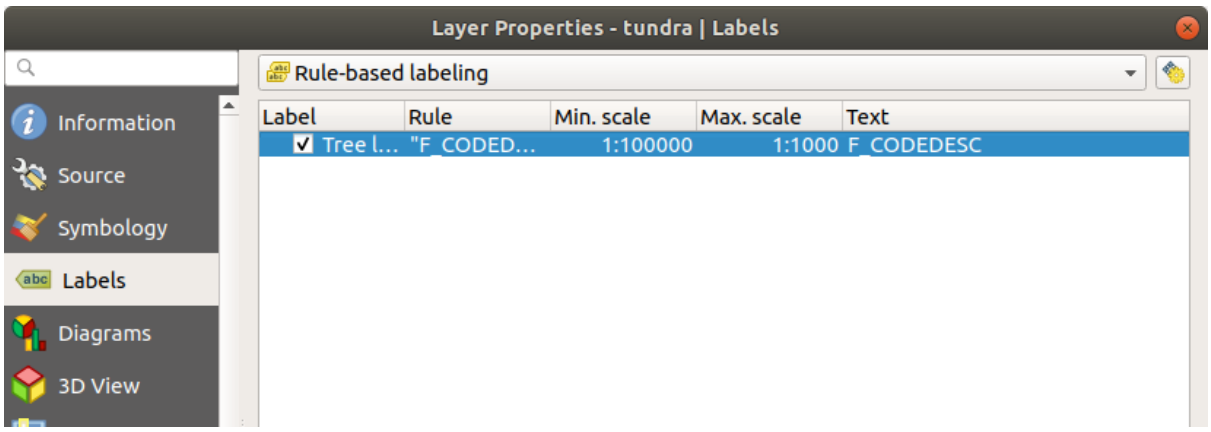
To create a rule:

1. Select the **Rule-based labeling** option in the main drop-down list from the *Labels* tab
2. Click the Add rule button at the bottom of the dialog.
3. Fill the new dialog with:
   - *Description*: a text used to identify the rule in the *Labels* tab and as a *label legend entry* in the print layout legend
   - *Filter*: an expression to select the features to apply the label settings to
   - If there are rules already set, the *Else* option can be used to select all the features not matching any filter of the rules in the same group.
4. You can set a *scale range* in which the label rule should be applied.
5. The options available under the *Labels* group box are the usual *label settings*. Configure them and press *OK*.



15.27. ábra: Rule settings

A summary of existing rules is shown in the main dialog (see 15.28.ábra). You can add multiple rules, reorder or imbricate them with a drag-and-drop. You can as well remove them with the button or edit them with button or a double-click.



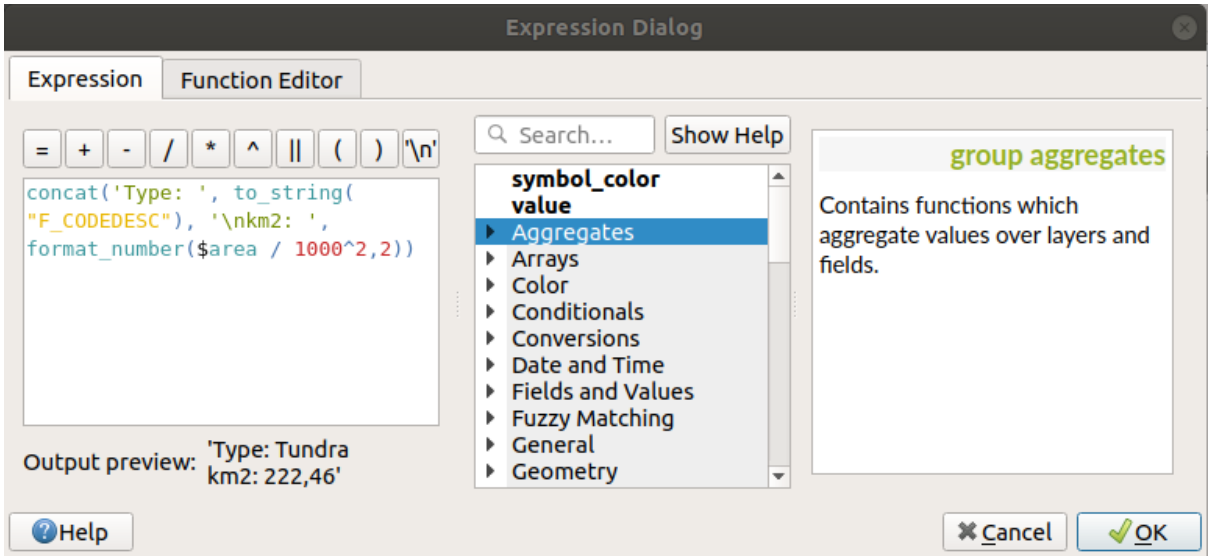
15.28. ábra: Rule based labeling panel

Define labels based on expressions

Whether you choose single or rule-based labeling type, QGIS allows using expressions to label features.

Assuming you are using the *Single labels* method, click the button near the *Value* drop-down list in the *Labels* tab of the properties dialog.

In 15.29.ábra, you see a sample expression to label the alaska trees layer with tree type and area, based on the field «VEGDESC», some descriptive text, and the function `$area` in combination with `format_number()` to make it look nicer.



15.29. ábra: Using expressions for labeling

Expression based labeling is easy to work with. All you have to take care of is that:

- You may need to combine all elements (strings, fields, and functions) with a string concatenation function such as `concat`, `+` or `||`. Be aware that in some situations (when null or numeric value are 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:

1. Label based on two fields «name» and «place» with a comma as separator:

```
"name" || ', ' || "place"
```

   Returns:

```
John Smith, Paris
```

2. 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")
```

   Returns:

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

3. 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)
```

   Returns:

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

   Or, if the field «place» is NULL, returns:

```
My name is John Smith
```

4. Multi-line label based on two fields «name» and «place» with a descriptive text:

```
concat('My name is ', "name", '\n' , 'I live in ' , "place")
```

   Returns:

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

5. Label based on a field and the $area function to show the place’s name and its rounded area size in a converted unit:

```
'The area of ' || "place" || ' has a size of '
|| round($area/10000) || ' ha'
```

   Returns:

```
The area of Paris has a size of 10500 ha
```

6. Create a CASE ELSE condition. If the population value in field *population* is <= 50000 it is a town, otherwise it is a city:

```
concat('This place is a ',
CASE WHEN "population" <= 50000 THEN 'town' ELSE 'city' END)
```

   Returns:

```
This place is a town
```

7. Display name for the cities and no label for the other features (for the „city” context, see example above):

```
CASE WHEN "population" > 50000 THEN "NAME" END
```

Returns:

```
Paris
```

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 *Kifejezések* chapter for more information and examples on expressions.

Using data-defined override for labeling

With the Data defined override function, the settings for the labeling are overridden by entries in the attribute table or expressions based on them. This feature can be used to set values for most of the labeling options described above.

For example, using the Alaska QGIS sample dataset, let's label the `airports` layer with their name, based on their militarian `USE`, i.e. whether the airport is accessible to :

- military people, then display it in gray color, size 8;
- others, then show in blue color, size 10.

To do this, after you enabled the labeling on the `NAME` field of the layer (see *Címkék beállítása*):

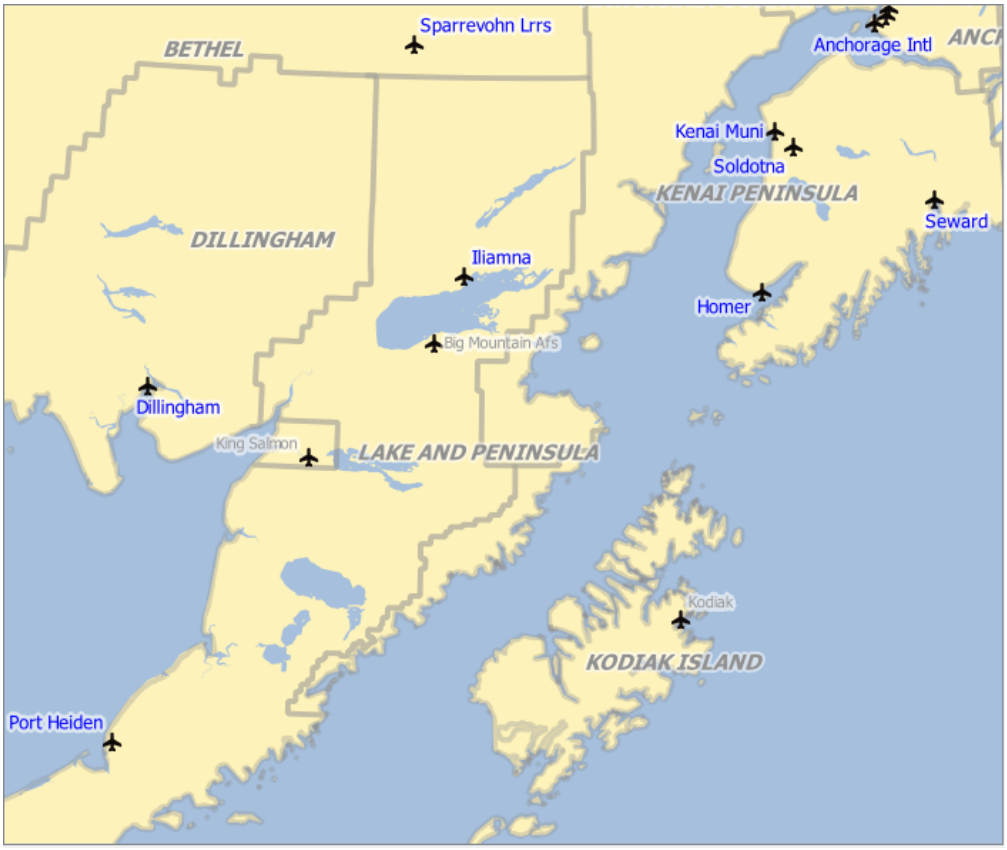
1. Activate the *Text* tab.
2. Click on the icon next to the *Size* property.
3. Select *Edit...* and type:

```
CASE
  WHEN "USE" like '%Military%' THEN 8 -- because compatible values are
↪'Military'
                                      -- and 'Joint Military/Civilian'
  ELSE 10
END
```

4. Press *OK* to validate. The dialog closes and the button becomes meaning that an rule is being run.
5. Then click the button next to the color property, type the expression below and validate:

```
CASE
  WHEN "USE" like '%Military%' THEN '150, 150, 150'
  ELSE '0, 0, 255'
END
```

Likewise, you can customize any other property of the label, the way you want. See more details on the Data-define override widget's description and manipulation in *Adatvezérelt felülbírálási beállítások* section.



15.30. ábra: Airports labels are formatted based on their attributes

---

Javaslat: Use the data-defined override to label every part of multi-part features

There is an option to set the labeling for multi-part features independently from your label properties. Choose the *Rendering*, `Feature options`, go to the Data-define override button next to the checkbox *Label every part of multipart-features* and define the labels as described in *Adatvezérelt felülbírálási beállítások*.

The Label Toolbar

The *Label Toolbar* provides some tools to manipulate *label* (including their *callout*) or *diagram* properties:



15.31. ábra: The Label toolbar

- Highlight Pinned Labels, Diagrams and Callouts. If the vector layer of the item is editable, then the highlighting is green, otherwise it's blue.
- Toggle Display of Unplaced Labels: Allows to determine whether any important labels are missing from the maps (e.g. due to overlaps or other constraints). They are displayed with a customizable color (see *Setting the automated placement engine*).
- Pin/Unpin Labels and Diagrams. By clicking or draging an area, you pin overlaid items. If you click or drag an area holding `Shift`, the items are unpinned. Finally, you can also click or drag an area holding `Ctrl` to toggle

their pin status.

- Show/Hide Labels and Diagrams. If you click on the items, or click and drag an area holding `Shift`, they are hidden. When an item is hidden, you just have to click on the feature to restore its visibility. If you drag an area, all the items in the area will be restored.
- Move a Label, Diagram or Callout: click to select the item and click to move it to the desired place. The new coordinates are stored in *auxiliary fields*. Selecting the item with this tool and hitting the `Delete` key will delete the stored position value.
- Rotate a Label. Click to select the label and click again to apply the desired rotation. Likewise, the new angle is stored in an auxiliary field. Selecting a label with this tool and hitting the `Delete` key will delete the rotation value of this label.
- Change Label Properties. It opens a dialog to change the clicked label properties; it can be the label itself, its coordinates, angle, font, size, multiline alignment … as long as this property has been mapped to a field. Here you can set the option to *Label every part of a feature*.

Figyelem: Label tools overwrite current field values

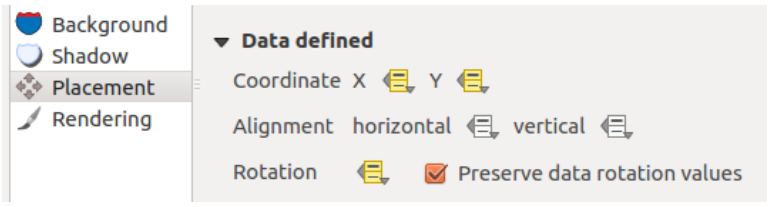
Using the *Label toolbar* to customize the labeling actually writes the new value of the property in the mapped field. Hence, be careful to not inadvertently replace data you may need later!

Megjegyzés: The *Auxiliary Storage Properties* mechanism may be used to customize labeling (position, and so on) without modifying the underlying data source.

Customize the labels from the map canvas

Combined with the *Label Toolbar*, the data defined override setting helps you manipulate labels in the map canvas (move, edit, rotate). We now describe an example using the data-defined override function for the Move Label, Diagram or Callout function (see 15.32.ábra).

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.

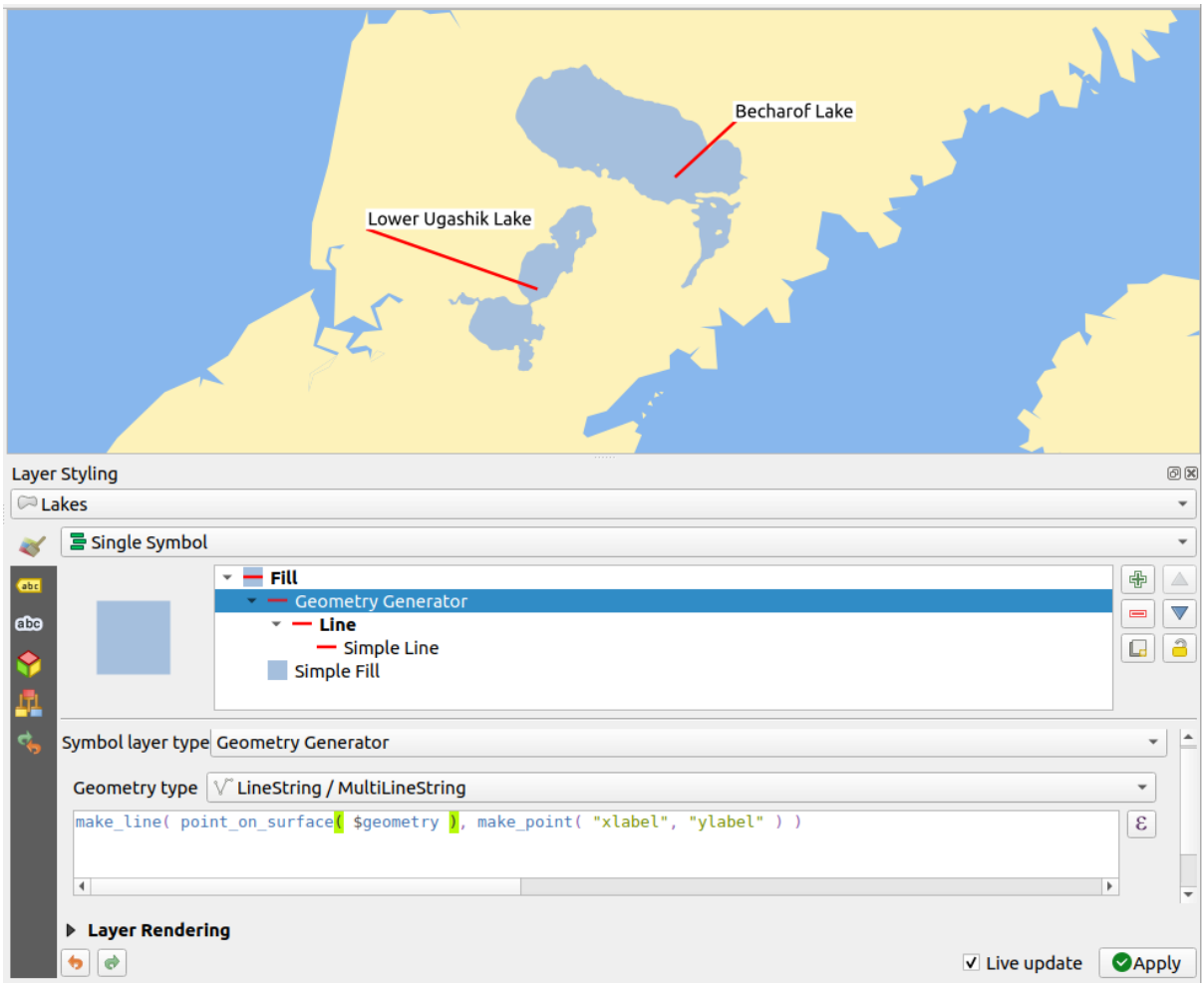


15.32. ábra: Labeling of vector polygon layers with data-defined override

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 15.33.ábra). The new position of the label is saved in the `xlabel` and `ylabel` columns of the attribute table.
7. It's also possible to add a line connecting each lake to its moved label using:
   - the label's *callout property*
   - or the *geometry generator symbol layer* with the expression below:

```
make_line( centroid( $geometry ), make_point( "xlabel", "ylabel" ) )
```



15.33. ábra: Moved labels

Megjegyzés: The *Auxiliary Storage Properties* mechanism may be used with data-defined properties without having an editable data source.

15.1.5 Diagrams Properties

The *Diagrams* tab allows you to add a graphic overlay to a vector layer (see 15.34.ábra).

The current core implementation of diagrams provides support for:

- *No diagrams*: the default value with no diagram displayed over the features;
- *Pie chart*, a circular statistical graphic divided into slices to illustrate numerical proportion. The arc length of each slice is proportional to the quantity it represents;
- abc *Text diagram*, a horizontaly divided circle showing statistics values inside;
- *Histogram*, bars of varying colors for each attribute aligned next to each other
- *Stacked bars*, Stacks bars of varying colors for each attribute on top of each other vertically or horizontally

In the top right corner of the *Diagrams* tab, the Automated placement settings (applies to all layers) button provides means to control diagram *labels placement* on the map canvas.

Javaslat: Switch quickly between types of diagrams

Given that the settings are almost 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.

For each type of diagram, the properties are divided into several tabs:

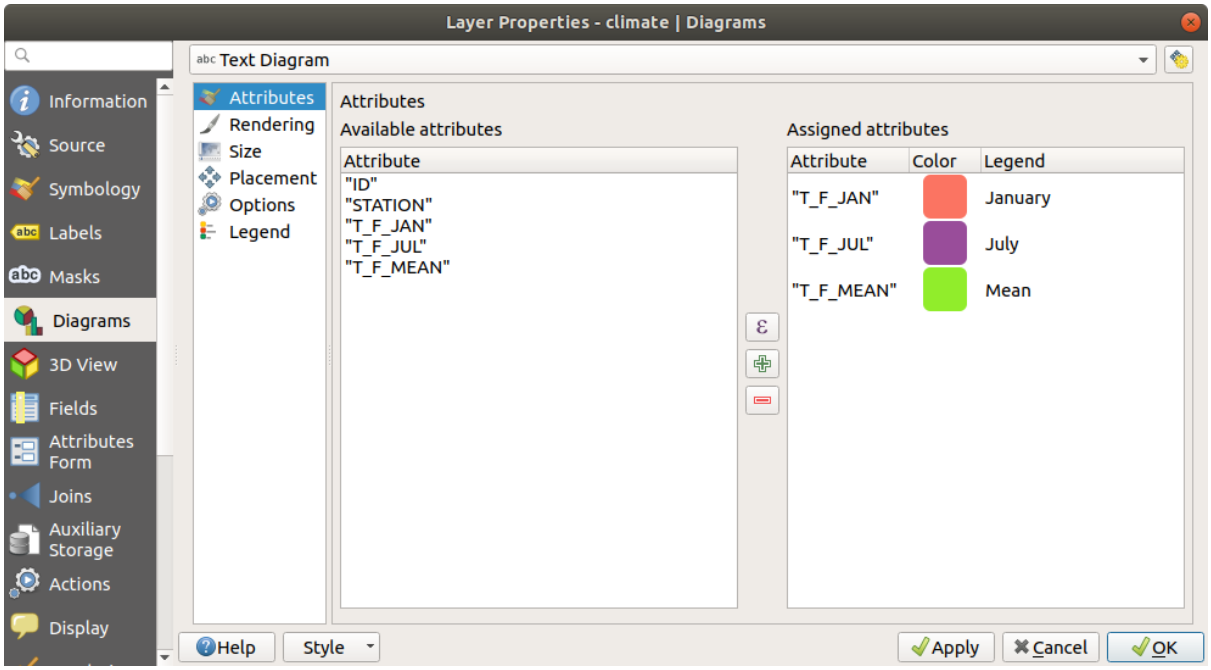
- *Attributes*
- *Rendering*
- *Size*
- *Placement*
- *Options*
- *Legend*

Attributes

Attributes defines which variables to display in the diagram. Use add item button to select the desired fields into the «Assigned Attributes» panel. Generated attributes with *Kifejezések* 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 layout or of the layer tree.



15.34. ábra: Diagram properties - Attributes tab

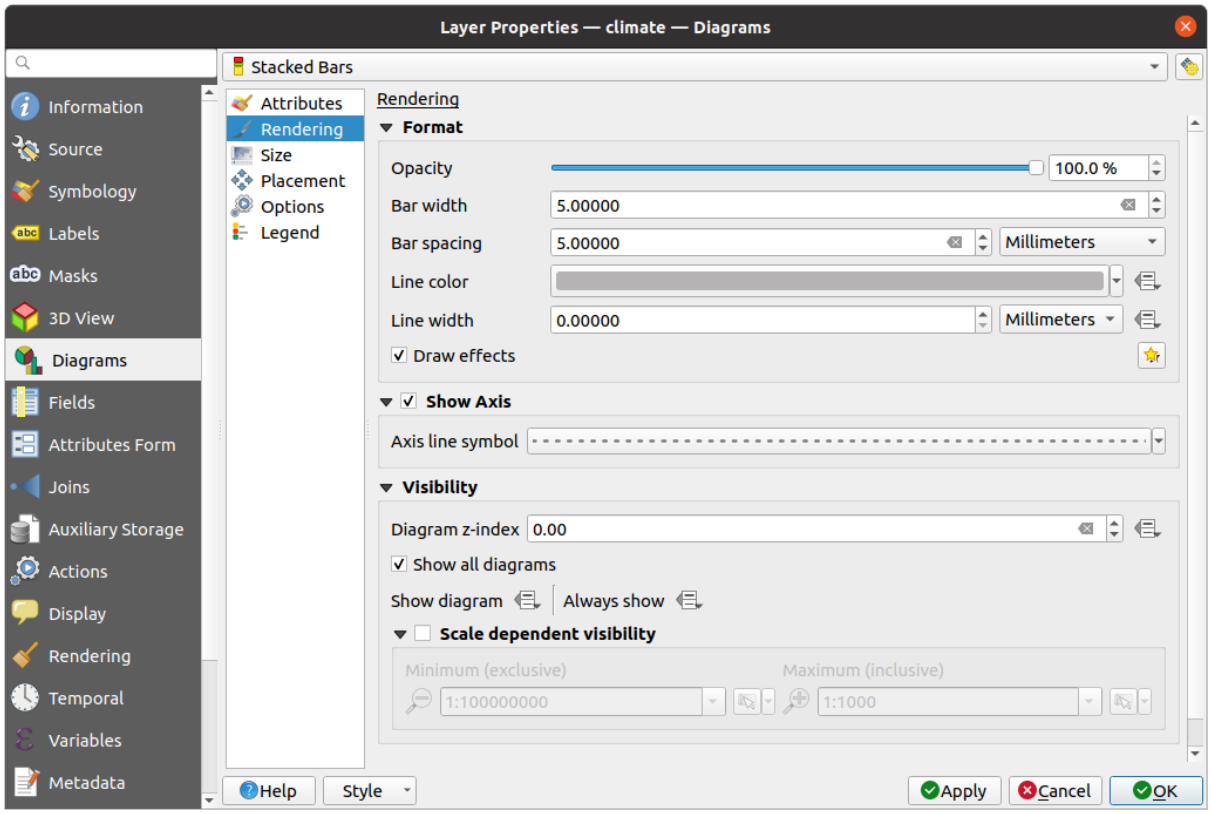
Rendering

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

- the graphic's opacity, its outline width and color;
- depending on the type of diagram:
  - for histogram and stacked bars, the width of the bar and the spacing between the bars. You may want to set the spacing to `0` for stacked bars. Moreover, the *Axis line symbol* can be made visible on the map canvas and customized using *line symbol properties*.
  - for text diagram, the circle background color and the *font* used for texts;
  - for pie charts, the *Start angle* of the first slice and their *Direction* (clockwise or not).
- the use of *paint effects* on the graphics.

In this tab, you can also manage and fine tune the diagram visibility with different options:

- *Diagram z-index*: controls how diagrams are drawn on top of each other and on top of labels. A diagram with a high index is drawn over diagrams and labels;
- *Show all diagrams*: shows all the diagrams even if they overlap each other;
- *Show diagram*: allows only specific diagrams to be rendered;
- *Always Show*: selects specific diagrams to always render, even when they overlap other diagrams or map labels;
- setting the *Scale dependent visibility*;

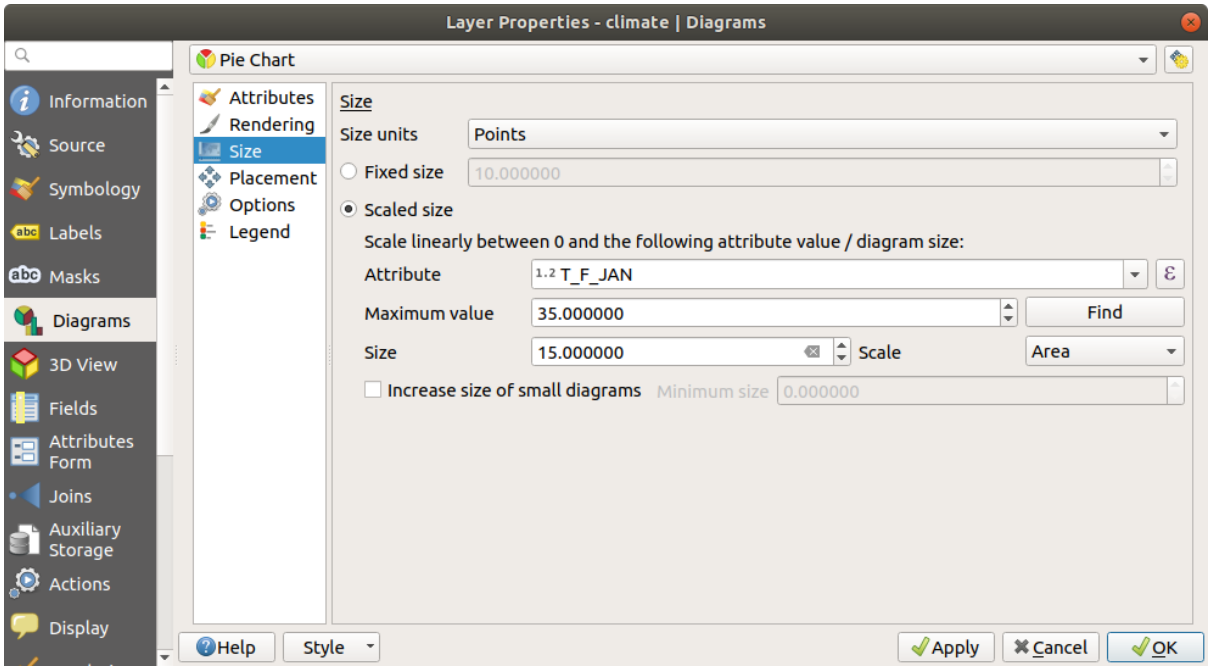


15.35. ábra: Diagram properties - Rendering tab

Size

Size is the main tab to set how the selected statistics are represented. The diagram size *units* can be «Millimeters», «Points», «Pixels», «Map Units» or «Inches». You can use:

- *Fixed size*, a unique size to represent the graphic of all the features (not available for histograms)
- or *Scaled size*, based on an expression using layer attributes:
  1. In *Attribute*, select a field or build an expression
  2. Press *Find* to return the *Maximum value* of the attribute or enter a custom value in the widget.
  3. For histogram and stacked bars, enter a *Bar length* value, used to represent the *Maximum value* of the attributes. For each feature, the bar lenght will then be scaled linearly to keep this matching.
  4. For pie chart and text diagram, enter a *Size* value, used to represent the *Maximum value* of the attributes. For each feature, the circle area or diameter will then be scaled linearly to keep this matching (from `0`). A *Minimum size* can however be set for small diagrams.



15.36. ábra: Diagram properties - Size tab

Placement

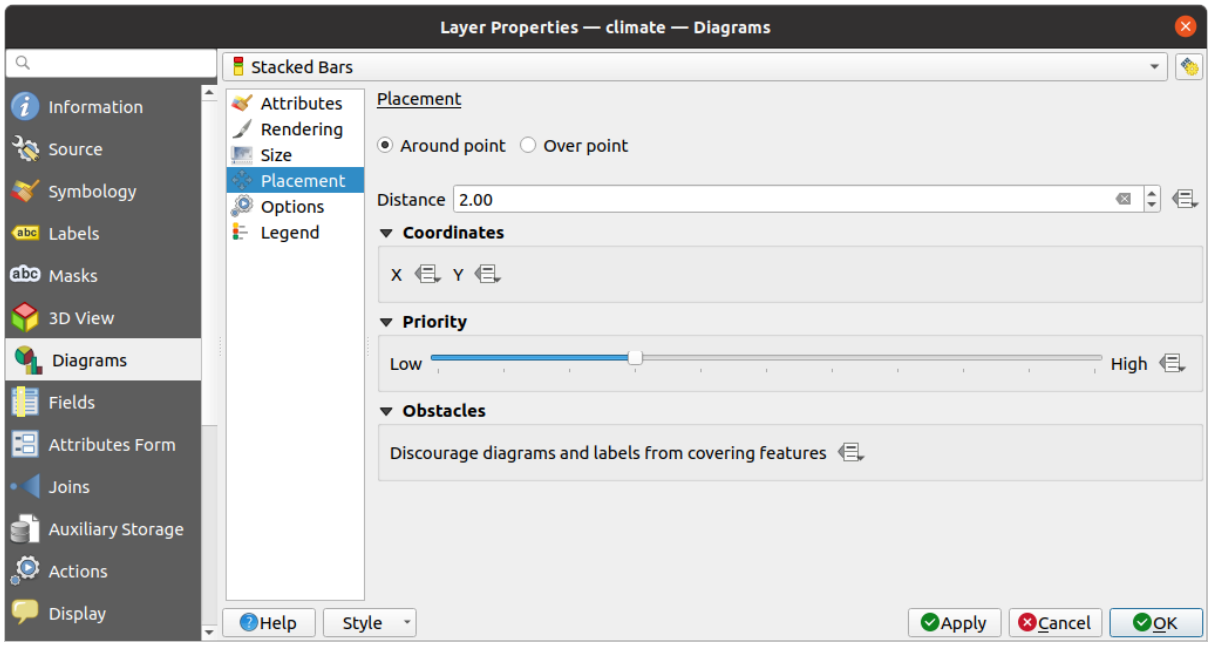
Placement defines the diagram position. Depending on the layer geometry type, it offers different options for the placement (more details at *Placement*):

- *Around point* or *Over point* for point geometry. The former variable requires a radius to follow.
- *Around line* or *Over line* for line geometry. Like point feature, the first variable requires a distance to respect and you 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 you can also use the line orientation for the position of the diagram.
- *Around centroid* (at a set *Distance*), *Over centroid*, *Using perimeter* and *Inside polygon* are the options for polygon features.

The *Coordinate* group provides direct control on diagram placement, on a feature-by-feature basis, using their attributes or an expression to set the *X* and *Y* coordinate. The information can also be filled using the *Move labels and diagrams* tool.

In the *Priority* section, you can define the placement priority rank of each diagram, ie if there are different diagrams or labels candidates for the same location, the item with the higher priority will be displayed and the others could be left out.

Discourage diagrams and labels from covering features defines features to use as *obstacles*, ie QGIS will try to not place diagrams nor labels over these features. The priority rank is then used to evaluate whether a diagram could be omitted due to a greater weighted obstacle feature.



15.37. ábra: Vector properties dialog with diagram properties, Placement tab

Options

The *Options* tab has settings for histograms and stacked bars. You can choose whether the *Bar orientation* should be *Up*, *Down*, *Right* or *Left*, for horizontal and vertical diagrams.

Legend

From the *Legend* tab, you can choose to display items of the diagram in the *Layers panel*, and in the *print layout legend*, next to the layer symbology:

- check *Show legend entries for diagram attributes* to display in the legends the `Color` and `Legend` properties, as previously assigned in the *Attributes* tab;
- and, when a *scaled size* is being used for the diagrams, push the *Legend Entries for Diagram Size…* button to configure the diagram symbol aspect in the legends. This opens the *Data-defined Size Legend* dialog whose options are described in *Data-defined size legend*.

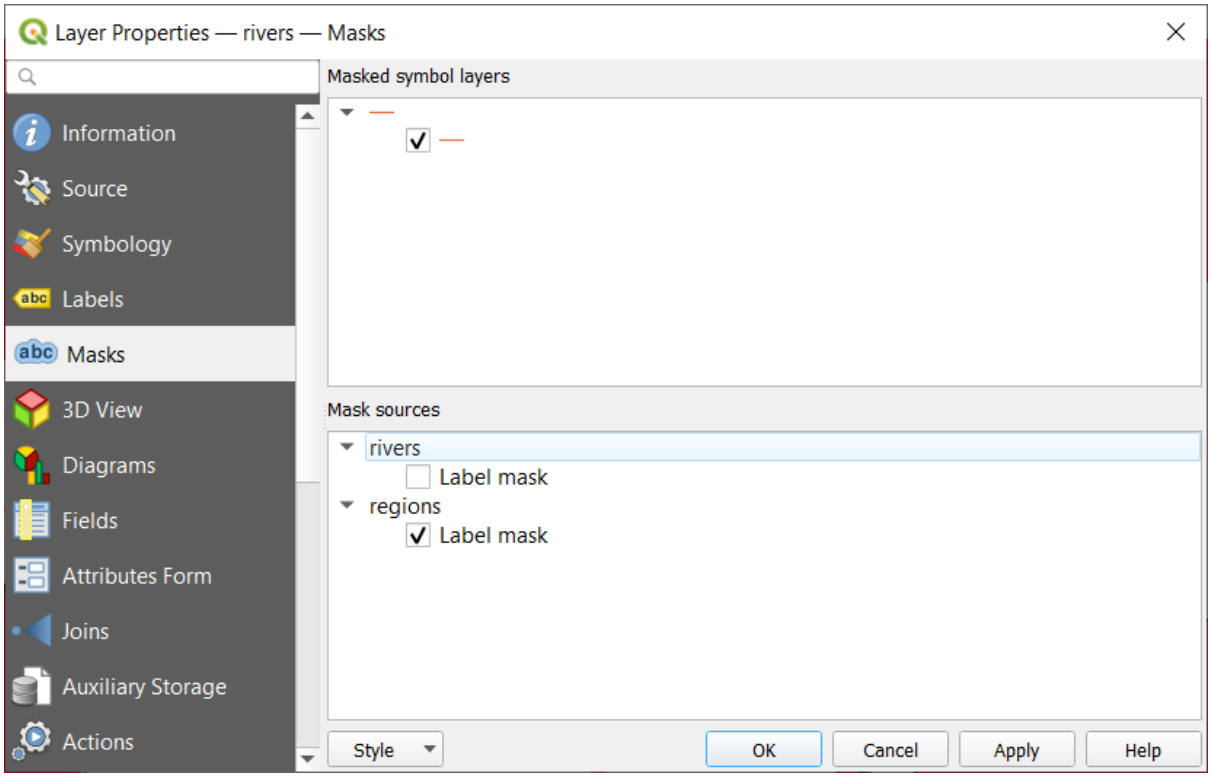
When set, the diagram legend items (attributes with color and diagram size) are also displayed in the print layout legend, next to the layer symbology.

15.1.6 Masks Properties

The *Masks* tab helps you configure the current layer symbols overlay with other symbol layers or labels, from any layer. This is meant to improve the readability of symbols and labels whose colors are close and can be hard to decipher when overlapping; it adds a custom and transparent mask around the items to „hide” parts of the symbol layers of the current layer.

To apply masks on the active layer, you first need to enable in the project either *mask symbol layers* or *mask labels*. Then, from the *Masks* tab, check:

- the *Masked symbol layers*: lists in a tree structure all the symbol layers of the current layer. There you can select the symbol layer item you would like to transparently „cut out” when they overlap the selected mask sources
- the *Mask sources* tab: list all the mask labels and mask symbol layers defined in the project. Select the items that would generate the mask over the selected masked symbol layers



15.38. ábra: Layer properties - Masks tab

15.1.7 3D View Properties

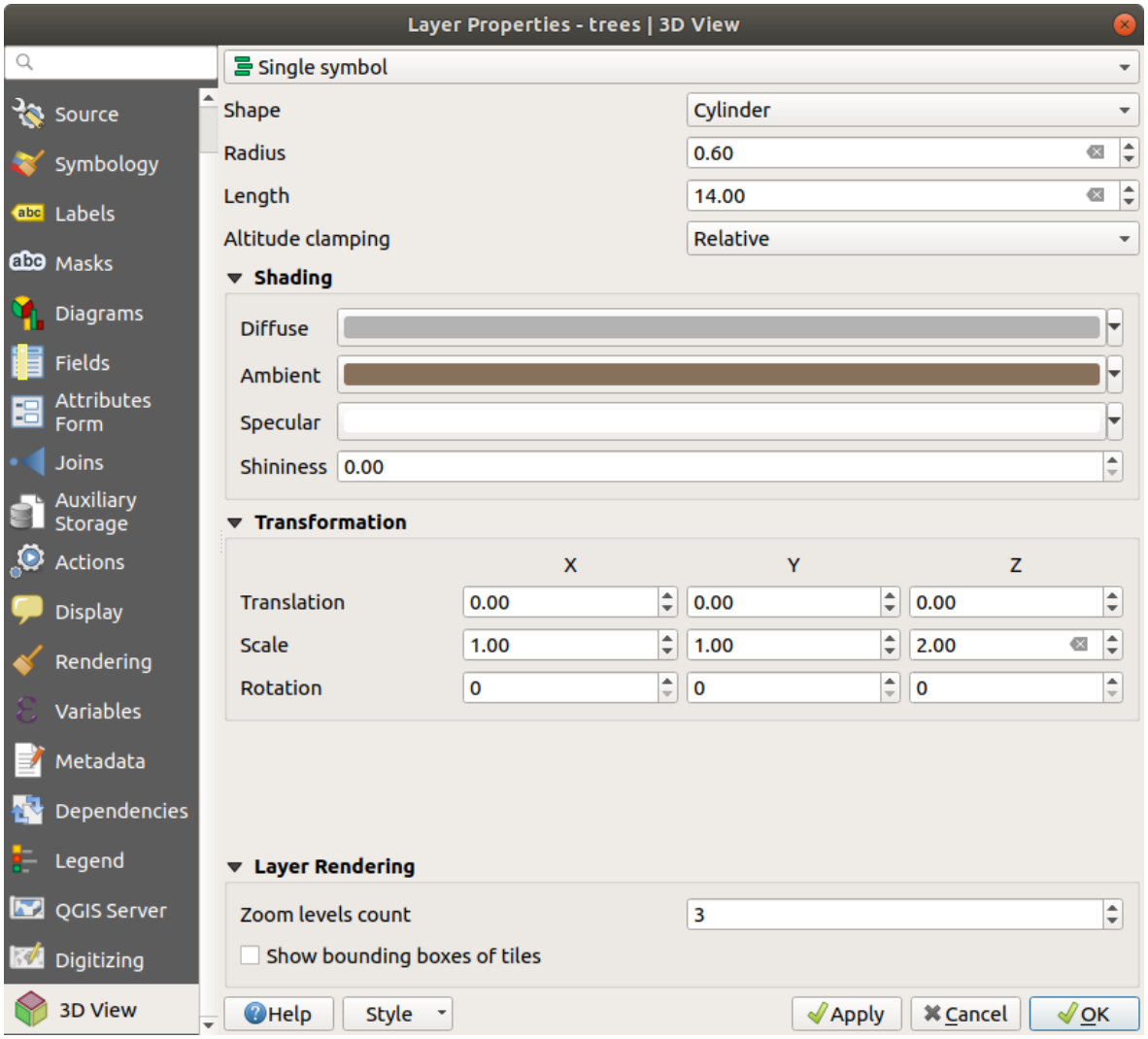
The *3D View* tab provides settings for vector layers that should be depicted in the *3D Map view* tool.

For better performance, data from vector layers are loaded in the background, using multithreading, and rendered in tiles whose size can be controlled from the *Layer rendering* section of the tab:

- *Zoom levels count*: determines how deep the quadtree will be. For example, one zoom level means there will be a single tile for the whole layer. Three zoom levels means there will be 16 tiles at the leaf level (every extra zoom level multiplies that by 4). The default is `3` and the maximum is `8`.
- *Show bounding boxes of tiles*: especially useful if there are issues with tiles not showing up when they should

To display a layer in 3D, select from the combobox at the top of the tab, either:

- *Single symbol*: features are rendered using a common 3D symbol whose properties can be *data-defined* or not. Read details on *setting a 3D symbol* for each layer geometry type.
- *Rule-based*: multiple symbol configurations can be defined and applied selectively based on expression filters and scale range. More details on how-to at *Rule-based rendering*.



15.39. ábra: 3D properties of a point layer

15.1.8 Fields Properties

The *Fields* tab provides information on fields related to the layer and helps you organize them.

The layer can be made *editable* using the Toggle editing mode. At this moment, you can modify its structure using the New field and Delete field buttons.

You can also rename fields by double-clicking its name. This is only supported for data providers like PostgreSQL, Oracle, Memory layer and some OGR layer depending on the OGR data format and version.

If set in the underlying data source or in the *forms properties*, the field's alias is also displayed. An alias is a human readable field name you can use in the feature form or the attribute table. Aliases are saved in the project file.

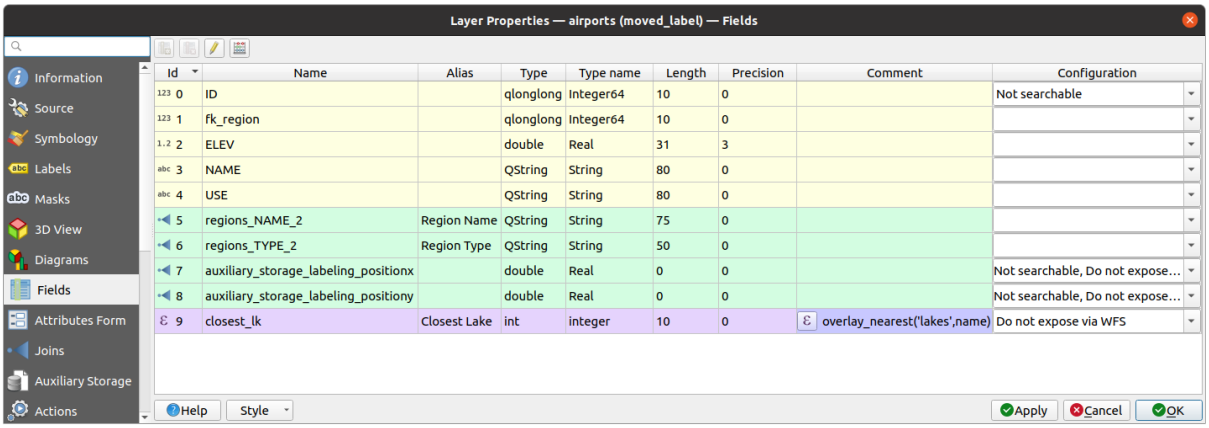
Other than the fields contained in the dataset, *virtual fields* and *Auxiliary Storage* included, the *Fields* tab also lists fields from any *joined layers*. Depending on the origin of the field, a different background color is applied to it.

For each listed field, the dialog also lists read-only characteristics such as its *Type*, *Type name*, *Length* and *Precision*`.

Depending on the data provider, you can associate a comment with a field, for example at its creation. This information is retrieved and shown in the *Comment* column and is later displayed when hovering over the field label in a feature form.

Under the *Configuration* column, you can set how the field should behave in certain circumstances:

- `Not searchable`: check this option if you do not want this field to be queried by the *search locator bar*
- `Do not expose via WMS`: check this option if you do not want to display this field if the layer is served as WMS from QGIS server
- `Do not expose via WFS`: check this option if you do not want to display this field if the layer is served as WFS from QGIS server



15.40. ábra: Fields properties tab

15.1.9 Attributes Form Properties

The *Attributes Form* tab helps you set up the form to display when creating new features or querying existing one. You can define:

- the look and the behavior of each field in the feature form or the attribute table (label, widget, constraints…);
- the form's structure (custom or autogenerated):
- extra logic in Python to handle interaction with the form or field widgets.

At the top right of the dialog, you can set whether the form is opened by default when creating new features. This can be configured per layer or globally with the *Suppress attribute form pop-up after feature creation* option in the *Settings* ► *Options* ► *Digitizing* menu.

Customizing a form for your data

By default, when you click on a feature with the Identify Features tool or switch the attribute table to the *form view* mode, QGIS displays a basic form with predefined widgets (generally spinboxes and textboxes — each field is represented on a dedicated row by its label next to the widget). If *relations* are set on the layer, fields from the referencing layers are shown in an embedded frame at the bottom of the form, following the same basic structure.

This rendering is the result of the default `Autogenerate` value of the *Attribute editor layout* setting in the *Layer properties* ► *Attributes Form* tab. This property holds three different values:

- `Autogenerate`: keeps the basic structure of „one row - one field" for the form but allows to customize each corresponding widget.
- `Drag-and-drop designer`: other than widget customization, the form structure can be made more complex eg, with widgets embedded in groups and tabs.
- `Provide ui file`: allows to use a Qt designer file, hence a potentially more complex and fully featured template, as feature form.

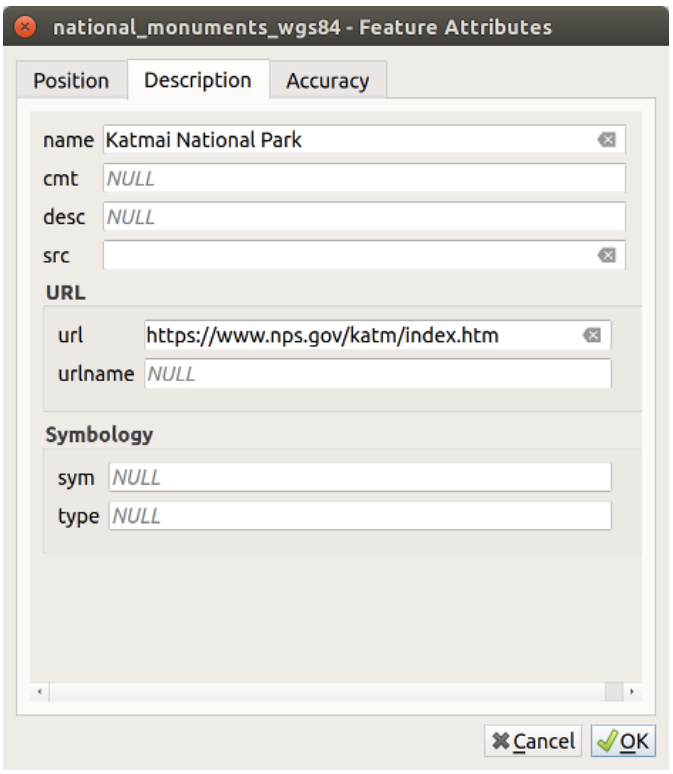
The autogenerated form

When the `Autogenerate` option is on, the *Available widgets* panel shows lists of fields (from the layer and its relations) that would be shown in the form. Select a field and you can configure its appearance and behavior in the right panel:

- adding *custom label and automated checks* to the field;
- setting a *particular widget* to use.

The drag and drop designer

The drag and drop designer allows you to create a form with several containers (tabs or groups) to present the attribute fields or other widgets that are not directly linked to a particular field (like the HTML/QML widgets or the *actions* defined for the layer), as shown for example in 15.41.ábra.



15.41. ábra: Resulting built-in form with tabs and named groups

1. Choose `Drag and drop designer` from the *Select attribute layout editor* combobox. This enables the *Form Layout* panel next to the *Available widgets* panel, filled with existing fields. The selected field displays its *properties* in a third panel.

2. Select fields you do not want to use in your *Form Layout* panel and hit the button to remove them. You can also toggle the selection with the Invert selection button

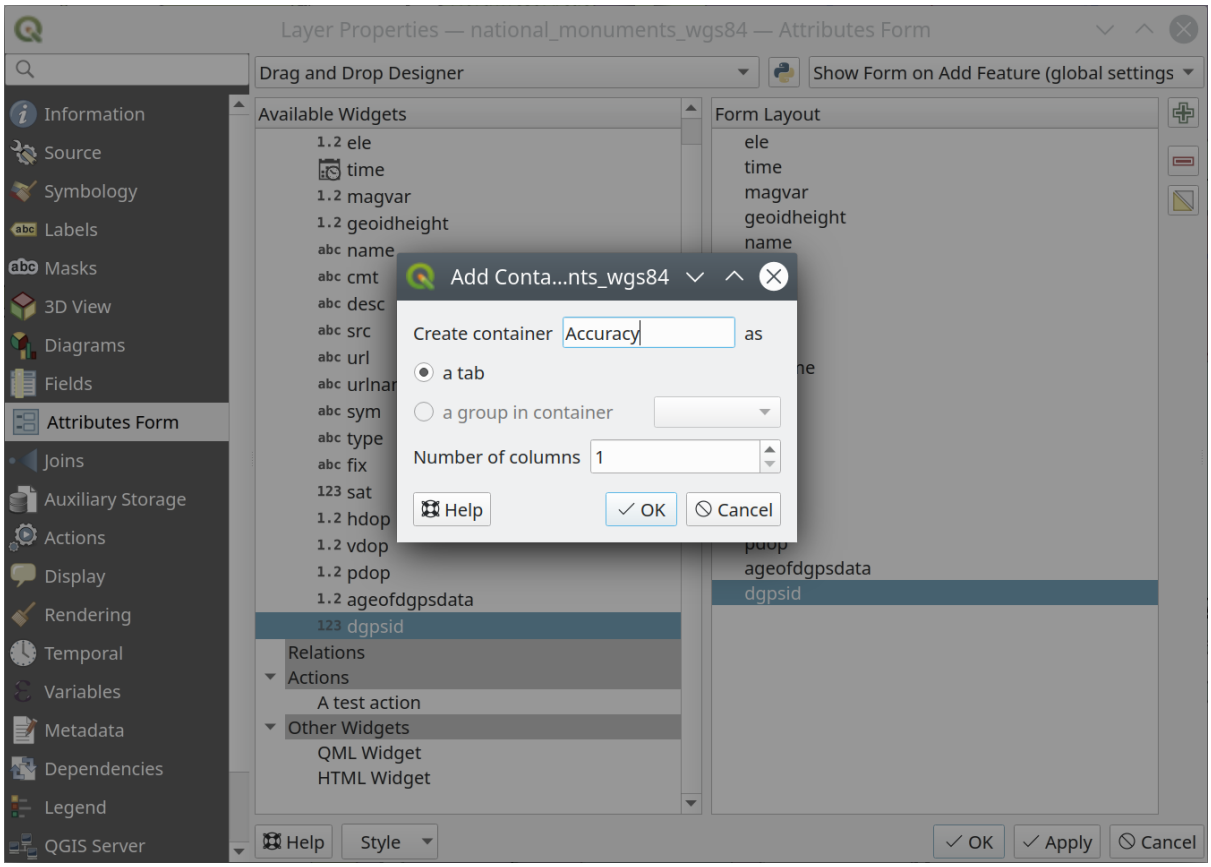
3. Drag and drop fields from the first panel to the :guilabel`Form Layout` one to re-add them. The same field can be added multiple times.

4. Drag and drop fields within the *Form Layout* panel to reorder their position.

5. Add containers (tab or group frames) to associate fields that belong to the same category and better structure the form.

    1. The first step is to use the icon to create a tab in which fields and groups will be displayed

2. Then set the properties of the container, ie:
   - the name
   - the type, ie a *tab* or a *group in container* (a group inside a tab or another group)
   - and the *number of columns* the embedded fields should be distributed over



15.42. ábra: Dialog to create containers with the **Attribute editor layout**

These, and other properties can later be updated by selecting the item and, from the third panel:

- hide or show the container's label
- display the container as a group box (only available for tabs).
- rename the container
- set the number of columns
- enter an expression to control the container's visibility. The expression will be re-evaluated every time values in the form change, and the tab or group box shown/hidden accordingly
- add a background color

3. You can create as many containers as you want; press the icon again to create another tab or a group frame under an existing tab.

6. The next step is to assign the relevant fields to each container, by simple drag and drop. Groups and tabs can also be moved in the same way.
7. *Customize the widget* of the fields in use
8. In case the layer is involved in a *one or many to many relation*, drag-and-drop the relation name from the *Available Widgets* panel to the *Form Layout* panel. The associated layer attribute form will be embedded at

the chosen place in the current layer's form. As for the other items, select the relation label to configure some properties:

- hide or show the relation label
- show the link button
- show the unlink button

9. In case the layer has one or more *actions* enabled for `Layer` or `Feature` scope, the actions will be listed under *Actions* and you can drag and drop them as with the other fields. The associated action will be embedded at the chosen place in the current layer's form.
10. Apply the layer's properties dialog
11. Open a feature attribute form (eg, using the  Identify features tool) and it should display the new form.

Using custom ui-file

The `Provide ui-file` option allows you to use complex dialogs made with Qt-Designer. Using a UI-file allows a great deal of freedom in creating a dialog. Note that, in order to link the graphical objects (textbox, combobox…) to the layer's fields, you need to give them the same name.

Use the *Edit UI* to define the path to the file to use.

UI-files can also be hosted on a remote server. In this case, you provide the URL of the form instead of the file path in *Edit UI*.

You'll find some example in the Creating a new form lesson of the QGIS-training-manual-index-reference. For more advanced information, see https://woostuff.wordpress.com/2011/09/05/qgis-tips-custom-feature-forms-with-python-logic/.

Enhance your form with custom functions

QGIS forms 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`: use a function, for example in `startup.py` or from an installed plugin
- `load from an external file`: a file chooser will let you select a Python file from your filesystem or enter a URL for a remote file.
- `provide code in this dialog`: a Python editor will appear where you can directly type the function to use.

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

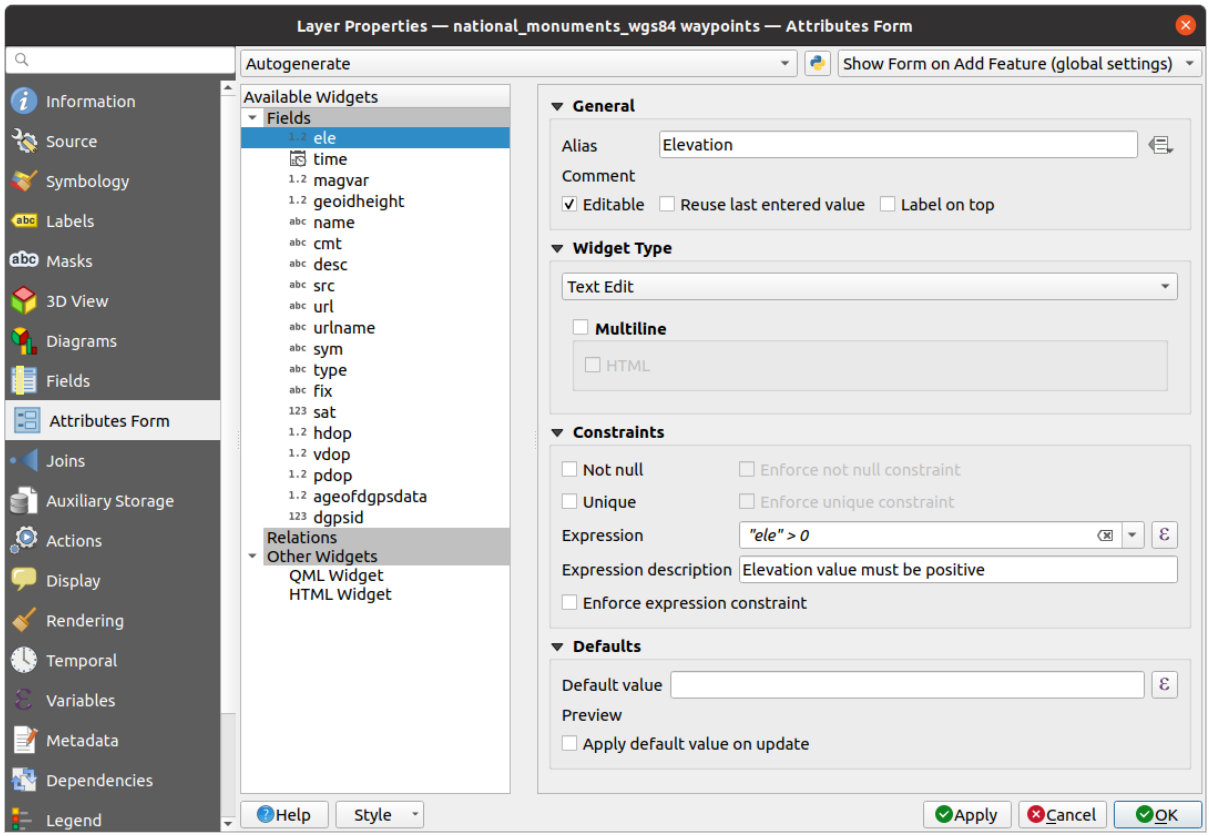
An example is (in module MyForms.py):

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

Reference in Python Init Function like so: `open`

Configure the field behavior

The main part of the *Attributes Form* tab helps you set the type of widget used to fill or display values of the field, in the attribute table or the feature form: you can define how user interacts with each field and the values or range of values that are allowed to be added to each.



15.43. ábra: Dialog to select an edit widget for an attribute column

Common settings

Regardless the type of widget applied to the field, there are some common properties you can set to control whether and how a field can be edited.

Widget display

Show label: indicates whether the field name should be displayed in the form (only in the *Drag and drop* designer mode).

General options

- *Alias*: a human readable name to use for fields. The alias will be displayed in the feature form, the attribute table, or in the *Identify results* panel. It can also be used as field name replacement in the *expression builder*, easing expressions understanding and reviews. Aliases are saved in project file.
- *Comment*: displays the field's comment as shown in the *Fields* tab, in a read-only state. This information is shown as tooltip when hovering over the field label in a feature form.
- *Editable*: uncheck this option to set the field read-only (not manually modifiable) even when the layer is in edit mode. Note that checking this setting doesn't override any edit limitation from the provider.
- *Reuse last entered value*: remembers the last value entered in this field and uses it as default for the next feature being edited in the layer.
- *Label on top*: places the field name above or beside the widget in the feature form.

Default values

- *Default value*: for new features, automatically populates by default the field with a predefined value or an *expression-based one*. For example, you can:
  - use `$x`, `$length`, `$area` to automatically populate a field with the feature's X coordinate, length, area or any geometric information at its creation;
  - increment a field by 1 for each new feature using `maximum("field")+1`;
  - save the feature creation datetime using `now()`;
  - use *variables* in expressions, making it easier to e.g. insert the operator name (`@user_full_name`), the project file path (`@project_path`), …

  A preview of the resulting default value is displayed at the bottom of the widget.

  Megjegyzés: The `Default value` option is not aware of the values in any other field of the feature being created so it won't be possible to use an expression combining any of those values i.e using an expression like `concat(field1, field2)` may not work.

- *Apply default value on update*: whenever the feature attribute or geometry is changed, the default value is recalculated. This could be handy to save values like last user that modifies data, last time it was changed…

Constraints

You can constrain the value to insert in the field. This constraint can be:

- *Not null*: requires the user to provide a value;
- *Unique*: guarantee the inserted value to be unique throughout the field;
- based on a custom *expression*: e.g. `not regexp_match(col0,'[^A-Za-z]')` will ensure that the value of the field *col0* has only alphabet letters. A short description can be added to help you remember the constraint.

Whenever a value is added or edited in a field, it's submitted to the existing constraints and:

- if it meets all the requirements, a green check is shown beside the field in the form;
- if it does not meet all the requirements, then the field is colored in yellow or orange and a corresponding cross is displayed next to the widget. You can hover over the cross to remind which constraints are applied to the field and fix the value:
  - A yellow cross appears when the unmet constraint is an unenforced one and it does not prevent you to save the changes with the „wrong" values;
  - An orange cross can not be ignored and does not allow you to save your modifications until they meet the constraints. It appears when the  *Enforce constraint* option is checked.

Edit widgets

Based on the field type, QGIS automatically determines and assigns a default widget type to it. You can then replace the widget with any other compatible with the field type. The available widgets are:

- **Checkbox**: Displays a checkbox whose state defines the value to insert.
- **Classification**: Only available when a *categorized symbology* is applied to the layer, displays a combo box with the values of the classes.
- **Color**: Displays a *color widget* allowing to select a color; the color value is stored as a html notation in the attribute table.
- **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 predefined values fetched from the database. This is currently only supported by the PostgreSQL provider, for fields of `enum` type.
- **Attachment**: Uses a „Open file" dialog to store file path in a relative or absolute mode. It can be used to display a hyperlink (to document path), a picture or a web page. User can also configure an *external storage system* to fetch/store resources.
- **Hidden**: A hidden attribute column is invisible. The user is not able to see its contents.
- **Key/Value**: Displays a two-columns table to store sets of key/value pairs within a single field. This is currently supported by the PostgreSQL provider, for fields of `hstore` type.
- **JSON View**: Displays JSON data in a syntax highlighted text edit or in tree view. This widget is currently read only. Several options are available to change how the data is displayed. «Default view» specify if the widget should appear in Text or Tree mode. «Format JSON» has three options which are related to the tree view only:
  - Indented: Display data in a human readable form with newlines and four space characters for indentation.
  - Compact: Display data in a one-line size optimized string without newlines or spaces.
  - Disabled: Display data as it comes from the provider.
- **List**: Displays a single column table to add different values within a single field. This is currently supported by the PostgreSQL provider, for fields of `array` type.
- **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 is the default widget assigned to the referencing field (i.e., the foreign key in the child layer) when a *relation* is set. It provides direct access to the parent feature's form which in turn embeds the list and form of its children.
- **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 behaviors: allow null value, order by value, allow multiple selections and use of auto-completer. The forms will display either a drop-down list or a line edit field when completer checkbox is enabled.

  If a layer that is stored in PostgreSQL, GeoPackage or SpatiaLite is configured to use a value relation widget, but the required layer is not already loaded into the project, QGIS will automatically search for the layer in the same database/connection.

Javaslat: Relative Path in Attachment widget

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.

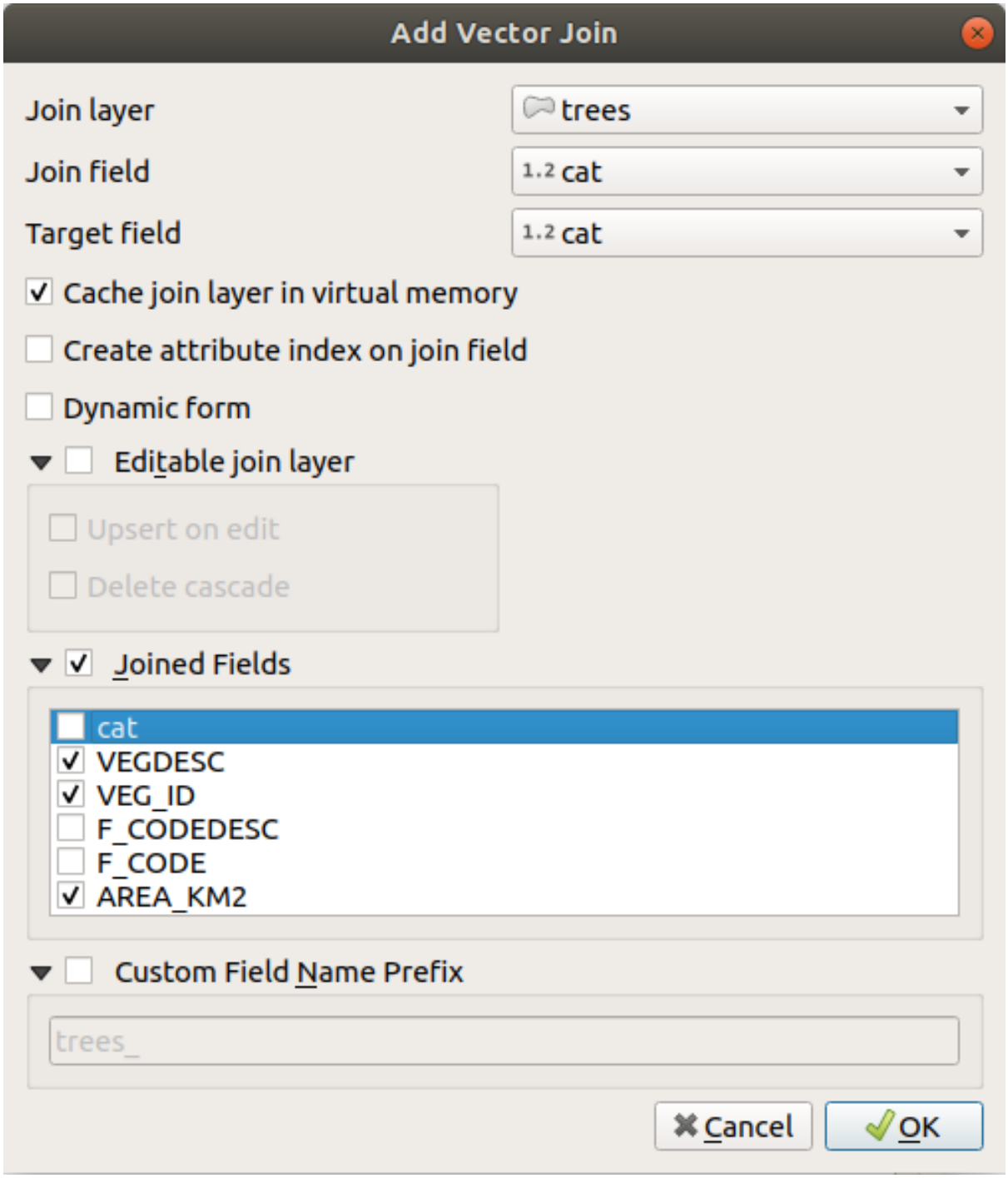
15.1.10 Joins Properties



The *Joins* tab allows you to associate features of the current layer (called `Target layer`) to features from another loaded vector layer (or table). The join is based on an attribute that is shared by the layers. The layers can be geometryless (tables) or not but their join attribute should be of the same type.

To create a join:

1. Click the  Add new join button. The *Add vector join* dialog appears.
2. Select the *Join layer* you want to connect with the target vector layer
3. Specify the *Join field* and the *Target field* that are common to both the join layer and the target layer
4. Press *OK* and a summary of selected parameters is added to the *Join* panel.



15.44. ábra: Join an attribute table to an existing vector layer

The steps above will create a join, where **ALL** the attributes of the first matching feature in the join layer is added to the target layer's feature. QGIS provides more options to tweak the join:

- *Cache join layer in virtual memory*: allows you to cache values in memory (without geometries) from the joined layer in order to speed up lookups.
- *Create attribute index on the join field*
- *Dynamic form*: helps to synchronize join fields on the fly, according to the *Target field*. This way, constraints for join fields are also correctly updated. Note that it's deactivated by default because it may be very time consuming if you have a lot of features or a myriad of joins.

- If the target layer is editable, then some icons will be displayed in the attribute table next to fields, in order to inform about their status:
  - : the join layer is not configured to be editable. If you want to be able to edit join features from the target attribute table, then you have to check the option *Editable join layer*.
  - : the join layer is well configured to be editable, but its current status is read only.
  - : the join layer is editable, but synchronization mechanisms are not activated. If you want to automatically add a feature in the join layer when a feature is created in the target layer, then you have to check the option *Upsert on edit*. Symmetrically, the option *Delete cascade* may be activated if you want to automatically delete join features.
- *Joined fields*: instead of adding all the fields from the joined layer, you can specify a subset.
- *Custom field name prefix* for joined fields, in order to avoid name collision

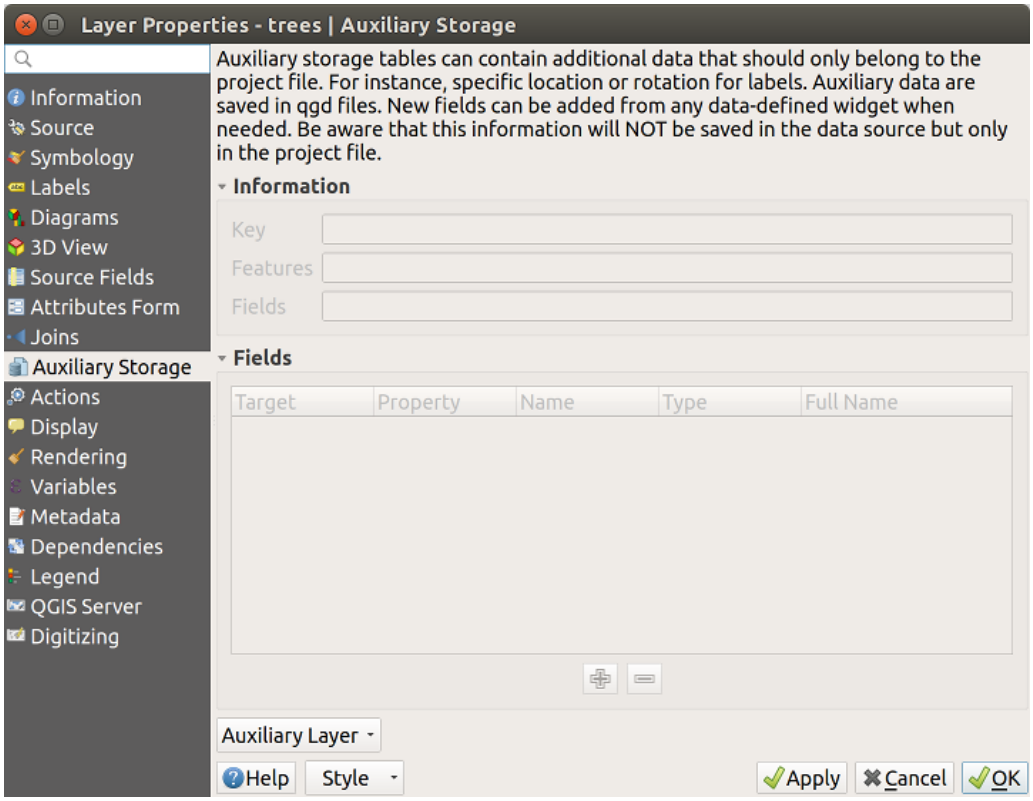
QGIS currently has support for joining non-spatial table formats supported by OGR (e.g., CSV, DBF and Excel), delimited text and the PostgreSQL provider.

15.1.11 Auxiliary Storage Properties

The regular way to customize styling and labeling is to use data-defined properties as described in *Adatvezérelt felülbírálási beállítások*. However, it may not be possible if the underlying data is read only. Moreover, configuring these data-defined properties may be very time consuming or not desirable! For example, if you want to fully use map tools coming with *The Label Toolbar*, then you need to add and configure more than 20 fields in your original data source (X and Y positions, rotation angle, font style, color and so on).

The Auxiliary Storage mechanism provides the solution to these limitations and awkward configurations. Auxiliary fields are a roundabout way to automatically manage and store these data-defined properties (labels, diagram, symbology…) in a SQLite database thanks to editable joins. This allows you to store properties for layers that aren't editable.

A tab is available in vector layer properties dialog to manage auxiliary storage:

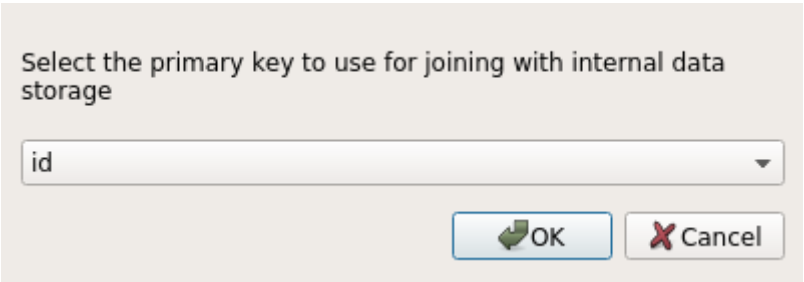


15.45. ábra: Auxiliary Storage tab

Labeling

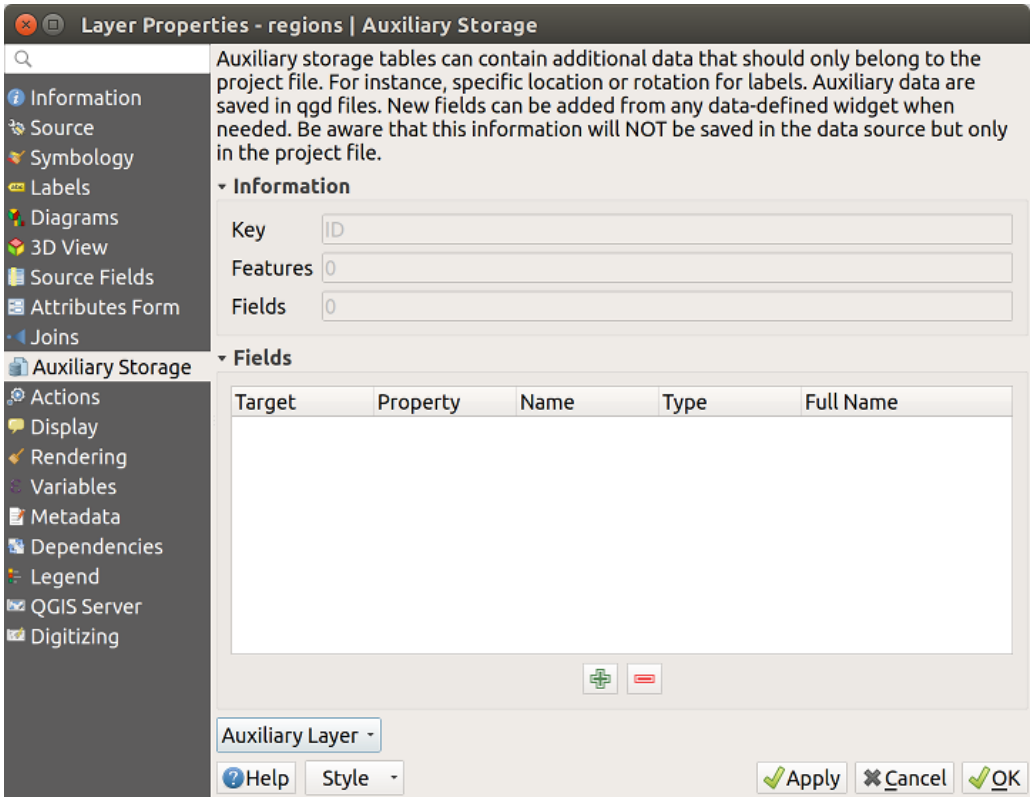
Considering that the data source may be customized thanks to data-defined properties without being editable, labeling map tools described in *The Label Toolbar* are always available as soon as labeling is activated.

Actually, the auxiliary storage system needs an auxiliary layer to store these properties in a SQLite database (see *Auxiliary storage database*). Its creation process is run the first time you click on the map while a labeling map tool is currently activated. Then, a window is displayed, allowing you to select the primary key to use for joining (to ensure that features are uniquely identified):



15.46. ábra: Auxiliary Layer creation dialog

As soon as an auxiliary layer is configured for the current data source, you can retrieve its information in the tab:

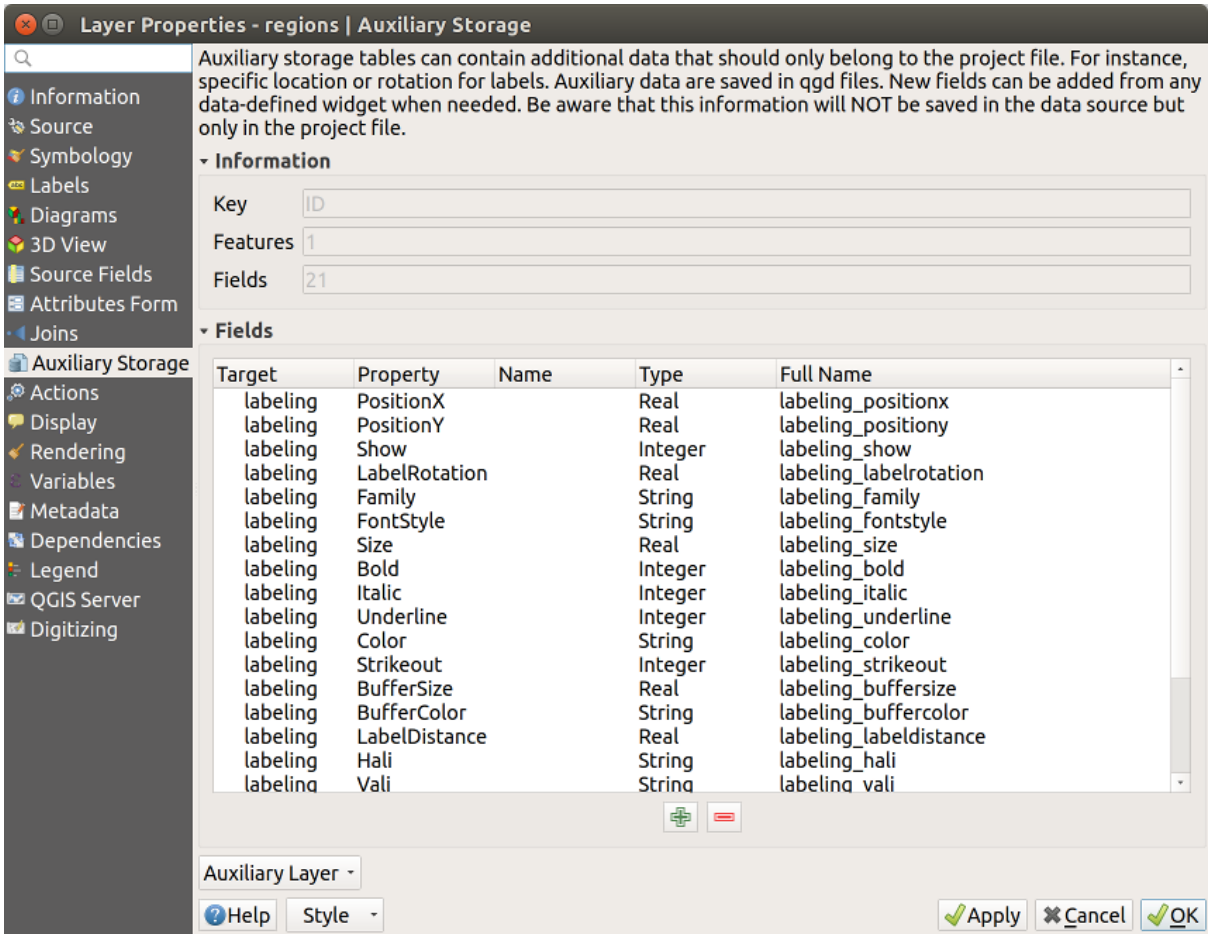


15.47. ábra: Auxiliary Layer key

The auxiliary layer now has these characteristics:

- the primary key is `ID`,
- there are `0` features using an auxiliary field,
- there are `0` auxiliary fields.

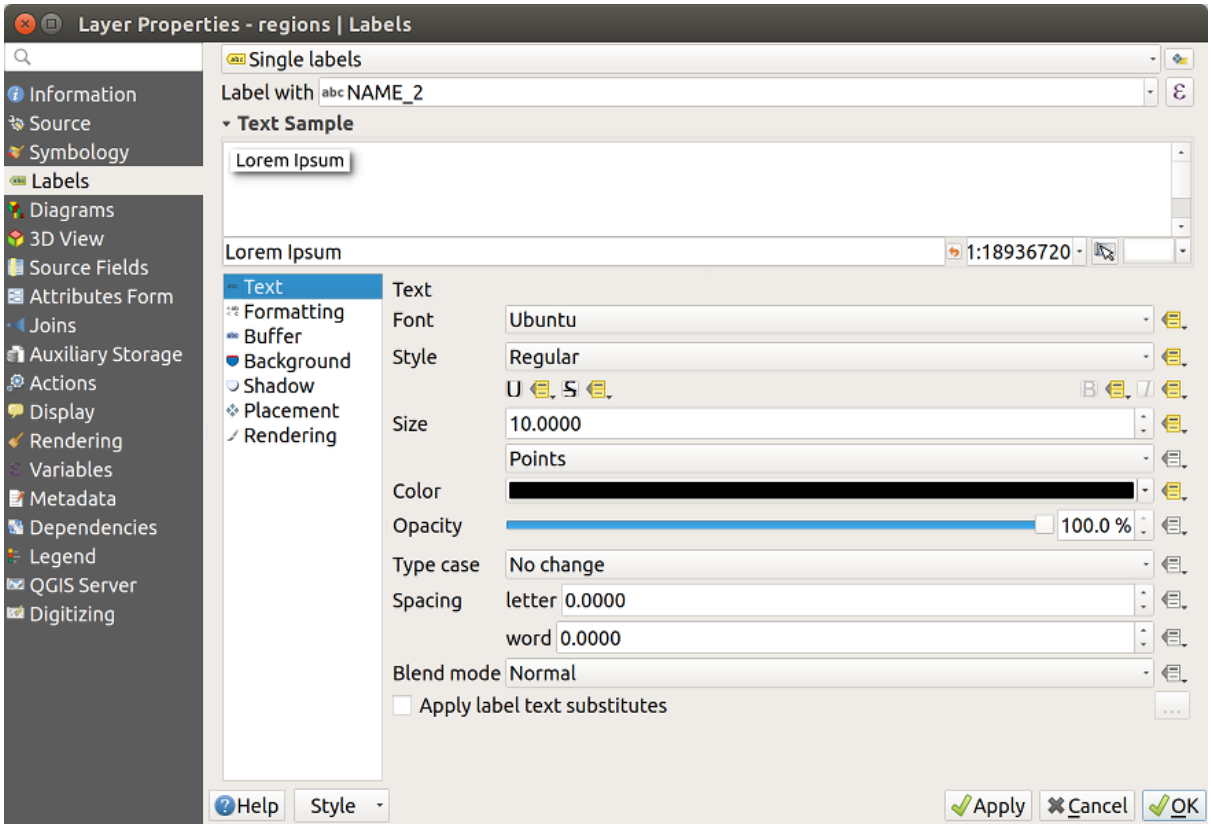
Now that the auxiliary layer is created, you can edit the layer labels. Click on a label while the Change Label map tool is activated, then you can update styling properties like sizes, colors, and so on. The corresponding data-defined properties are created and can be retrieved:



15.48. ábra: Auxiliary Fields

As you can see in the figure above, `21` fields are automatically created and configured for labeling. For example, the `FontStyle` auxiliary field type is a `String` and is named `labeling_fontstyle` in the underlying SQLite database. There is also `1` feature which is currently using these auxiliary fields.

Notice that the icon  is displayed in the *Labels* properties tab indicating that the data-defined override options are set correctly:

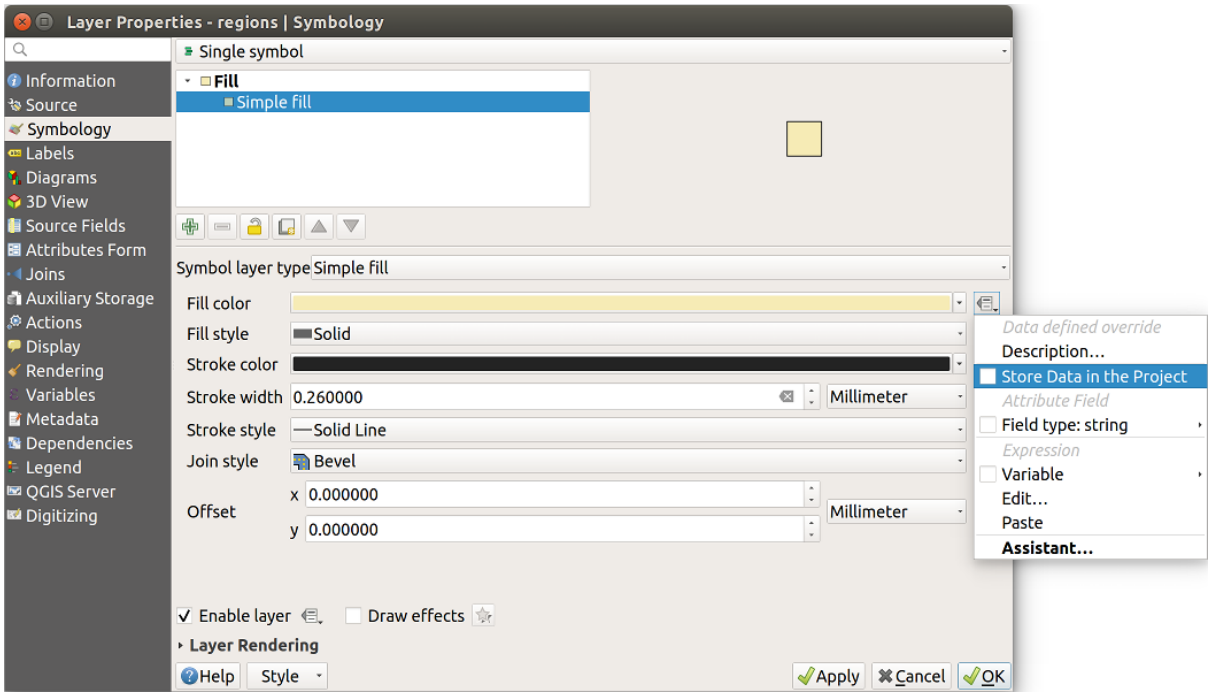


15.49. ábra: Data-defined properties automatically created

Otherwise, there's another way to create an auxiliary field for a specific property thanks to the Data-defined override button. By clicking on *Store data in the project*, an auxiliary field is automatically created for the *Opacity* field. If you click on this button and the auxiliary layer is not created yet, a window (15.46.ábra) is first displayed to select the primary key to use for joining.

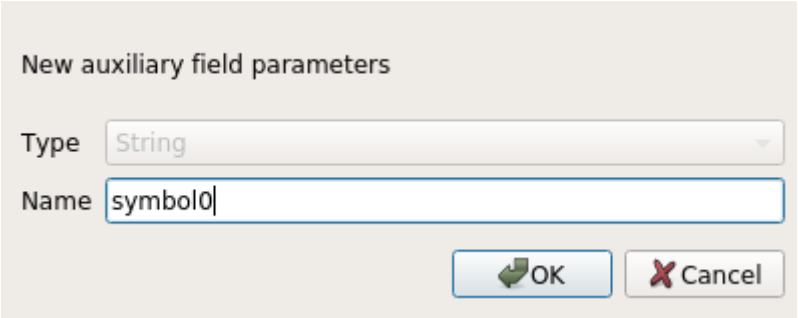
Jelrendszer

Like the method described above for customizing labels, auxiliary fields can also be used to stylize symbols and diagrams. To do this, click on Data-defined override and select *Store data in the project* for a specific property. For example, the *Fill color* field:



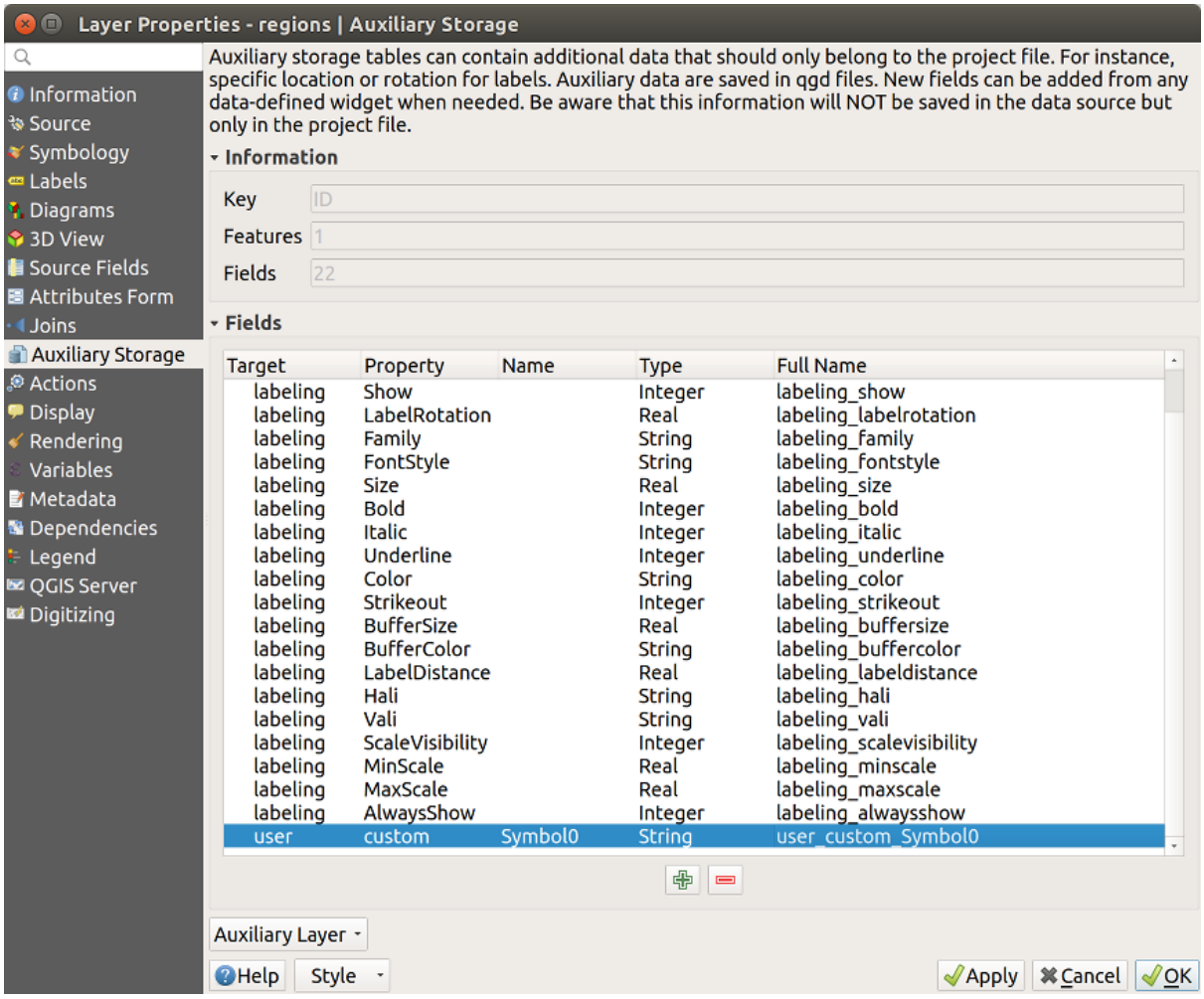
15.50. ábra: Data-defined property menu for symbol

There are different attributes for each symbol (e.g. fill style, fill color, stroke color, etc…), so each auxiliary field representing an attribute requires a unique name to avoid conflicts. After selecting *Store data in the project*, a window opens and displays the *Type* of the field and prompts you to enter a unique name for the auxiliary field. For example, when creating a *Fill color* auxiliary field the following window opens:



15.51. ábra: Name of the auxiliary field for a symbol

Once created, the auxiliary field can be retrieved in the auxiliary storage tab:



15.52. ábra: Auxiliary field symbol

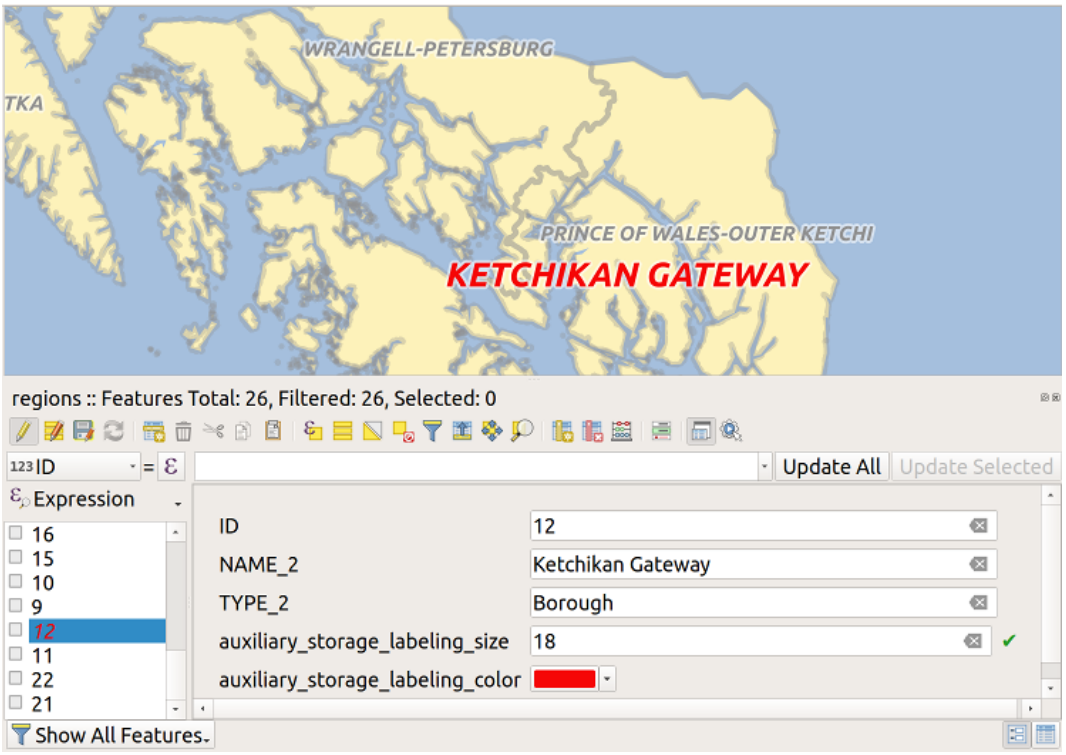
Attribute table and widgets

Auxiliary fields can be edited using the *attribute table*. However, not all auxiliary fields are initially visible in the attribute table.

Auxiliary fields representing attributes of a layer's symbology, labeling, appearance, or diagrams will appear automatically in the attribute table. The exception are attributes that can be modified using the *Label Toolbar* which are hidden by default. Auxiliary fields representing a `Color` have a widget **Color** set by default, otherwise auxiliary fields default to the **Text Edit** widget.

Auxiliary fields that represent attributes that can be modified using the *Label toolbar* are **Hidden** in the attribute table by default. To make a field visible, open the *Attribute Form properties tab* and change the value of an auxiliary field *Widget Type* from **Hidden** to another relevant value. For example, change the **auxiliary_storage_labeling_size** to **Text Edit** or change **auxiliary_storage_labeling_color** to the **Color** widget. Those fields will now be visible in the attribute table.

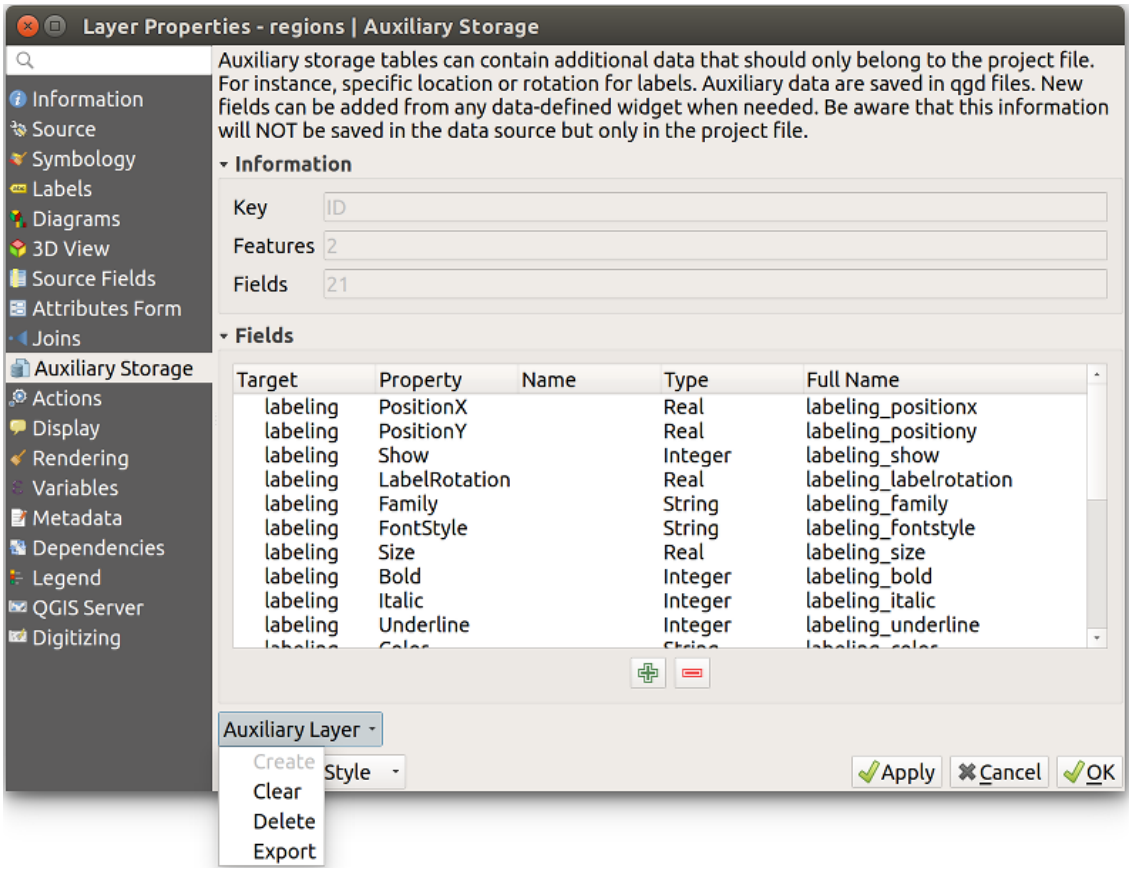
Auxiliary fields in the attribute table will appear like the following image:



15.53. ábra: Form with auxiliary fields

Management

The *Auxiliary Layer* menu allows you to manage the auxiliary fields:



15.54. ábra: Auxiliary layer management

The first item *Create* is disabled in this case because the auxiliary layer is already created. But in case of a fresh work, you can use this action to create an auxiliary layer. As explained in *Labeling*, a primary key will be needed then.

The *Clear* action allows to keep all auxiliary fields, but remove their contents. This way, the number of features using these fields will fall to `0`.

The *Delete* action completely removes the auxiliary layer. In other words, the corresponding table is deleted from the underlying SQLite database and properties customization are lost.

Finally, the *Export* action allows to save the auxiliary layer as a *new vector layer*. Note that geometries are not stored in auxiliary storage. However, in this case, geometries are exported from the original data source too.

Auxiliary storage database

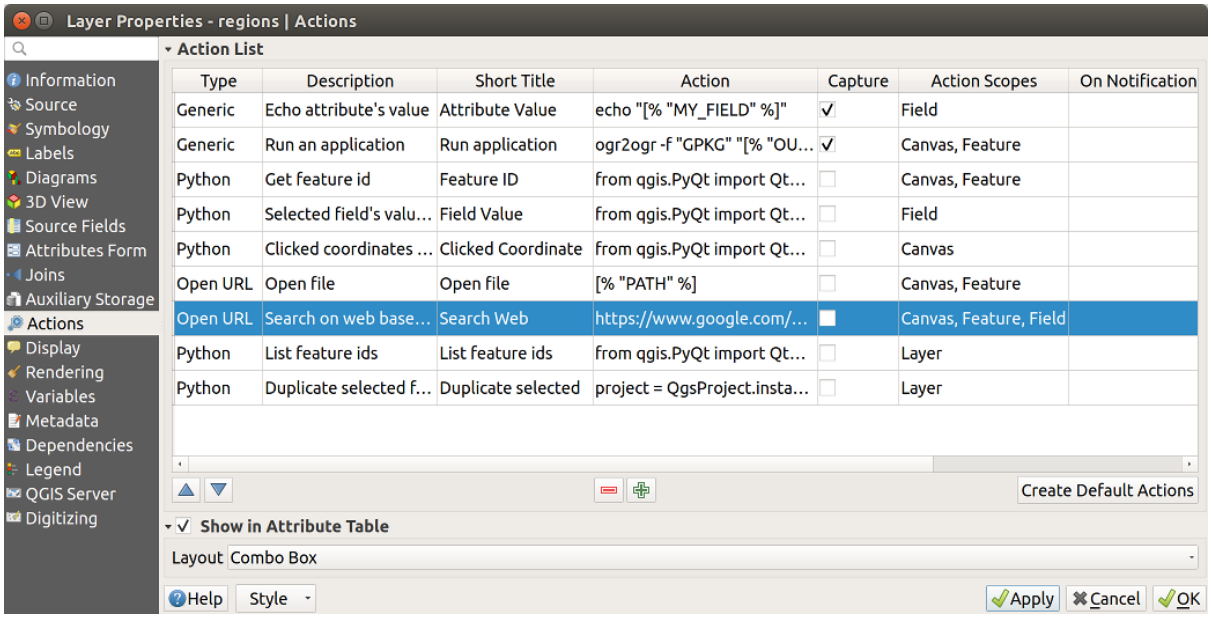
When you save your project with the `.qgs` format, the SQLite database used for auxiliary storage is saved at the same place but with the extension `.qgd`.

For convenience, an archive may be used instead thanks to the `.qgz` format. In this case, `.qgd` and `.qgs` files are both embedded in the archive.

15.1.12 Actions Properties



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.



15.55. ábra: 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 *Create Default Actions*. To edit any of the examples, double-click its row. One example is performing a search based on an attribute value. This concept is used in the following discussion.

The  *Show in Attribute Table* allows you to display in the attribute table dialog the checked feature-scoped actions, either as *Combo Box* or as *Separate Buttons* (see *Configuring the columns*).

Defining Actions

To define an attribute action, open the vector *Layer Properties* dialog and click on the *Actions* tab. In the *Actions* tab, click the  Add a new action to open the *Edit Action* dialog.

Select the action *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.

The *Action Scopes* allows you to define *where* the action should be available. You have 4 different choices:

1. *Feature Scope*: action is available when right click in the cell within the attribute table.
2. *Field Scope*: action is available when right click in the cell within the attribute table, in the feature form and in the default action button of the main toolbar.
3. *Layer Scope*: action is available in the action button in the attribute table toolbar. Be aware that this type of action involves the entire layer and not the single features.
4. *Canvas*: action is available in the main action button in the toolbar.

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

Using the *Identify Features* tool, you can open the *Identify Results* dialog. It includes a *(Derived)* item that contains information relevant to the layer type. The values in this item can be accessed in a similar way to the other fields by proceeding 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 https://www.google.com/search?q=%nam`
- `konqueror https://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 https://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.

Using Actions

QGIS offers many ways to execute actions you enabled on a layer. Depending on their settings, they can be available:

- in the drop-down menu of  Run Feature Action button from the *Attributes toolbar* or *Attribute table* dialog;
- when right-clicking a feature with the  Identify Features tool (see *Elemek azonosítása* for more information);
- from the *Identify Results* panel, under the *Actions* section;
- as items of an *Actions* column in the *Attribute Table* dialog.

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"
```

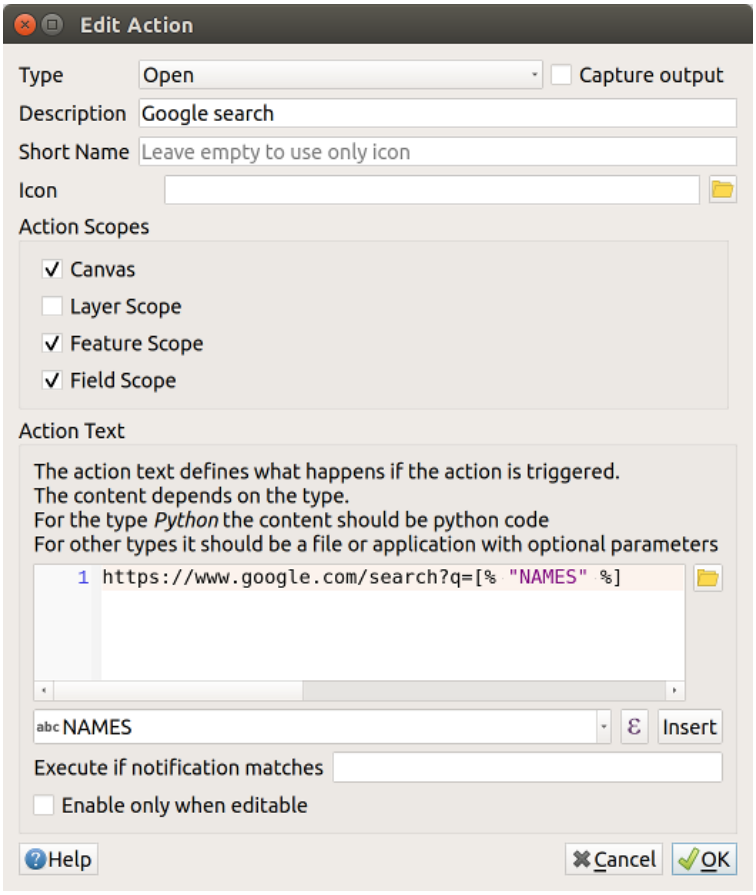
After selecting a few localities and running the action on each one, opening the output file will show something like this:

```
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 https://www.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* tab.
4. Click Add a new action.
5. Choose the *Open* action type,
6. Enter a name for the action, for example `Google Search`.
7. Additionally you can add a *Short Name* or even an *Icon*.
8. Choose the action *Scope*. See *Defining Actions* for further information. Leave the default settings for this example.
9. 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.
10. Following the name of the external application, add the URL used for doing a Google search, up to but not including the search term: `https://www.google.com/search?q=`
11. The text in the *Action* field should now look like this: `https://www.google.com/search?q=`
12. Click on the drop-down box containing the field names for the `lakes` layer. It's located just to the left of the *Insert* button.
13. From the drop-down box, select «NAMES» and click *Insert*.
14. Your action text now looks like this:

    `https://www.google.com/search?q=[%NAMES%]`
15. To finalize and add the action, click the *OK* button.

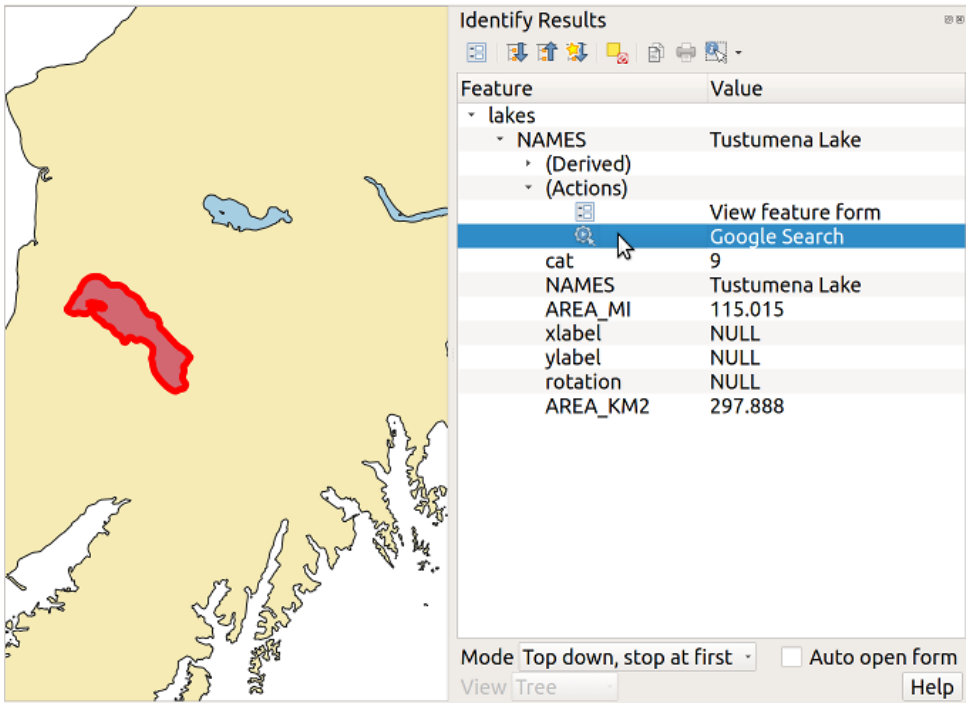


15.56. ábra: Edit action dialog configured with the example

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

```
https://www.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:



15.57. ábra: Select feature and choose action

When we click on the action, it brings up Firefox and navigates to the URL https://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.

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 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/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')
```

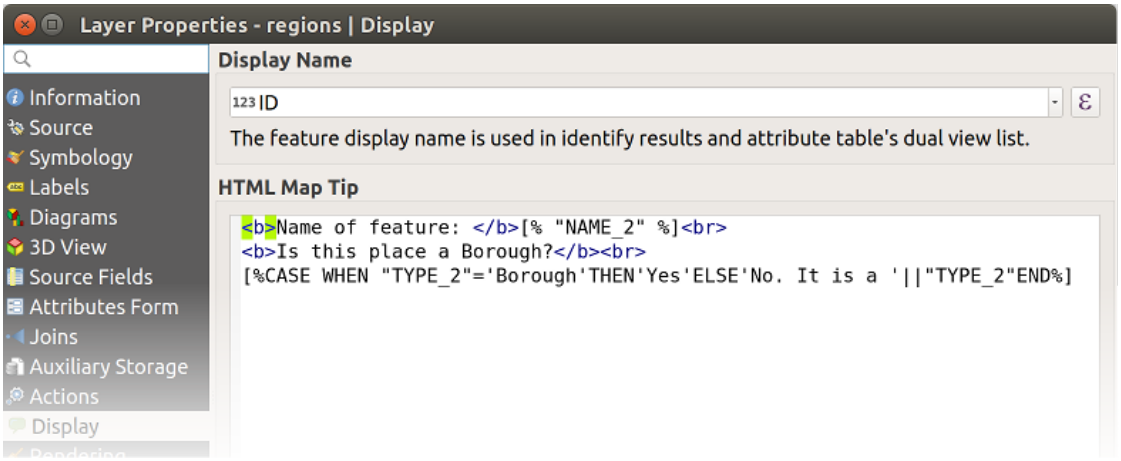
To add a raster (a TIF image in this example), it becomes:

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

15.1.13 Display Properties

The *Display* tab helps you configure fields to use for feature identification:

- The *Display name*: based on a field or an *expression*. This is:
  - the label shown on top of the feature information in the *Identify tool* results
  - the field used in the *locator bar* when looking for features in all layers
  - the feature identifier in the attribute table *form view*
  - the feature identifier when the map or layout is exported to a layered output format such as GeoPDF
  - the map tip information, i.e. the message displayed in the map canvas when hovering over a feature of the active layer with the Show Map Tips icon pressed. Applicable when no *HTML Map Tip* is set.
- The *HTML Map Tip* is specifically created for the map tips: it's a more complex and full HTML text mixing fields, expressions and html tags (multiline, fonts, images, hyperlink…).



15.58. ábra: HTML code for map tip

To activate map tips, select the menu option *View* ► *Show Map Tips* or click on the Show Map Tips icon of the *Attributes Toolbar*. Map tip is a cross-session feature meaning that once activated, it stays on and apply to any layer in any project, even in future QGIS sessions until it's toggled off.



15.59. ábra: Map tip made with HTML code

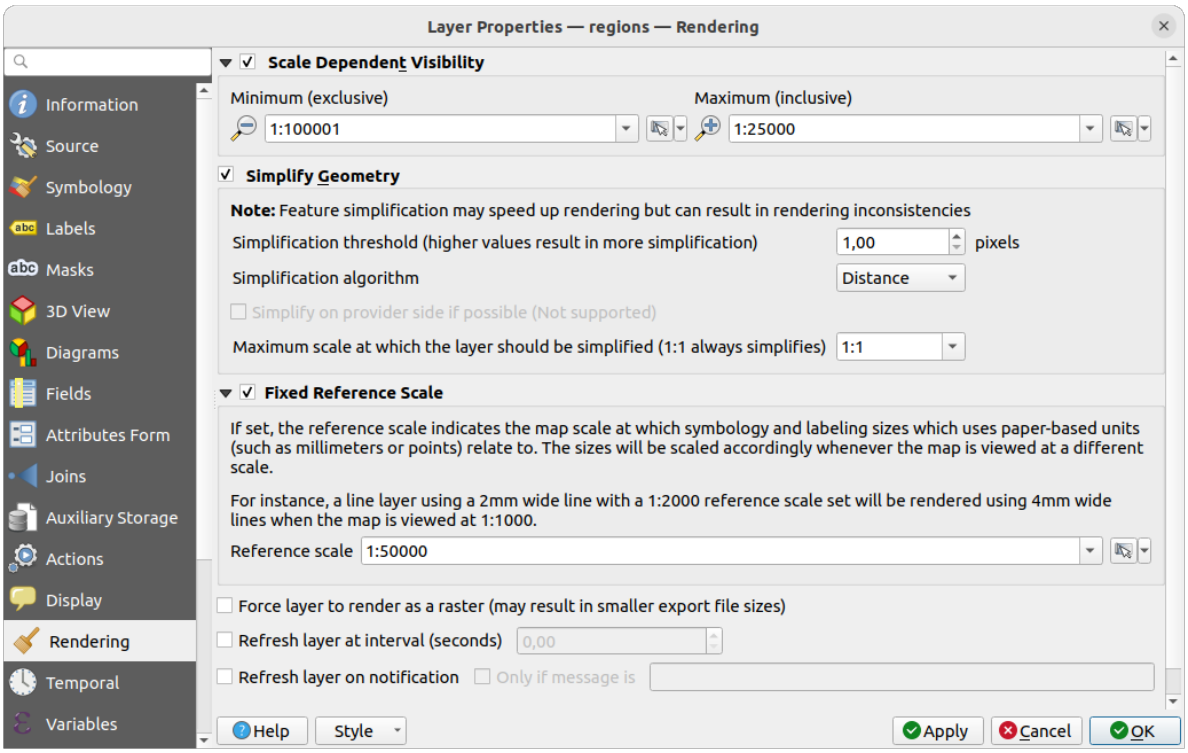
15.1.14 Rendering Properties

Scale dependent visibility

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. See *Méretarányfüggő megjelenítés* for more information.

Simplify geometry

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 *global simplification* for more information).



15.60. ábra: Layer Geometry Simplification dialog

Megjegyzés: 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 layout 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 layout to export as a raster, but that is an all-or-nothing solution, given that the rasterisation is applied to all layers.

Refresh layer at interval (seconds): set a timer to automatically refresh individual layers at a matching interval. Canvas updates are deferred in order to avoid refreshing multiple times if more than one layer has an auto update interval set.

Depending on the data provider (e.g. PostgreSQL), notifications can be sent to QGIS when changes are applied to the data source, out of QGIS. Use the *Refresh layer on notification* option to trigger an update. You can also limit the layer refresh to a specific message set in the *Only if message is* text box.

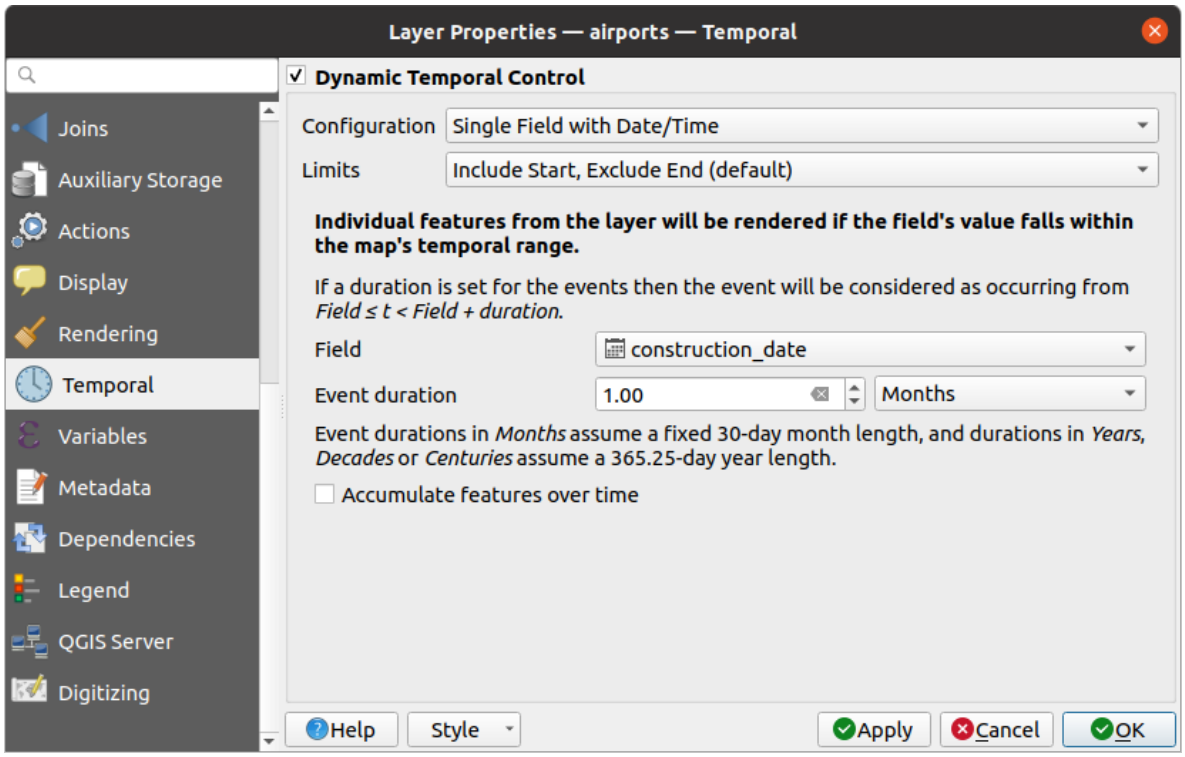
Use Scale Reference

If set, the reference scale indicates the map scale at which symbology and labeling sizes which uses paper-based units (such as millimeters or points) relate to. The sizes will be scaled accordingly whenever the map is viewed at a different scale.

For instance, a line layer using a 2mm wide line with a 1:2000 reference scale set will be rendered using 4mm wide lines when the map is viewed at 1:1000.

15.1.15 Temporal Properties

The *Temporal* tab provides options to control the rendering of the layer over time. Such dynamic rendering requires the *temporal navigation* to be enabled over the map canvas.



15.61. ábra: Vector layer temporal properties dialog

Check the *Dynamic Temporal Control* option to configure the vector layer temporal rendering. Depending on the structure of your dataset, you may want to use one of the provided *Configuration* options:

- *Fixed time range*: all the features are rendered if the map canvas temporal frame overlaps the given *Start date* and *End date* range.
- *Single field with date/time*: features are rendered if their *Field*'s value falls within the map canvas temporal frame. An *Event duration* can be set. With checking the *Accumulate features over time* option, all features

which occur before or within the map's temporal range will continue to be rendered. The event duration is thus ignored.

- *Separate fields for start and end date/time*: features are rendered if the range specified by their *Start field* and *End field* values overlaps the map canvas temporal.
- *Separate fields for start and event duration*: features are rendered if the range defined by their *Start field* and *Event duration field* values overlaps the map canvas temporal.
- *Start and end date/time from expressions*: features are rendered if the time range specified by the fields *Start expression* and *End expression* overlaps the map canvas temporal.
- *Redraw layer only*: the layer is redrawn at each new animation frame but no time-based filtering is applied to the features. It's useful when the layer uses time-based expression values for renderer settings (e.g. data-defined symbology).

It is also possible to set the *Limits* of the features time range as:

- *Include start, exclude end*
- *Include start, include end*

15.1.16 Variables Properties

The *Variables* tab lists all the variables available at the layer's level (which includes all global and project's variables).

It also allows the user to manage layer-level variables. Click the button to add a new custom layer-level variable. Likewise, select a custom layer-level variable from the list and click the button to remove it.

More information on variables usage in the General Tools *Értékek tárolása változókban* section.

15.1.17 Metadata Properties

The *Metadata* tab provides you with options to create and edit a metadata report on your layer. See *Metaadatok* for more information.

15.1.18 Dependencies Properties

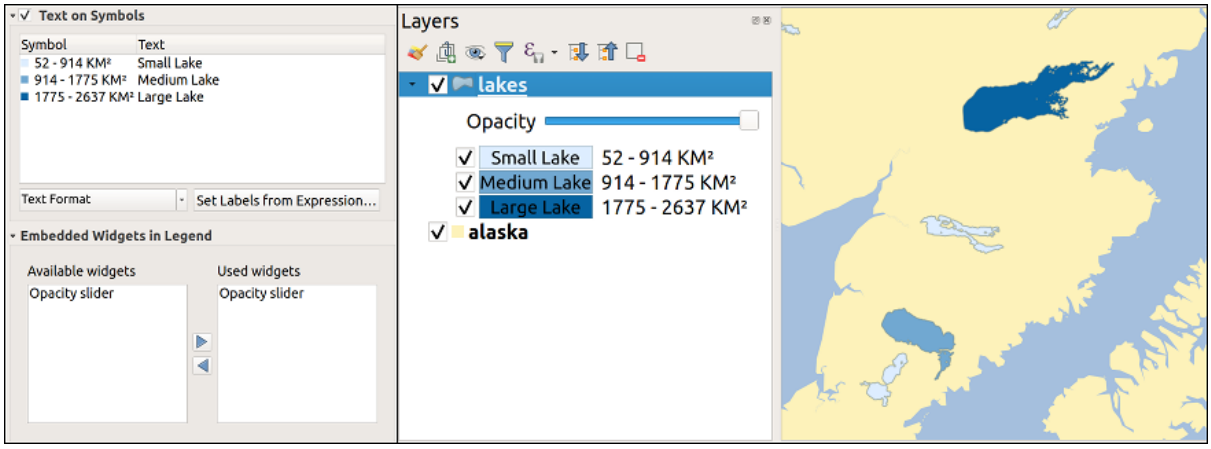
The *Dependencies* tab allows to declare data dependencies between layers. A data dependency occurs when a data modification in a layer, not by direct user manipulation, may modify data of other layers. This is the case for instance when geometry of a layer is updated by a database trigger or custom PyQGIS scripting after modification of another layer's geometry.

In the *Dependencies* tab, you can select any layers which may externally alter the data in the current layer. Correctly specifying dependent layers allows QGIS to invalidate caches for this layer when the dependent layers are altered.

15.1.19 Legend Properties

The *Legend* properties tab provides you with advanced settings for the *Layers panel* and/or the *print layout legend*. These options include:

- Depending on the symbology applied to the layer, you may end up with several entries in the legend, not necessarily readable/useful to display. The *Legend placeholder image* helps you *select an image* for replacement, displayed both in the *Layers* panel and the print layout legend.
- *Show label legend*: Displays overviews of the different label settings as entries in the legends. The *label style* is previewed along with the description.
- *Text on symbols*: In some cases it can be useful to add extra information to the symbols in the legend. With this frame, you can affect to any of the symbols used in the layer symbology a text that is displayed over the symbol, in both *Layers* panel and print layout legend. This mapping is done by typing each text next to the symbol in the table widget or filling the table using the *Set Labels from Expression* button. Text appearance is handled through the font and color selector widgets of the *Text Format* button.



15.62. ábra: Setting text on symbols (left) and its rendering in the *Layers* panel (right)

- a list of widgets you can embed within the layer tree in the Layers panel. The idea is to have a way to quickly access some actions that are often used with the layer (setup transparency, filtering, selection, style or other stuff…).

  By default, QGIS provides transparency widget but this can be extended by plugins registering their own widgets and assign custom actions to layers they manage.

15.1.20 QGIS Server Properties

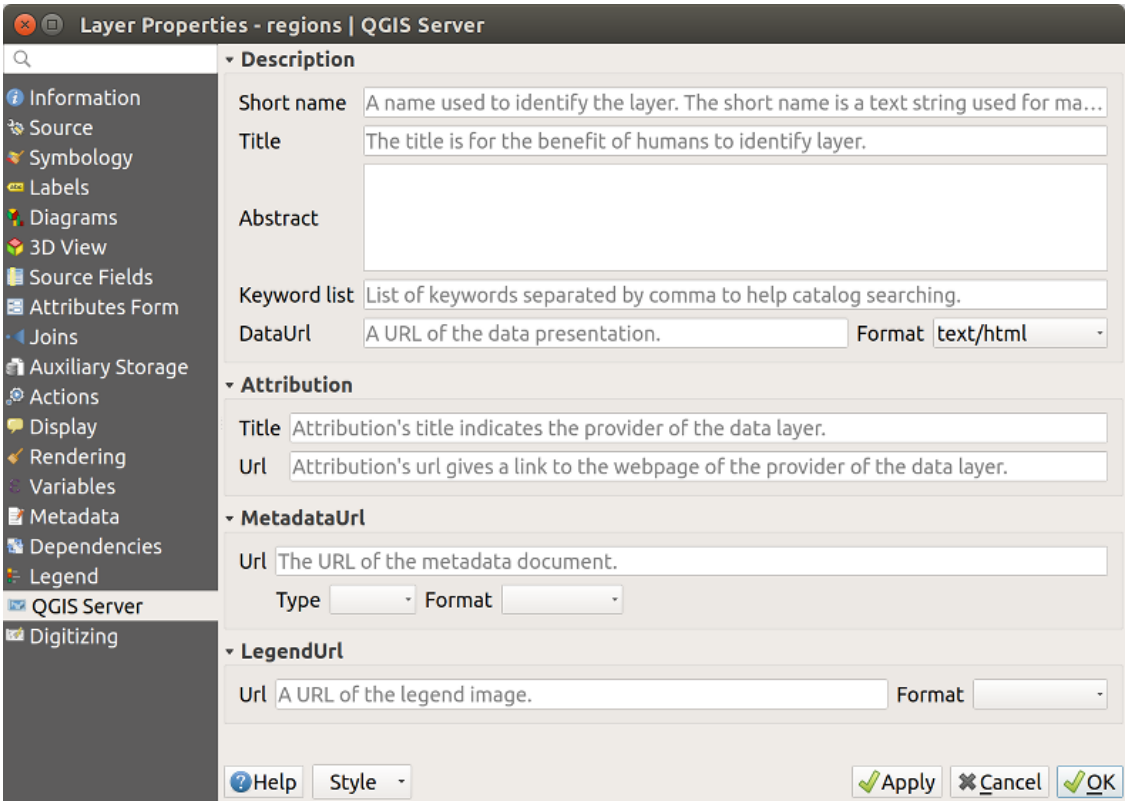
The *QGIS Server* tab consists of *Description*, *Attribution*, *Metadata URL*, and *Legend URL* sections.

From the *Description* section, you can change the *Short name* used to reference the layer in requests (to learn more about short names, read services_basics_short_name). You can also add or edit a *Title* and *Abstract* for the layer, or define a *Keyword list* here. These keyword lists can be used in a metadata catalog. If you want to use a title from an XML metadata file, you have to fill in a link in the *Data URL* field.

Use *Attribution* to get attribute data from an XML metadata catalog.

In *Metadata URL*, you can add the general paths to the XML metadata catalog. This information will be saved in the QGIS project file for subsequent sessions and will be used for QGIS Server.

In the *Legend URL* 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.

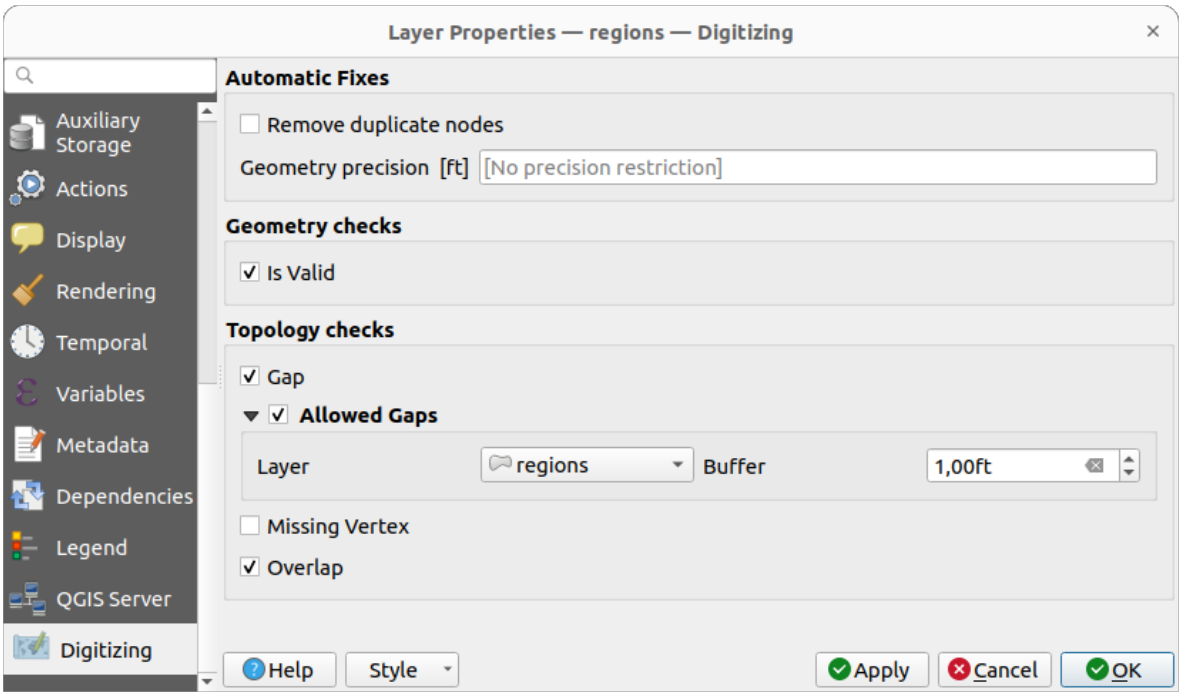


15.63. ábra: QGIS Server tab in vector layers properties dialog

To learn more about QGIS Server, read the QGIS-Server-manual.

15.1.21 Digitizing Properties

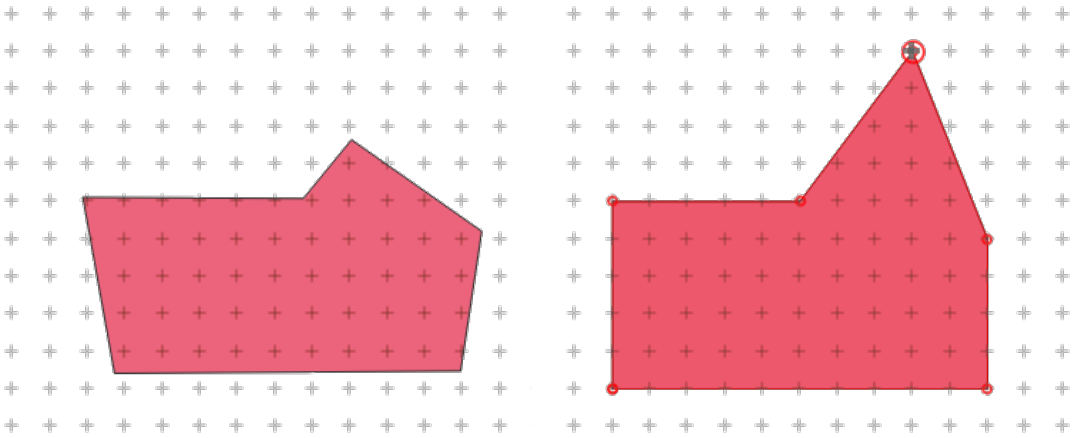
The *Digitizing* tab gives access to options that help to ensure the quality of digitized geometries.



15.64. ábra: The QGIS Digitizing tab in the vector layers properties dialog

Automatic Fixes

Options in the *Automatic Fixes* section will directly affect the vertices of any geometry which is added or modified. If the *Remove duplicate nodes* option is checked, any two subsequent vertices with exactly the same coordinates will be removed. If the *Geometry precision* is set, all vertices will be rounded to the closest multiple of the configured geometry precision. The rounding will happen in the layer coordinate reference system. Z and M values are not rounded. With many map tools, a grid is shown on the canvas while digitizing.



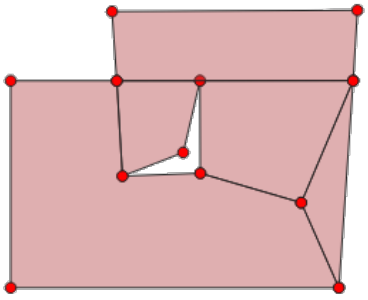
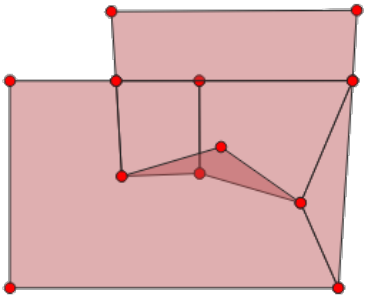
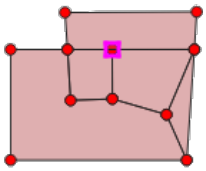
15.65. ábra: Moving the top vertex snaps all the vertices to the grid

Geometry Checks

In the *Geometry checks* section, additional validations on a per geometry basis can be activated. Immediately after any geometry modification, failures in these checks are reported to the user in the *Geometry validation* panel. As long as a check is failing, it is not possible to save the layer. The *Is valid* check will run basic validity checks like self intersection on geometries.

Topology Checks

In the *Topology checks* section, additional topology validation checks can be activated. Topology checks will be executed when the user saves the layer. Check errors will be reported in the *Geometry validation* panel. As long as validation errors are present, the layer can not be saved. Topology checks are executed in the area of the bounding box of the modified features. Since other features may be present in the same area, topological errors concerning these features are reported as well as errors introduced in the current edit session.

Topology check option	Illustration
The *Gap* check will check for gaps between neighbouring polygons.	
The *Overlap* check will check for overlaps between neighbouring polygons.	
The *Missing vertex* check will check for shared boundaries of neighbouring polygons where one border misses a vertex which is present on the other one.	

Gap check exceptions

Sometimes it is desirable to keep gaps inside an area in a polygon layer that otherwise is fully covered by polygons. For example, a land use layer may have acceptable holes for lakes. It is possible to define areas that are ignored in the gap check. Since gaps inside these areas are allowed, we will refer to them as *Allowed Gaps* areas.

In the options for the gap checks under *Allowed Gaps*, an *Allowed Gaps layer* can be configured.

Whenever the gap check is executed, gaps which are covered by one or more polygons in the *Allowed Gaps Layer* are not reported as topology errors.

It is also possible to configure an additional *Buffer*. This buffer is applied to each polygon on the *Allowed Gaps Layer*. This makes it possible to make the tests less susceptible to small changes in the outlines at the borders of gaps.

When *Allowed Gaps* are enabled, an additional button (*Add Allowed Gap*) for detected gap errors is available in the geometry validation dock, where gaps are reported during digitizing. If the *Add Allowed Gap* button is pushed, a new polygon with the geometry of the detected gap is inserted into the *Allowed Gaps Layer*. This makes it possible to quickly flag gaps as allowed.

Geometry validation panel

The *Geometry Validation* panel is triggered when any of the abovementioned digitizing checks finds an error. The dialog provides you with the list of errors and their description, and you can to browse the list using the keyboard arrows or dedicated arrows.

You'll need to address all the issues before you can save edits to the layer. To do so:

1. Select an error, and it's possible to:
   -  *Zoom to Feature(s)*
   -  *Zoom to problem*
2. Pick the usual *digitizing tools* to fix the issue.

15.2 Working with the Attribute Table

The attribute table displays information on features of a selected layer. Each row in the table represents a feature (with or without geometry), and each column contains a particular piece of information about the feature. Features in the table can be searched, selected, moved or even edited.

15.2.1 Foreword: Spatial and non-spatial tables

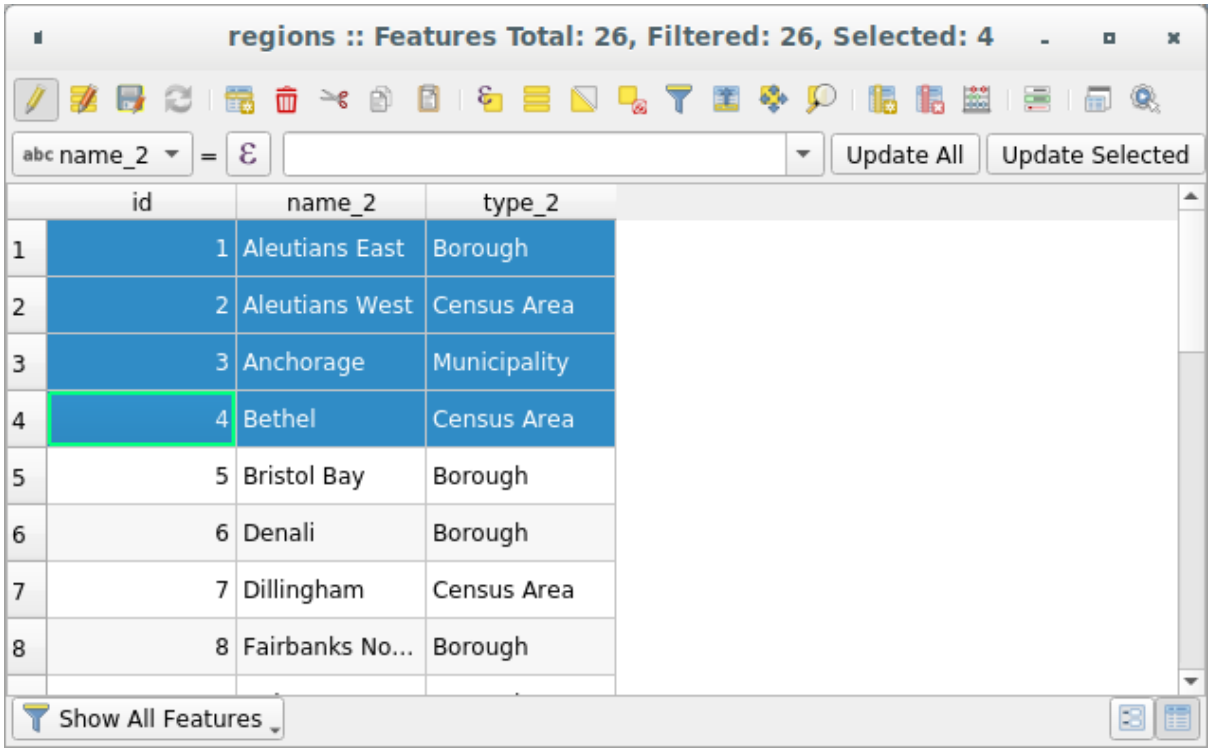
QGIS allows you to load spatial and non-spatial layers. This currently includes tables supported by OGR and delimited text, as well as the PostgreSQL, MSSQL, SpatiaLite and Oracle provider. All loaded layers are listed in the *Layers* panel. Whether a layer is spatially enabled or not determines whether you can interact with it on the map.

Non-spatial tables can be browsed and edited using the attribute table view. Furthermore, they can be used for field lookups. For example, you can use columns of a 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 *Attributes Form Properties* to find out more.

15.2.2 Introducing the attribute table interface

To open the attribute table for a vector layer, activate the layer by clicking on it in the *Rétegek panel*. 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, or to click on the  *Open Attribute Table* button in the Attributes toolbar. If you prefer shortcuts, `F6` will open the attribute table. `Shift+F6` will open the attribute table filtered to selected features and `Ctrl+F6` will open the attribute table filtered to visible features.

This will open a new window that displays the feature attributes for the layer (*figure_attributes_table*). According to the setting in *Settings* ► *Options* ► *Data sources* menu, the attribute table will open in a docked window or a regular window. The total number of features in the layer and the number of currently selected/filtered features are shown in the attribute table title, as well as if the layer is spatially limited.



15.66. ábra: Attribute Table for regions layer

The buttons at the top of the attribute table window provide the following functionality:

15.1. táblázat: Available Tools

Icon	Label	Purpose	Default Shortcut
	Toggle editing mode	Enable editing functionalities	`Ctrl+E`
	Toggle multi edit mode	Update multiple fields of many features	
	Save Edits	Save current modifications	
	Reload the table		
	Add feature	Add new geometryless feature	
	Delete selected features	Remove selected features from the layer	
	Cut selected features to clipboard		`Ctrl+X`
	Copy selected features to clipboard		`Ctrl+C`
	Paste features from clipboard	Insert new features from copied ones	`Ctrl+V`
	Select features using an Expression		
	Select All	Select all features in the layer	`Ctrl+A`
	Invert selection	Invert the current selection in the layer	`Ctrl+R`
	Deselect all	Deselect all features in the current layer	`Ctrl+Shift+A`
	Filter/Select features using form		`Ctrl+F`
	Move selected to top	Move selected rows to the top of the table	
	Pan map to the selected rows		`Ctrl+P`

continues on next page

táblázat 15.1 – folytatás az előző oldalról

Icon	Label	Purpose	Default Shortcut
	Zoom map to the selected rows		`Ctrl+J`
	New field	Add a new field to the data source	`Ctrl+W`
	Delete field	Remove a field from the data source	
	Organize columns	Show/hide fields from the attribute table	
	Open field calculator	Update field for many features in a row	`Ctrl+I`
	Conditional formatting	Enable table formatting	
	Dock attribute table	Allows to dock/undock the attribute table	
	Actions	Lists the actions related to the layer	

Megjegyzés: Depending on the format of the data and the OGR library built with your QGIS version, some tools may not be available.

Below these buttons is the Quick Field Calculation bar (enabled only in *edit mode*), which allows to quickly apply calculations to all or part of the features in the layer. This bar uses the same *expressions* as the  Field Calculator (see *Editing attribute values*).

Table view vs Form view

QGIS provides two view modes to easily manipulate data in the attribute table:

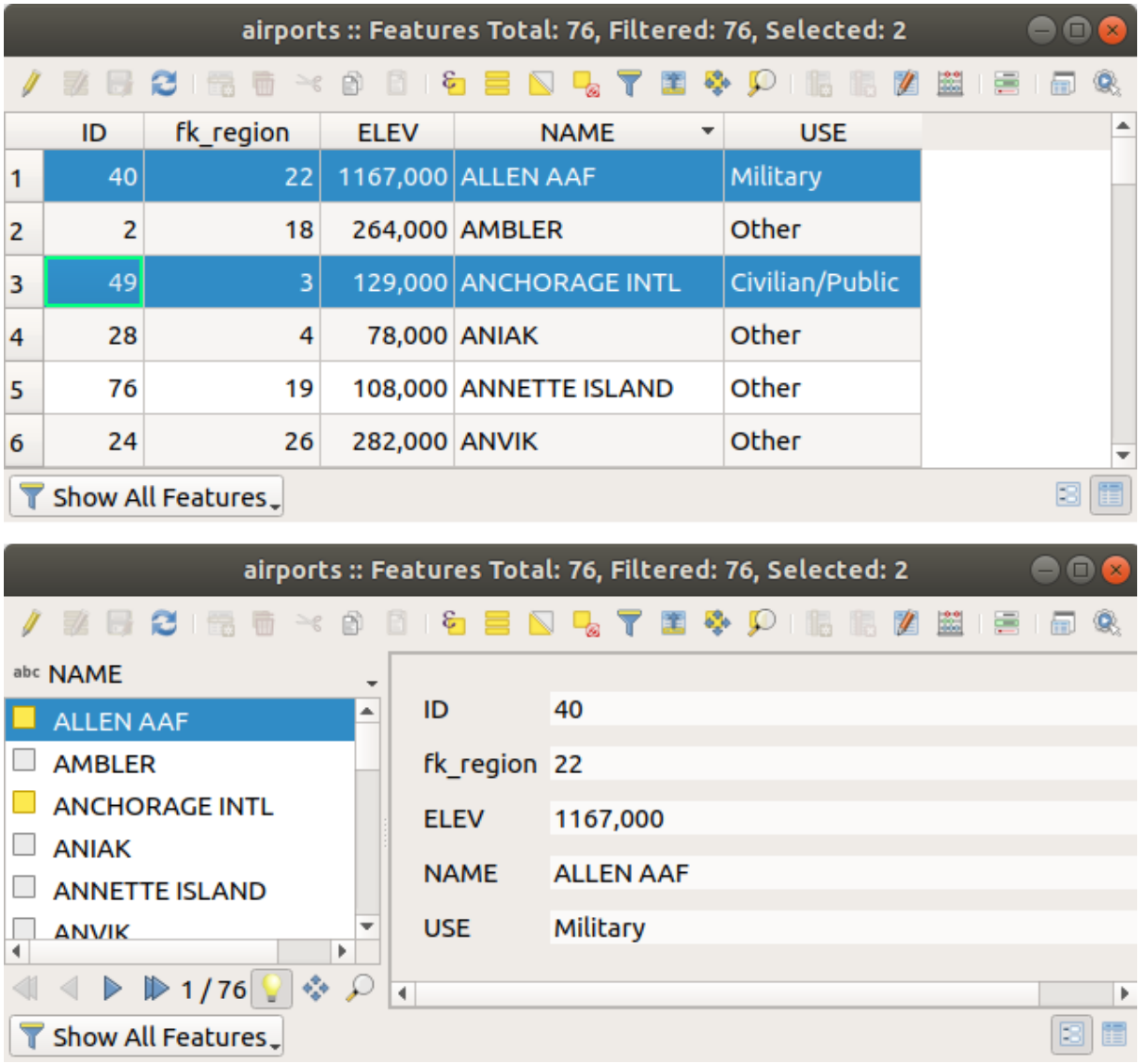
- The  Table view, displays values of multiple features in a tabular mode, each row representing a feature and each column a field. A right-click on the column header allows you to *configure the table display* while a right-click on a cell provides *interaction with the feature*.
- The  Form view shows *feature identifiers* in a first panel and displays only the attributes of the clicked identifier in the second one. There is a pull-down menu at the top of the first panel where the „identifier” can be specified using an attribute (*Column preview*) or an *Expression*. The pull-down also includes the last 10 expressions for re-use. Form view uses the layer fields configuration (see *Attributes Form Properties*).

  You can browse through the feature identifiers with the arrows on the bottom of the first panel. The features attributes update in the second panel as you go. It's also possible to identify or move to the active feature in the map canvas with pushing down any of the button at the bottom:

  -  Highlight current feature if visible in the map canvas
  -  Automatically pan to current feature
  -  Zoom to current feature

You can switch from one mode to the other by clicking the corresponding icon at the bottom right of the dialog.

You can also specify the *Default view* mode at the opening of the attribute table in *Settings* ► *Options* ► *Data Sources* menu. It can be «Remember last view», «Table view» or «Form view».



15.67. ábra: Attribute table in table view (top) vs form view (bottom)

Configuring the columns

Right-click in a column header when in table view to have access to tools that help you control:

- the *column(s) size*
- the *column(s) visibility and order*
- the *sort order of the data*

Resizing columns widths

Columns width can be set through a right-click on the column header and select either:

- *Set width…* to enter the desired value. By default, the current value is displayed in the widget
- *Set all column widths…* to the same value
- *Autosize* to resize at the best fit the column.
- *Autosize all columns*

A column size can also be changed by dragging the boundary on the right of its heading. The new size of the column is maintained for the layer, and restored at the next opening of the attribute table.

Hiding and organizing columns and enabling actions

By right-clicking in a column header, you can choose to *Hide column* from the attribute table (in „table view" mode). For more advanced controls, press the  Organize columns… button from the dialog toolbar or choose *Organize columns…* in a column header contextual menu. In the new dialog, you can:

- check/uncheck columns you want to show or hide: a hidden column will disappear from every instances of the attribute table dialog until it is actively restored.
- drag-and-drop items to reorder the columns in the attribute table. Note that this change is for the table rendering and does not alter the fields order in the layer datasource
- add a new virtual *Actions* column that displays in each row a drop-down box or a button list of enabled actions. See *Actions Properties* for more information about actions.

Sorting columns

The table can be sorted by any column, by clicking on the column header. A small arrow indicates the sort order (downward pointing means descending values from the top row down, upward pointing means ascending values from the top row down). You can also choose to sort the rows with the *Sort…* option of the column header context menu and write an expression. E.g. to sort the rows using multiple columns you can write `concat(col0, col1)`.

In form view, features identifier can be sorted using the  *Sort by preview expression* option.

Javaslat: Sorting based on columns of different types

Trying to sort an attribute table based on columns of string and numeric types may lead to unexpected result because of the `concat("USE", "ID")` expression returning string values (ie, `'Borough105' < 'Borough6'`). You can workaround this by using eg `concat("USE", lpad("ID", 3, 0))` which returns `'Borough105' > 'Borough006'`.

Formatting of table cells using conditions

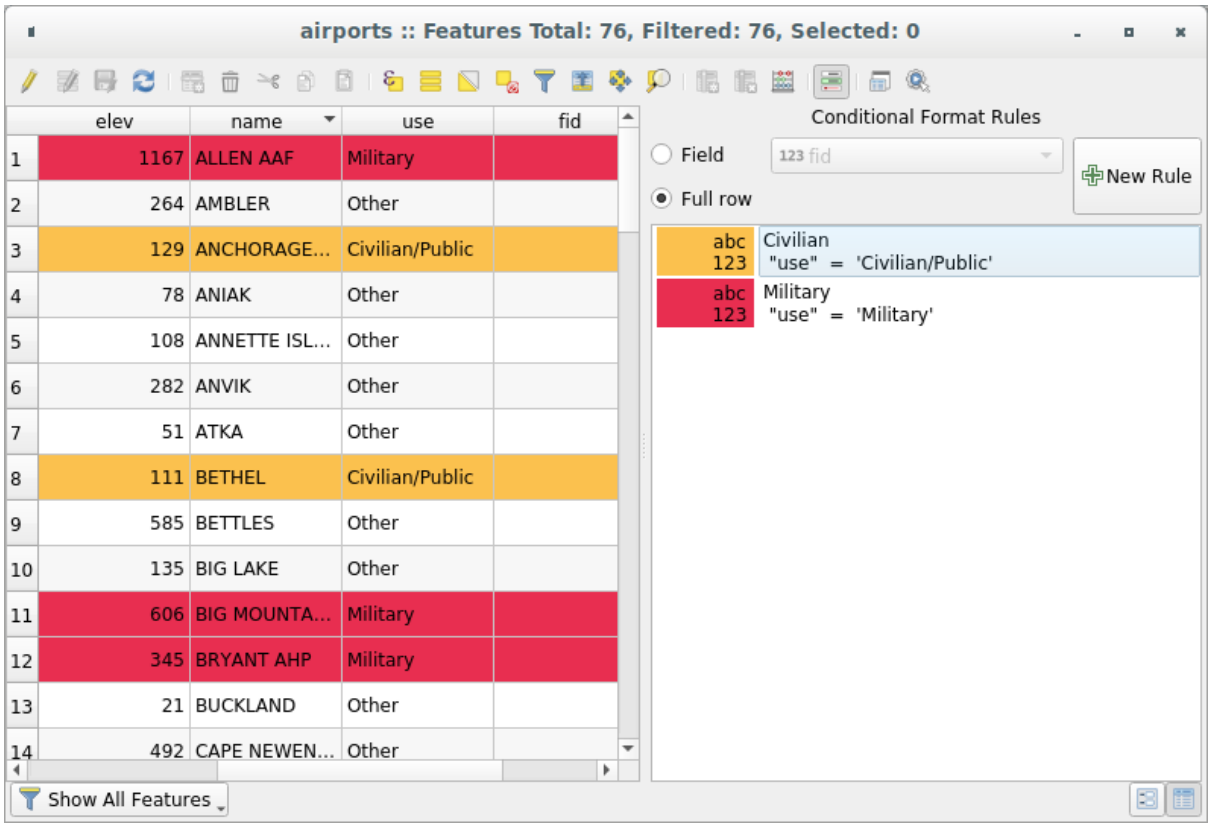
Conditional formatting settings can be used to highlight in the attribute table features you may want to put a particular focus on, using custom conditions on feature's:

- geometry (e.g., identifying multi-parts features, small area ones or in a defined map extent…);
- or field value (e.g., comparing values to a threshold, identifying empty cells…).

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 to format rendering of *Field* or *Full row*. Adding new rule opens a form to define:

- the name of the rule;
- a condition using any of the *expression builder* functions;
- the formatting: it can be choosen from a list of predefined formats or created based on properties like:
  - background and text colors;
  - use of icon;
  - bold, italic, underline, or strikeout;
  - font.



15.68. ábra: Conditional Formatting of an attribute table

15.2.3 Interacting with features in an attribute table

Selecting features

In table view, each row in the attribute table displays the attributes of a unique feature in the layer. Selecting a row selects the feature and likewise, selecting a feature in the map canvas (in case of geometry enabled layer) selects the row in the attribute table. If the set of features selected in the map canvas (or attribute table) is changed, then the selection is also updated in the attribute table (or map canvas) accordingly.

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

In form view of the attribute table, features are by default identified in the left panel by the value of their displayed field (see *Display Properties*). This identifier can be replaced using the drop-down list at the top of the panel, either by selecting an existing field or using a custom expression. You can also choose to sort the list of features from the drop-down menu.

Click a value in the left panel to display the feature's attributes in the right one. To select a feature, you need to click inside the square symbol at the left of the identifier. By default, the symbol turns into yellow. Like in the table view, you can perform multiple feature selection using the keyboard combinations previously exposed.

Beyond selecting features with the mouse, you can perform automatic selection based on feature's attribute using tools available in the attribute table toolbar, such as (see section *Automatikus kiválasztás* and following one for more information and use case):

- *Select By Expression…*
- *Select Features By Value…*
- *Deselect All Features from the Layer*
- *Select All Features*
- *Invert Feature Selection*.

It is also possible to select features using the *Filtering and selecting features using forms*.

Filtering features

Once you have selected features in the attribute table, you may want to display only these records in the table. This can be easily done using the *Show Selected Features* item from the drop-down list at the bottom left of the attribute table dialog. This list offers the following filters:

- *Show All Features*
- *Show Selected Features* - same as using *Open Attribute Table (Selected Features)* from the *Layer* menu or the *Attributes Toolbar* or pressing `Shift+F6`
- *Show Features visible on map* - same as using *Open Attribute Table (Visible Features)* from the *Layer* menu or the *Attributes Toolbar* or pressing `Ctrl+F6`
- *Show Edited and New Features* - same as using *Open Attribute Table (Edited and New Features)* from the *Layer* menu or the *Attributes Toolbar*
- *Field Filter* - allows the user to filter based on value of a field: choose a column from a list, type or select a value and press `Enter` to filter. Then, only the features matching `num_field = value` or `string_field ilike '%value%'` expression are shown in the attribute table. You can check *Case sensitive* to be less permissive with strings.
- *Advanced filter (Expression)* - Opens the expression builder dialog. Within it, you can create *complex expressions* to match table rows. For example, you can filter the table using more than one field. When applied, the filter expression will show up at the bottom of the form.
- *Stored filter expressions* ►: a shortcut to *saved expressions* frequently used for filtering your attribute table.

It is also possible to *filter features using forms*.

Megjegyzés: Filtering records out of the attribute table does not filter features out of the layer; they are simply momentaneously hidden from the table and can be accessed from the map canvas or by removing the filter. For filters that do hide features from the layer, use the *Query Builder*.

Javaslat: Update datasource filtering with `Show Features Visible on Map`

When for performance reasons, features shown in attribute table are spatially limited to the canvas extent at its opening (see *Data Source Options* for a how-to), selecting *Show Features Visible on Map* on a new canvas extent updates the spatial restriction.

Storing filter expressions

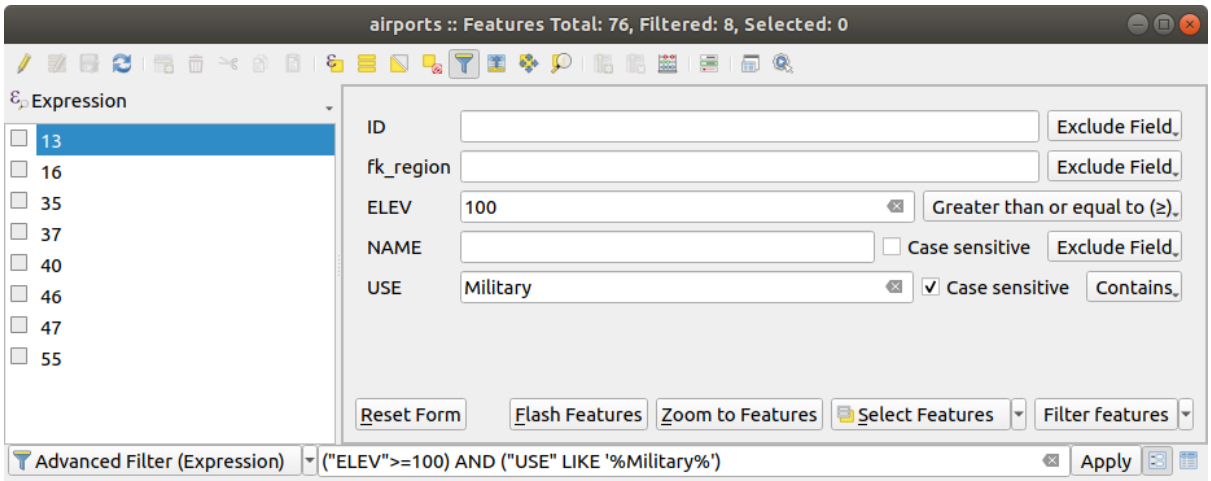
Expressions you use for attribute table filtering can be saved for further calls. When using *Field Filter* or *Advanced Filter (expression)* entries, the expression used is displayed in a text widget in the bottom of the attribute table dialog. Press the ☆ Save expression with text as name next to the box to save the expression in the project. Pressing the drop-down menu next to the button allows to save the expression with a custom name (*Save expression as...*). Once a saved expression is displayed, the ★ button is triggered and its drop-down menu allows you to *Edit the expression* and name if any, or *Delete stored expression*.

Saved filter expressions are saved in the project and available through the *Stored filter expressions* menu of the attribute table. They are different from the *user expressions*, shared by all projects of the active user profile.

Filtering and selecting features using forms

Clicking the Filter/Select features using form or pressing `Ctrl+F` will make the attribute table dialog switch to form view and replace each widget with its search variant.

From this point onwards, this tool functionality is similar to the one described in *Elemek kiválasztása érték szerint*, where you can find descriptions of all operators and selecting modes.



15.69. ábra: Attribute table filtered by the filter form

When selecting / filtering features from the attribute table, there is a *Filter features* button that allows defining and refining filters. Its use triggers the *Advanced filter (Expression)* option and displays the corresponding filter expression in an editable text widget at the bottom of the form.

If there are already filtered features, you can refine the filter using the drop-down list next to the *Filter features* button. The options are:

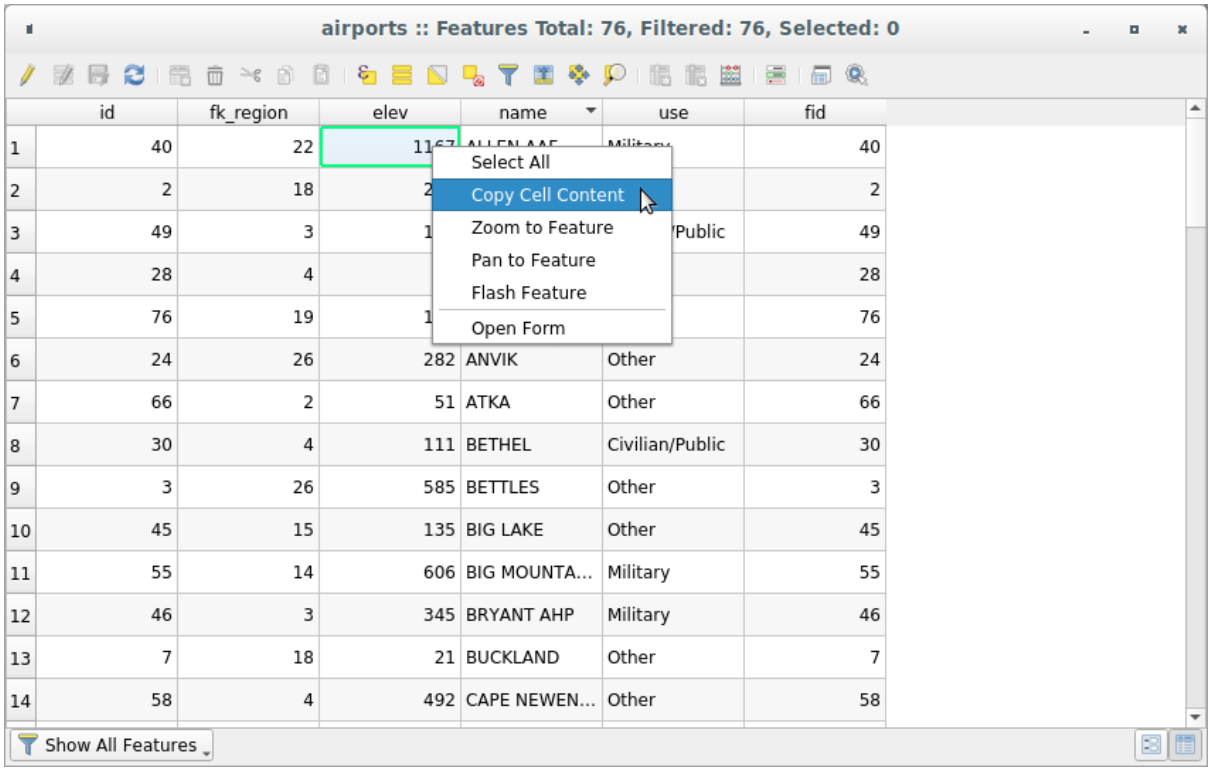
- *Filter within („AND”)*
- *Extend filter („OR”)*

To clear the filter, either select the *Show all features* option from the bottom left pull-down menu, or clear the expression and click *Apply* or press `Enter`.

15.2.4 Using action on features

Users have several possibilities to manipulate feature with the contextual menu like:

- *Select all* (`Ctrl+A`) the features;
- Copy the content of a cell in the clipboard with *Copy cell content*;
- *Zoom to feature* without having to select it beforehand;
- *Pan to feature* without having to select it beforehand;
- *Flash feature*, to highlight it in the map canvas;
- *Open form*: it toggles attribute table into form view with a focus on the clicked feature.



15.70. ábra: Copy cell content button

If you want to use attribute data in external programs (such as Excel, LibreOffice, QGIS or a custom web application), select one or more row(s) and use the Copy selected rows to clipboard button or press `Ctrl+C`.

In *Settings* ► *Options* ► *Data Sources* menu you can define the format to paste to with *Copy features as* dropdown list:

- Plain text, no geometry,
- Plain text, WKT geometry,
- GeoJSON

You can also display a list of actions in this contextual menu. This is enabled in the *Layer properties* ► *Actions* tab. See *Actions Properties* for more information on actions.

Saving selected features as new layer

The selected features can be saved as any OGR-supported vector format and also transformed into another coordinate reference system (CRS). In the contextual menu of the layer, from the *Layers* panel, click on *Export* ► *Save selected features as...* to define the name of the output dataset, its format and CRS (see section *Creating new layers from an existing layer*). You'll notice that *Save only selected features* is checked. It is also possible to specify OGR creation options within the dialog.

15.2.5 Editing attribute values

Editing attribute values can be done by:

- typing the new value directly in the cell, whether the attribute table is in table or form view. Changes are hence done cell by cell, feature by feature;
- using the *field calculator*: update in a row a field that may already exist or to be created but for multiple features. It can be used to create virtual fields;
- using the quick field *calculation bar*: same as above but for only existing field;
- or using the *multi edit* mode: update in a row multiple fields for multiple features.

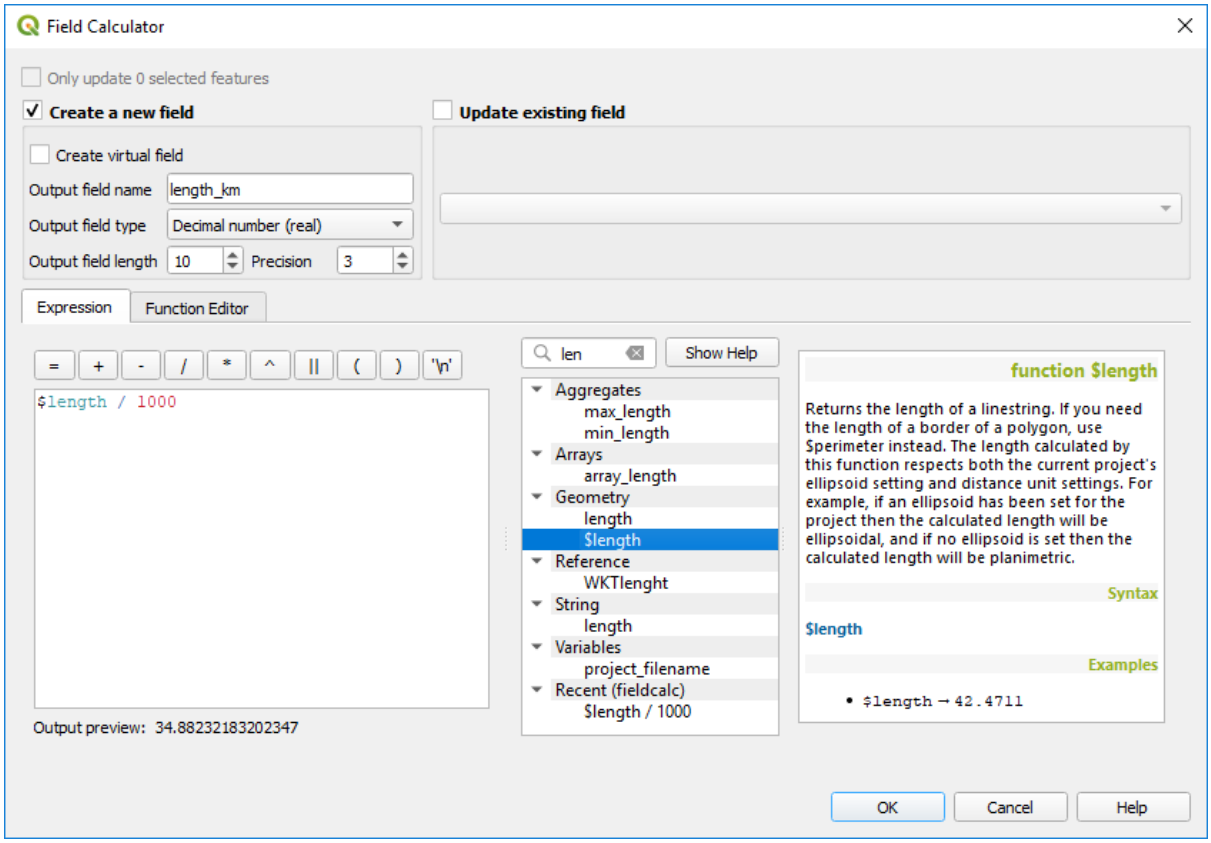
Using the Field Calculator

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 used to update an existing field, or written to a new field (that can be a *virtual* one).

The field calculator is available on any layer that supports edit. When you click on the field calculator icon the dialog opens (see 15.71.ábra). 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.

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 must select whether you want to:

1. apply calculation on the whole layer or on selected features only
2. create a new field for the calculation or update an existing one.



15.71. ábra: Field Calculator

If you choose to add a new field, you need to enter a field name, a field type (integer, real, date or string) and if needed, the total field length and the field precision. For example, if you choose a field length of 10 and a field precision of 3, it means you have 7 digits before the dot, and 3 digits for the decimal part.

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. Set *Output field name* to `length_km`
5. Select `Decimal number (real)` as *Output field type*
6. Set the *Output field length* to `10` and the *Precision* to `3`
7. Double click on `$length` in the *Geometry* group to add the length of the geometry into the Field calculator expression box.
8. Complete the expression by typing `/ 1000` in the Field calculator expression box and click *OK*.
9. You can now find a new *length_km* field in the attribute table.

Creating a Virtual 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 an 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).

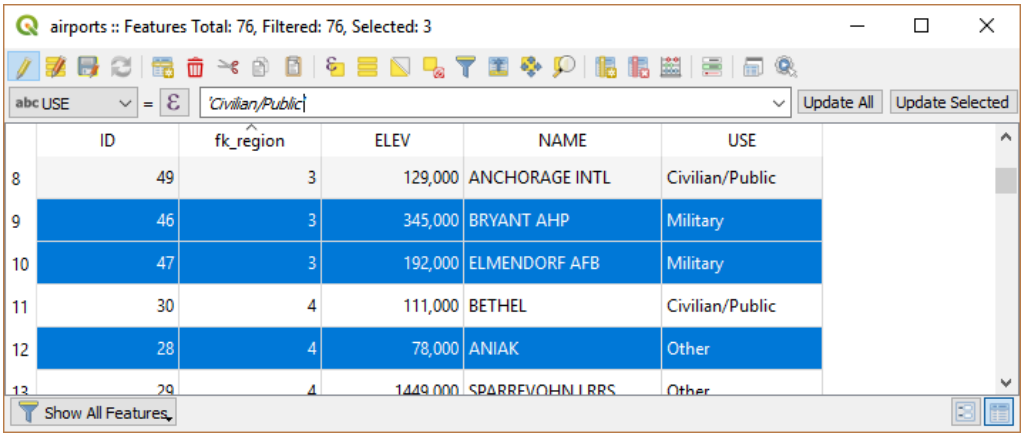
Megjegyzés: Use of Virtual Fields

- 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.
- A field can be set virtual only at its creation. Virtual fields are marked with a purple background in the fields tab of the layer properties dialog to distinguish them from regular physical or joined fields. Their expression can be edited later by pressing the expression button in the Comment column. An expression editor window will be opened to adjust the expression of the virtual field.

Using the Quick Field Calculation Bar

While Field calculator is always available, the quick field calculation bar on top of the attribute table is only visible if the layer is in edit mode. Thanks to the expression engine, it offers a quicker access to edit an already existing field:

1. Select the field to update in the drop-down list.
2. Fill the textbox with a value, an expression you directly write or build using the ε expression button.
3. Click on *Update All*, *Update Selected* or *Update Filtered* button according to your need.



15.72. ábra: Quick Field Calculation Bar

Editing multiple fields

Unlike the previous tools, multi edit mode allows multiple attributes of different features to be edited simultaneously. When the layer is toggled to edit, multi edit capabilities are accessible:

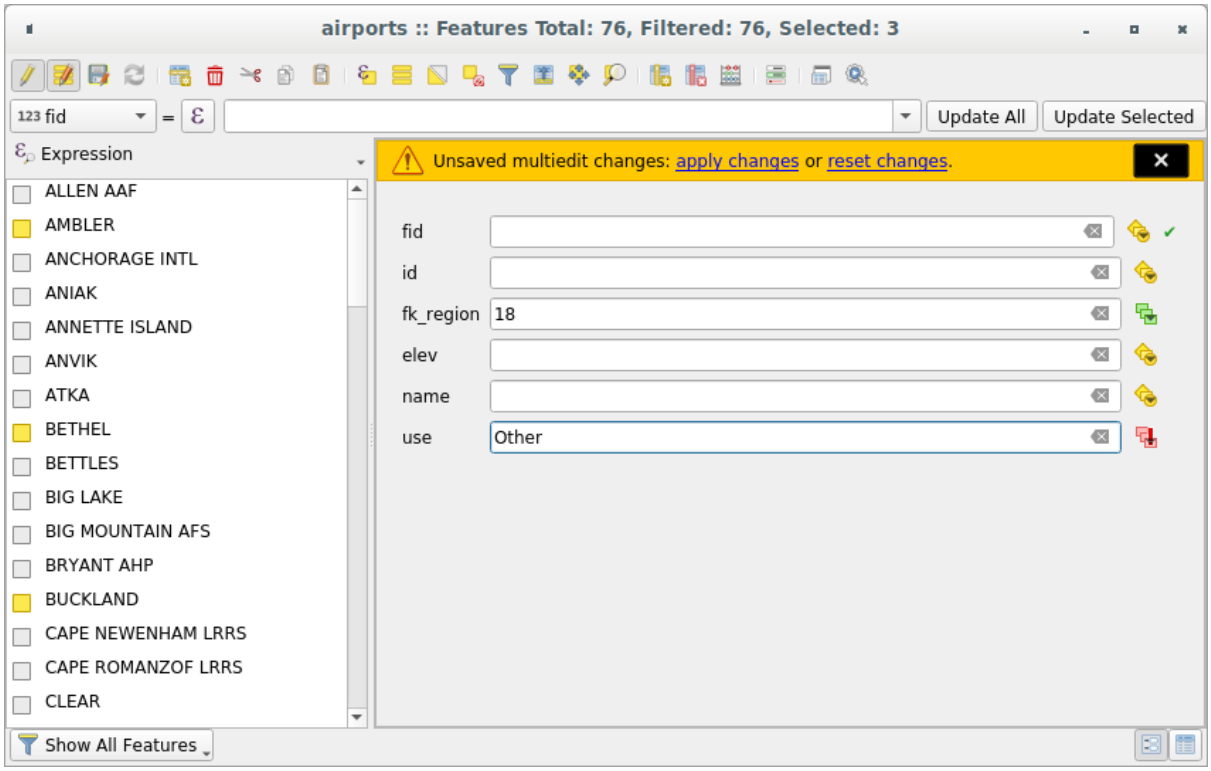
- using the Toggle multi edit mode button from the toolbar inside the attribute table dialog;
- or selecting *Edit* ► *Modify attributes of selected features* menu.

Megjegyzés: Unlike the tool from the attribute table, hitting the *Edit* ► *Modify Attributes of Selected Features* option provides you with a modal dialog to fill attributes changes. Hence, features selection is required before execution.

In order to edit multiple fields in a row:

1. Select the features you want to edit.
2. From the attribute table toolbar, click the button. This will toggle the dialog to its form view. Feature selection could also be made at this step.
3. At the right side of the attribute table, fields (and values) of selected features are shown. New widgets appear next to each field allowing for display of the current multi edit state:
   - The field contains different values for selected features. It's shown empty and each feature will keep its original value. You can reset the value of the field from the drop-down list of the widget.
   - All selected features have the same value for this field and the value displayed in the form will be kept.
   - The field has been edited and the entered value will be applied to all the selected features. A message appears at the top of the dialog, inviting you to either apply or reset your modification.

   Clicking any of these widgets allows you to either set the current value for the field or reset to original value, meaning that you can roll back changes on a field-by-field basis.



15.73. ábra: Editing fields of multiple features

4. Make the changes to the fields you want.
5. Click on **Apply changes** in the upper message text or any other feature in the left panel.

Changes will apply to **all selected features**. If no feature is selected, the whole table is updated with your changes. Modifications are made as a single edit command. So pressing Undo will rollback the attribute changes for all

selected features at once.

Megjegyzés: Multi edit mode is only available for auto generated and drag and drop forms (see *Customizing a form for your data*); it is not supported by custom ui forms.

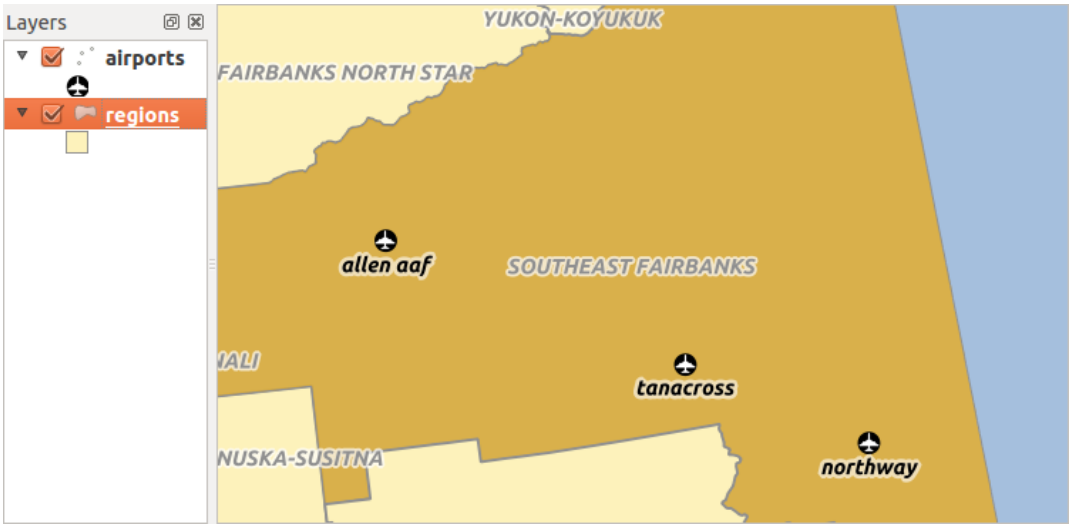
15.2.6 Creating one or many to many relations

Relations are a technique often used in databases. The concept is that features (rows) of different layers (tables) can belong to each other.

Introducing 1-N relations

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).

Then you get another point layer or table with information about airports that are located in the regions and you also want to keep track of these. If you want to add them to the regions layer, you need to create a one to many relation using foreign keys, because there are several airports in most regions.



15.74. ábra: Alaska region with airports

Layers in 1-N relations

QGIS makes no difference between a table and a vector layer. Basically, a vector layer is a table with a geometry. So you can add your table as a vector layer. To demonstrate the 1-n relation, you can load the `regions` shapefile and the `airports` shapefile which has a foreign key field (`fk_region`) to the layer regions. This means, that each airport belongs to exactly one region while each region can have any number of airports (a typical one to many relation).

Foreign keys in 1-N relations

In addition to the already existing attributes in the airports attribute table, you'll need another field `fk_region` which acts as a foreign key (if you have a database, you will probably want to define a constraint on it).

This field fk_region will always contain an id of a region. It can be seen like a pointer to the region it belongs to. And you can design a custom edit form for editing and QGIS takes care of the setup. It works with different providers (so you can also use it with shape and csv files) and all you have to do is to tell QGIS the relations between your tables.

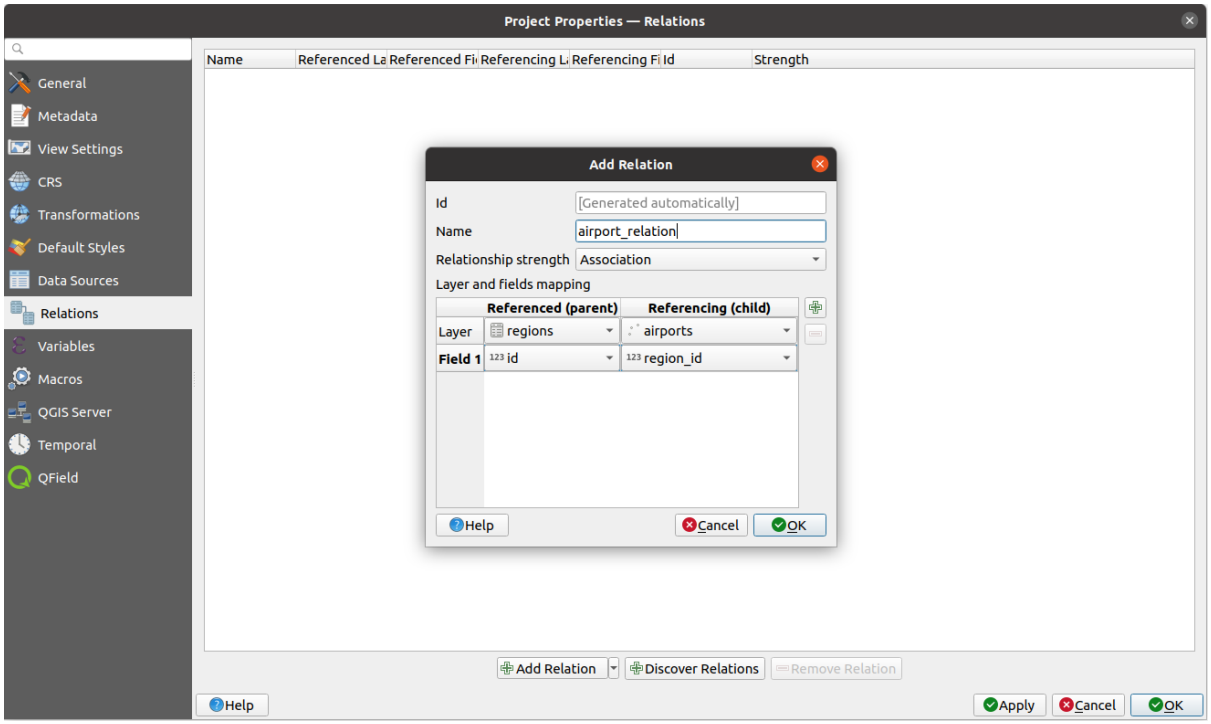
Defining 1-N relations

The first thing we are going to do is to let QGIS know about the relations between the layers. This is done in *Project* ► *Properties…*. Open the *Relations* tab and click on *Add Relation*.

- **Name** is going to be used as a title. It should be a human readable string, describing, what the relation is used for. We will just call say **airport_relation** in this case.
- **Referenced Layer (Parent)** also considered as parent layer, is the one with the primary key, pointed to, so here it is the `regions` layer. You need to define the primary key of the referenced layer, so it is `ID`.
- **Referencing Layer (Child)** also considered as child layer, is the one with the foreign key field on it. In our case, this is the `airports` layer. For this layer you need to add a referencing field which points to the other layer, so this is `fk_region`.

Megjegyzés: Sometimes, you need more than a single field to uniquely identify features in a layer. Creating a relation with such a layer requires a **composite key**, ie more than a single pair of matching fields. Use the Add new field pair as part of a composite foreign key button to add as many pairs as necessary.

- **Id** will be used for internal purposes and has to be unique. You may need it to build *custom forms*. If you leave it empty, one will be generated for you but you can assign one yourself to get one that is easier to handle
- **Relationship strength** sets the strength of the relation between the parent and the child layer. The default *Association* type means that the parent layer is *simply* linked to the child one while the *Composition* type allows you to duplicate also the child features when duplicating the parent ones and on deleting a feature the children are deleted as well, resulting in cascade over all levels (means children of children of… are deleted as well).

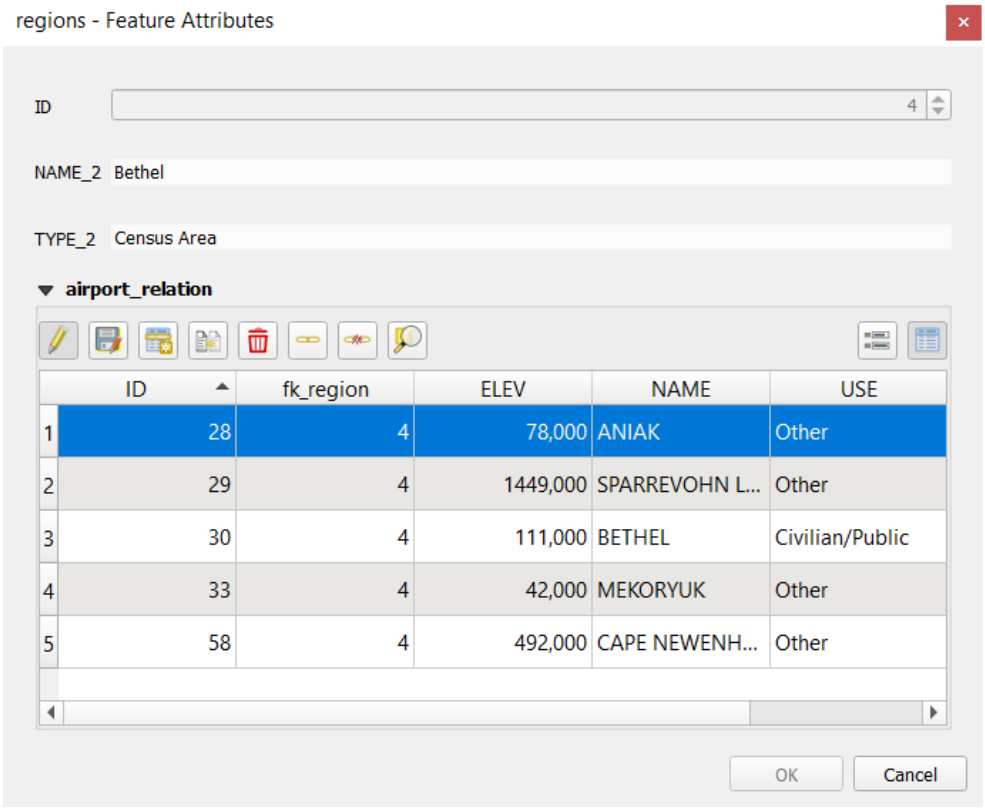


15.75. ábra: Adding a relation between regions and airports layers

From the *Relations* tab, you can also press the *Discover Relation* button to fetch the relations available from the providers of the loaded layers. This is possible for layers stored in data providers like PostgreSQL or SpatiaLite.

Forms for 1-N relations

Now that QGIS knows about the relation, it will be used to improve the forms it generates. As we did not change the default form method (autogenerated) it will just add a new widget in our form. So let's select the layer region in the legend and use the identify tool. Depending on your settings, the form might open directly or you will have to choose to open it in the identification dialog under actions.



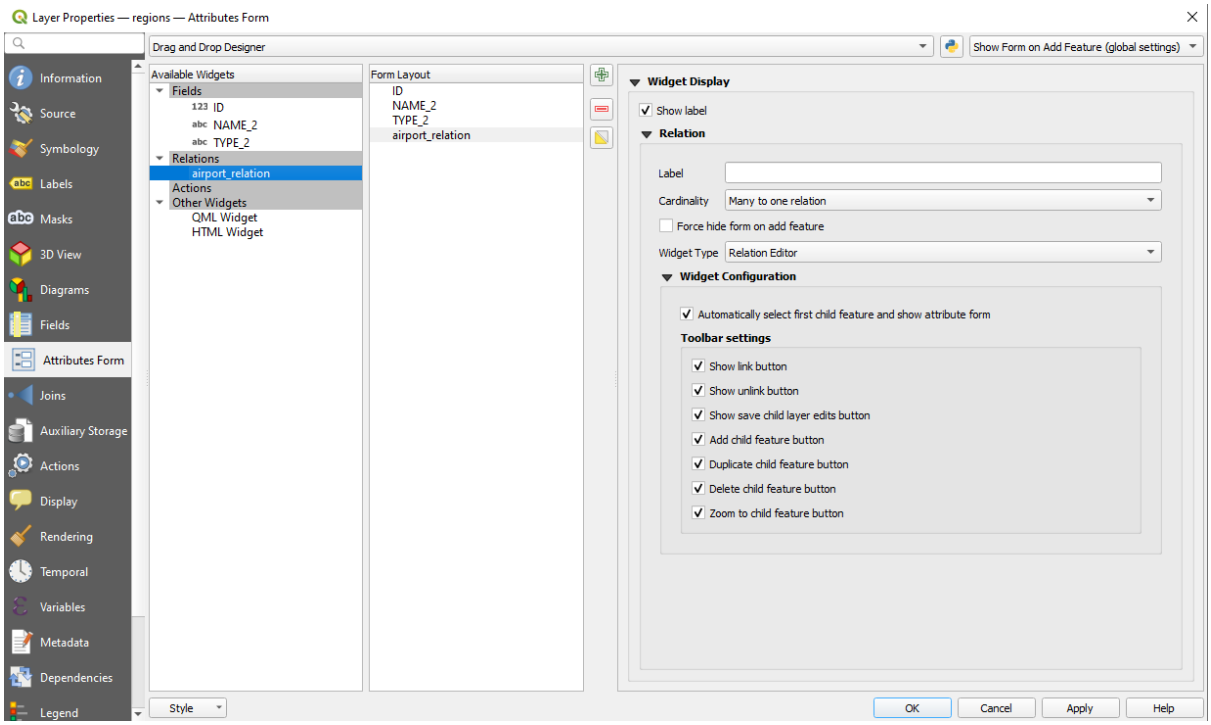
15.76. ábra: Identification dialog regions with relation to airports

As you can see, the airports assigned to this particular region are all shown in a table. And there are also some buttons available. Let's review them shortly:

- The button is for toggling the edit mode. Be aware that it toggles the edit mode of the airport layer, although we are in the feature form of a feature from the region layer. But the table is representing features of the airport layer.
- The button is for saving all the edits in the child layer (airport).
- The button lets you digitize the airport geometry in the map canvas and assigns the new feature to the current region by default. Note that the icon will change according to the geometry type.
- The button adds a new record to the airport layer attribute table and assigns the new feature to the current region by default. The geometry can be drawn later with the *Add part* digitizing tool.
- The button allows you to copy and paste one or more child features within the child layer. They can later be assigned to a different parent feature or have their attributes modified.
- The button deletes the selected airport(s) permanently.
- The symbol opens 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 unlinks the selected airport(s) from the current region, leaving them unassigned (the foreign key is set to NULL) effectively.
- With the button you can zoom the map to the selected child features.

- The two buttons and to the right switch between the *table view and form view* of the related child features.

If you use the *Drag and Drop Designer* for the regions feature, you can select which tools are available. You can even decide whether to open a new form when a new feature is added using *Force hide form on add feature* option. Be aware that this option implies that not null attributes must take a valid default value to work correctly.



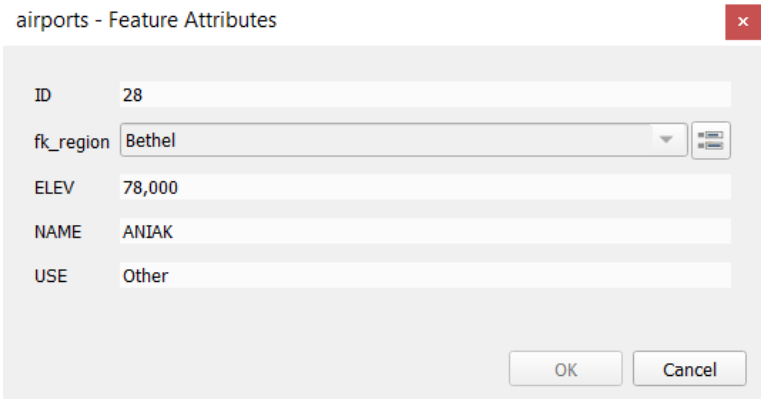
15.77. ábra: Drag and Drop Designer for configure regions-airports relation tools

In the above example the referencing layer has geometries (so it isn't just an alphanumeric table) so the above steps will create an entry in the layer attribute table that has no corresponding geometric feature. To add the geometry:

1. Choose *Open Attribute Table* for the referencing layer.
2. Select the record that has been added previously within the feature form of the referenced layer.
3. Use the Add Part digitizing tool to attach a geometry to the selected attributes table record.

If you work on the airport table, the widget Relation Reference is automatically set up for the `fk_region` field (the one used to create the relation), see *Relation Reference widget*.

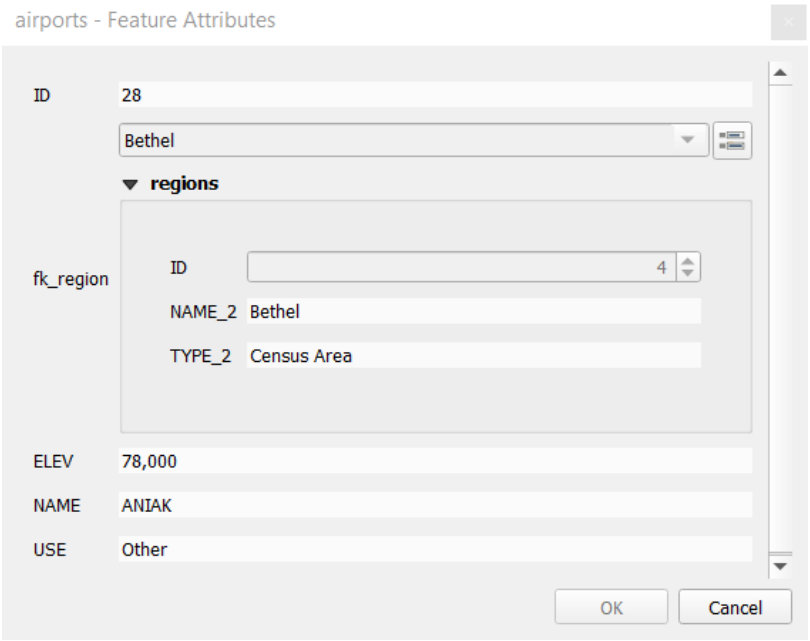
In the airport form you will see the button at the right side of the `fk_region` field: if you click on the button the form of the region layer will be opened. This widget allows you to easily and quickly open the forms of the linked parent features.



15.78. ábra: Identification dialog airport with relation to regions

The Relation Reference widget has also an option to embed the form of the parent layer within the child one. It is available in the *Properties* ► *Attributes Form* menu of the airport layer: select the `fk_region` field and check the `Show embedded form` option.

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.

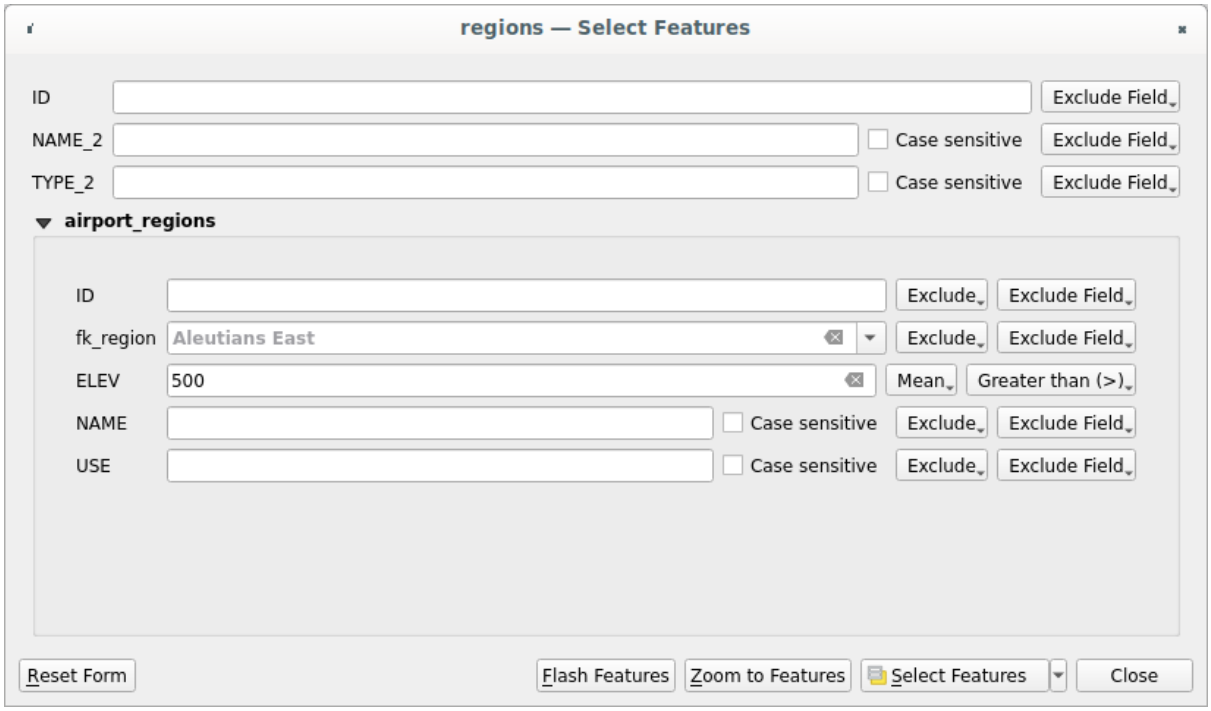


Moreover if you toggle the editing mode of the airport layer, the `fk_region` field has also an autocompleter function: while typing you will see all the values of the `id` field of the region layer. Here it is possible to digitize a polygon for the region layer using the button if you chose the option `Allow adding new features` in the *Properties* ► *Attributes Form* menu of the airport layer.

The child layer can also be used in the *Elemek kiválasztása érték szerint* tool in order to select features of the parent layer based on attributes of their children.

In 15.79.ábra, all the regions where the mean altitude of the airports is greater than 500 meters above sea level are selected.

You will find that many different aggregation functions are available in the form.



15.79. ábra: Select parent features with child values

Introducing many-to-many (N-M) relations

N-M relations are many-to-many relations between two tables. For instance, the `airports` and `airlines` layers: an airport receives several airline companies and an airline company flies to several airports.

This SQL code creates the three tables we need for an N-M relationship in a PostgreSQL/PostGIS schema named *locations*. You can run the code using the *Database* ► *DB Manager*… for PostGIS or external tools such as pgAdmin. The airports table stores the `airports` layer and the airlines table stores the `airlines` layer. In both tables few fields are used for clarity. The *tricky* part is the `airports_airlines` table. We need it to list all airlines for all airports (or vice versa). This kind of table is known as a *pivot table*. The *constraints* in this table force that an airport can be associated with an airline only if both already exist in their layers.

```
CREATE SCHEMA locations;

CREATE TABLE locations.airports
(
   id serial NOT NULL,
   geom geometry(Point, 4326) NOT NULL,
   airport_name text NOT NULL,
   CONSTRAINT airports_pkey PRIMARY KEY (id)
);

CREATE INDEX airports_geom_idx ON locations.airports USING gist (geom);

CREATE TABLE locations.airlines
(
   id serial NOT NULL,
   geom geometry(Point, 4326) NOT NULL,
   airline_name text NOT NULL,
   CONSTRAINT airlines_pkey PRIMARY KEY (id)
);

CREATE INDEX airlines_geom_idx ON locations.airlines USING gist (geom);
```

(continues on next page)

(folytatás az előző oldalról)

```
CREATE TABLE locations.airports_airlines
(
   id serial NOT NULL,
   airport_fk integer NOT NULL,
   airline_fk integer NOT NULL,
   CONSTRAINT airports_airlines_pkey PRIMARY KEY (id),
   CONSTRAINT airports_airlines_airport_fk_fkey FOREIGN KEY (airport_fk)
      REFERENCES locations.airports (id)
      ON DELETE CASCADE
      ON UPDATE CASCADE
      DEFERRABLE INITIALLY DEFERRED,
   CONSTRAINT airports_airlines_airline_fk_fkey FOREIGN KEY (airline_fk)
      REFERENCES locations.airlines (id)
      ON DELETE CASCADE
      ON UPDATE CASCADE
      DEFERRABLE INITIALLY DEFERRED
 );
```

Instead of PostgreSQL you can also use GeoPackage. In this case, the three tables can be created manually using the *Database* ► *DB Manager*…. In GeoPackage there are no schemas so the *locations* prefix is not needed.

Foreign key constraints in `airports_airlines` table can´t be created using *Table* ► *Create Table*… or *Table* ► *Edit Table*… so they should be created using *Database* ► *SQL Window*…. GeoPackage doesn't support *ADD CONSTRAINT* statements so the `airports_airlines` table should be created in two steps:

1. Set up the table only with the `id` field using *Table* ► *Create Table*…
2. Using *Database* ► *SQL Window*…, type and execute this SQL code:

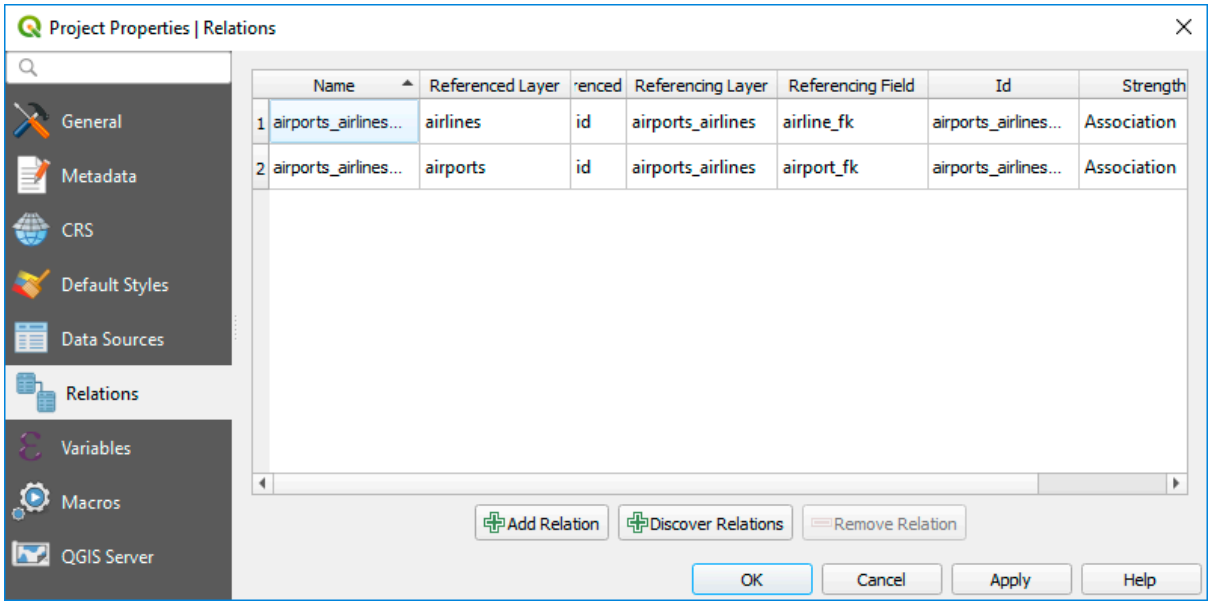
```
ALTER TABLE airports_airlines
   ADD COLUMN airport_fk INTEGER
   REFERENCES airports (id)
   ON DELETE CASCADE
   ON UPDATE CASCADE
   DEFERRABLE INITIALLY DEFERRED;

ALTER TABLE airports_airlines
   ADD COLUMN airline_fk INTEGER
   REFERENCES airlines (id)
   ON DELETE CASCADE
   ON UPDATE CASCADE
   DEFERRABLE INITIALLY DEFERRED;
```

Then in QGIS, you should set up two *one-to-many relations* as explained above:

- a relation between `airlines` table and the pivot table;
- and a second one between `airports` table and the pivot table.

An easier way to do it (only for PostgreSQL) is using the *Discover Relations* in *Project* ► *Properties* ► *Relations*. QGIS will automatically read all relations in your database and you only have to select the two you need. Remember to load the three tables in the QGIS project first.



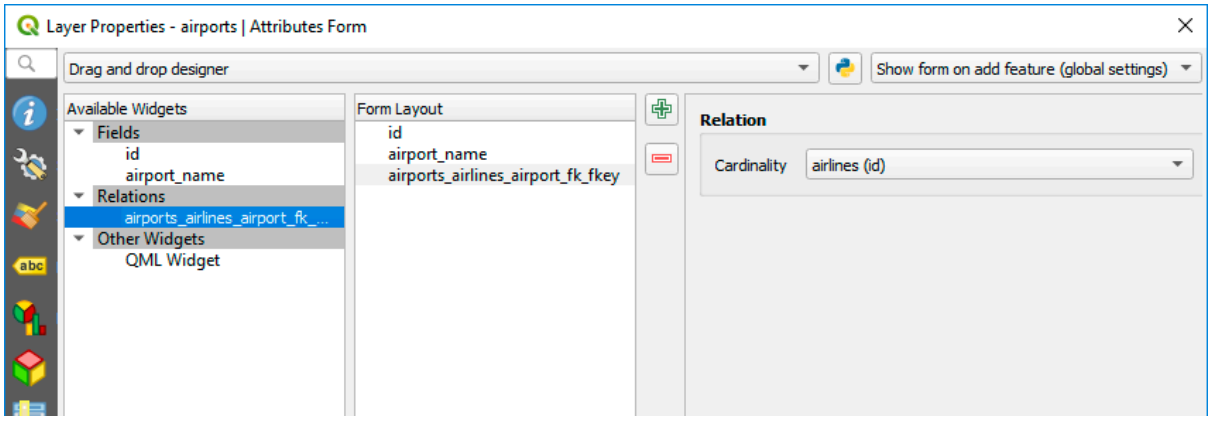
15.80. ábra: Relations and autodiscover

In case you want to remove an `airport` or an `airline`, QGIS won't remove the associated record(s) in `airports_airlines` table. This task will be made by the database if we specify the right *constraints* in the pivot table creation as in the current example.

Megjegyzés: Combining N-M relation with automatic transaction group

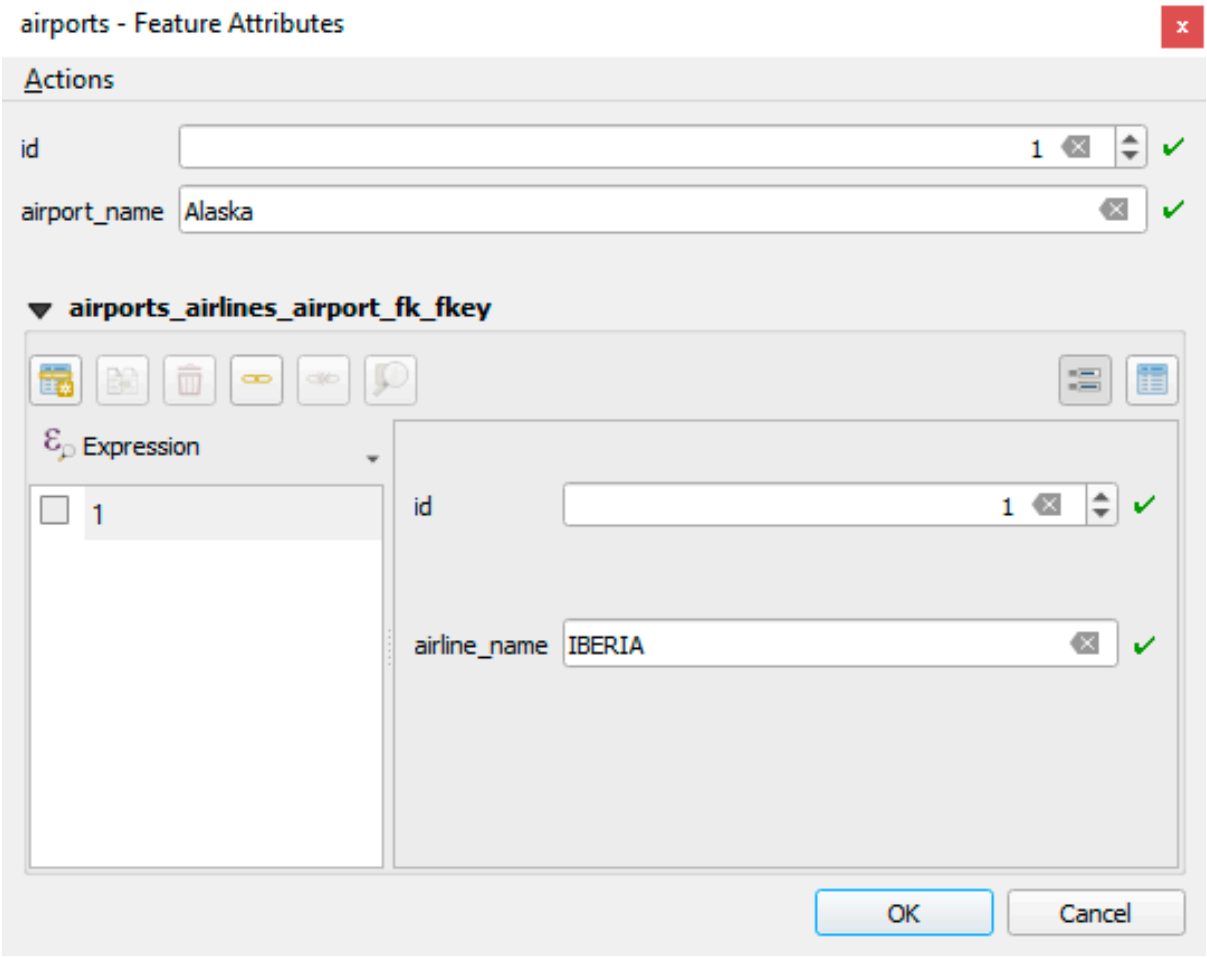
You should enable the transaction mode in *Project Properties* ► *Data Sources* ► when working on such context. QGIS should be able to add or update row(s) in all tables (airlines, airports and the pivot tables).

Finally we have to select the right cardinality in the *Layer Properties* ► *Attributes Form* for the `airports` and `airlines` layers. For the first one we should choose the **airlines (id)** option and for the second one the **airports (id)** option.



15.81. ábra: Set relationship cardinality

Now you can associate an airport with an airline (or an airline with an airport) using *Add child feature* or *Link existing child feature* in the subforms. A record will automatically be inserted in the `airports_airlines` table.



15.82. ábra: N-M relationship between airports and airlines

Megjegyzés: Using **Many to one relation** cardinality

Sometimes hiding the pivot table in an N-M relationship is not desirable. Mainly because there are attributes in the relationship that can only have values when a relationship is established. If your tables are layers (have a geometry field) it could be interesting to activate the *On map identification* option (*Layer Properties* ► *Attributes Form* ► *Available widgets* ► *Fields*) for the foreign key fields in the pivot table.

Megjegyzés: **Pivot table primary key**

Avoid using multiple fields in the primary key in a pivot table. QGIS assumes a single primary key so a constraint like `constraint airports_airlines_pkey primary key (airport_fk, airline_fk)` will not work.

Introducing polymorphic relations

Polymorphic relations are special case of 1-N relations, where a single referencing (document) layer contains the features for multiple referenced layers. This differs from normal relations which require different referencing layer for each referenced layer. A single referencing (document) layer is achieved by adding an adiditonal `layer_field` column in the referencing (document) layer that stores information to identify the referenced layer. In its most simple form, the referencing (document) layer will just insert the layer name of the referenced layer into this field.

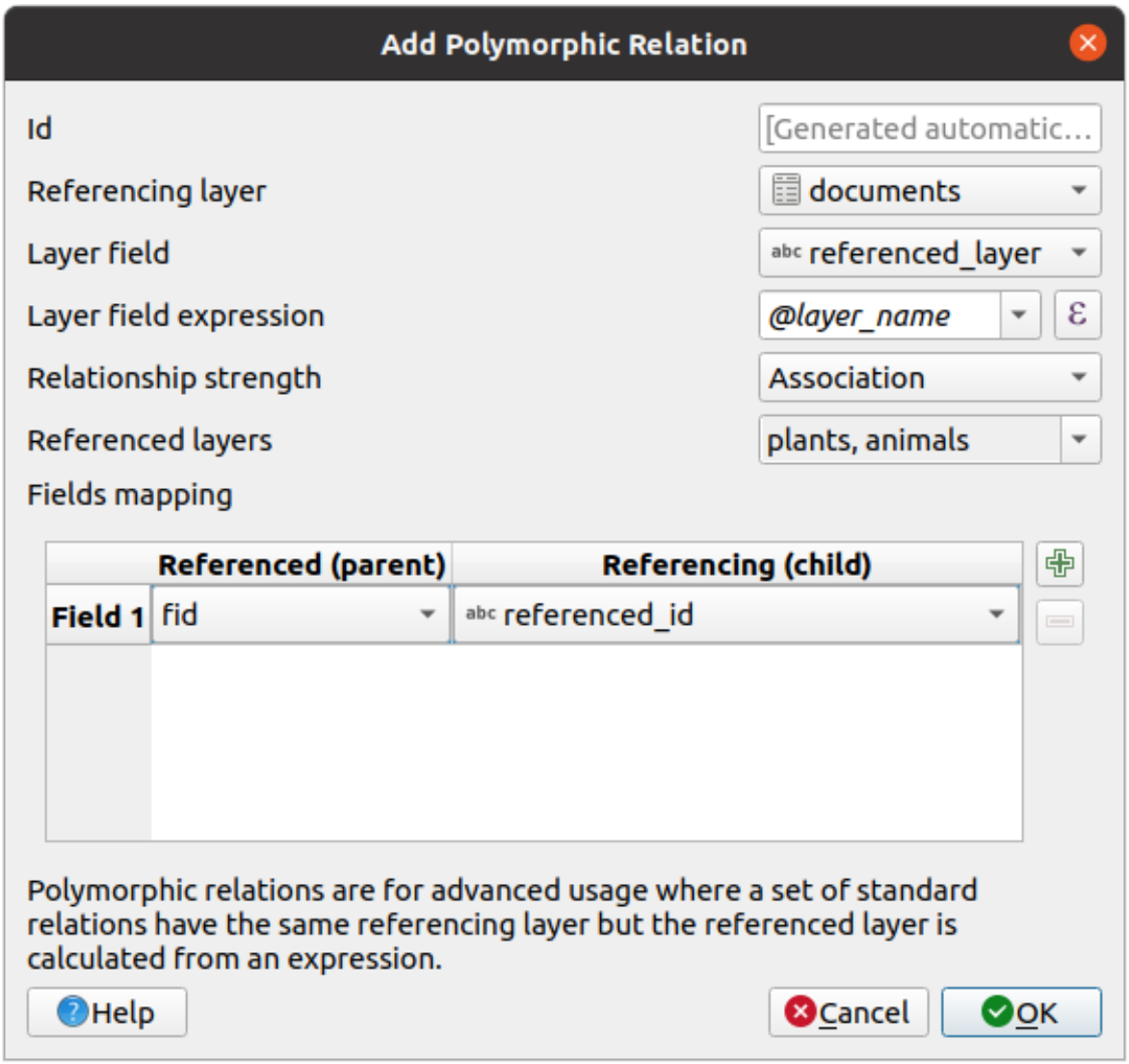
To be more precise, a polymorphic relation is a set of normal relations having the same referencing layer but having the referenced layer dynamically defined. The polymorphic setting of the layer is solved by using an expression which has to match some properties of the referenced layer like the table name, layer id, layer name.

Imagine we are going to the park and want to take pictures of different species of `plants` and `animals` we see there. Each plant or animal has multiple pictures associated with it, so if we use the normal 1:N relations to store pictures, we would need two separate tables, `animal_images` and `plant_images`. This might not be a problem for 2 tables, but imagine if we want to take separate pictures for mushrooms, birds etc.

Polymorphic relations solve this problem as all the referencing features are stored in the same table `documents`. For each feature the referenced layer is stored in the `referenced_layer` field and the referenced feature id in the `referenced_fk` field.

Defining polymorphic relations

First, let QGIS know about the polymorphic relations between the layers. This is done in *Project* ► *Properties*.... Open the *Relations* tab and click on the little down arrow next to the  *Add Relation* button, so you can select the *Add Polymorphic Relation* option from the newly appeared dropdown.



15.83. ábra: Adding a polymorphic relation using `documents` layer as referencing and `animals` and `plants` as referenced layers.

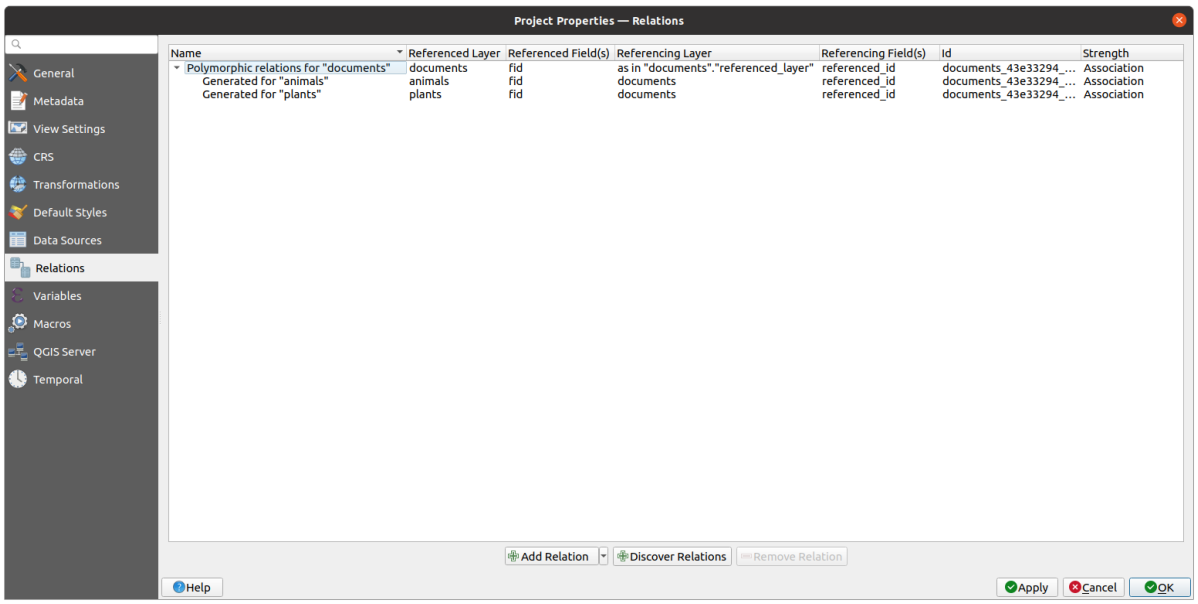
- **Id** will be used for internal purposes and has to be unique. You may need it to build *custom forms*. If you leave it empty, one will be generated for you but you can assign one yourself to get one that is easier to handle
- **Referencing Layer (Child)** also considered as child layer, is the one with the foreign key field on it. In our case, this is the `documents` layer. For this layer you need to add a referencing field which points to the other layer, so this is `referenced_fk`.

Megjegyzés: Sometimes, you need more than a single field to uniquely identify features in a layer. Creating a relation with such a layer requires a **composite key**, ie more than a single pair of matching fields. Use the Add new field pair as part of a composite foreign key button to add as many pairs as necessary.

- **Layer Field** is the field in the referencing table that stores the result of the evaluated layer expression which is the referencing table that this feature belongs to. In our example, this would be the `referenced_layer` field.
- **Layer expression** evaluates to a unique identifier of the layer. This can be the layer name `@layer_name`, the layer id `@layer_id`, the layer's table name `decode_uri(@layer, 'table')` or anything that can uniquely identifies a layer.

- **Relationship strength** sets the strength of the generated relations between the parent and the child layer. The default *Association* type means that the parent layer is *simply* linked to the child one while the *Composition* type allows you to duplicate also the child features when duplicating the parent ones and on deleting a feature the children are deleted as well, resulting in cascade over all levels (means children of children of… are deleted as well).
- **Referenced Layers** also considered as parent layers, are those with the primary key, pointed to, so here they would be `plants` and `animals` layers. You need to define the primary key of the referenced layers from the dropdown, so it is `fid`. Note that the definition of a valid primary key requires all the referenced layers to have a field with that name. If there is no such field you cannot save a polymorphic relation.

Once added, the polymorphic relation can be edited via the *Edit Polymorphic Relation* menu entry.



15.84. ábra: Preview of the newly created polymorphic relation and it's child relations for animals and plants.

The example above uses the following database schema:

```
CREATE SCHEMA park;

CREATE TABLE park.animals
(
   fid serial NOT NULL,
   geom geometry(Point, 4326) NOT NULL,
   animal_species text NOT NULL,
   CONSTRAINT animals_pkey PRIMARY KEY (fid)
);

CREATE INDEX animals_geom_idx ON park.animals USING gist (geom);

CREATE TABLE park.plants
(
   fid serial NOT NULL,
   geom geometry(Point, 4326) NOT NULL,
   plant_species text NOT NULL,
   CONSTRAINT plants_pkey PRIMARY KEY (fid)
);

CREATE INDEX plants_geom_idx ON park.plants USING gist (geom);

CREATE TABLE park.documents
```

(continues on next page)

(folytatás az előző oldalról)

```
(
   fid serial NOT NULL,
   referenced_layer text NOT NULL,
   referenced_fk integer NOT NULL,
   image_filename text NOT NULL,
   CONSTRAINT documents_pkey PRIMARY KEY (fid)
);
```

15.2.7 Storing and fetching an external resource

A field may target a resource stored on an external storage system. Attribute forms can be configured so they act as a client to an external storage system in order to store and fetch those resources, on users demand, directly from the forms.

Configuring an external storage

In order to setup an external storage, you have to first configure it from the vector *attribute form properties* and select the *Attachment* widget.



15.85. ábra: Editing a WebDAV external storage for a given field

From the *Attachment* widget, you have to first select the *Storage type*:

- *Select Existing File*: The target URL already exists. When you select a resource, no store operation is achieved, the attribute is simply updated with the URL.
- *Simple Copy*: Stores a copy of the resource on a file disk destination (which could be a local or network shared file system) and the attribute is updated with the path to the copy.
- *WebDAV Storage*: The resource is pushed to a HTTP server supporting the WebDAV protocol and the attribute is updated with its URL. Nextcloud, Pydio or other file hosting software support this protocol.

Then, you have to set up the *Store URL* parameter, which provides the URL to be used when a new resource needs to be stored. It's possible to set up an expression using the *data defined override widget* in order to have specific values according to feature attributes.

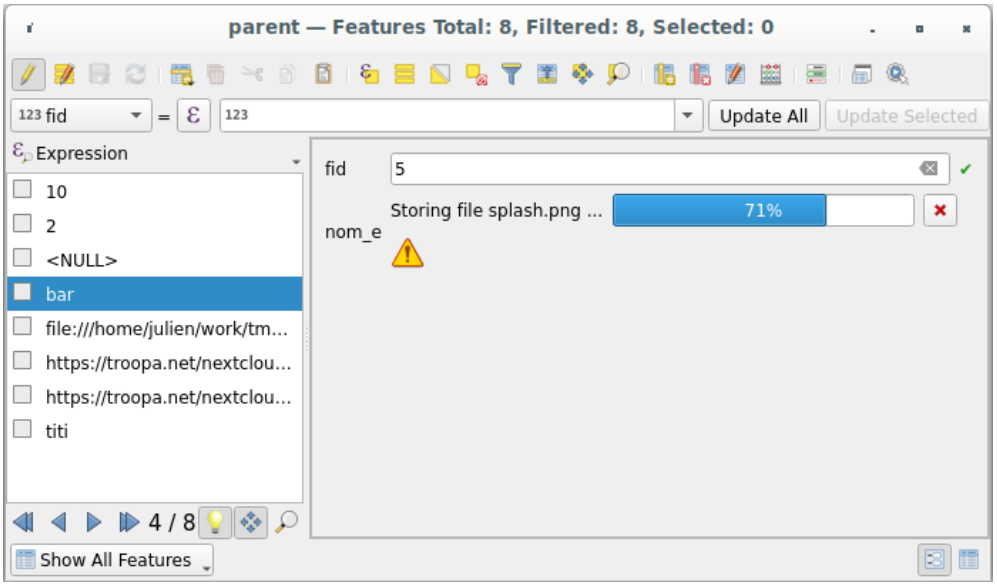
The variable **@selected_file_path** could be used in that expression and represent the absolute file path of the user selected file (using the file selector or drag'n drop).

Megjegyzés: Using the **WebDAV** external storage, if the URL ends with a „/”, it is considered as a folder and the selected file name will be appended to get the final URL.

If the external storage system needs to, it's possible to configure an *authentication*.

Using an external storage

Once configured, you can select a local file using the button … when editing a feature's attribute. Depending on the configured *storage type*, the file will be stored on the external storage system (except if *Select existing file* has been selected) and the field will be updated with the new resource URL.



15.86. ábra: Storing a file to a WebDAV external storage

Megjegyzés: User can also achieve the same result if he drags and drops a file on the whole attachment widget.

Use the Cancel button to abort the storing process. It's possible to configure a viewer using the *Integrated document viewer* so the resource will be automatically fetched from the external storage system and displayed directly below the URL. The above icon indicates that the resource cannot be fetched from the external storage system. In that case, more details might appear in the *Üzenetnapló panel*.

15.3 Szerkesztés

A QGIS változatos lehetőségeket biztosít OGR, SpatiaLite, PostGIS, MSSQL és ORacle Spatial vektor rétegek és táblázatok szerkesztésére.

Megjegyzés: GRASS rétegek szerkesztési eljárása eltérő - lásd a *Digitizing and editing a GRASS vector layer* fejezetet a részletekért.

Figyelem: Párhuzamos szerkesztés

A QGIS ezen verziója nem követi, hogy valaki más ugyanazt az elemet szerkeszti egyidőben amit ön. A szerkesztéseit utolsóként elmentő személy győz.

Javaslat: Szerkesztések ellenőrzése

Rétegenként a folyamatos ellenőrzés bekapcsolható a *Layer Properties* ► *Digitizing* fülön. Továbbiak *Digitizing Properties*.

15.3.1 Illesztési tolerancia és keresési sugár beállítása

A *Settings* ► *Options...* ► *Digitizing* menüben több paramétert biztosít a szerkesztő eszközök viselkedésének konfigurálásához. További információk *Digitizing Settings*.

A vektor rétegek optimális és pontos szerkesztéséhez be kell állítanunk az illesztési tolerancia és a keresési sugár megfelelő értékét a töréspont elemekhez. A *Snapping* csoport biztosítja a kapcsolódó beállításokat, nevezetesen az illesztési toleranciát és a keresési sugarat.

- Illesztési tolerancia: Amikor egy új töréspontot ad meg vagy egy létezőt mozgat, az illesztési tolerancia az a távolság, amit a QGIS használ a legközelebbi töréspont vagy szakasz kereséséhez, amihez csatlakozni próbál. Ha nincs az illesztési toleranción belül, akkor a QGIS az egérgomb felengedési helyén hagyja a töréspontot, ahelyett hogy illesztené azt egy létező törésponthoz vagy szakaszhoz.

  A tolerancia beállítás az összes illesztéssel dolgozó eszközt érinti és alapértelmez szerint új rétegekre vagy projektekre vonatkozik. Bár réteg szinten felülírható (lásd *Illesztési és digitalizálási beállítások*).

- Keresési sugár: *Search radius for vertex edits* az a távolság amit a QGIS használ a töréspontok kiválasztásához amikor a térképre kattint. Ha nincs a keresési sugáron belül , a QGIS egy töréspontot sem talál és egyiket sem választja ki szerkesztésre.

Az illesztési tolerancia és a keresési sugár `térképi egységekben` vagy `pixelekben` állítható be. Lehet, hogy kísérleteznie kell a megfelelő érték megtalálásához. Ha túl nagy toleranciát ad meg, a QGIS rossz törésponthoz illeszthet, különösen akkor, ha nagy számú egymáshoz közeli törésponttal van dolgunk. Minél kisebb a keresési sugár, annál nehezebb lesz eltalálni a mozgatandó töréspontot.

15.3.2 Illesztési és digitalizálási beállítások

Global *snapping and digitizing settings* (snapping mode, tolerance value, and units…) can be overridden in the project from the *Project* ► *Snapping Options...* menu. In the *Snapping and Digitizing Options*, you can also configure some other properties (snapping layers, scale limit, topology…) The guilabel:*Snapping Toolbar* gives access to most of these features.

Alapértelmezés szerint az illesztés ki van kapcsolva a projektben ameddig megnyomja a  Enable snapping gombot vagy megnyomja az kbd:*S*.t. Az illesztési mód, tolerancia és egységek is beállíthatók ebben az eszközsorban.

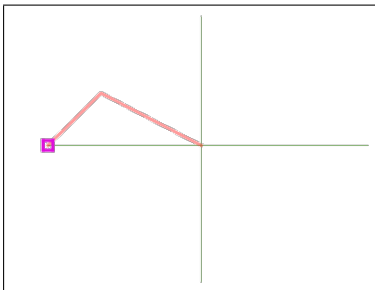
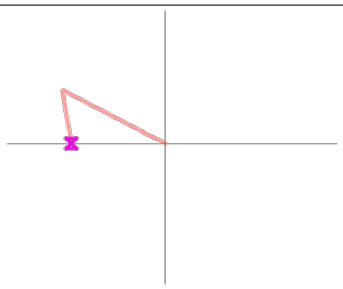
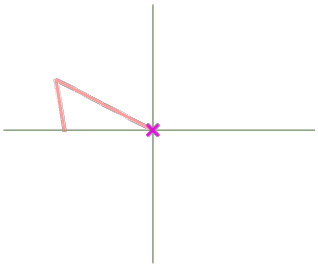
Illesztési tulajdonságok

Három lehetőség van a réteg kiválasztására amihez illesztünk:

- *All layers*: gyors beállítás az összes látható rétegre a projektben, így az egér mutatót az összes töréspontho z és szakaszhoz illeszti. A legtöbb esetben ennek az illesztési módnak a használata megfelelő, de vigyázzon, ha sok vektor réteget tartalmazó projekttel használja, mivel ez hatással lehet a teljesítményre.
- guilabel:*Current layer*: csak az aktív réteget használja, kényelmes módja a szerkesztett rétegen belül a topológiai konzisztencia biztosítására.
- *Bővített beállítások*: rétegenként lehetővé teszi az illesztés bekapcsolását és a mód, tolerancia és mértékegysége, átfedés és méretarány beállítását (lásd `figure_edit_snapping`). Ha egy réteget kell szerkesztenünk és egy másik töréspontjaihoz akarjuk illeszteni, győződjön meg róla, hogy a a cél réteget kijelölte és növelje meg az illesztési toleranciát egy nagyobb értékre. Az illesztés nem történik meg azokra a rétegekre, melyeket nem jelölt ki az illesztési beállítások párbeszédablakban.

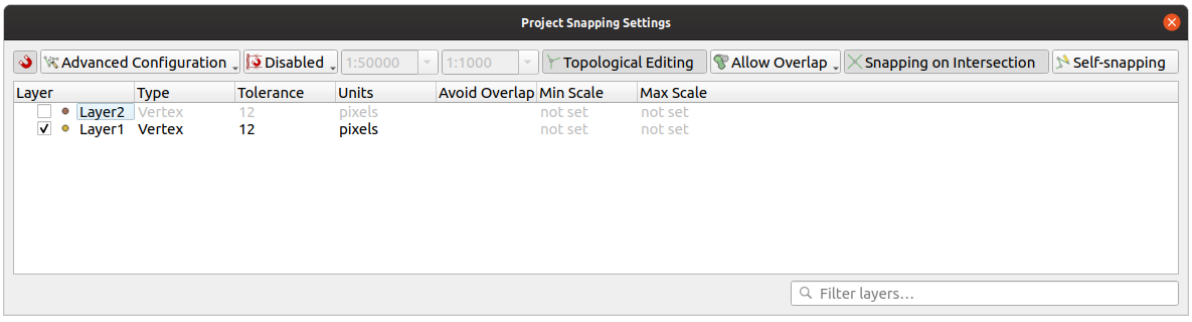
Az illesztési módnál a `Töréspont`, `Szakasz`, `Terület`, `Centrális`, `Szakaszok közepe` és `Vonal végpontok` közül választhat.

A QGIS különböző *illesztés* ikont jelenít meg az *illesztés* típus függvényében:

		
Töréspontho z illesztés: négyzet ikon	Szakaszhoz illesztés: homokóra ikon	Metszéshez illesztés: kereszt ikon

Vegye figyelembe, hogy ezeknek az ikonoknak a színét meg lehet változtatni a globális beállítások *Digitizing* részén.

A tolerancia érték vagy a projekt `térképi egységeiben` vagy `pixelekben` állítható be. A `pixelek` választásának előnye, hogy az illesztést a méretaránytól függetlenül állandó értéken tartja. 10-12 pixel általában jó érték, de függ a képernyő DPI értékétől. A térképi egységek használata lehetővé teszi, hogy a toleranciát valós terepi méretekhez kösse. Például, ha van az elemek között egy minimális távolság, ez a beállítás biztosíthatja, hogy ne adjon meg csomópontokat egymáshoz túl közel.



15.87. ábra: Illesztési beállítások (bővített beállítások mód)

Megjegyzés: Alapértelmezés szerint csak a látható elemekhez illeszthetünk (azok az elemek, melyek stílusa megjelenik, kivéve azokat a rétegeket, ahol a jelrendszer „Nincsenek szimbólumok”). Engedélyezheti az illesztést nem

látható elemekhez is az *Illesztés engedélyezése a láthatatlan elemekhez* bekapcsolásával a *Beállítások* ► *Beállítások* ► *Digitalizálás* fülön.

Javaslat: Enable snapping by default

You can set snapping to be enabled by default on all new projects in the *Settings* ► *Options* ► *Digitizing* tab. You can also set the default snapping mode, tolerance value, and units, which will populate the *Snapping Options* dialog.

Metszéshez illesztés engedéklyezése

Another available option is to use *snapping on intersection*, which allows you to snap to geometry intersections of snapping enabled layers, even if there are no vertices at the intersections.

Illesztés korlátozása egy méretarány tartományra

In some cases snapping can become very slow. This is often caused by the amount of features in some layers that require a heavy index to compute and maintain. Some parameters exist to enable snapping only when the map view is inside a relevant scale range. This allows to only do the costly index computation related to snapping at a scale where drawing is relevant.

Scale limit to snapping is configured in *Project* ► *Snapping Options…*. Limiting snapping to scale is only available in *Advanced Configuration* mode.

To limit snapping to a scale range you have three modes available:

- *Disabled*: Snapping is enabled whatever the current map scale is. This is the default mode.
- *Global*: Snapping is limited and only enabled when the current scale of the map is between a global minimum and a global maximum value. When selecting this mode two widgets become available to configure the range of scales in which snapping is enabled.
- *Per layer*: The snapping scale range limit is defined for each layer. When selecting this mode two columns become available to configure the minimum and maximum scales for each layer.

Please note that the minimum and maximum scales follow the QGIS convention: minimum scale is the most „zoomed out” scale while maximum scale is the most „zoomed in”. A minimum or maximum scale that is set to „0” or „not set” is considered not limiting.

Self-snapping

The Self-snapping option allows you to snap to the geometry that is being edited. Combined with the *advanced digitizing panel*, this provides a handy way to digitize new edges relative to the previous edges or vertices. Self-snapping can cause invalid geometries, use with caution.

Snapping on custom grid

A snapping distance can also be customized on a layer basis in the *Digitizing* tab of the layer properties dialog. With setting the *Geometry precision* distance, you enable a dotted grid visible when the map canvas is at a coherent scale for display. Snapping can then be performed on the dots of the grid: an added or modified geometry will have all of its vertices snapped automatically to the closest node of the grid. More information at *Digitizing Properties*.

15.3.3 Topological editing

In addition to these snapping options, the *Snapping options...* dialog (*Project* ► *Snapping options*) and the *Snapping* toolbar allow you to enable / disable some other topological functionalities.

Enable topological editing

The  Topological editing button helps when editing and maintaining features with common boundaries. With this option enabled, QGIS «detects» shared boundaries. When you move common vertices/segments, QGIS will also move them in the geometries of the neighboring features.

Topological editing works with features from different layers, as long as the layers are visible and in editing mode.

In layer with Z values, topological editing will interpolate the Z value of the vertex based on the value of the edge used for the connection.

Overlapping control

Overlapping prevents you from drawing new features that overlap existing ones in the selected layer, speeding up digitizing of adjacent polygons. It can be controlled by the overlap tool. Three modes are available:

1.  *Allow Overlap* (default)
2.  *Avoid Overlap on Active Layer*: prevents any overlap with other features from the layer being edited. Digitize the new geometries so that they overlap their neighbours and QGIS will cut the overlapping part(s) of the new geometries and snap them to the boundary of the existing features. The advantage is that you don't have to digitize the common vertices on boundary.
3.  *Follow Advanced Configuration*: allows the overlapping setting to be set on a layer basis in the *Advanced configuration* view mode.

Megjegyzés: If the new geometry is totally covered by existing ones, it gets cleared, and QGIS will show an error message.

Figyelem: Use cautiously the *Avoid overlap* **option**

Since this option will cut new overlapping geometries of any polygon layer, you can get unexpected geometries if you forget to uncheck it when no longer needed.

Automatic Tracing

Usually, when using capturing map tools (add feature, add part, add ring, reshape and split), you need to click each vertex of the feature. With the automatic tracing mode, you can speed up the digitization process as you no longer need to manually place all the vertices during digitization:

1. Enable the  Tracing tool (in the *Snapping* toolbar) by pushing the icon or pressing `T` key.
2. *Snap to* a vertex or segment of a feature you want to trace along.
3. Move the mouse over another vertex or segment you'd like to snap and, instead of the usual straight line, the digitizing rubber band represents a path from the last point you snapped to the current position. The tool also works with curved geometries.

   QGIS actually uses the underlying features topology to build the shortest path between the two points. 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 through existing features edges, otherwise QGIS is unable to connect them and thus traces a single straight line.
4. Click and QGIS places the intermediate vertices following the displayed path.

Unfold the  Enable Tracing icon and set the *Offset* option to digitize a path parallel to the features instead of tracing along them. A positive value shifts the new drawing to the left side of the tracing direction and a negative value does the opposite.

Megjegyzés: 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.

Megjegyzés: Does not add topological points

This tool does not add points to existing polygon geometries even if *Topological editing* is enabled. If geometry precision is activated on the edited layer, the resulting geometry might not exactly follow an existing geometry.

Javaslat: Quickly enable or disable automatic tracing by pressing the `T` key

By pressing the `T` key, tracing can be enabled/disabled anytime (even while digitizing a feature), so it is possible to digitize parts of the feature with tracing enabled and other parts with tracing disabled. Tools behave as usual when tracing is disabled.

Javaslat: Convert tracing to curved geometries

By using *Settings* ► *Options* ► *Digitizing* ► *Tracing* you can create curved geometries while digitizing. See *digitizing options*.

15.3.4 Digitizing an existing layer

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

Javaslat: Restrict edit permission on layers within a project

From the *Project* ► *Properties…* ► *Data Sources* ► *Layers Capabilities* table, you can choose to set any layer read-only regardless the provider permission. This can be a handy way, in a multi-users environment to avoid unauthorized users to mistakenly edit layers (e.g., Shapefile), hence potentially corrupt data. Note that this setting only applies inside the current project.

In general, tools for editing vector layers are divided into a digitizing and an advanced digitizing toolbar, described in section *Advanced digitizing*. You can select and unselect both under *View* ► *Toolbars* ►.

Using the basic digitizing tools, you can perform the following functions:

Icon	Purpose	Icon	Purpose
	Access to save, rollback or cancel changes in all or selected layers simultaneously		Turn on or off edit status of selected layer(s) based on the active layer status
	Save edits to the active layer		
	Add new record		Add Feature: Capture Point
	Add Feature: Capture Line		Add Feature: Capture Polygon
	Vertex Tool (All Layers)		Vertex Tool (Current Layer)
	Modify the attributes of all selected features simultaneously		
	Delete Selected features from the active layer		Cut Features from the active layer
	Copy selected Features from the active layer		Paste Features into the active layer
	Undo changes in the active layer		Redo changes in active layer

Table Editing: Vector layer basic editing toolbar

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 *Layer* 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.

Javaslat: Save Regularly

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

Adding Features

Depending on the layer type, you can use the Add Record, Add Point Feature, Add Line Feature or Add Polygon Feature icons on the toolbar to add new features into the current layer.

To add a geometryless feature, click on the Add Record button and you can enter attributes in the feature form that opens.

To create features with the spatially enabled tools, you first digitize the geometry then enter its attributes. To digitize the geometry:

1. Left-click on the map area to create the first point of your new feature. For point features, this should be enough and trigger, if required, the feature form to fill in their attributes.
2. For line or polygon geometries, keep on left-clicking for each additional point you wish to capture. You can rely on the *snapping to features* options, the *snap-to-grid* or the *advanced digitizing* panel to accurately position each vertex.

   Along with placing nodes clik by click, lines and polygons can be:

   - *traced automatically*, accelerating the digitization. This will create consecutive straight lines between the vertices you place.
   - free-hand digitized, pressing `R` or activating Stream digitizing in the *Advanced Digitizing Toolbar*.

   Megjegyzés: Pressing `Delete` or `Backspace` key reverts the last node you add.

   ---

3. When you have finished adding points, right-click anywhere on the map area to confirm you have finished entering the geometry of that feature.

   Megjegyzés: While digitizing line or polygon geometries, you can switch back and forth between the linear *Add feature* tools and *circular string tools* to create compound curved geometries.

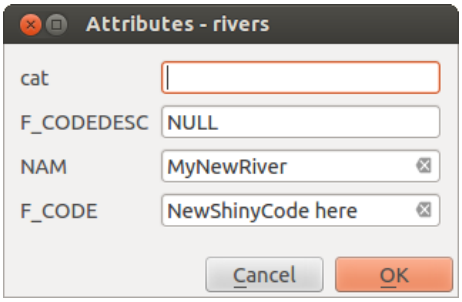
   Javaslat: Customize the digitizing rubber band

   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*.

   ---

4. For line feature pressing `Shift` + right-click will close the line automatically.
5. The attribute window will appear, allowing you to enter the information for the new feature. 15.88.ábra shows setting attributes for a fictitious new river. However, in the *Digitizing* menu under the *Settings* ► *Options* menu, you can also:

   - *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.



15.88. ábra: Enter Attribute Values Dialog after digitizing a new vector feature

Vertex tool

QGIS provides two tools to interact with vector features vertices:

- Vertex Tool (Current Layer): only overlaid features in the active layer (in the *Layers* panel) are affected
- Vertex Tool (All Layers): any overlaid features in all editable layers are affected. This allows you to edit features without switching the active layer or edit multiple layers at once (e.g., country and their regions boundaries)

For any editable vector layer, the vertex tools provide manipulation capabilities of feature vertices similar to CAD programs. It is possible to select multiple vertices at once and to move, add or delete them altogether. The vertex tools also support the topological editing feature. They are selection 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:* 1,00 to a number greater than zero. Otherwise, QGIS will not be able to tell which vertex is being edited and will display a warning.

Javaslat: Vertex Markers

QGIS supports different kinds of vertex markers: «Semi-transparent circle», «Cross» and «None». To change the marker style, choose *Options* from the *Settings* menu, click on the *Digitizing* tab and select the appropriate entry.

Basic operations

Given a layer in edit mode, start by activating the vertex tool. Red circles will appear when hovering vertices.

- **Selecting vertices**: You can select vertices by:
  - Clicking on them one at a time holding `Shift` key pressed
  - Click-and-dragging a rectangle surrounding the target vertices
  - Drawing a polygon surrounding the target vertices: Hold `Alt` and click using the vertex tool to start digitizing a polygon. Each subsequent click adds a new vertex to the rubberband polygon. `Backspace` or `Delete` removes last added rubberband vertex. `Esc` cancels the polygon selection mode, as also does backspacing/deleting all of the rubberband's vertices. Right click finalizes the polygon digitizing and selects all vertices within the rubberband polygon.

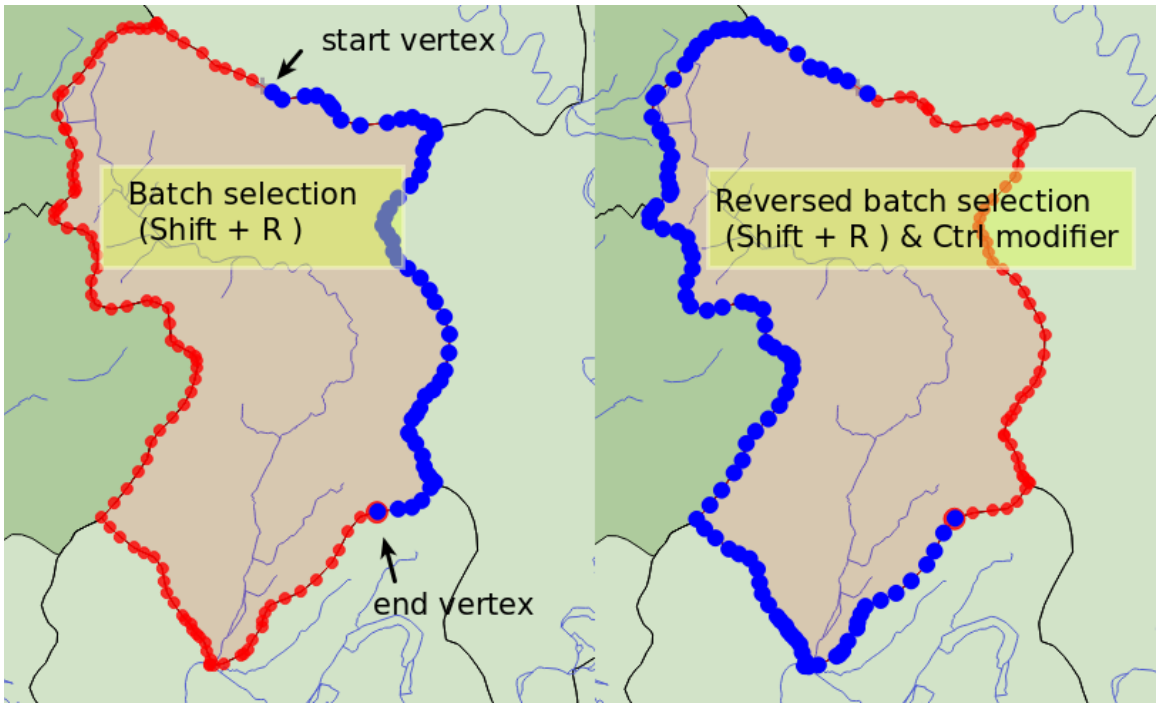
  When a vertex is selected, its color changes to blue. To add more vertices to the current selection, hold down the `Shift` key while proceeding as above. To remove vertices from the selection, hold down `Ctrl`.

Javaslat: Feature selection bounds vertex tool

Vertices can be selected accross different features (or layers). If you are looking for vertices of a specific feature in a crowded place, first select that feature. Then draw the rectangle or polygon selector with the vertex tool around the vertices: only the selected feature's vertices are selected.

This is also the case if you display the feature in the *vertex editor* panel.

- **Batch vertex selection mode**: The batch selection mode can be activated by pressing `Shift+R`. Select a first node with one single click, and then hover **without clicking** another vertex. This will dynamically select all the nodes in between using the shortest path (for polygons).

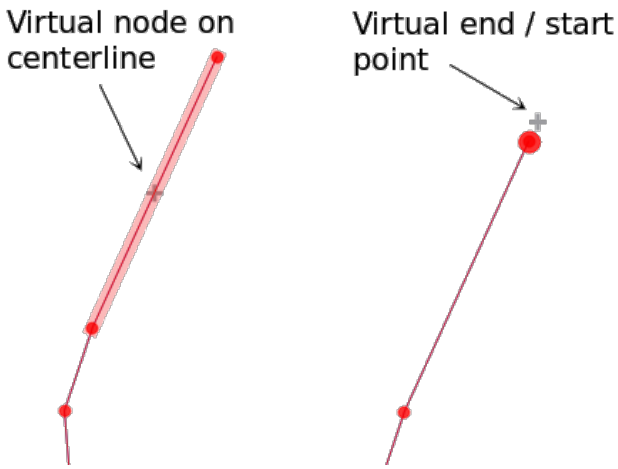


15.89. ábra: Batch vertex selection using `Shift+R`

Press `Ctrl` will invert the selection, selecting the longest path along the feature boundary. Ending your node selection with a second click, or pressing `Esc` will escape the batch mode.

- **Adding vertices**: To add a vertex to a line or polygon geometry, hold `Shift` and double-click the place on the segment.

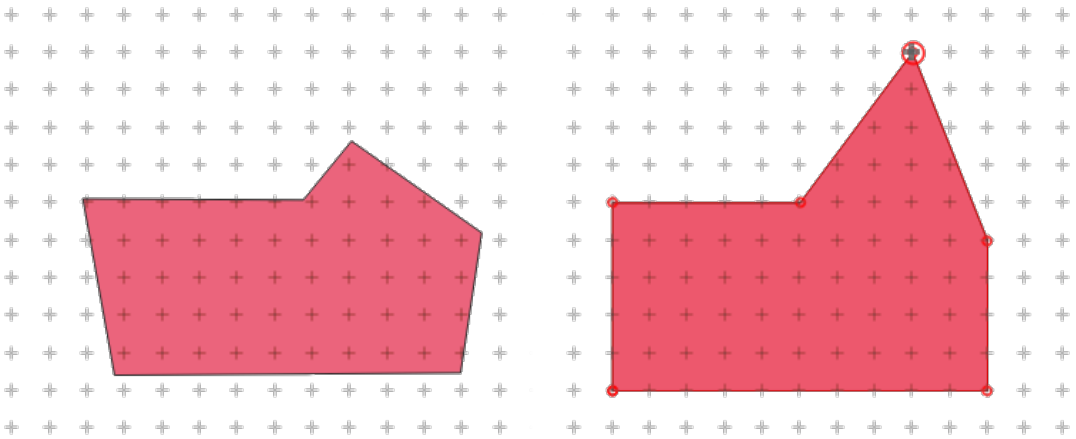
  When hovering a segment, a virtual new node appears on the center. Click on it, move the cursor to a new location and click again to add a new vertex. For lines, a virtual node is also proposed at both extremities: click on it, do subsequent clicks and finish with a right-click; this allows to easily extend an existing line.



15.90. ábra: Virtual nodes for adding vertices

- **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 click on the desired new location. You can use the *snapping to feature capabilities* and the *Advanced Digitizing Panel* constraints for distance, angles, exact X and Y location before the second click. All the selected vertices will be translated.

  However, if the *snap-to-grid* option is enabled, selected vertices are snapped to the closest grid intersection to their translated position. Unselected vertices are also moved to their closest grid intersection. There is no simple translation.

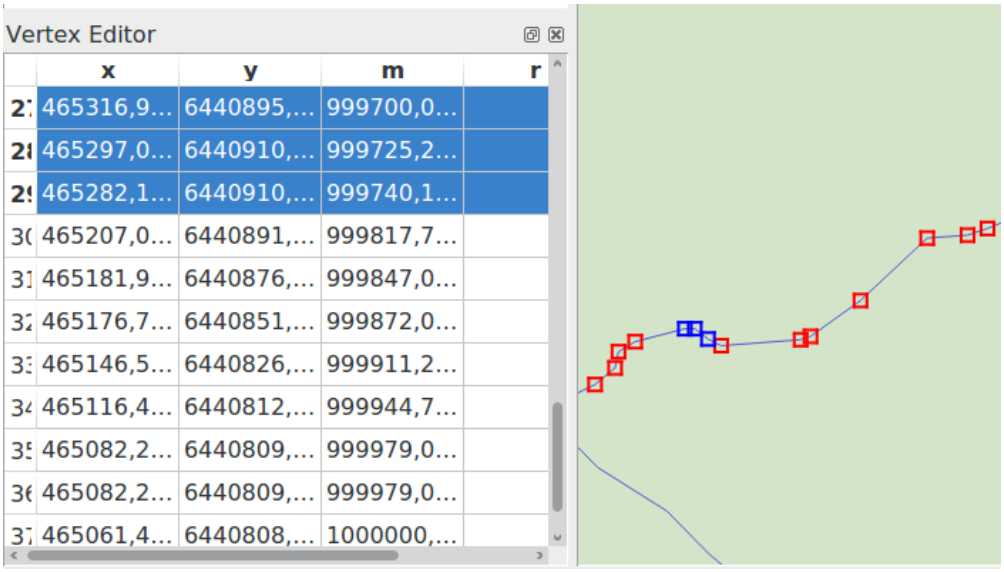


15.91. ábra: Moving the top vertex snaps all the vertices to the grid

Each change made with the vertex 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.

The Vertex Editor Panel

With enabling a vertex tool, you also open the *Vertex Editor* panel. Right-clicking over a feature fills the panel with the list of 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). The feature is also made exclusive for editing, meaning that the edit of any other features is disabled: new vertices can only be added to the bound feature, selecting and moving of vertices and segments by clicking or dragging the map canvas is only possible for that feature. Also, select a row in the table does select the corresponding vertex in the map canvas, and vice versa. Change a coordinate in the table and the vertex position is updated. You can also select multiple rows and delete them altogether.



15.92. ábra: Vertex editor panel showing selected nodes

Cutting, Copying and Pasting Features

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.

Javaslat: Transform polygon into line and vice-versa using copy/paste

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 and GeoJSON 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.

As an example, we will copy some lakes to a new layer:

1. Load the layer you want to copy from (source layer)
2. Load or create the layer you want to copy to (target layer)
3. Start editing for target layer

4. Make the source layer active by clicking on it in the legend
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. Make the destination layer active by clicking on it in the legend
8. Click on the  Paste Features tool
9. Stop editing and save the changes

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

Megjegyzés: Congruency of Pasted Features

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

Javaslat: Copy string attribute into another

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

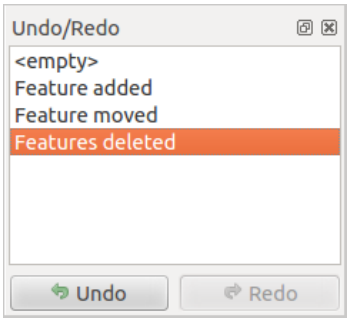
Deleting Selected Features

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.

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

Undo and Redo

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 15.93.ábra). This widget is not displayed by default; it can be displayed by right-clicking on the toolbar and activating the *Undo/Redo Panel* checkbox. The Undo/Redo capability is however active, even if the widget is not displayed.



15.93. ábra: Redo and Undo digitizing steps

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.

To use the undo/redo history widget, simply click to select an operation in the history list. All features will be reverted to the state they were in after the selected operation.

Saving Edited Layers

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

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

Javaslat: Data Integrity

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

Saving multiple layers at once

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

The same functions are available for editing all layers of the project.

Javaslat: Use transaction group to edit, save or rollback multiple layers changes at once

When working with layers from the same PostGreSQL database, activate the *Automatically create transaction groups where possible* option in *Project* ► *Properties…* ► *Data Sources* to sync their behavior (enter or exit the edit mode, save or rollback changes at the same time).

15.3.5 Advanced digitizing

Icon	Purpose	Icon	Purpose
	Enable Advanced Digitizing Tools		
	Digitize with Curve		Enable Stream Digitizing
	Move Feature(s)		Copy and Move Feature(s)
	Rotate Feature(s)		Simplify Feature
	Scale Feature		
	Add Ring		Add Part
	Fill Ring		Swap direction
	Delete Ring		Delete Part
	Offset Curve		Reshape Features
	Split Parts		Split Features
	Merge Attributes of Selected Features		Merge Selected Features
	Rotate Point Symbols		Offset Point Symbols
	Trim or Extend Feature		

Table Advanced Editing: Vector layer advanced editing toolbar

Straight, curve and stream digitizing

The  Digitize with Curve tool allows you to draw curves in layers with geometries that support curves. Digitizing a curve requires to provide three points along the curve (start, point along the arc, end) which define it.

The  Stream Digitizing tool allows you to activate and deactivate stream digitizing which allows to create features in freehand mode.

The streaming tolerance affects the spacing between consecutive vertices. Currently, the only supported unit is pixels (`px`).

Move Feature(s)

The  Move Feature(s) tool allows you to move existing features:

1. Select the feature(s) to move.
2. Click on the map canvas to indicate the origin point of the displacement; you can rely on snapping capabilities to select an accurate point.

   You can also take advantages of the *advanced digitizing constraints* to accurately set the origin point coordinates. In that case:

   1. First click on the  button to enable the panel.

2. Type `x` and enter the corresponding value for the origin point you'd like to use. Then press the button next to the option to lock the value.
3. Do the same for the `y` coordinate.
4. Click on the map canvas and your origin point is placed at the indicated coordinates.

3. Move over the map canvas to indicate the destination point of the displacement, still using snapping mode or, as above, use the advanced digitizing panel which would provide complementary `distance` and `angle` placement constraints to place the end point of the translation.
4. Click on the map canvas: the whole features are moved to new location.

Likewise, you can create a translated copy of the feature(s) using the Copy and Move Feature(s) tool.

Megjegyzés: If no feature is selected when you first click on the map canvas with any of the *Move Feature(s)* or *Copy and Move Feature(s)* tools, then only the feature under the mouse is affected by the action. So, if you want to move several features, they should be selected first.

Rotate Feature(s)

Use the Rotate Feature(s) tool to rotate one or multiple features in the map canvas:

1. Press the Rotate Feature(s) icon
2. Then click on the feature to rotate. The feature's centroid is referenced as rotation center, a preview of the rotated feature is displayed and a widget opens showing the current *Rotation* angle.
3. Click on the map canvas when you are satisfied with the new placement or manually enter the rotation angle in the text box. You can also use the *Snap to* ° box to constrain the rotation values.
4. If you want to rotate several features at once, they shall be selected first, and the rotation is by default around the centroid of their combined geometries.

You can also use an anchor point different from the default feature centroid: press the `Ctrl` button, click on the map canvas and that point will be used as the new rotation center.

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

To abort feature rotation, press the `ESC` button or click on the Rotate Feature(s) icon.

Scale Feature

The Scale Feature tool is similar to the Rotate feature. Though instead of performing a rotation of selected features, it rescales their geometry. The change is performed in relation to the anchor point and the scale ratio can be manually specified in the widget that appears in the upper corner of the canvas.

Simplify Feature

The  Simplify Feature tool allows you to interactively reshape a line or polygon geometry by reducing or densifying the number of vertices, as long as the geometry remains valid:

1. Select the  Simplify Feature tool.
2. Click on the feature or drag a rectangle over the features.
3. A dialog pops up allowing you to define the *Method* to apply, ie whether you would like to:
   - *simplify the geometry*, meaning less vertices than the original. Available methods are `Simplify by distance`, `Simplify by snapping to grid` or `simplify by area (Visvalingam)`. You'd then need to indicate the value of *Tolerance* in `Layer units`, `Pixels` or `map units` to use for simplification. The higher the tolerance is the more vertices can be deleted.
   - or *densify the geometries* with new vertices thanks to the `Smooth` option: for each existing vertex, two vertices are placed on each of the segments originated from it, at an *Offset* distance representing the percentage of the segment length. You can also set the number of *Iterations* the placement would be processed: the more iterations, the more vertices and smoother is the feature.

   Settings that you used will be saved when leaving a project or an edit session. So you can go back to the same parameters the next time you simplify a feature.
4. A summary of the modifications that would apply is shown at the bottom of the dialog, listing number of features and number of vertices (before and after the operation and the ratio the change represents). Also, in the map canvas, the expected geometry is displayed over the existing one, using the rubberband color.
5. When the expected geometry fits your needs, click *OK* to apply the modification. Otherwise, to abort the operation, you can either press *Cancel* or right-click in the map canvas.

Megjegyzés: Unlike the feature simplification option in *Settings* ► *Options* ► *Rendering* menu which simplifies the geometry just for rendering, the  Simplify Feature tool permanently modifies feature's geometry in data source.

Add Part

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.

Delete Part

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.

Add Ring

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.

Fill Ring

The Fill Ring tool helps you create polygon feature that totally falls within another one without any overlapping area; that is the new feature covers a hole within the existing one. To create such a feature:

1. Select the Fill Ring tool.
2. Draw a new polygon over the existing feature: QGIS adds a ring to its geometry (like if you used the Add Ring tool) and creates a new feature whose geometry matches the ring (like if you *traced* over the interior boundaries with the Add polygon feature tool).
3. Or alternatively, if the ring already exists on the feature, place the mouse over the ring and left-click while pressing `Shift`: a new feature filling the hole is drawn at that place.

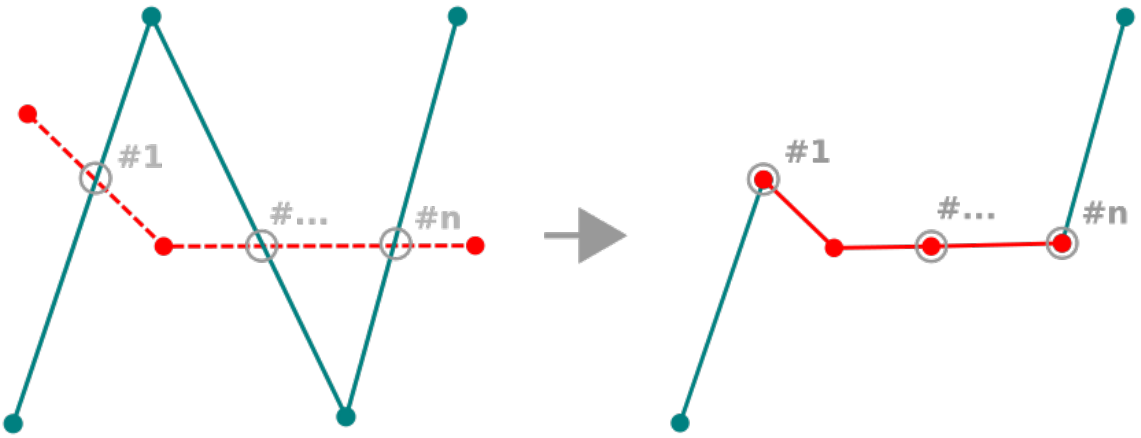
   The *Feature Attributes* form of the new feature opens, pre-filled with values of the „parent” feature and/or *fields constraints*.

Delete Ring

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.

Reshape Features

You can reshape line and polygon features using the Reshape Features tool on the toolbar. For lines, it replaces the line part from the first to the last intersection with the original line.

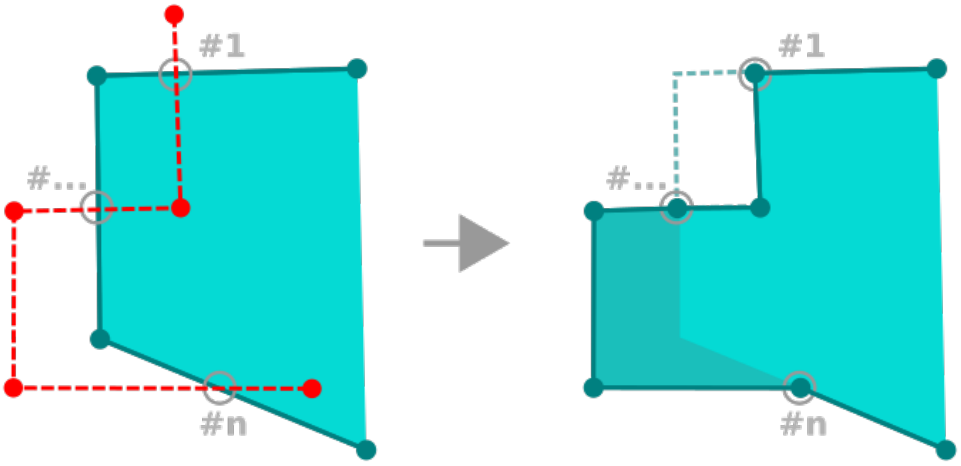


15.94. ábra: Reshape line

Javaslat: Extend linestring geometries with reshape tool

Use the Reshape Features tool to extend existing linestring geometries: snap to the first or last vertex of the line and draw a new one. Validate and the feature's geometry becomes the combination of the two lines.

For polygons, it will reshape the polygon's boundary. For it to work, the reshape tool's line must cross the polygon's boundary at least twice. To draw the line, click on the map canvas to add vertexes. To finish it, just right-click. Like with the lines, only the segment between the first and the last intersections is considered. The reshape line's segments that are inside the polygon will result in cropping it, where the ones outside the polygon will extend it.



15.95. ábra: Reshape polygon

With polygons, reshaping can sometimes lead to unintended results. It is mainly useful to replace smaller parts of a polygon, not for major overhauls, and the reshape line is not allowed to cross several polygon rings, as this would generate an invalid polygon.

Megjegyzés: The reshape tool may alter the starting position of a polygon ring or a closed line. So, the point that is represented «twice» will not be the same any more. This may not be a problem for most applications, but it is something to consider.

Offset Curves

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. Holding `Ctrl` during the 2nd click will make an offset copy. 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**.

Reverse Line

Changing the direction of a line geometry can be useful for cartographical purposes or when preparing for network analysis.

To change a line direction:

1. Activate the reverse line tool by clicking  Reverse line.
2. Click on the line. The direction of the line is reversed.

Split Features

Use the  Split Features tool to split a feature into two or more new and independent features, ie. each geometry corresponding to a new row in the attribute table.

To split line or polygon features:

1. Select the  Split Features tool.
2. Draw a line across the feature(s) you want to split. If a selection is active, only selected features are split. When set, *default values or clauses* are applied to corresponding fields and other attributes of the parent feature are by default copied to the new features.
3. You can then as usually modify any of the attributes of any resulting feature.

Javaslat: Split a polyline into new features in one-click

Using the  Split Features tool, snap and click on an existing vertex of a polyline feature to split that feature into two new features.

Split parts

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

Javaslat: Split a polyline into new parts in one-click

Using the  Split Parts tool, snap and click on an existing vertex of a polyline feature to split the feature into two new polylines belonging to the same feature.

Merge selected features

The  Merge Selected Features tool allows you to create a new feature by merging existing ones: their geometries are merged to generate a new one. If features don't have common boundaries, a multipolygon/multipolyline/multipoint feature is created.

1. First, select the features you'd like to combine.
2. Then press the  Merge Selected Features button.
3. In the new dialog, the *Merge* line at the bottom of the table shows the attributes of the resulting feature. You can alter any of these values either by:
    - manually replacing the value in the corresponding cell;

- selecting a row in the table and pressing *Take attributes from selected feature* to use the values of this initial feature;
- pressing the *Take attributes from the largest geometry* to use the attributes from the longest line feature, the largest polygon, or the multipoints with the most parts;
- pressing *Skip all fields* to use empty attributes;
- expanding the drop down menu at the top of the table, select any of the above options to apply to the corresponding field only. There, you can also choose to aggregate the initial features attributes (Minimum, Maximum, Median, Sum, Count, Concatenation… depending on the type of the field. see *Statisztikai összegzés panel* for the full list of functions).

Megjegyzés: If the layer has default values or clauses present on fields, these are used as the initial value for the merged feature.

---

4. Press *OK* to apply the modifications. A single (multi)feature is created in the layer, replacing the previously selected ones.

Merge attributes of selected features

The  Merge Attributes of Selected Features tool allows you to apply same attributes to features without merging their boundaries. The dialog is the same as the `Merge Selected Features` tool's except that unlike that tool, selected objects are kept with their geometry while some of their attributes are made identical.

Rotate Point Symbols

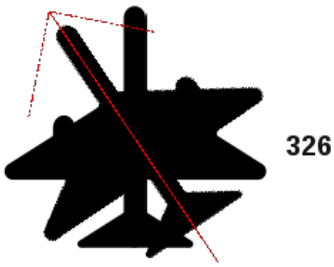
The  Rotate Point Symbols allows you to individually change the rotation of point symbols in the map canvas.

1. First, you need to indicate the field to store the rotation value in. This is made by assigning a field to the symbol *data-defined* rotation property:
   1. In the *Layer Properties* ► *Symbology* dialog, browse to the symbol editor dialog.
   2. Click the  *Data-defined override* widget near the *Rotation* option of the top *Marker* level (preferably) of the symbol layers.
   3. Choose a field in the *Field Type* combobox. Values of this field are hence used to rotate each feature's symbol accordingly.

      You can also check the Store data in project entry to generate an *auxiliary data storage* field to control the rotation value.

Megjegyzés: Make sure that the same field is assigned to all the symbol layers

Setting the data-defined rotation field at the topmost level of the symbol tree automatically propagates it to all the symbol layers, a prerequisite to perform graphical symbol rotation with the *Rotate Point Symbols* tool. Indeed, if a symbol layer does not have the same field attached to its rotation property, the tool will not work.



15.96. ábra: Rotating a point symbol

2. Then click on a point symbol in the map canvas with the Rotate Point Symbols tool
3. Move the mouse around. A red arrow with the rotation value will be visualized (see 15.96.ábra). If you hold the `Ctrl` key while moving, the rotation will be done in 15 degree steps.
4. When you get the expected angle value, click again. The symbol is rendered with this new rotation and the associated field is updated accordingly.

   You can right-click to abort symbol rotation.

Offset Point Symbols

The Offset Point Symbols allows you to interactively change the rendered position of point symbols in the map canvas. This tool behaves like the Rotate Point Symbols tool except that it requires you to connect a field to the data-defined *Offset (X,Y)* property of each layer of the symbol. The field will then be populated with the offset coordinates for the features whose symbol is moved in the map canvas.

1. Associate a field to the data-defined widget of the *Offset (X,Y)* property of the symbol. If the symbol is made with many layers, you may want to assign the field to each of them
2. Select the Offset Point Symbols tool
3. Click a point symbol
4. Move to a new location
5. Click again. The symbol is moved to the new place. Offset values from the original position are stored in the linked field.

   You can right-click to abort symbol offset.

Megjegyzés: The Offset Point Symbols tool doesn't move the point feature itself; you should use the Vertex Tool (Current Layer) or Move Feature tool for this purpose.

Trim/Extend Feature

The  Trim/Extend tool allows you to shorten or lengthen segments of a (multi)line or (multi)polygon geometry to converge with a selected segment (the cutting line). This results in a modified geometry with a vertex snapped to the target segment or in its prolongation. Depending on how the selected geometries are placed in relation to each other, the tool will either:

- **Trim**: removes parts of the line segment or polygon boundary, beyond the cutting line
- **Extend**: extends polygon boundaries or line segments so that they can snap to the cutting line.

In order to trim or extend existing geometries:

1. Enable appropriate *snapping settings* on segment for the involved layer(s)
2. Select the  Trim/Extend tool
3. Click the target limit segment, i.e. the segment with respect to which you want to extend or trim another segment. It appears highlighted.
4. Move to the segment you want to trim or extend. It does not need to be the last segment of the geometry, but has to be on the active layer.
5. Hover over the segment, and QGIS displays a preview of what the feature's geometry would be. If OK, click the segment. In the case of a trim, you must select the part that should be shortened.
6. When both segments are in 3D, the tool performs an interpolation on the limit segment to get the Z value.

Figyelem: Pay attention to the modified geometry while using the  Trim/Extend tool. Depending on the inputs, it can create invalid geometries, potentially resulting in failure at layer saving.

15.3.6 Shape digitizing

The *Shape Digitizing* toolbar offers a set of tools to draw regular shapes and curved geometries.

Add Circular string

The  Add circular string or  Add circular string by radius buttons allow users to add line or polygon features with a circular geometry.

Creating features with these tools follow the same rule as of other digitizing tools: left-click to place vertices and right-click to finish the geometry. While drawing the geometry, you can switch from one tool to the other as well as to the *linear geometry tools*, creating some coumpound geometries.

Megjegyzés: 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, memory layer, GML or WFS) that supports curves to have features stored as curved, otherwise QGIS segmentizes the circular arcs.

Draw Circles

There is a set of tools for drawing circles. The tools are described below.

Circles are converted into circular strings. Therefore, as explained in *Add Circular string*, if allowed by the data provider, it will be saved as a curved geometry, if not, QGIS will segmentize the circular arcs.

-  Add circle from 2 points: The two points define the diameter and the orientation of the circle. (Left-click, right-click)
-  Add circle from 3 points: Draws a circle from three known points on the circle. (Left-click, left-click, right-click)
-  Add circle from center and a point: Draws a circle with a given center and a point on the circle (Left-click, right-click). When used with the *The Advanced Digitizing panel* this tool can become a „Add circle from center and radius" tool by setting and locking the distance value after first click.
-  Add circle from 3 tangents: Draws a circle that is tangential to three segments. **Note that you must activate snapping to segments** (See *Illesztési tolerancia és keresési sugár beállítása*). Click on a segment to add a tangent. If two tangents are parallel, the coordinates of the click on the first parallel tangent are used to determine the positioning of the circle. If three tangents are parallel, an error message appears and the input is cleared. (Left-click, left-click, right-click)
-  Add circle from 2 tangents and a point: Similar to circle from 3 tangents, except that you have to select two tangents, enter a radius and select the desired center.

Draw Ellipses

There is a set of tools for drawing ellipses. The tools are described below.

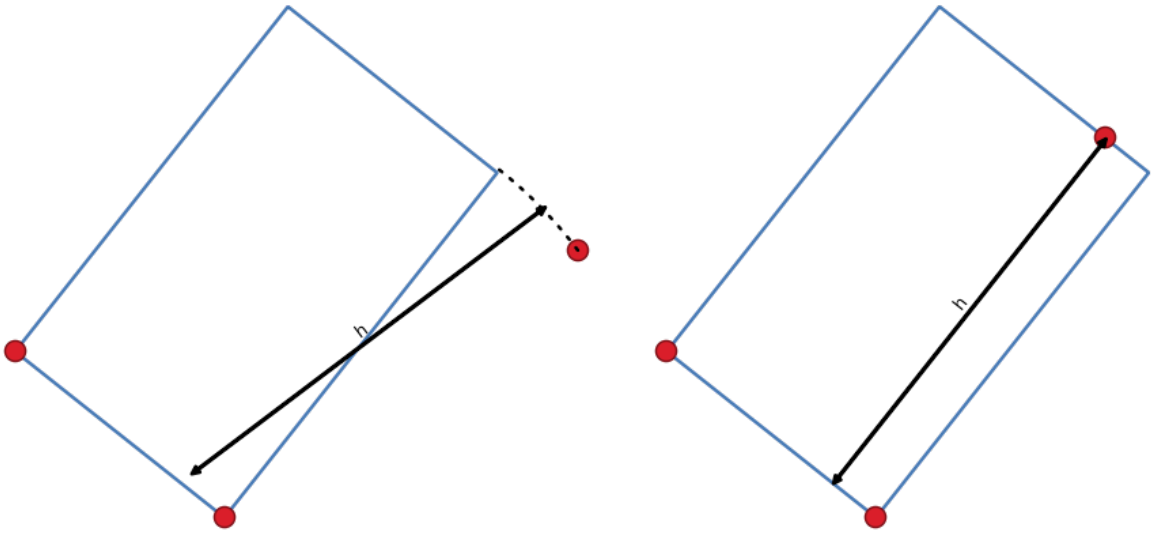
Ellipses cannot be converted as circular strings, so they will always be segmented.

-  Add Ellipse from center and two points: Draws an ellipse with a given center, major axis and minor axis. (Left-click, left-click, right-click)
-  Add Ellipse from center and a point: Draws an ellipse into a bounding box with the center and a corner. (Left-click, right-click)
-  Add Ellipse from extent: Draws an ellipse into a bounding box with two opposite corners. (Left-click, right-click)
-  Add Ellipse from foci: Draws an ellipse by 2 points for foci and a point on the ellipse. (Left-click, left-click, right-click)

Draw Rectangles

There is a set of tools for drawing rectangles. The tools are described below.

-  Rectangle from center and a point: Draws a rectangle from the center and a corner. (Left-click, right-click)
-  Rectangle from extent: Draws a rectangle from two opposite corners. (Left-click, right-click)
-  Rectangle from 3 points (distance): Draws an oriented rectangle from three points. The first and second points determine the length and angle of the first edge. The third point determines the length of the other edge. One can use *The Advanced Digitizing panel* to set the length of the edges. (Left-click, left-click, right-click)
-  Rectangle from 3 points (projected): Same as the preceding tool, but the length of the second edge is computed from the projection of the third point on the first edge. (Left-click, left-click, right-click)



15.97. ábra: Draw rectangle from 3 points using distance (right) and projected (left)

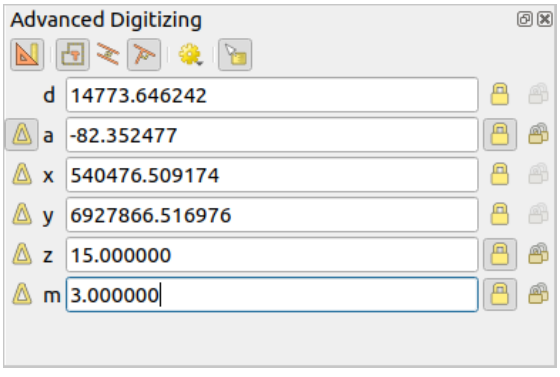
Draw Regular Polygons

There is a set of tools for drawing regular polygons. The tools are described below. Left-click to place the first point. A dialog appears, where you can set the number of polygon edges. Right-click to finish the regular polygon.

- Regular polygon from two points: Draws a regular polygon where the two points determine the length and angle of the first edge.
- Regular polygon from center and a point: Draws a regular polygon from the provided center point. The second point determines the angle and distance to the middle of an edge.
- Regular polygon from center and a corner: Same as the preceding tool, but the second point determines the angle and distante to a vertex.

15.3.7 The Advanced Digitizing panel

When capturing, reshaping, splitting new or existing geometries you also have the possibility to use the Advanced Digitizing panel. You can digitize lines exactly parallel or perpendicular to a particular angle or lock lines to specific angles. Furthermore, you can enter coordinates directly so that you can make a precise definition of your new geometry.



15.98. ábra: The Advanced Digitizing panel

The *Advanced Digitizing* panel can be open either with a right-click on the toolbar, from *View* ► *Panels* ► menu or pressing `Ctrl+4`. Once the panel is visible, click the  Enable advanced digitizing tools button to activate the set of tools.

Megjegyzés: The tools are not enabled if the map view is in geographic coordinates.

The aim of the Advanced Digitizing tool is to lock coordinates, lengths, and angles when moving the mouse during the digitalizing in the map canvas.

You can also create constraints with relative or absolute reference. Relative reference means that the next vertex constraints» values will be relative to the previous vertex or segment.

The toolbar

At the top of the *Digitizing panel*, you find the following buttons:

-  Enable advanced digitizing tools
-  Construction mode: allows to capture the clicks» positions to reuse as reference points to lock distance, angle, X, Y, Z or M relative values. More details at *Construction mode*.
-  Parallel to draw a line parallel to an existing one (more at *Parallel and perpendicular lines*)
-  Perpendicular to draw a line perpendicular to an existing one (more at *Parallel and perpendicular lines*)
-  Snap to common angles: when moving the cursor, displays a virtual line that you can snap to to add the next vertex. The snapping line is defined by the last added vertex and an (absolute or relative to previous segment) angle from a preset list (following steps of 5°, 10°, 15°, 18°, 22.5°, 30°, 45° or 90°). Choose *Do not snap to common angles* to disable this feature.
-  Floater: displays a live preview of the coordinates right next to the cursor. The values can be accessed and edited using the *panel's shortcuts*.

Keyboard shortcuts

To speed up the use of Advanced Digitizing Panel, there are a couple of keyboard shortcuts available:

Key	Simple	`Ctrl+` or `Alt+`	`Shift+`
`D`	Set distance	Lock distance	
`A`	Set angle	Lock angle	Toggle relative angle to last segment
`X`	Set X coordinate	Lock X coordinate	Toggle relative X to last vertex
`Y`	Set Y coordinate	Lock Y coordinate	Toggle relative Y to last vertex
`Z`	Set Z coordinate	Lock Z coordinate	Toggle relative Z to last vertex
`M`	Set M value	Lock M value	Toggle relative M to last vertex
`C`	Toggle construction mode		
`P`	Toggle perpendicular and parallel modes		

Megjegyzés: Z coordinate and M value options are available only if compatible with the layer geometry dimension.

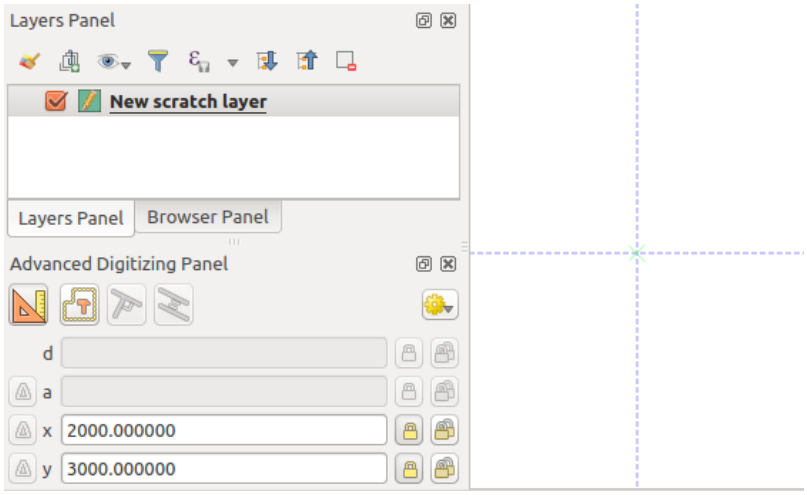
Absolute reference digitizing

When drawing a new geometry from scratch, it is very useful to have the possibility to start digitizing vertexes at given coordinates.

For example, to add a new feature to a polygonal layer, click the button. You can enter the exact coordinates where you want to start editing the feature, i.e.:

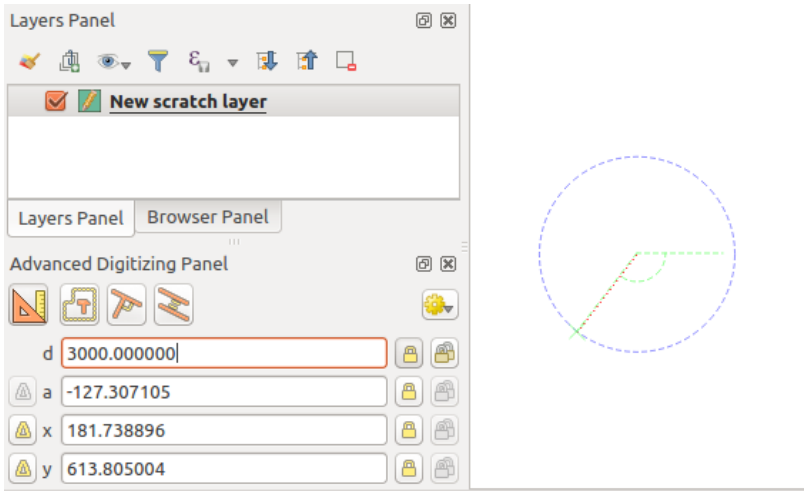
1. Click the *x* text box (or use the `X` keyboard shortcut).
2. Type the X coordinate value you want and press `Enter` or click the button to their right to lock the mouse to the X axis on the map canvas.
3. Click the *y* text box (or use the `Y` keyboard shortcut).
4. Type the Y coordinate value you want and press `Enter` or click the button to their right to lock the mouse to the Y axis on the map canvas.
5. If available and relevant, proceed as above to add the Z coordinate and M value (respectively *z* or *m* text box).

   Two blue dotted lines and a green cross identify the exact coordinates you entered.
6. Start digitizing by clicking on the map canvas; a vertex is added at the green cross position.



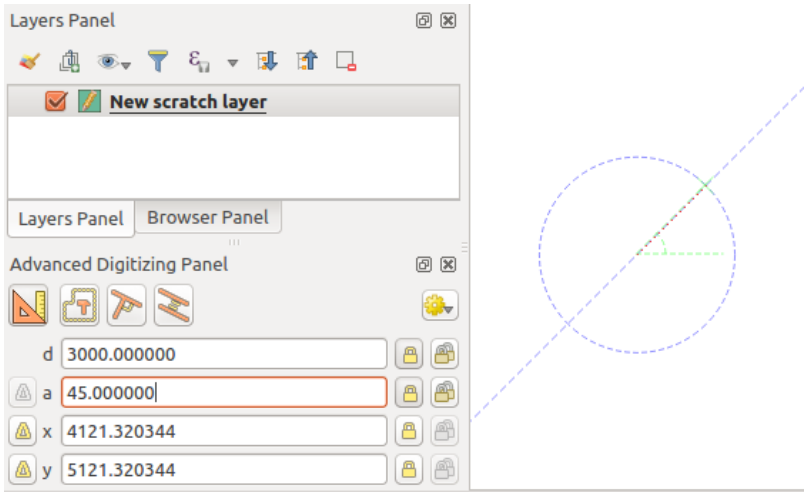
15.99. ábra: Start drawing at given coordinates

7. You can continue digitizing by free hand, adding a new set of coordinates, or you can type the segment's **length** (distance) and **angle**.
8. If you want to draw a segment of a given length:
   1. Click the *d (distance)* text box (keyboard shortcut `D`)
   2. Type the distance value (in map units)
   3. Press `Enter` or click the button on the right to lock the mouse in the map canvas to the length of the segment. In the map canvas, the latest vertex is surrounded by a circle whose radius is the value entered in the distance text box. A cross on the circle shows the position of the next vertex if you click.



15.100. ábra: Fixed length segment

9. You can also constrain the vertex position, setting the angle of the segment. As described before:
   1. Click the *a (angle)* text box (keyboard shortcut `A`)
   2. Type the angle value (in degrees)
   3. Press `Enter` or click the button on the right to lock it. A line going through the latest vertex and rotated based on the set angle appears in the map canvas and a cross on it shows the next vertex position if you click.



15.101. ábra: Fixed angle segment

Tipp: Pressing `Ctrl+<key>` or `Alt+<key>` automatically locks the target property and puts its value into edit. Modify, press `Enter` and you are done. Combined with the Toggle floater, this can be a real time saver, with keyboard digitizing.

Relative reference digitizing

Instead of using absolute values of angles or coordinates, you can also use values relative to the last digitized vertex or segment.

For angles, you can click the button on the left of the *a* text box (or press `Shift+A`) to toggle relative angles to the previous segment. With that option on, angles are measured between the last segment and the mouse pointer.

For coordinates, click the buttons to the left of the *x*, *y*, *z* or *m* text boxes (or press `Shift+<key>`) to toggle relative coordinates to the previous vertex. With these options on, coordinates measurement will consider the last vertex to be the origin of the set coordinates.

Continuous lock

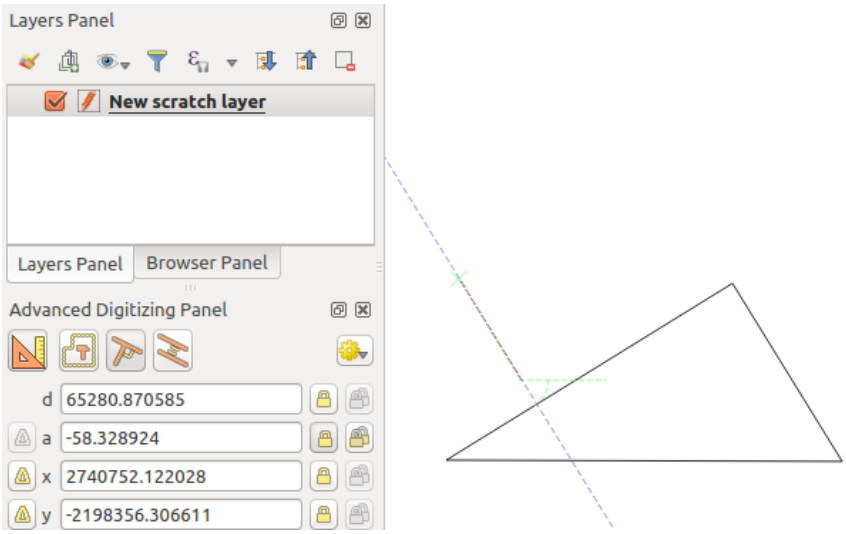
Both in absolute or relative reference digitizing, angle, distance, X, Y, Z and M constraints can be locked continuously by clicking the *Continuous lock* buttons. Using continuous lock allows you to digitize several points or vertexes using the same constraints.

Parallel and perpendicular lines

All the tools described above can be combined with the Perpendicular and Parallel tools. These two tools allow drawing segments perfectly perpendicular or parallel to another segment. The target segment can be on another layer, another feature within the layer or the feature being digitized (requires *self-snapping option*).

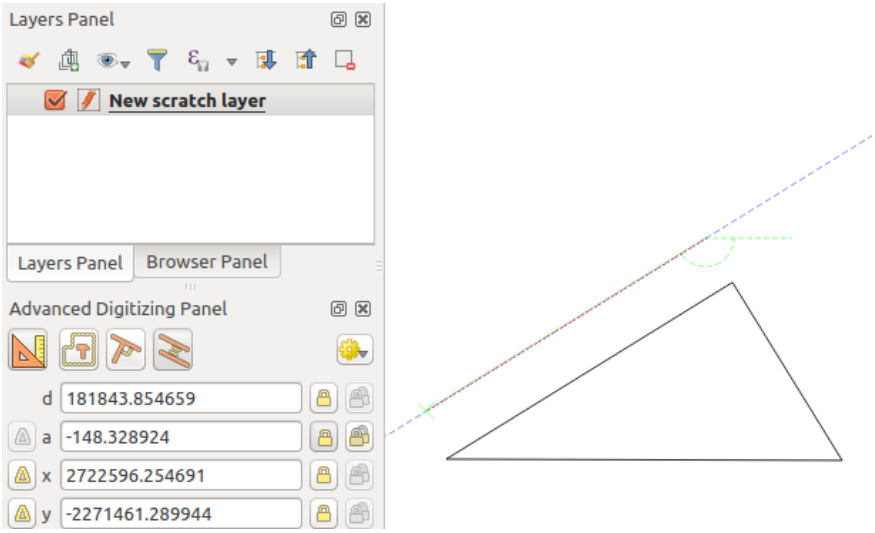
To draw a *perpendicular* segment:

1. First add one of the segment vertices.
2. Click the Perpendicular icon (keyboard shortcut `P`) to activate it.
3. Click on the segment that you want to be perpendicular to.
4. A virtual dotted line perpendicular to the segment through the previous vertex appears. The angle property is locked, constraining the next vertex on that line and, a cross indicates the projected position of the cursor on the line. Click to place the new vertex.



15.102. ábra: Perpendicular digitizing

To draw a *parallel* segment, the steps are the same except that you need to click on the Parallel icon (keyboard shortcut `P` twice).



15.103. ábra: Parallel digitizing

These two tools just find the right angle of the perpendicular and parallel angle and lock this parameter during your editing. Unlock the angle parameter to cancel their use in the middle of the process.

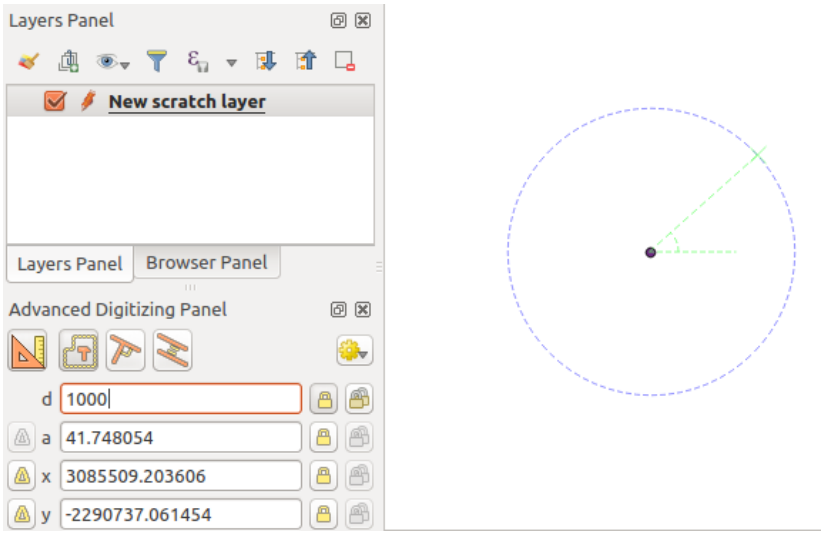
Construction mode

You can enable and disable *construction mode* by clicking on the Construction mode icon or with the `C` keyboard shortcut. While in construction mode, clicking the map canvas won't add new vertexes, but will capture the clicks» positions so that you can use them as reference points to then lock distance, angle or X, Y, Z, M relative values.

As an example, the construction mode can be used to draw some point at an exact distance from an existing point.

With an existing point in the map canvas and the snapping mode correctly activated, you can easily draw other points at given distances and angles from it. In addition to the button, you have to activate also the *construction mode* by clicking the Construction mode icon or with the `C` keyboard shortcut.

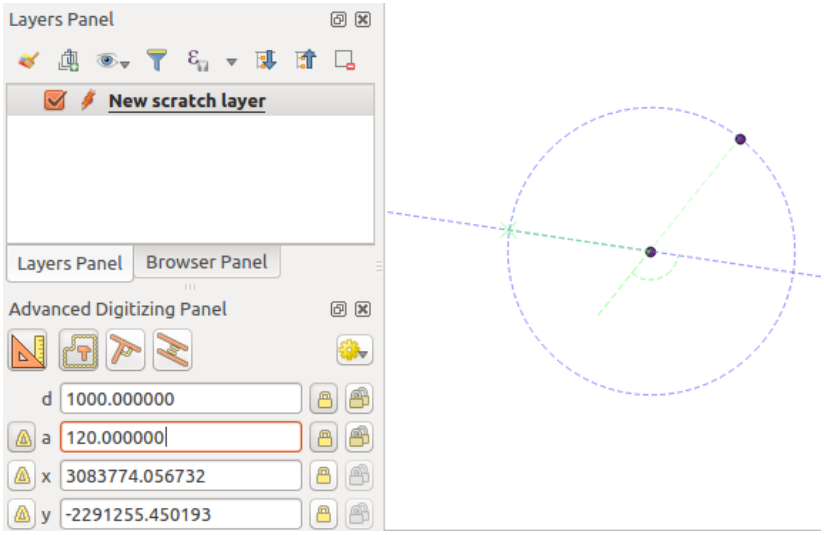
Click next to the point from which you want to calculate the distance and click on the *d* box (`D` shortcut) type the desired distance and press `Enter` to lock the mouse position in the map canvas:



15.104. ábra: Distance from point

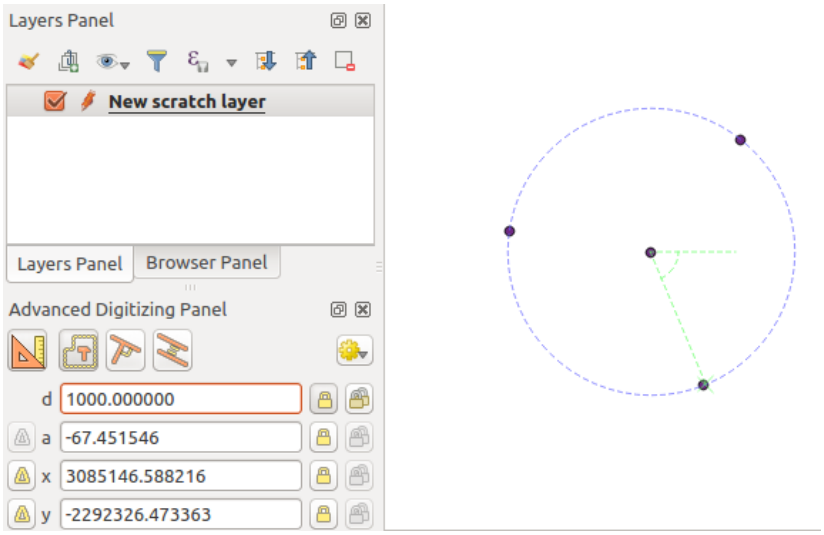
Before adding the new point, press `C` to exit the construction mode. Now, you can click on the map canvas, and the point will be placed at the distance entered.

You can also use the angle constraint to, for example, create another point at the same distance of the original one, but at a particular angle from the newly added point. Click the Construction mode icon or with the `C` keyboard shortcut to enter construction mode. Click the recently added point, and then the other one to set a direction segment. Then, click on the *d* text box (`D` shortcut) type the desired distance and press `Enter`. Click the *a* text box (`A` shortcut) type the angle you want and press `Enter`. The mouse position will be locked both in distance and angle.



15.105. ábra: Distance and angle from points

Before adding the new point, press `C` to exit the construction mode. Now, you can click on the map canvas, and the point will be placed at the distance and angle entered. Repeating the process, several points can be added.



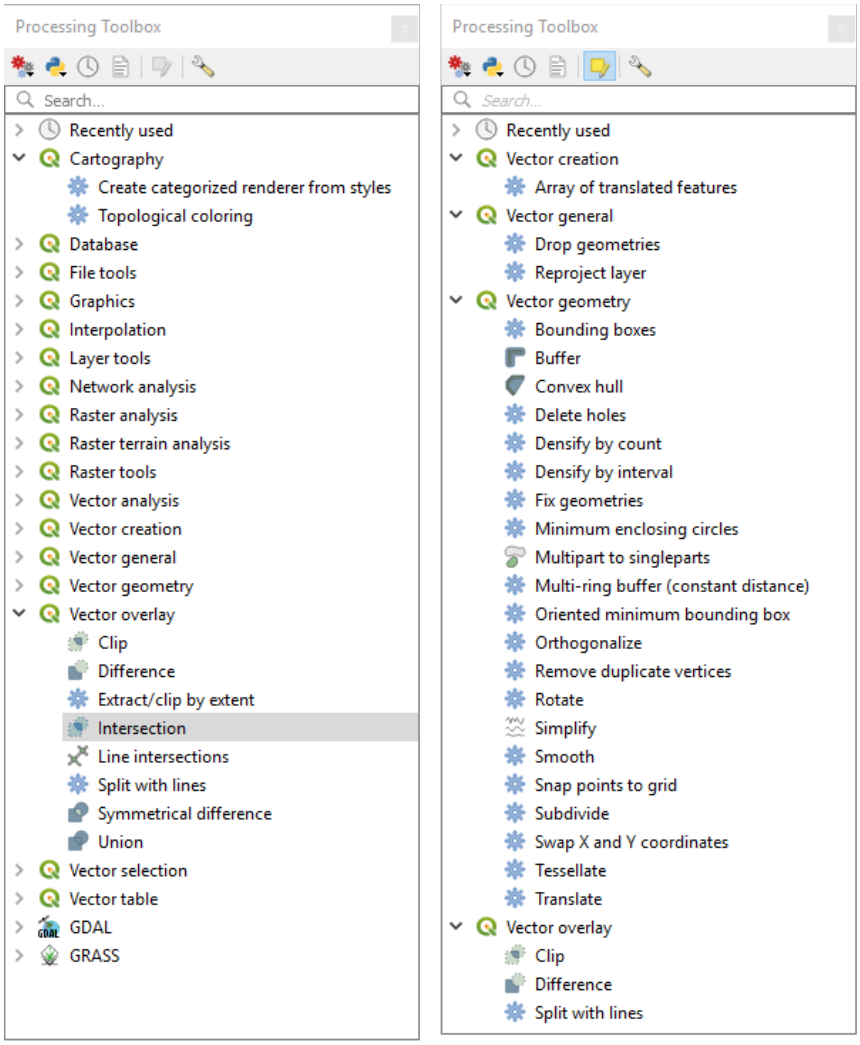
15.106. ábra: Points at given distance and angle

15.3.8 The Processing in-place layer modifier

The *Processing menu* provides access to a large set of tools to analyze and create new features based on the properties of the input features or their relations with other features (within the same layer or not). While the common behavior is to create new layers as outputs, some algorithms also allow modifications to the input layer. This is a handy way to automate multiple features modification using advanced and complex operations.

To edit features in-place:

1. Select the layer to edit in the *Layers* panel.
2. Select the concerned features. You can skip this step, in which case the modification will apply to the whole layer.
3. Press the Edit Features In-Place button at the top of the *Processing toolbox*. The list of algorithms is filtered, showing only those compatible with in-place modifications, i.e.:
   - They work at the feature source and not at the layer level.
   - They do not change the layer structure, e.g. adding or removing fields.
   - They do not change the geometry type, e.g. from line to point layer.



15.107. ábra: Processing algorithms: all (left) vs polygon in-place editors (right)

4. Find the algorithm you'd like to run and double-click it.

Megjegyzés: If the algorithm does not need any additional user-set parameters (excluding the usual input and output layer parameters), then the algorithm is run immediately without any dialog popup.

---

   1. If parameters other than the usual input or output layers are needed, the algorithm dialog pops up. Fill in the required information.
   2. Click *Modify Selected Features* or *Modify All Features* depending on whether there's an active selection.

   Changes are applied to the layer and placed in the edit buffer: the layer is indeed toggled to editing mode with unsaved modification as indicated by the icon next to the layer name.

5. As usual, press Save layer edits to commit the changes in the layer. You can also press Undo to rollback the whole modification.

16. fejezet

Raszteres adatok

16.1 Raster Properties Dialog

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.

There are several tabs in the dialog:

Information	*Source*	*Symbology*[1]
Transparency[1]	*Histogram*[1]	*Rendering*
Temporal	*Pyramids*	*Metadata*
Legend	*QGIS Server*	*External plugins*[2] tabs

[1] Also available in the *Layer styling panel*

[2] *External plugins* you install can optionally add tabs to this dialog. Those are not presented in this document. Refer to their documentation.

Javaslat: Live update rendering

The *Rétegstílus panel* provides you with some of the common features of the Layer properties dialog and is a good modeless widget that you can use to speed up the configuration of the layer styles and view your changes on the map canvas.

Megjegyzés: Because properties (symbology, label, actions, default values, forms…) of embedded layers (see *Rétegek beágyazása külső projektekből*) are pulled from the original project file, and to avoid changes that may break this behavior, the layer properties dialog is made unavailable for these layers.

16.1.1 Information Properties

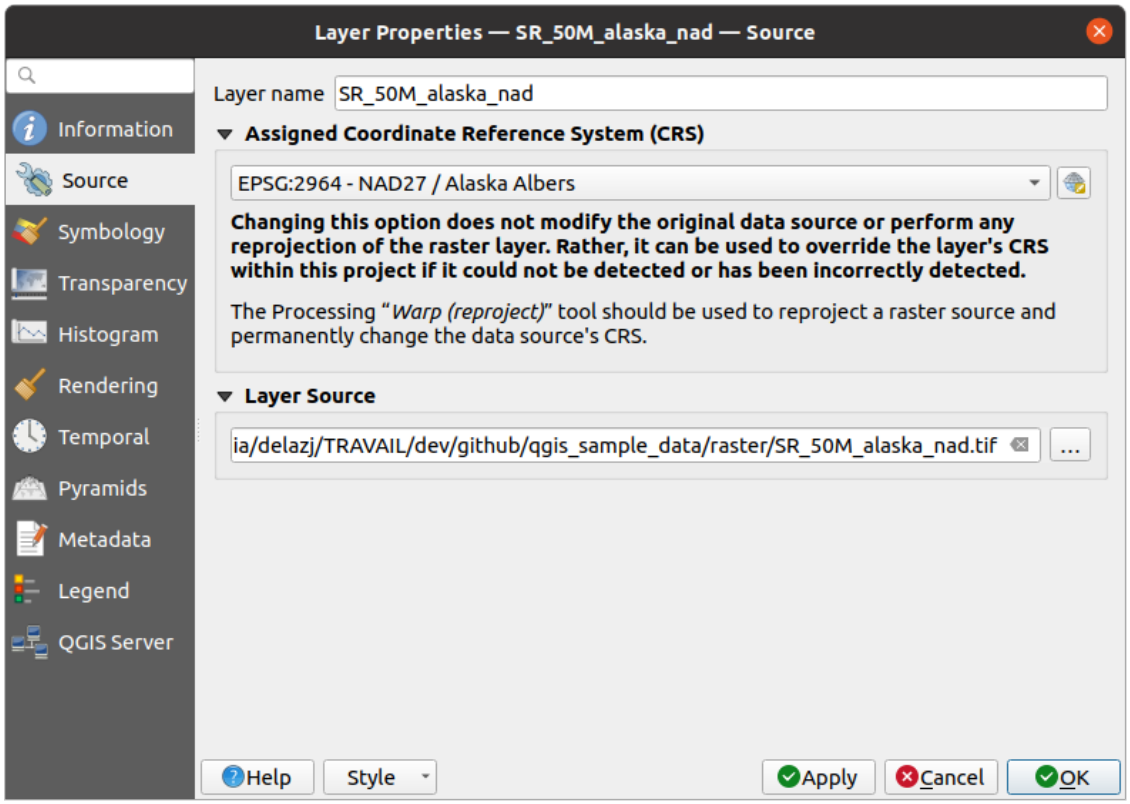
The *Information* tab is read-only and represents an interesting place to quickly grab summarized information and metadata for the current layer. Provided information are:

- general such as name in the project, source path, list of auxiliary files, last save time and size, the used provider
- based on the provider of the layer: extent, width and height, data type, GDAL driver, bands statistics
- the Coordinate Reference System: name, units, method, accuracy, reference (i.e. whether it's static or dynamic)
- read from layer properties: data type, extent, width/height, compression, pixel size, statistics on bands, number of columns, rows and no-data values of the raster…
- picked from the *filled metadata*: access, extents, links, contacts, history…

16.1.2 Source Properties

The *Source* tab displays basic information about the selected raster, including:

- the *Layer name* to display in the *Layers Panel*;
- the *Coordinate Reference System*: Displays the layer's *Coordinate Reference System (CRS)*. You can change the layer's CRS, by selecting a recently used one in the drop-down list or clicking on the Select CRS button (see *Koordináta-rendszer választó*). Use this process only if the layer CRS is a wrong or not specified. If you wish to reproject your data, use a reprojection algorithm from Processing or *Save it as new dataset*.



16.1. ábra: Raster Layer Properties - Source Dialog

16.1.3 Symbology Properties

The raster layer symbology tab is made of three different sections:

- The *Band rendering* where you can control the renderer type to use
- The *Layer rendering* to apply effects on rendered data
- The *Resampling* methods to optimize rendering on map

Band rendering

QGIS offers many different *Render types*. The choice of renderer depends on the data type and the information you'd like to highlight.

1. *Multiband color* - if the file comes with several bands (e.g. a satellite image with several bands).
2. *Paletted/Unique values* - for single band files that come with an indexed palette (e.g. a digital topographic map) or for general use of palettes for rendering raster layers.
3. *Singleband gray* - (one band of) the image will be rendered as gray. QGIS will choose this renderer if the file is neither multiband nor paletted (e.g. a shaded relief map).
4. *Singleband pseudocolor* - this renderer can be used for files with a continuous palette or color map (e.g. an elevation map).
5. *Hillshade* - Creates hillshade from a band.
6. *Contours* - Generates contours on the fly for a source raster band.

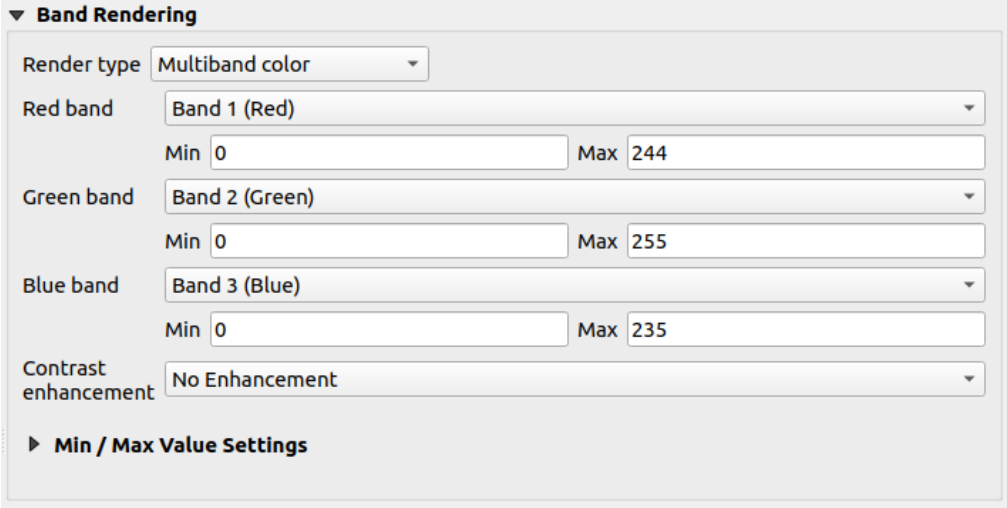
Multiband color

With the multiband color renderer, three selected bands from the image will be used as the red, green or blue component of the color image. QGIS automatically fetches *Min* and *Max* values for each band of the raster and scales the coloring accordingly. You can control the value ranges in the *Min/Max Value Settings* section.

A *Contrast enhancement* method can be applied to the values: «No enhancement», «Stretch to MinMax», «Stretch and clip to MinMax» and «Clip to min max».

Megjegyzés: Contrast enhancement

When adding GRASS rasters, the option *Contrast enhancement* will always be set automatically to *stretch to min max*, even if this is set to another value in the QGIS general options.



16.2. ábra: Raster Symbology - Multiband color rendering

Javaslat: 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 the preferred way of doing this is to set the image type to *Singleband gray*, and then select Red as the *Gray band* to use.

Paletted/Unique values

This is the standard render option for singleband files that include a color table, where a certain color is assigned to each pixel value. In that case, the palette is rendered automatically.

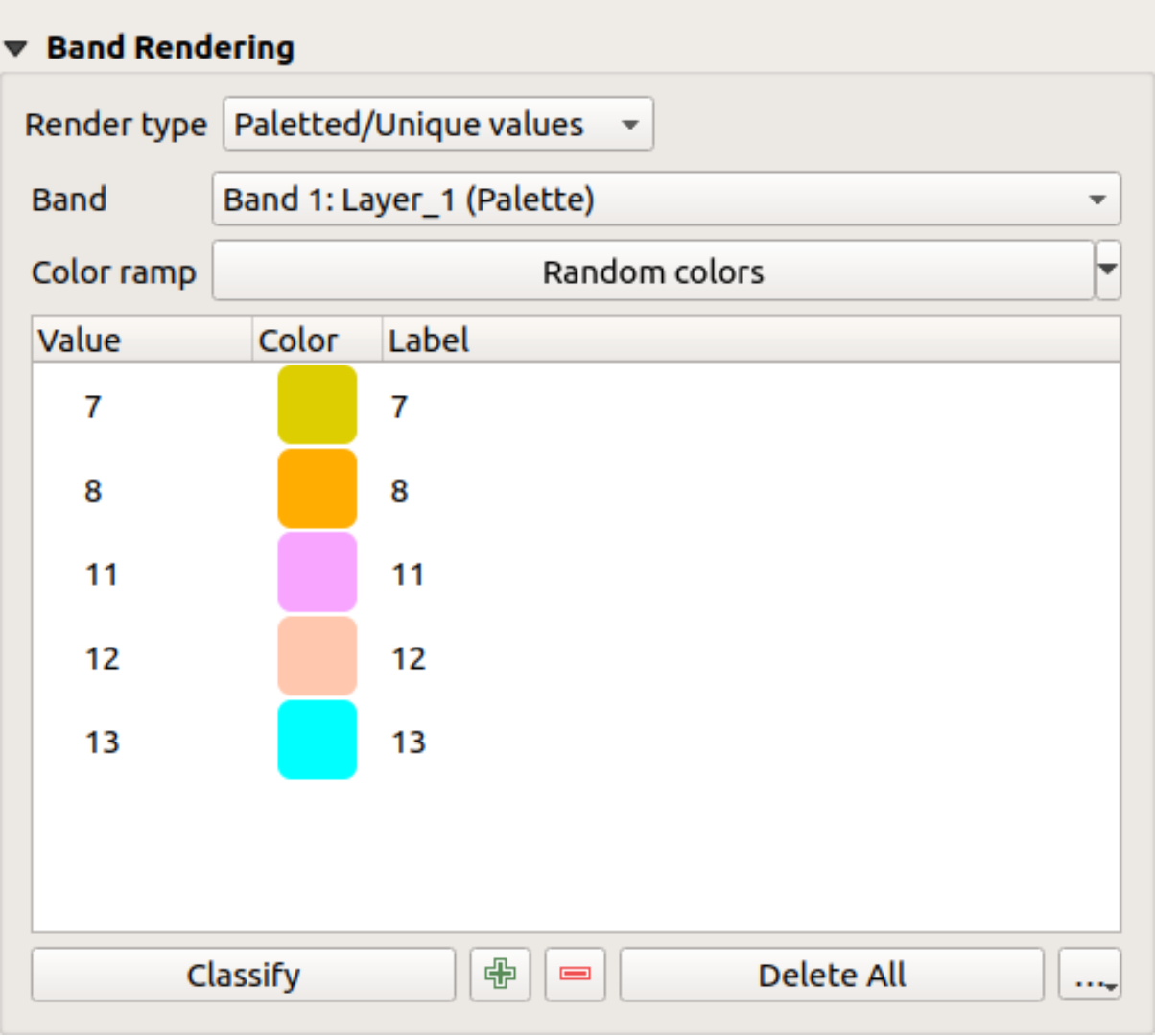
It can be used for all kinds of raster bands, assigning a color to each unique raster value.

If you want to change a color, just double-click on the color and the *Select color* dialog appears.

It is also possible to assign labels to the colors. The label will then appear in the legend of the raster layer.

Right-clicking over selected rows in the color table shows a contextual menu to:

- *Change Color…* for the selection
- *Change Opacity…* for the selection
- *Change Label…* for the selection



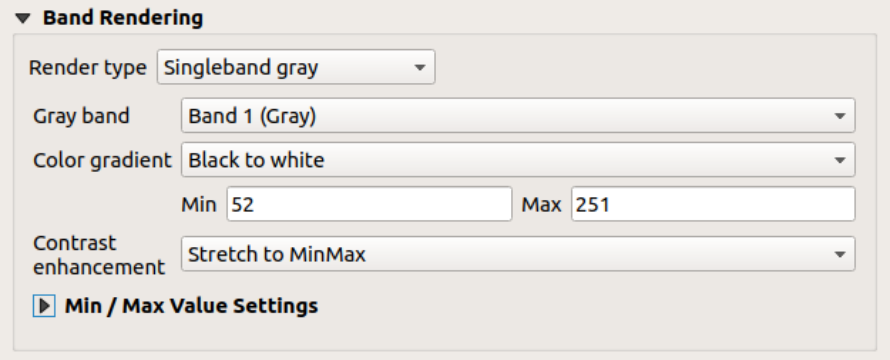
16.3. ábra: Raster Symbology - Paletted unique value rendering

The pulldown menu, that opens when clicking the ... (Advanced options) button below the color map to the right, offers color map loading (*Load Color Map from File...*) and exporting (*Export Color Map to File...*), and loading of classes (*Load Classes from Layer*).

Singleband gray

This renderer allows you to render a layer using only one band with a *Color gradient*: «Black to white» or «White to black». You can change the range of values to color (*Min* and *Max*) in the *Min/Max Value Settings*.

A *Contrast enhancement* method can be applied to the values: «No enhancement», «Stretch to MinMax», «Stretch and clip to MinMax» and «Clip to min max».

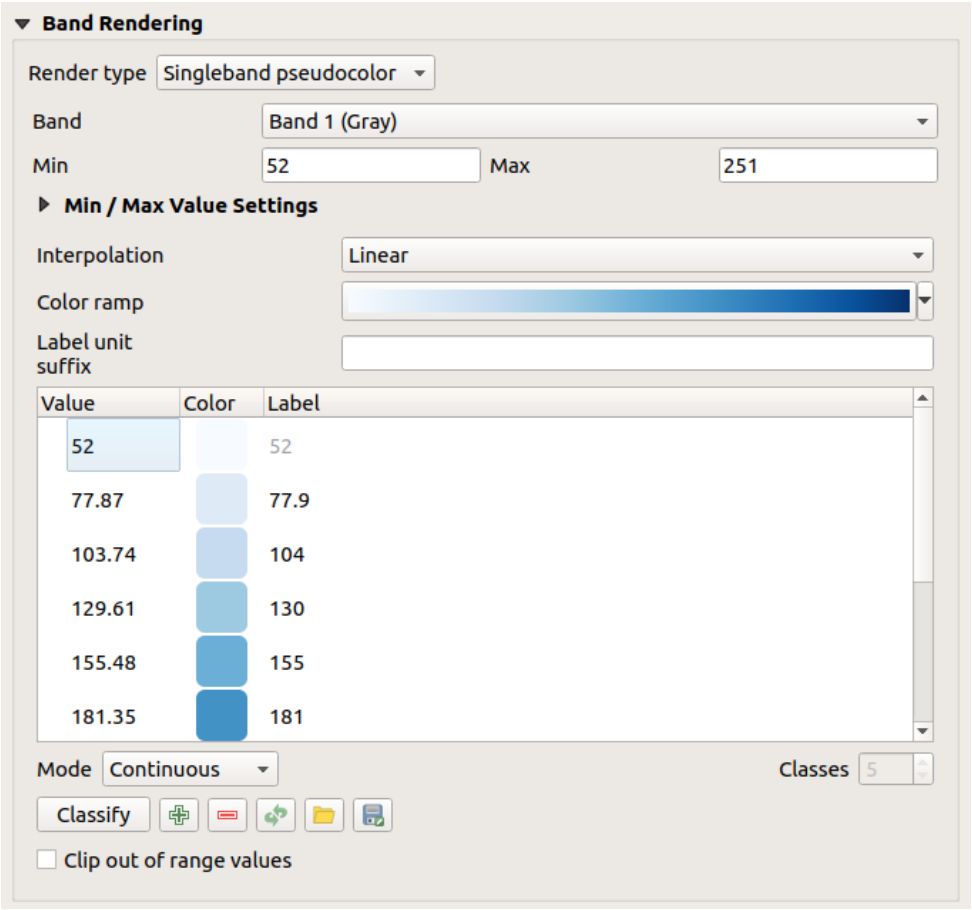


16.4. ábra: Raster Symbology - Singleband gray rendering

Pixels are assigned a color based on the selected color gradient and the layer's legend (in the *Layers* panel and the layout *legend item*) is displayed using a continuous color ramp. Press *Legend settings...* if you wish to tweak the settings. More details at *Customize raster legend*.

Singleband pseudocolor

This is a render option for single-band files that include a continuous palette. You can also create color maps for a band of a multiband raster.



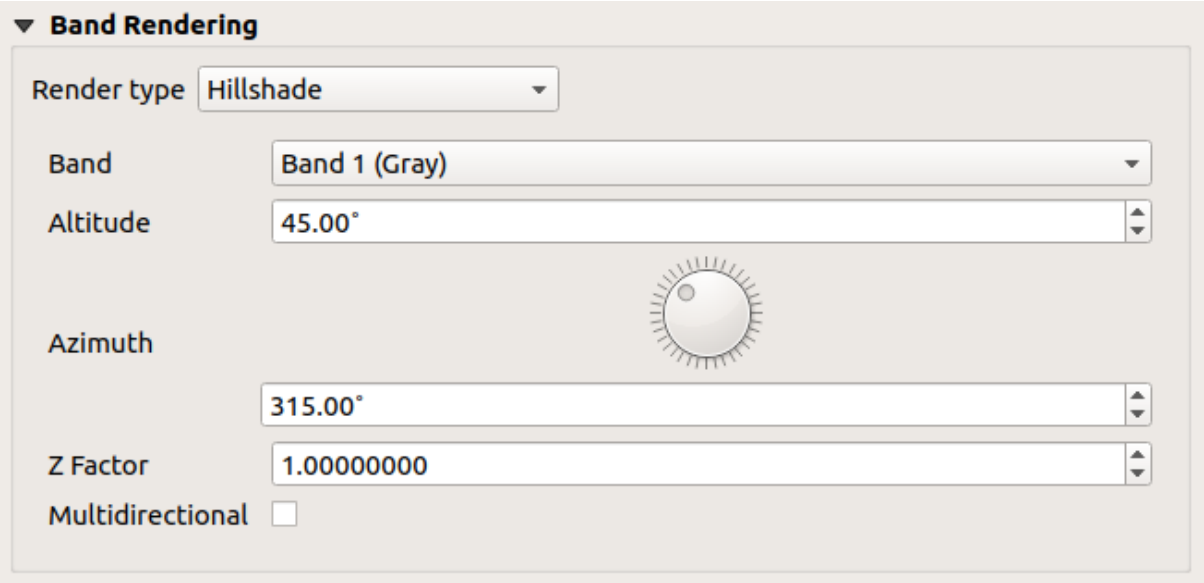
16.5. ábra: Raster Symbology - Singleband pseudocolor rendering

Using a *Band* of the layer and a *values range*, you can now interpolate and assign representation color to pixels within classes. More at *Color ramp shader classification*.

Pixels are assigned a color based on the selected color ramp and the layer's legend (in the *Layers* panel and the layout *legend item*) is displayed using a continuous color ramp. Press *Legend settings...* if you wish to tweak the settings or instead use a legend with separated classes (and colors). More details at *Customize raster legend*.

Hillshade

Render a band of the raster layer using hillshading.



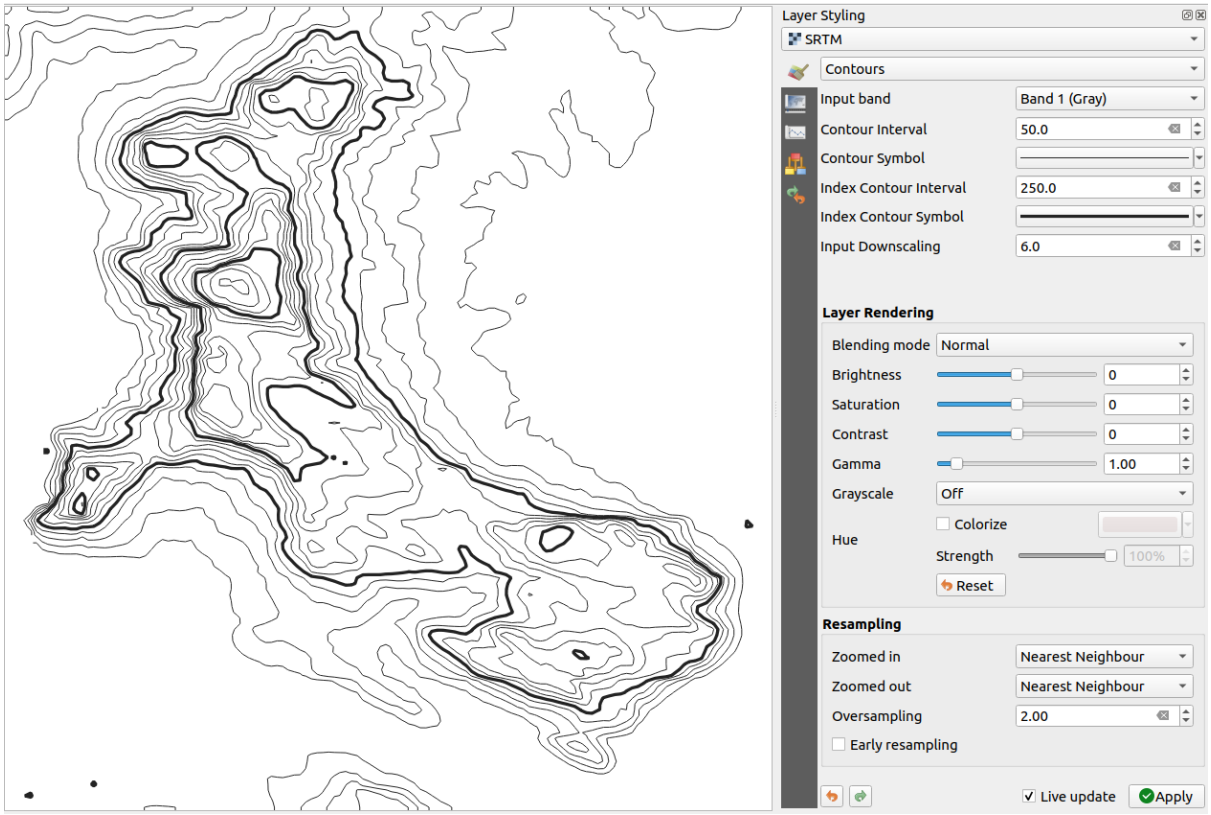
16.6. ábra: Raster Symbology - Hillshade rendering

Options:

- *Band*: The raster band to use.
- *Altitude*: The elevation angle of the light source (default is `45°`).
- *Azimuth*: The azimuth of the light source (default is `315°`).
- *Z Factor*: Scaling factor for the values of the raster band (default is `1`).
- *Multidirectional*: Specify if multidirectional hillshading is to be used (default is `off`).

Contours

This renderer draws contour lines that are calculated on the fly from the source raster band.



16.7. ábra: Raster Symbology - Contours rendering

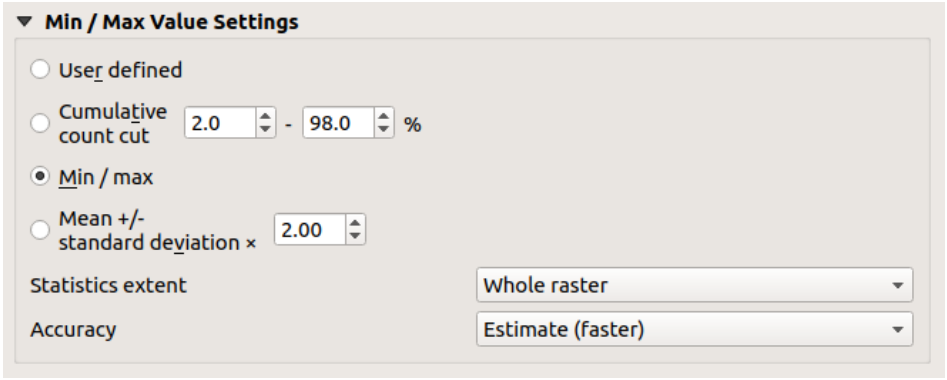
Options:

- *Input band*: the raster band to use.
- *Contour interval*: the distance between two consecutive contour lines
- *Contour symbol*: the *symbol* to apply to the common contour lines.
- *Index contour interval*: the distance between two consecutive **index contours**, that is the lines shown in a distinctive manner for ease of identification, being commonly printed more heavily than other contour lines and generally labeled with a value along its course.
- *Index contour symbol*: the symbol to apply to the index contour lines
- *Input downscaling*: Indicates by how much the renderer will scale down the request to the data provider (default is `4.0`).

  For example, if you generate contour lines on input raster block with the same size as the output raster block, the generated lines would contain too much detail. This detail can be reduced by the „downscale” factor, requesting lower resolution of the source raster. For a raster block 1000x500 with downscale 10, the renderer will request raster 100x50 from provider. Higher downscale makes contour lines more simplified (at the expense of losing some detail).

Setting the min and max values

By default, QGIS reports the *Min* and *Max* values of the band(s) of the raster. A few very low and/or high values can have a negative impact on the rendering of the raster. The *Min/Max Value Settings* frame helps you control the rendering.



16.8. ábra: Raster Symbology - Min and Max Value Settings

Available options are:

- *User defined*: The default *Min* and *Max* values of the band(s) can be overridden
- *Cumulative count cut*: Removes outliers. The standard range of values is `2%` to `98%`, but it can be adapted manually.
- *Min / max*: Uses the whole range of values in the image band.
- *Mean +/- standard deviation x*: 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 layer that impact the rendering of the raster negatively.

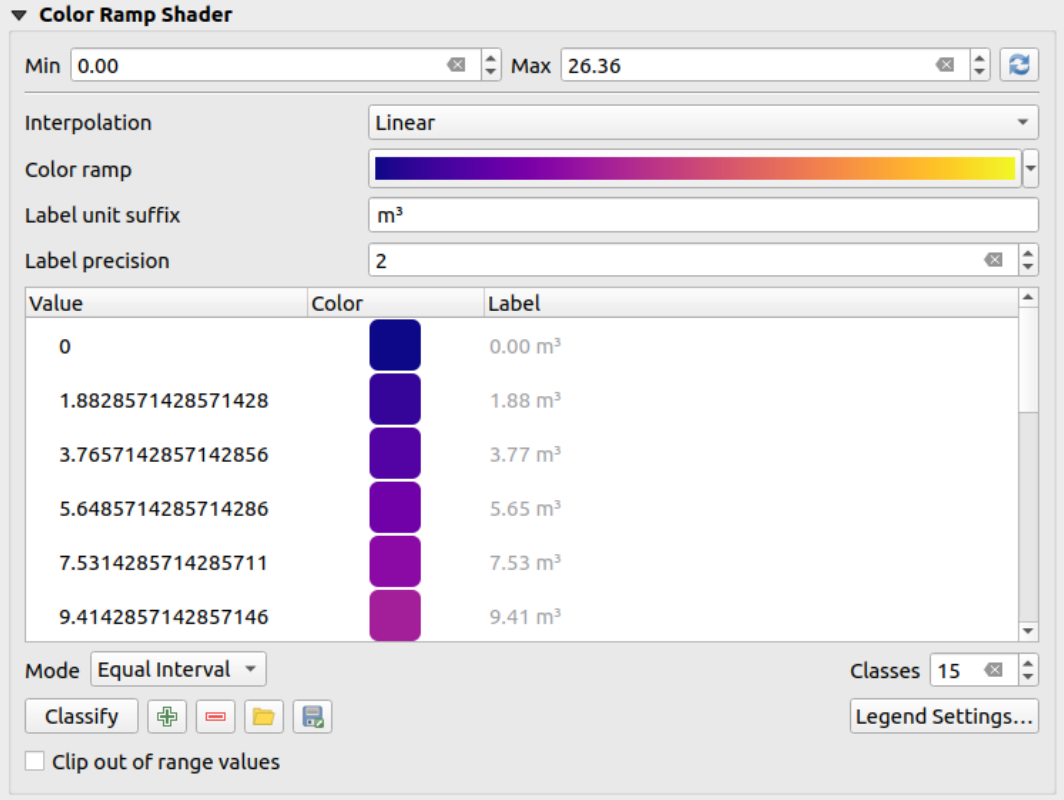
Calculations of the min and max values of the bands are made based on the:

- *Statistics extent*: it can be *Whole raster*, *Current canvas* or *Updated canvas*. *Updated canvas* means that min/max values used for the rendering will change with the canvas extent (dynamic stretching).
- *Accuracy*, which can be either *Estimate (faster)* or *Actual (slower)*.

Megjegyzés: For some settings, you may need to press the *Apply* button of the layer properties dialog in order to display the actual min and max values in the widgets.

Color ramp shader classification

This method can be used to classify and represent scalar dataset (raster or mesh contour) based on their values. Given a *color ramp* and a number of classes, it generates intermediate color map entries for class limits. Each color is mapped with a value interpolated from a range of values and according to a classification mode. The scalar dataset elements are then assigned their color based on their class.



16.9. ábra: Classifying a dataset with a color ramp shader

1. A *Min* and *Max* values must be defined and used to interpolate classes bounds. By default QGIS detects them from the dataset but they can be modified.
2. The *Interpolation* entry defines how scalar elements are assigned their color :
   - *Discrete* (a <= symbol appears in the header of the *Value* column): The color is taken from the closest color map entry with equal or higher value
   - *Linear*: The color is linearly interpolated from the color map entries above and below the pixel value, meaning that to each dataset value corresponds a unique color
   - *Exact* (a = symbol appears in the header of the *Value* column): Only pixels with value equal to a color map entry are applied a color; others are not rendered.
3. The *Color ramp* widget helps you select the color ramp to assign to the dataset. As usual with *this widget*, you can create a new one and edit or save the currently selected one. The name of the color ramp will be saved in the configuration.
4. The *Label unit suffix* adds a label after the value in the legend, and the *Label precision* controls the number of decimals to display.
5. The classification *Mode* helps you define how values are distributed across the classes:
   - *Equal interval*: Provided the *Number of classes*, limits values are defined so that the classes all have the same magnitude.
   - *Continuous*: Classes number and color are fetched from the color ramp stops; limits values are set following stops distribution in the color ramp.
   - *Quantile*: Provided the *Number of classes*, limits values are defined so that the classes have the same number of elements. Not available with *mesh layers*.
6. You can then *Classify* or tweak the classes:
   - The button Add values manually adds a value to the table.

- The button Remove selected row deletes selected values from the table.
- Double clicking in the *Value* column lets you modify the class value.
- Double clicking in the *Color* column opens the dialog *Change color*, where you can select a color to apply for that value.
- Double clicking in the *Label* column to modify the label of the class, but this value won't be displayed when you use the identify feature tool.
- Right-clicking over selected rows in the color table shows a contextual menu to *Change Color…* and *Change Opacity…* for the selection.

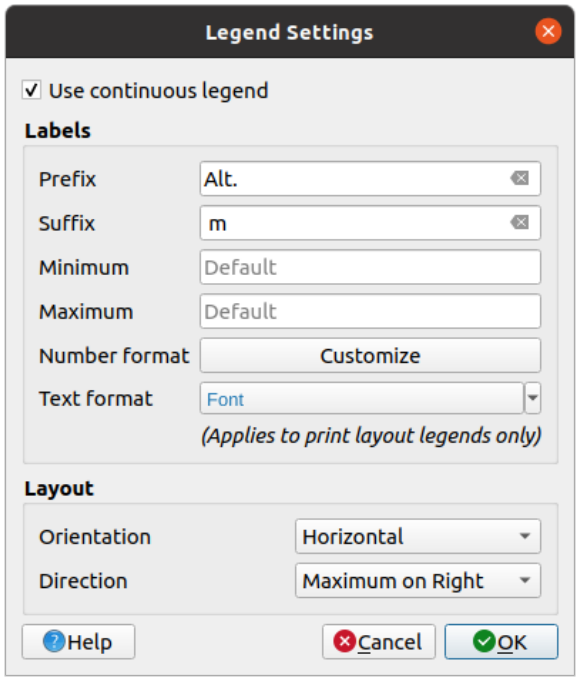
You can use the buttons Load color map from file or Export color map to file to load an existing color table or to save the color table for later use.

7. With linear *Interpolation*, you can also configure:

   - *Clip out of range values*: By default, the linear method assigns the first class (respectively the last class) color to values in the dataset that are lower than the set *Min* (respectively greater than the set *Max*) value. Check this setting if you do not want to render those values.
   - *Legend settings*, for display in the *Layers* panel and the layout *legend item*. More details at *Customize raster legend*.

Customize raster legend

When applying a color ramp to a raster or a mesh layer, you may want to display a legend showing the classification. By default, QGIS displays a continuous color ramp with min and max values in the *Layers* panel and the layout *legend item*. This can be customized using the *Legend settings* button in the classification widget.



16.10. ábra: Modifying a raster legend

In this dialog, you can set whether to *Use continuous legend*: if unchecked, the legend displays separated colors corresponding to the different classes applied. This option is not available for raster *singleband gray* symbology.

Checking the *Use continuous legend* allows you to configure both the labels and layout properties of the legend.

Labels

- Add a *Prefix* and a *Suffix* to the labels
- Modify the *Minimum* and a *Maximum* values to show in the legend
- *Customize* the *Number format*
- *Customize* the *Text format* to use in the print layout legend.

Layout

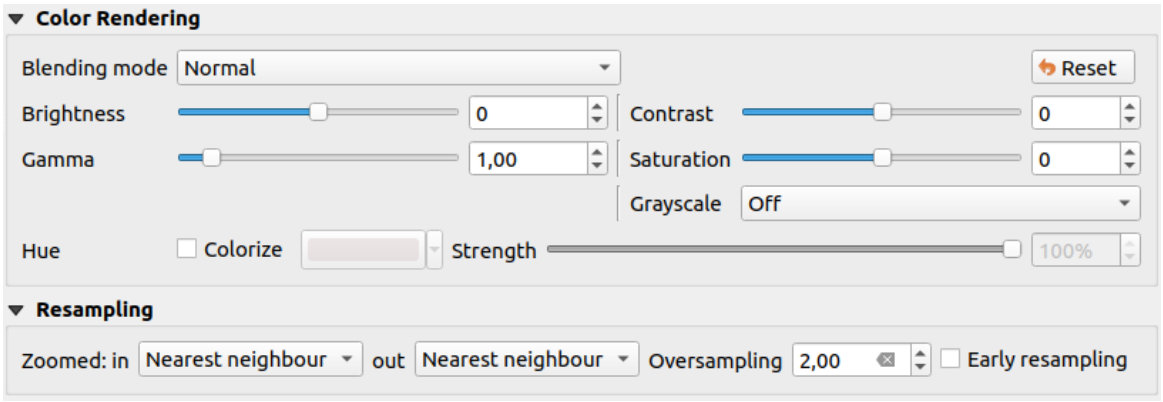
- Control the *Orientation* of the legend color ramp; it can be **Vertical** or **Horizontal**
- Control the *Direction* of the values depending on the orientation:
  - If vertical, you can display the **Maximum on top** or the **Minimum on top**
  - If horizontal, you can display the **Maximum on right** or the **Minimum on right**

Layer rendering

Over the symbology type applied to the layer band(s), you can achieve special rendering effects for the whole raster file(s):

- Use one of the blending modes (see *Keverési módok*)
- Set custom *Brightness*, *Saturation*, *Gamma* and *Contrast* to colors.
- With the *Invert colors*, the layer is rendered with opposite colors. Handy, for example, to switch out-of-the box OpenStreetMap tiles to dark mode.
- Turn the layer to *Grayscale* option either «By lightness», «By luminosity» or «By average».
- *Colorize* and adjust the *Strength* of *Hue* in the color table

Press *Reset* to remove any custom changes to the layer rendering.



16.11. ábra: Raster Symbology - Layer rendering and Resampling settings

Resampling

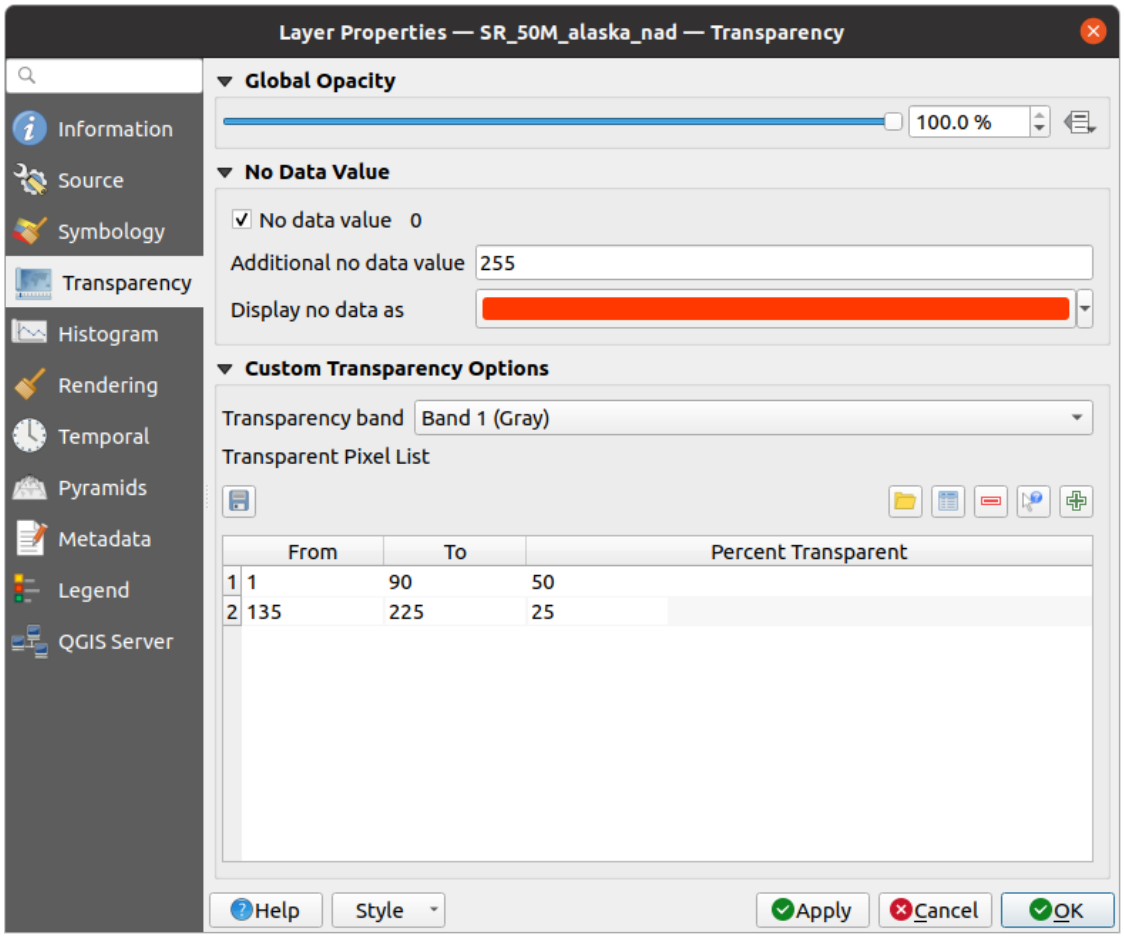
The *Resampling* option has effect when you zoom in and out of an image. Resampling modes can optimize the appearance of the map. They calculate a new gray value matrix through a geometric transformation.

When applying the «Nearest neighbour» method, the map can get a pixelated structure when zooming in. This appearance can be improved by using the «Bilinear» or «Cubic» method, which cause sharp edges to be blurred. The effect is a smoother image. This method can be applied to for instance digital topographic raster maps.

16.1.4 Transparency Properties

QGIS provides capabilities to set the transparency level of a raster layer.

Use the *Global opacity* slider to set to what extent the underlying layers (if any) should be visible through the current raster layer. This is very useful if you overlay raster layers (e.g., a shaded relief map overlayed by a classified raster map). This will make the look of the map more three dimensional. The opacity of the raster can be data-defined, and vary e.g. depending on the visibility of another layer, by temporal variables, on different pages of an atlas, …



16.12. ábra: Raster Transparency

With *No data value* QGIS reports the original source no data value (if defined) which you can consider as is in the rendering. Additionally, you can enter a raster value that should be treated as an *Additional no data value*. The *Display no data as* color selector allows you to apply a custom color to no data pixels, instead of the default transparent rendering.

An even more flexible way to customize the transparency is available in the *Custom transparency options* section:

- Use *Transparency band* to apply transparency for an entire band.

- Provide a list of pixels to make transparent with corresponding levels of transparency:

  1. Click the  Add values manually button. A new row will appear in the pixel list.
  2. Enter the **Red**, **Green** and **Blue** values of the pixel and adjust the **Percent Transparent** to apply.
  3. Alternatively, you can fetch the pixel values directly from the raster using the  Add values from display button. Then enter the transparency value.
  4. Repeat the steps to adjust more values with custom transparency.
  5. Press the *Apply* button and have a look at the map.

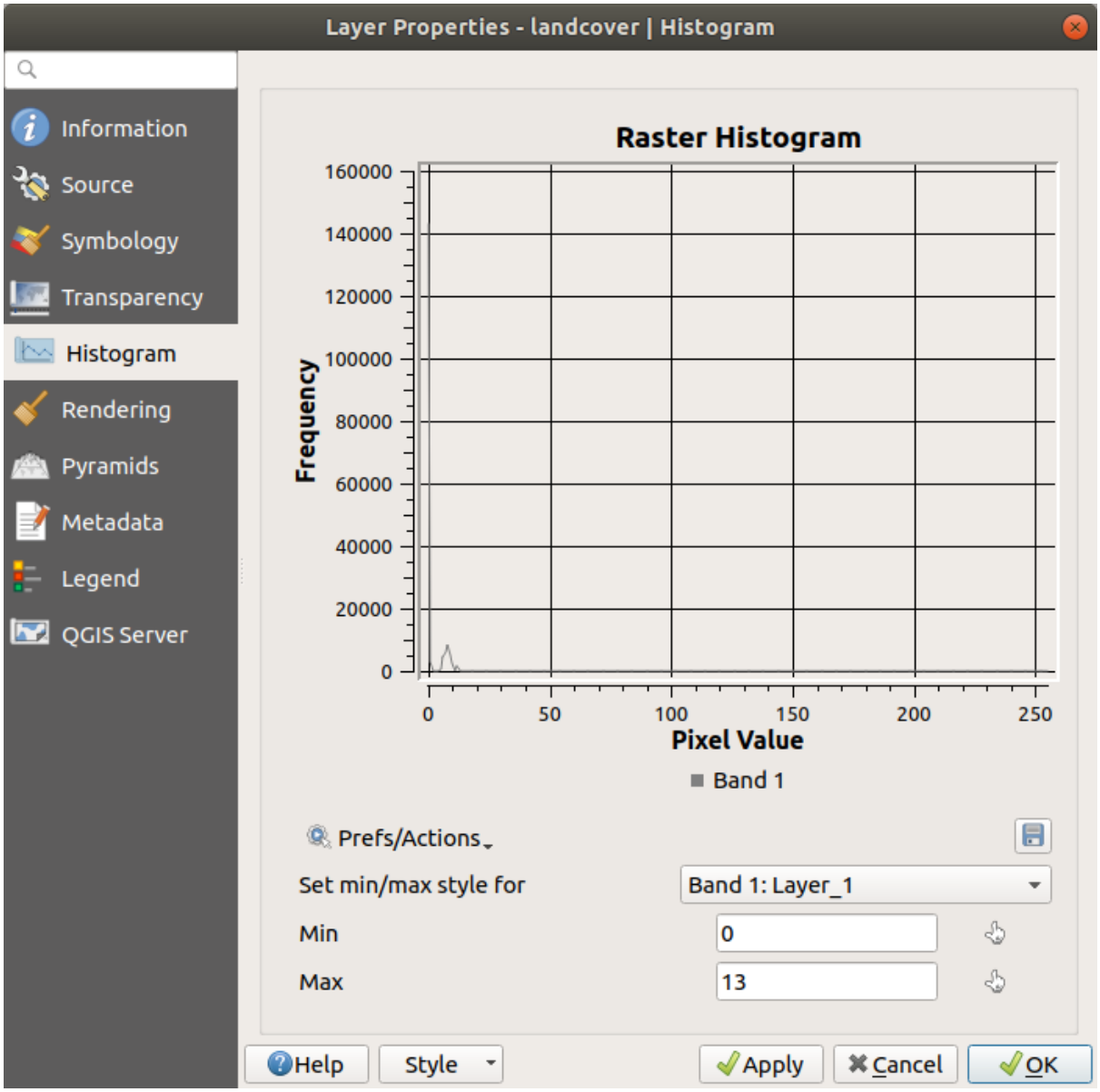
  As you can see, it is quite easy to set custom transparency, but it can be quite a lot of work. Therefore, you can use the button  Export to file to save your transparency list to a file. The button  Import from file loads your transparency settings and applies them to the current raster layer.

16.1.5 Histogram Properties

The  *Histogram* tab allows you to view the distribution of the values in your raster. The histogram is generated when you press the *Compute Histogram* button. All existing bands will be displayed together. You can save the histogram as an image with the  button.

At the bottom of the histogram, you can select a raster band in the drop-down menu and *Set min/max style for* it. The  *Prefs/Actions* drop-down menu gives you advanced options to customize the histogram:

- With the *Visibility* option, you can display histograms for 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».
- The *Actions* option allows you to «Reset» or «Recompute histogram» after you have changed the min or max values of the band(s).

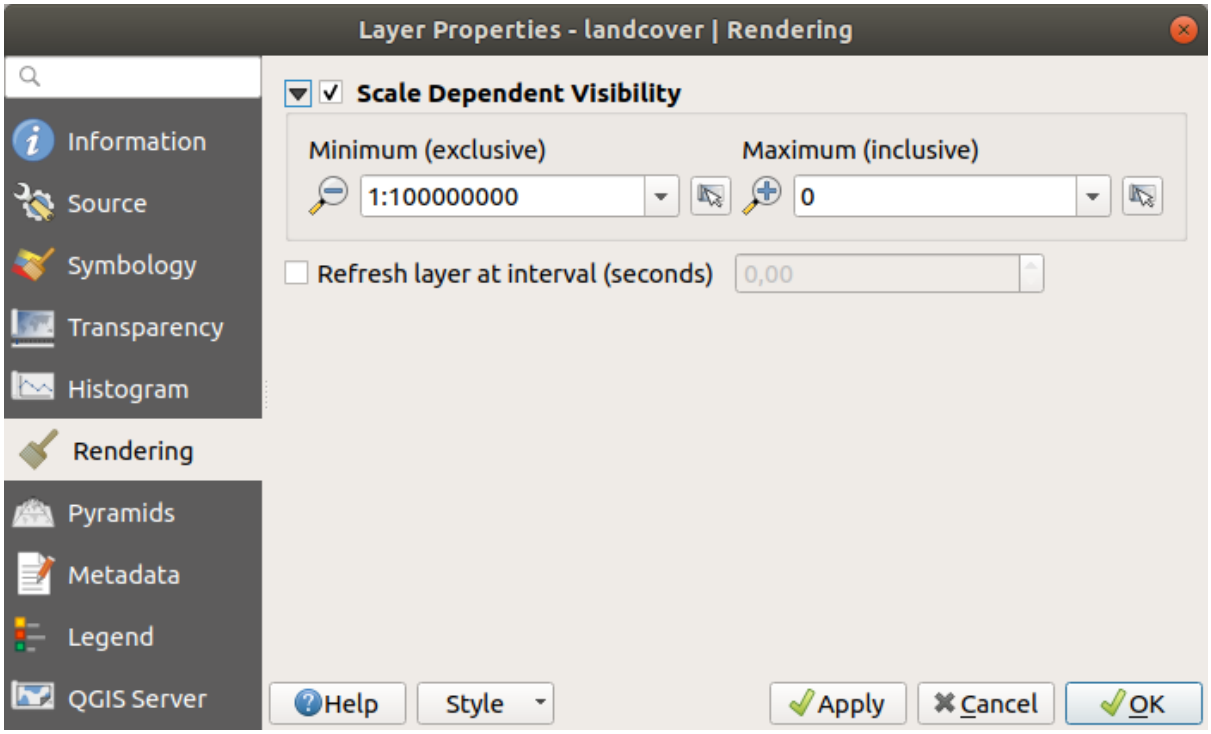


16.13. ábra: Raster Histogram

16.1.6 Rendering Properties

In the *Rendering* tab, it's possible to:

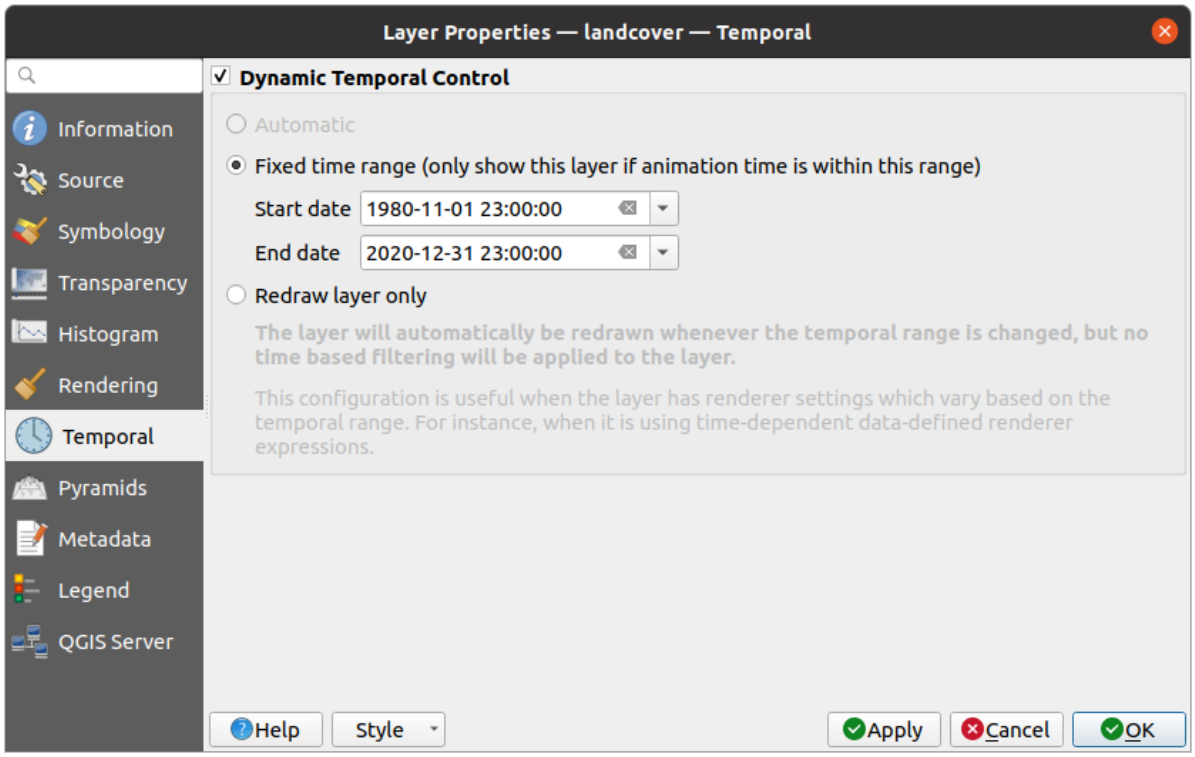
- set *Scale dependent visibility* for the layer: You can set the *Maximum (inclusive)* and *Minimum (exclusive)* scale, defining a range of scales in which the layer will be visible. It will be hidden outside this range. The Set to current canvas scale button helps you use the current map canvas scale as a boundary. See *Méretarányfüggő megjelenítés* for more information.
- *Refresh layer at interval (seconds)*: set a timer to automatically refresh individual layers. Canvas updates are deferred in order to avoid refreshing multiple times if more than one layer has an auto update interval set.



16.14. ábra: Raster Rendering Properties

16.1.7 Temporal Properties

The *Temporal* tab provides options to control the rendering of the layer over time. Such dynamic rendering requires the *temporal navigation* to be enabled over the map canvas.



16.15. ábra: Raster Temporal Properties

Check the *Dynamic Temporal Control* option and set whether the layer redraw should be:

- *Automatic*: the rendering is controlled by the underlying data provider if it suppports temporal data handling. E.g. this can be used with WMS-T layers or PostGIS rasters.
- *Fixed time range*: only show the raster layer if the animation time is within a *Start date* and *End date* range
- *Redraw layer only*: the layer is redrawn at each new animation frame. It's useful when the layer uses time-based expression values for renderer settings (e.g. data-defined renderer opacity, to fade in/out a raster layer).

16.1.8 Pyramids Properties

High 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 zoom level.

You must have write access in the directory where the original data is stored to build pyramids.

From the *Resolutions* list, select resolutions at which you want to create pyramid levels by clicking on them.

If you choose **Internal (if possible)** from the *Overview format* drop-down menu, QGIS tries to build pyramids internally.

Megjegyzés: 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 pyramid building.

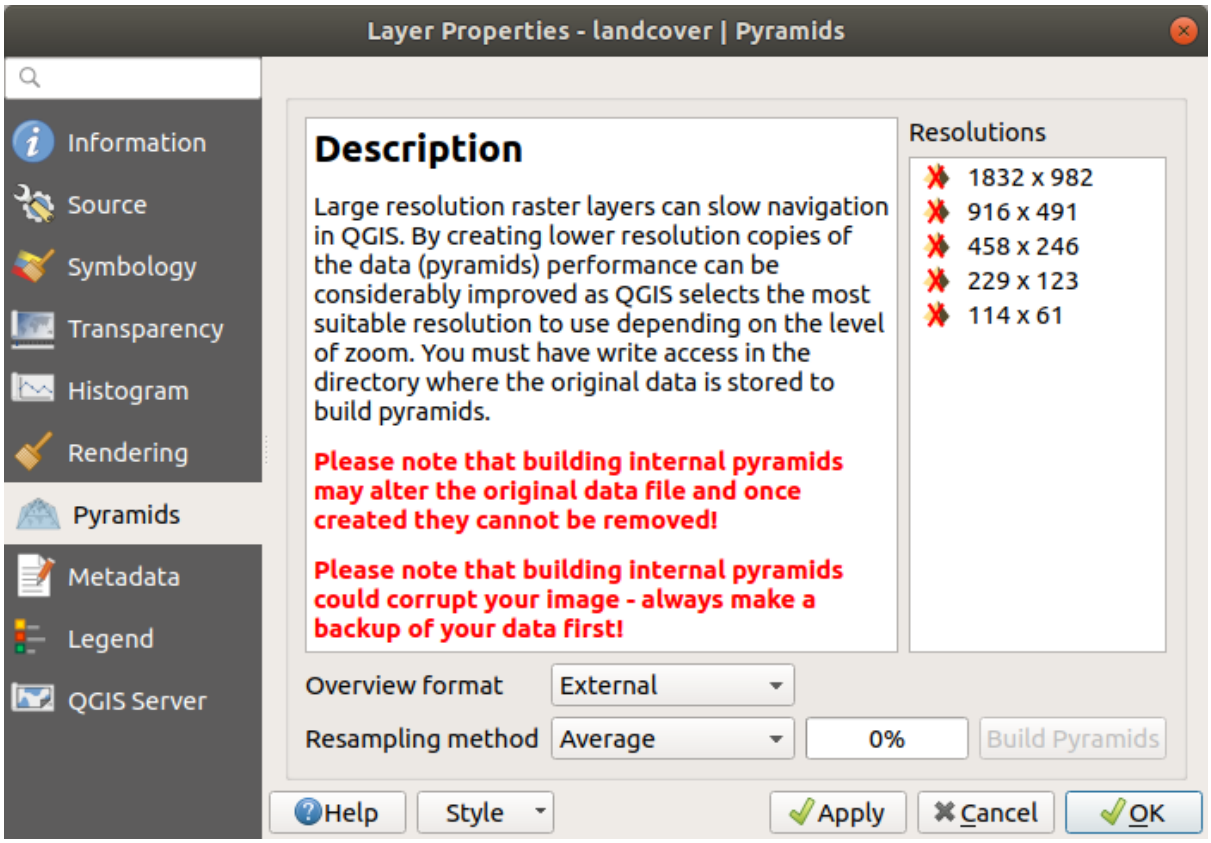
If you choose **External** and **External (Erdas Imagine)** the pyramids will be created in a file next to the original raster with the same name and a `.ovr` extension.

Several *Resampling methods* can be used for pyramid calculation:

- Nearest Neighbour

- Average
- Gauss
- Cubic
- Cubic Spline
- Laczos
- Mód
- None

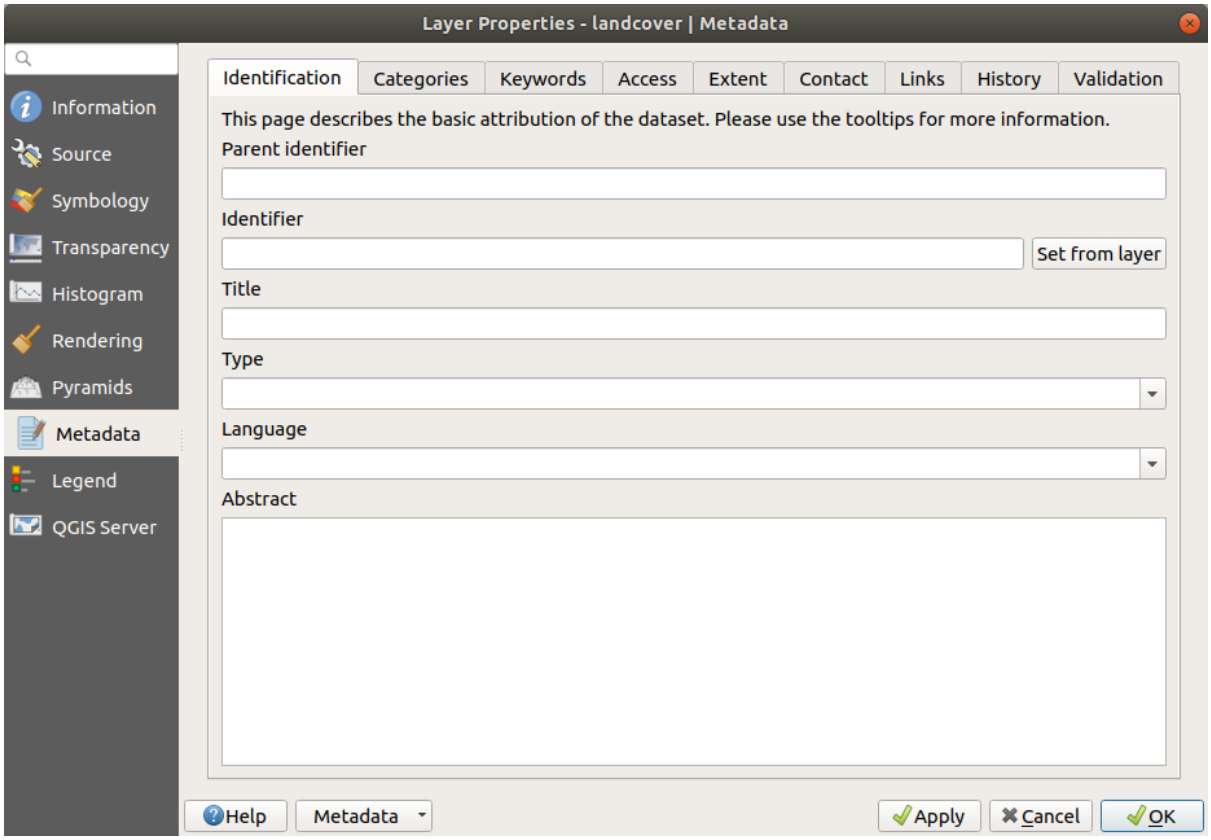
Finally, click *Build Pyramids* to start the process.



16.16. ábra: Raster Pyramids

16.1.9 Metadata Properties

The *Metadata* tab provides you with options to create and edit a metadata report on your layer. See *Metaadatok* for more information.



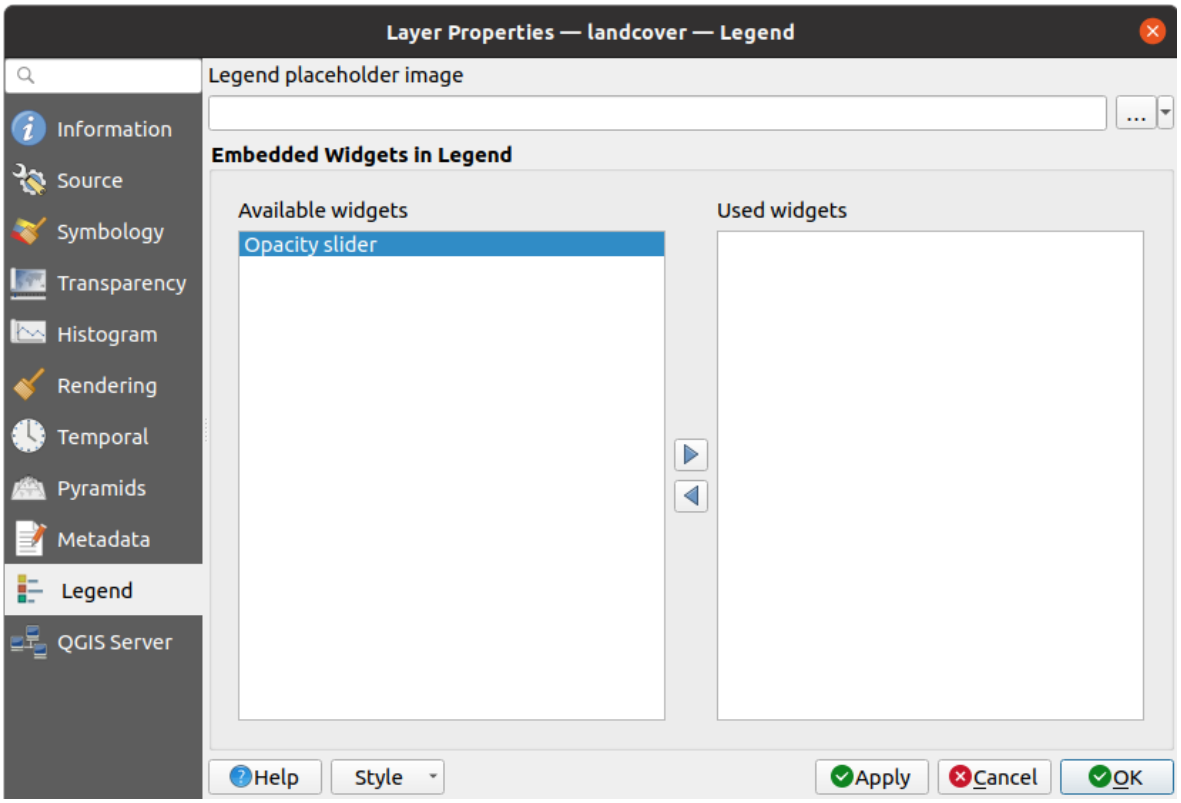
16.17. ábra: Raster Metadata

16.1.10 Legend Properties

The *Legend* tab provides you with advanced settings for the *Layers panel* and/or the *print layout legend*. These options include:

- Depending on the symbology applied to the layer, you may end up with several entries in the legend, not necessarily readable/useful to display. The *Legend placeholder image* helps you *select an image* for replacement, displayed both in the *Layers* panel and the print layout legend.
- The *Embedded widgets in Legend* provides you with a list of widgets you can embed within the layer tree in the Layers panel. The idea is to have a way to quickly access some actions that are often used with the layer (setup transparency, filtering, selection, style or other stuff…).

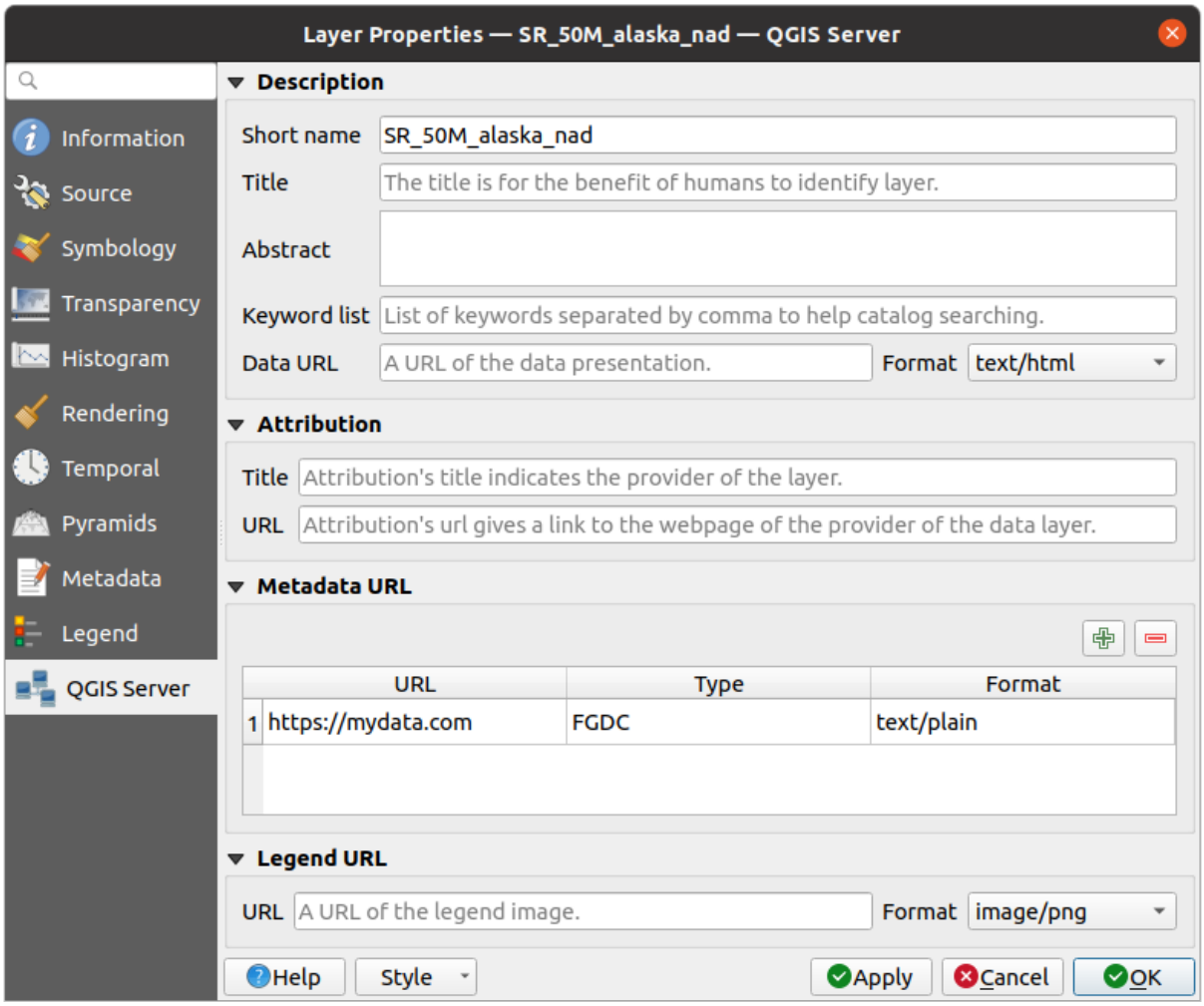
  By default, QGIS provides a transparency widget but this can be extended by plugins that register their own widgets and assign custom actions to layers they manage.



16.18. ábra: Raster Legend

16.1.11 QGIS Server Properties

From the *QGIS Server* tab, information can be provided for *Description*, *Attribution*, *Metadata URL* and *Legend URL*.

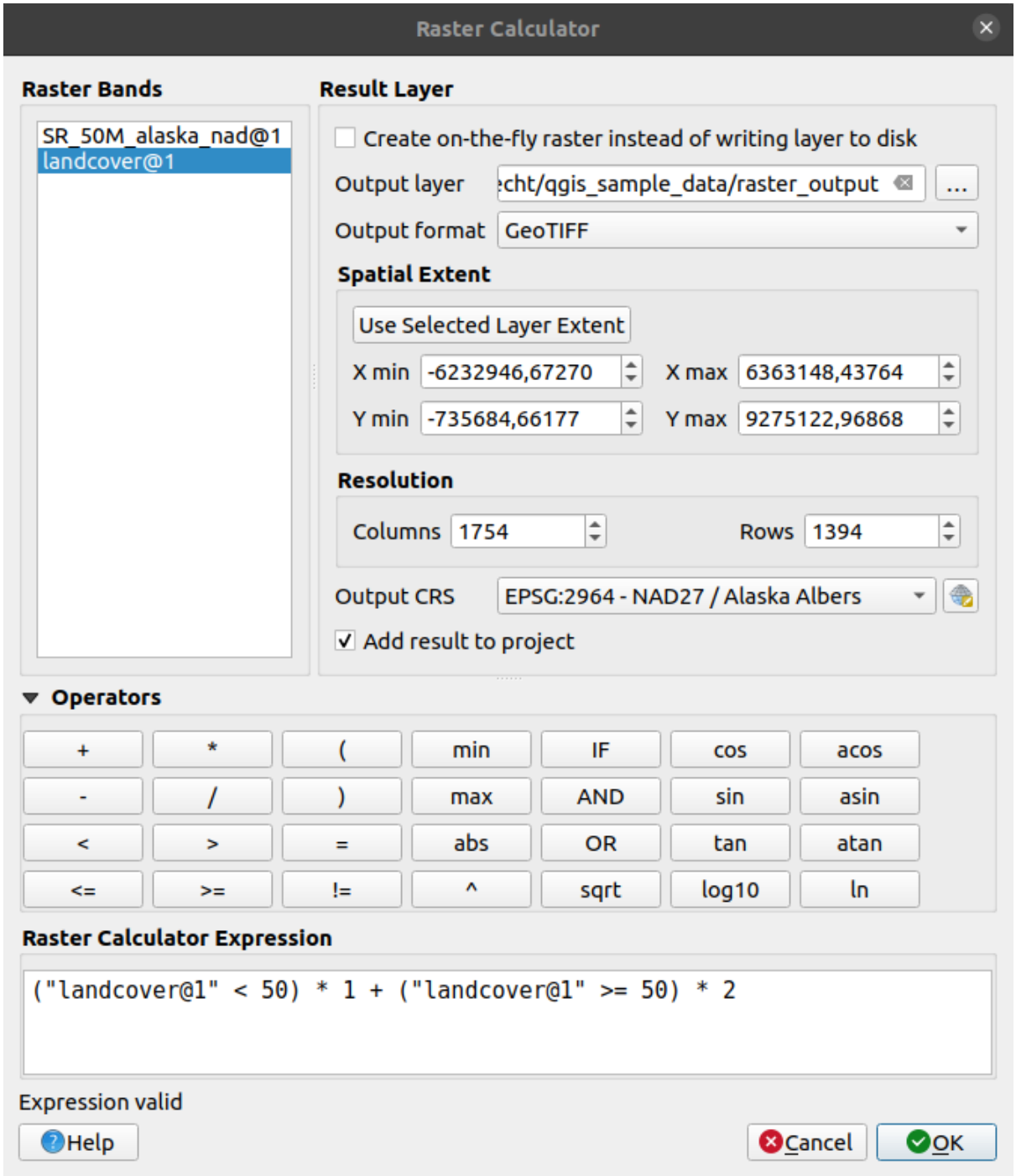


16.19. ábra: QGIS Server in Raster Properties

16.2 Raszter analízis

16.2.1 Raster Calculator

The *Raster Calculator* in the *Raster* menu allows you to perform calculations on the basis of existing raster pixel values (see 16.20.ábra). The results are written to a new raster layer in a GDAL-supported format.



16.20. ábra: Raster Calculator

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:

- *Create on-the-fly raster instead of writing layer to disk*:
  - If unchecked, the output is stored on the disk as a new plain file. An *Output layer* path and an *Output format* are required.
  - If checked, a virtual raster layer, i.e. a raster layer defined by its URI and whose pixels are calculated on-the-fly, is created. It's not a new file on disk; the virtual layer is still connected to the rasters used in the

calculation meaning that deleting or moving these rasters would break it. A *Layer name* can be provided, otherwise the calculation expression is used as such. Removing the virtual layer from the project deletes it, and it can be made persistent in file using the layer *Export* ► *Save as…* contextual menu.

- Define the *Spatial extent* of the calculation based on an input raster layer extent, or on custom X,Y coordinates
- Set the *Resolution* of the layer using columns and rows number. If the input layer has a different resolution, the values will be resampled with the nearest neighbor algorithm.
- With the  *Add result to project* checkbox, the result layer will automatically be added to the legend area and can be visualized. Checked by default for virtual rasters.

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. Conditional expressions (=, !=, <, >=, …) return either 0 for false or 1 for true, and therefore can be used with other operators and functions.

Tipp: See also the *Raster calculator* algorithm.

Examples

Convert elevation values from meters to feet

Creating an elevation raster in feet from a raster in meters, you need to use the conversion factor for meters to feet: 3.28. The expression is:

```
"elevation@1" * 3.28
```

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 the conditional expression evaluates to 1, which keeps the original value by multiplying it by 1. Otherwise the conditional expression evaluates to 0, which sets the raster value to 0. This creates the mask on the fly.

Classify a Raster

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.

Or you can use the `IF` operator.

```
if ( elevation@1 < 50 , 1 , 2 )
```

16.2.2 Raster Alignment

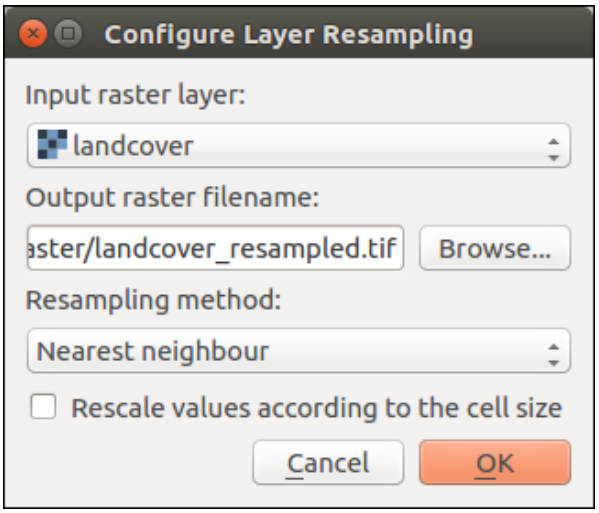
This tool is able to take several rasters as input and to align them perfectly, that means:

- reproject to the same CRS,
- resample to the same cell size and offset in the grid,
- clip to a region of interest,
- rescale values when required.

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*. The resampling method can be (see 16.21.ábra):

- **Nearest Neighbor**
- **Bilinear (2x2 kernel)**
- **Cubic (4x4 kernel)**: Cubic Convolution Approximation
- **Cubic B-Spline (4x4 kernel)**: Cubic B-Spline Approximation
- **Lanczos (6x6 kernel)**: Lanczos windowed sinc interpolation
- **Average**: computes the average of all non-NODATA contributing pixels
- **Mode**: selects the value which appears most often of all the sampled points
- **Maximum**, **Minimum**, **Mediane**, **First Quartile (Q1)** or **Third Quartile (Q3)** of all non-NODATA contributing pixels

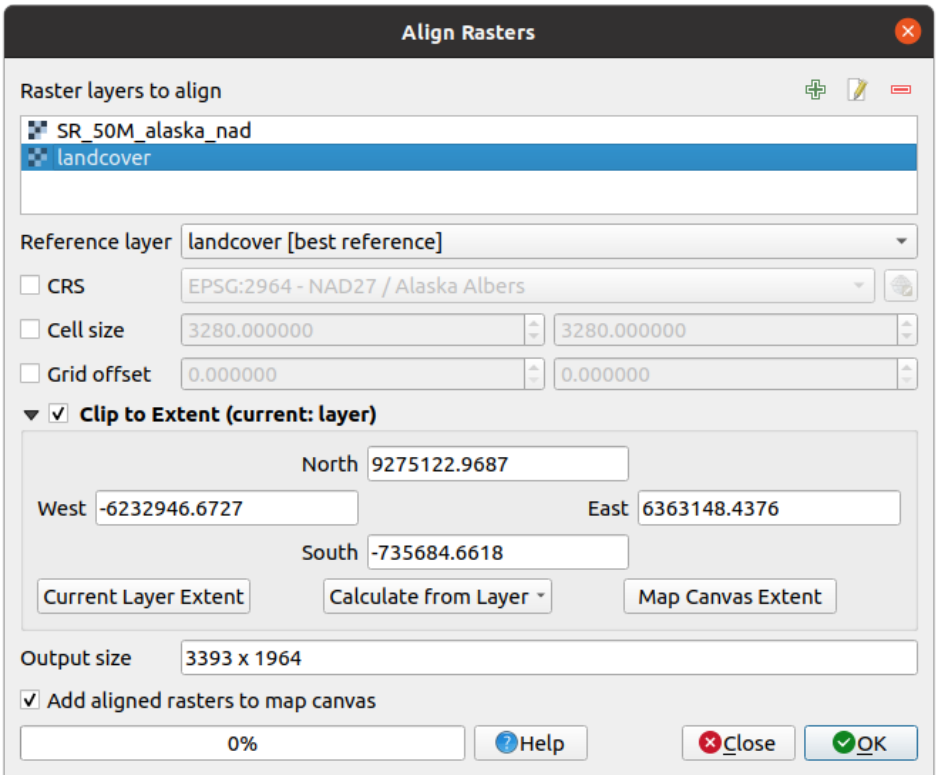


16.21. ábra: Select Raster Resampling Options

In the main *Align raster* dialog, you can still Edit file settings or Remove an existing file from the list of raster layers. You can also choose one or more other options (see 16.22.ábra):

- Select the *Reference Layer*,
- Transform into a new *CRS*,
- Setup a different *Cell size*,
- Setup a different *Grid Offset*,
- *Clip to Extent*: it can be user-defined, bound to a layer or to the map canvas

- *Output Size*,
- *Add aligned raster to the map canvas*.



16.22. ábra: Raster Alignment

16.3 Georeferencer

The Georeferencer is a tool for generating world files for rasters. It allows you to reference rasters to geographic or projected coordinate systems by creating a new GeoTiff or by adding a world file to the existing image. The basic approach to georeferencing a raster is to locate points on the raster for which you can accurately determine coordinates.

Features

Icon	Purpose	Icon	Purpose
	Open raster		Start georeferencing
	Generate GDAL Script		Load GCP Points
	Save GCP Points As		Transformation settings
	Add Point		Delete Point
	Move GCP Point		Pan
	Zoom In		Zoom Out
	Zoom To Layer		Zoom Last
	Zoom Next		Link Georeferencer to QGIS
	Link QGIS to Georeferencer		Full histogram stretch
	Local histogram stretch		

Table Georeferencer: Georeferencer Tools

16.3.1 Usual procedure

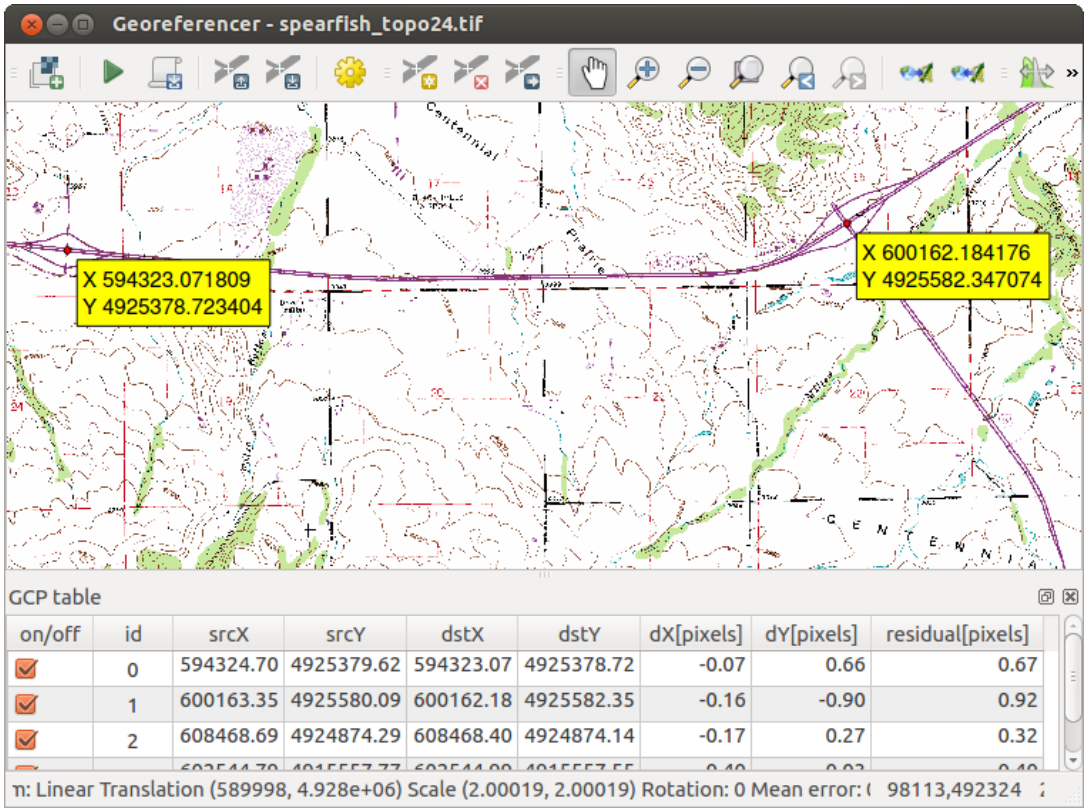
As X and Y coordinates (DMS (dd mm ss.ss), DD (dd.dd) or projected coordinates (mmmm.mm)), which correspond with the selected point on the image, two alternative procedures can be used:

- The raster itself sometimes provides crosses with coordinates „written” on the image. In this case, you can enter the coordinates manually.
- Using already georeferenced layers. This can be either vector or raster data that contain the same objects/features that you have on the image that you want to georeference and with the projection that you want for your image. In this case, you can enter the coordinates by clicking on the reference dataset loaded in the QGIS map canvas.

The usual procedure for georeferencing an image involves selecting multiple points on the raster, specifying their coordinates, and choosing a relevant transformation type. Based on the input parameters and data, the Georeferencer will compute the world file parameters. The more coordinates you provide, the better the result will be.

The first step is to start QGIS and click on *Raster* ►  *Georeferencer*, which appears in the QGIS menu bar. The Georeferencer dialog appears as shown in 16.23.ábra.

For this example, we are using a topo sheet of South Dakota from SDGS. It can later be visualized together with the data from the GRASS `spearfish60` location. You can download the topo sheet here: https://grass.osgeo.org/sampledata/spearfish_toposheet.tar.gz.



16.23. ábra: Georeferencer Dialog

Entering ground control points (GCPs)

1. To start georeferencing an unreferenced raster, we must load it using the button. The raster will show up in the main working area of the dialog. Once the raster is loaded, we can start to enter reference points.

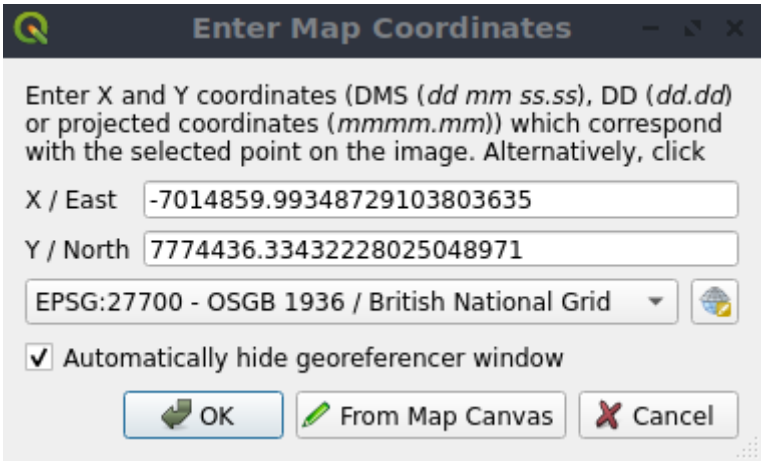
2. Using the Add Point button, add points to the main working area and enter their coordinates (see Figure 16.24.ábra). For this procedure you have the following options:

   - Click on a point in the raster image and enter the X and Y coordinates manually, along with the CRS of the point.

   - Click on a point in the raster image and choose the From map canvas button to add the X and Y coordinates with the help of a georeferenced map already loaded in the QGIS map canvas. The CRS will be set automatically.

3. Continue entering points. You should have at least four points, and the more coordinates you can provide, the better the result will be. There are additional tools for zooming and panning the working area in order to locate a relevant set of GCP points.

4. With the tool, you can move the GCPs in both the canvas and the georeferencing window, if you need to correct them.

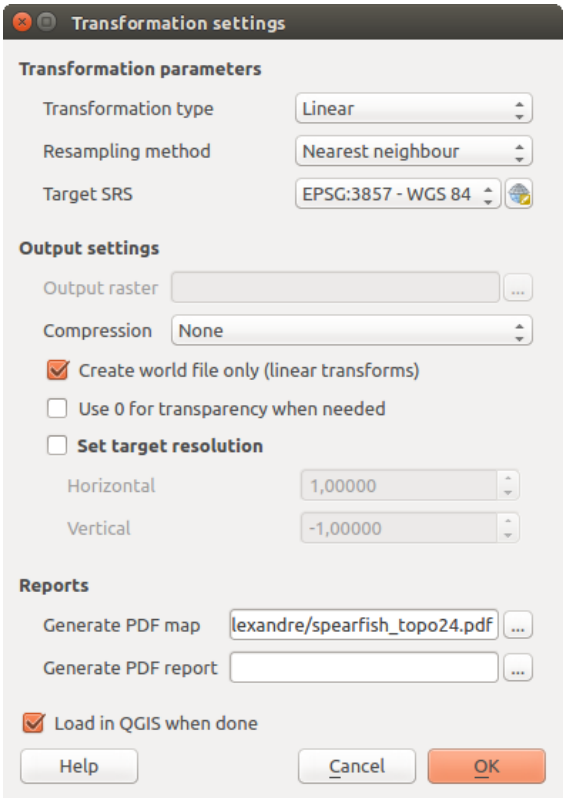


16.24. ábra: Add points to the raster image

The points that are added to the map will be stored in a separate text file (`[filename].points`) usually together with the raster image. This allows us to reopen the Georeferencer at a later date and add new points or delete existing ones to optimize the result. The points file contains values of the form: `mapX, mapY, pixelX, pixelY`. You can use the Load GCP points and Save GCP points as buttons to manage the files.

Defining the transformation settings

After you have added your GCPs to the raster image, you need to define the transformation settings for the georeferencing process.



16.25. ábra: Defining the georeferencer transformation settings

Available Transformation algorithms

A number of transformation algorithms are available, dependent on the type and quality of input data, the nature and amount of geometric distortion that you are willing to introduce to the final result, and the number of ground control points (GCPs).

Currently, the following *Transformation types* are available:

- The **Linear** algorithm is used to create a world file and is different from the other algorithms, as it does not actually transform the raster pixels. It allows positioning (translating) the image and uniform scaling, but no rotation or other transformations. It is the most suitable if your image is a good quality raster map, in a known CRS, but is just missing georeferencing information. At least 2 GCPs are needed.
- The **Helmert** transformation also allows rotation. It is particularly useful if your raster is a good quality local map or orthorectified aerial image, but not aligned with the grid bearing in your CRS. At least 2 GCPs are needed.
- The **Polynomial 1** algorithm allows a more general affine transformation, in particular also a uniform shear. Straight lines remain straight (i.e., collinear points stay collinear) and parallel lines remain parallel. This is particularly useful for georeferencing data cartograms, which may have been plotted (or data collected) with different ground pixel sizes in different directions. At least 3 GCP's are required.
- The **Polynomial** algorithms 2-3 use more general 2nd or 3rd degree polynomials instead of just affine transformation. This allows them to account for curvature or other systematic warping of the image, for instance photographed maps with curving edges. At least 6 (respectively 10) GCP's are required. Angles and local scale are not preserved or treated uniformly across the image. In particular, straight lines may become curved, and there may be significant distortion introduced at the edges or far from any GCPs arising from extrapolating the data-fitted polynomials too far.
- The **Projective** algorithm generalizes Polynomial 1 in a different way, allowing transformations representing a central projection between 2 non-parallel planes, the image and the map canvas. Straight lines stay straight, but parallelism is not preserved and scale across the image varies consistently with the change in perspective. This transformation type is most useful for georeferencing angled photographs (rather than flat scans) of good quality maps, or oblique aerial images. A minimum of 4 GCPs is required.
- Finally, the **Thin Plate Spline** (TPS) algorithm „rubber sheets" the raster using multiple local polynomials to match the GCPs specified, with overall surface curvature minimized. Areas away from GCPs will be moved around in the output to accommodate the GCP matching, but will otherwise be minimally locally deformed. TPS is most useful for georeferencing damaged, deformed, or otherwise slightly inaccurate maps, or poorly orthorectified aerials. It is also useful for approximately georeferencing and implicitly reprojecting maps with unknown projection type or parameters, but where a regular grid or dense set of ad-hoc GCPs can be matched with a reference map layer. It technically requires a minimum of 10 GCPs, but usually more to be successful.

In all of the algorithms except TPS, if more than the minimum GCPs are specified, parameters will be fitted so that the overall residual error is minimized. This is helpful to minimize the impact of registration errors, i.e. slight imprecisions in pointer clicks or typed coordinates, or other small local image deformations. Absent other GCPs to compensate, such errors or deformations could translate into significant distortions, especially near the edges of the georeferenced image. However, if more than the minimum GCPs are specified, they will match only approximately in the output. In contrast, TPS will precisely match all specified GCPs, but may introduce significant deformations between nearby GCPs with registration errors.

Define the Resampling method

The type of resampling you choose will likely depend on your input data and the ultimate objective of the exercise. If you don't want to change statistics of the raster (other than as implied by nonuniform geometric scaling if using other than the Linear, Helmert, or Polynomial 1 transformations), you might want to choose «Nearest neighbour». In contrast, «cubic resampling», for instance, will usually generate a visually smoother result.

It is possible to choose between five different resampling methods:

1. Nearest neighbour
2. Linear
3. Cubic
4. Cubic Spline
5. Lanczos

Define the transformation settings

There are several options that need to be defined for the georeferenced output raster.

- The  *Create world file* checkbox is only available if you decide to use the linear transformation type, because this means that the raster image actually won't be transformed. In this case, the *Output raster* field is not activated, because only a new world file will be created.
- For all other transformation types, you have to define an *Output raster*. As default, a new file ([filename]_modified) will be created in the same folder together with the original raster image.
- As a next step, you have to define the *Target SRS* (Spatial Reference System) for the georeferenced raster (see *Vetületek*).
- If you like, you can **generate a pdf map** and also **a pdf report**. The report includes information about the used transformation parameters, an image of the residuals and a list with all GCPs and their RMS errors.
- Furthermore, you can activate the  *Set Target Resolution* checkbox and define the pixel resolution of the output raster. Default horizontal and vertical resolution is 1.
- The  *Use 0 for transparency when needed* can be activated, if pixels with the value 0 shall be visualized transparent. In our example toposheet, all white areas would be transparent.
- Finally,  *Load in QGIS when done* loads the output raster automatically into the QGIS map canvas when the transformation is done.

Show and adapt raster properties

Clicking on the *Raster properties* option in the *Settings* menu opens the *Layer properties* dialog of the raster file that you want to georeference.

Configure the georeferencer

- You can define whether you want to show GCP coordinates and/or IDs.
- As residual units, pixels and map units can be chosen.
- For the PDF report, a left and right margin can be defined and you can also set the paper size for the PDF map.
- Finally, you can activate to  *Show Georeferencer window docked*.

Running the transformation

After all GCPs have been collected and all transformation settings are defined, just press the  Start georeferencing button to create the new georeferenced raster.

17. fejezet

Working with Mesh Data

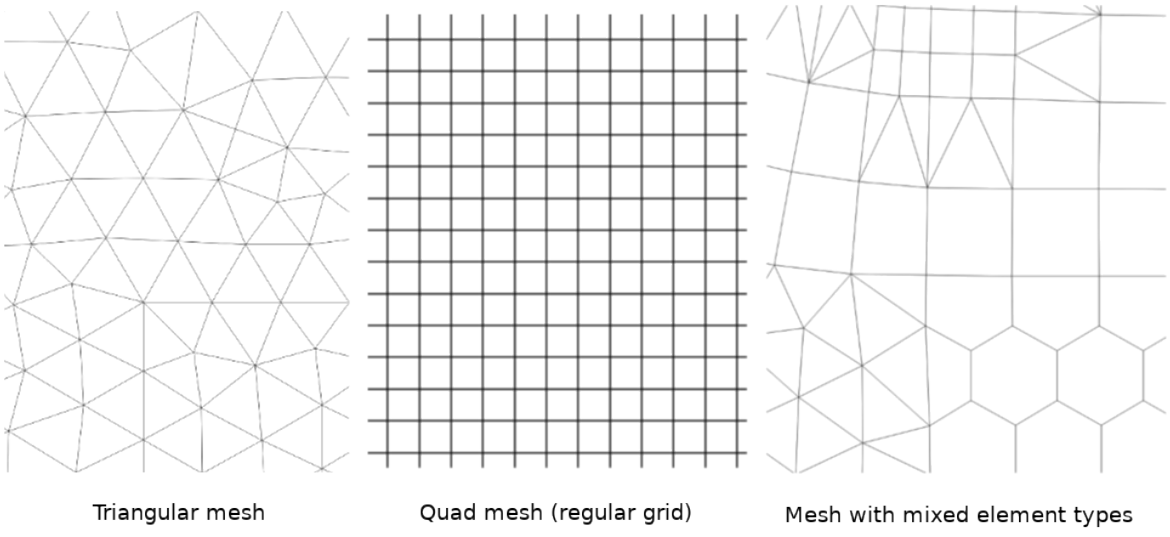
17.1 What's a mesh?

A mesh is an unstructured grid usually with temporal and other components. The spatial component contains a collection of vertices, edges and/or faces, in 2D or 3D space:

- **vertices** - XY(Z) points (in the layer's coordinate reference system)
- **edges** - connect pairs of vertices
- **faces** - a face is a set of edges forming a closed shape - typically a triangle or a quadrilateral (quad), rarely polygons with more vertices

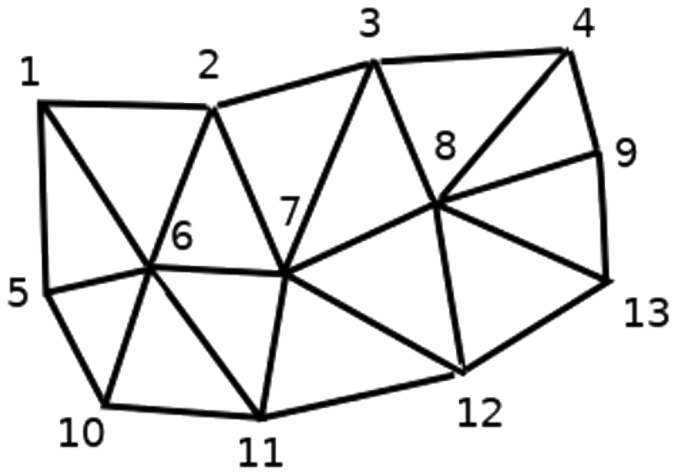
Relying on the above, mesh layers can thus have different types of structure:

- 1D Meshes: consist of vertices and edges. An edge connects two vertices and can have assigned data (scalars or vectors) on it. The 1D mesh network can be for example used for modelling of an urban drainage system.
- 2D meshes: consist of faces with triangles, regular or unstructured quads.
- 3D layered meshes: consist of multiple stacked 2D unstructured meshes each extruded in the vertical direction (levels) by means of a vertical coordinate. The vertices and faces have the same topology in each vertical level. The mesh definition (vertical level extrusion) could in general change in time. The data is usually defined in volume centres or by some parametric function.



17.1. ábra: Different mesh types

Mesh provides information about the spatial structure. In addition, the mesh can have datasets (groups) that assign a value to every vertex. For example, having a triangular mesh with numbered vertices as shown in the image below:



17.2. ábra: Triangular grid with numbered vertices

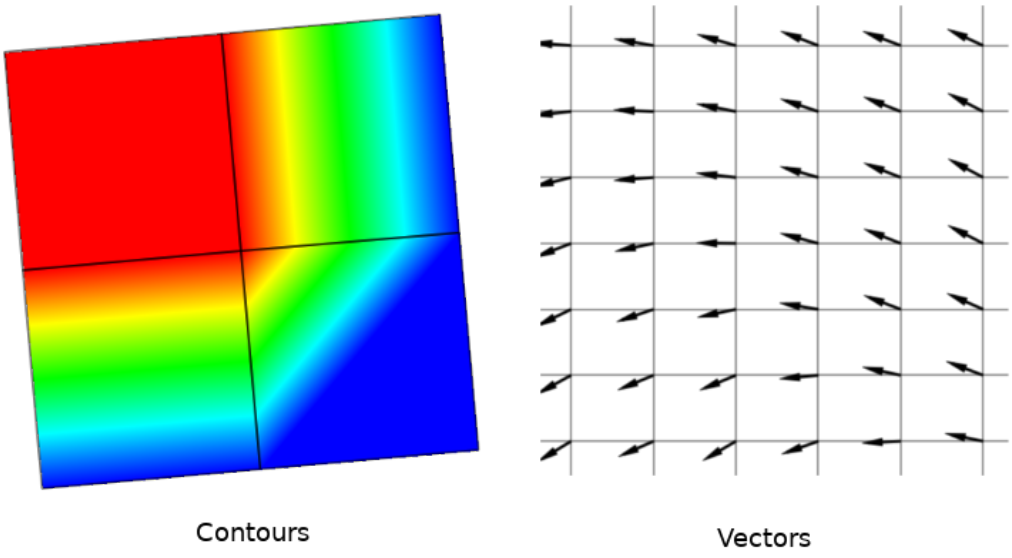
Each vertex can store different datasets (typically multiple quantities), and those datasets can also have a temporal dimension. Thus, a single file may contain multiple datasets.

The following table gives an idea about the information that can be stored in mesh datasets. Table columns represent indices of mesh vertices, each row represents one dataset. Datasets can have different datatypes. In this case, it stores wind velocity at 10m at a particular moments in time (t1, t2, t3).

In a similar way, the mesh dataset can also store vector values for each vertex. For example, wind direction vector at the given time stamps:

10 metre wind	1	2	3	...
10 metre speed at time=t1	17251	24918	32858	…
10 metre speed at time=t2	19168	23001	36418	…
10 metre speed at time=t3	21085	30668	17251	…
…	…	…	…	…
10m wind direction time=t1	[20,2]	[20,3]	[20,4.5]	…
10m wind direction time=t2	[21,3]	[21,4]	[21,5.5]	…
10m wind direction time=t3	[22,4]	[22,5]	[22,6.5]	…
…	…	…	…	…

We can visualize the data by assigning colors to values (similarly to how it is done with *Singleband pseudocolor* raster rendering) and interpolating data between vertices according to the mesh topology. It is common that some quantities are 2D vectors rather than being simple scalar values (e.g. wind direction). For such quantities it is desirable to display arrows indicating the directions.



17.3. ábra: Possible visualisation of mesh data

17.2 Supported formats

QGIS accesses mesh data using the MDAL drivers, and natively supports a variety of formats. Whether QGIS can edit a mesh layer depends on the format and the mesh structure type.

To load a mesh dataset into QGIS, use the *Mesh* tab in the *Data Source Manager* dialog. Read *Loading a mesh layer* for more details.

17.3 Mesh Dataset Properties

The *Layer Properties* dialog for a mesh layer provides general settings to manage dataset groups of the layer and their rendering (active dataset groups, symbology, 2D and 3D rendering). It also provides information about the layer.

To access the *Layer Properties* dialog:

- In the *Layers* panel, double-click the layer or right-click and select *Properties…* from the pop-up menu;
- Go to *Layer* ► *Layer Properties…* menu when the layer is selected.

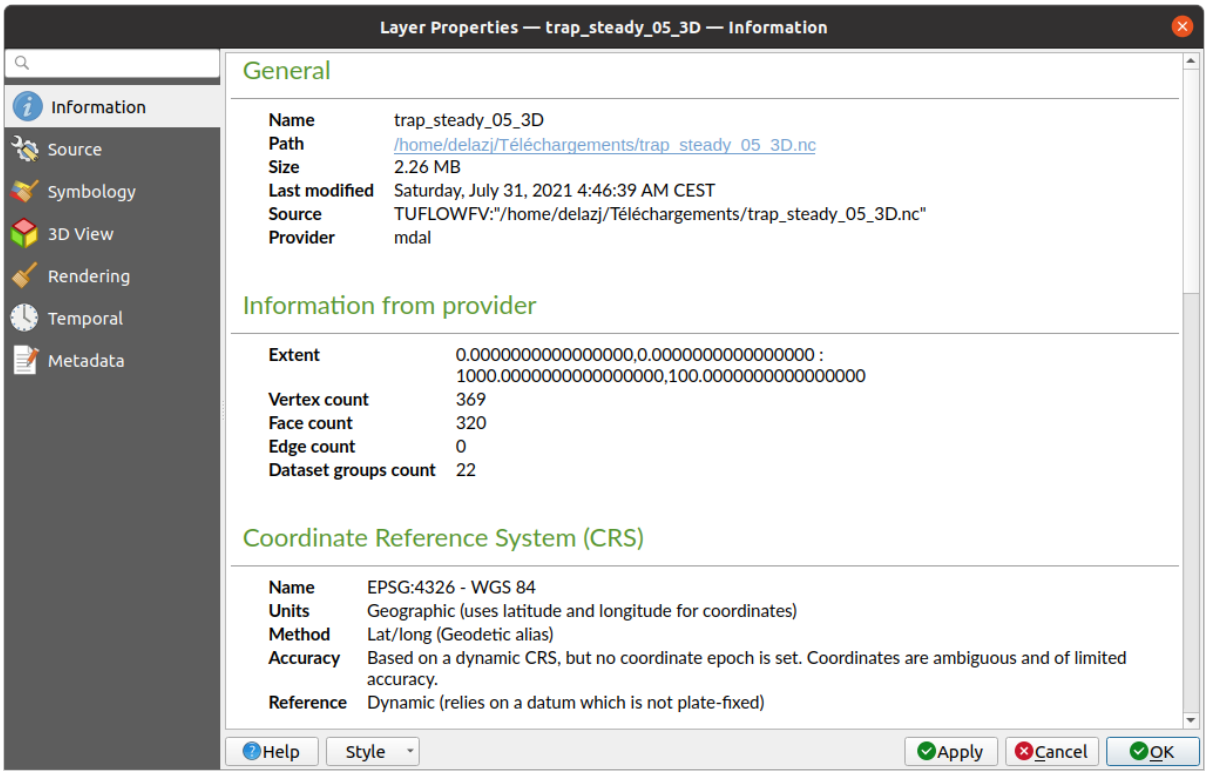
The mesh *Layer Properties* dialog provides the following sections:

Information	*Source*	*Symbology*[1]
3D View[1]	*Temporal*	*Rendering*
Metadata		

[1] Also available in the *Layer styling panel*

Megjegyzés: Most of the properties of a mesh layer can be saved to or loaded from a `.qml` using the *Style* menu at the bottom of the dialog. More details at *Egyéni stílusok kezelése*.

17.3.1 Information Properties



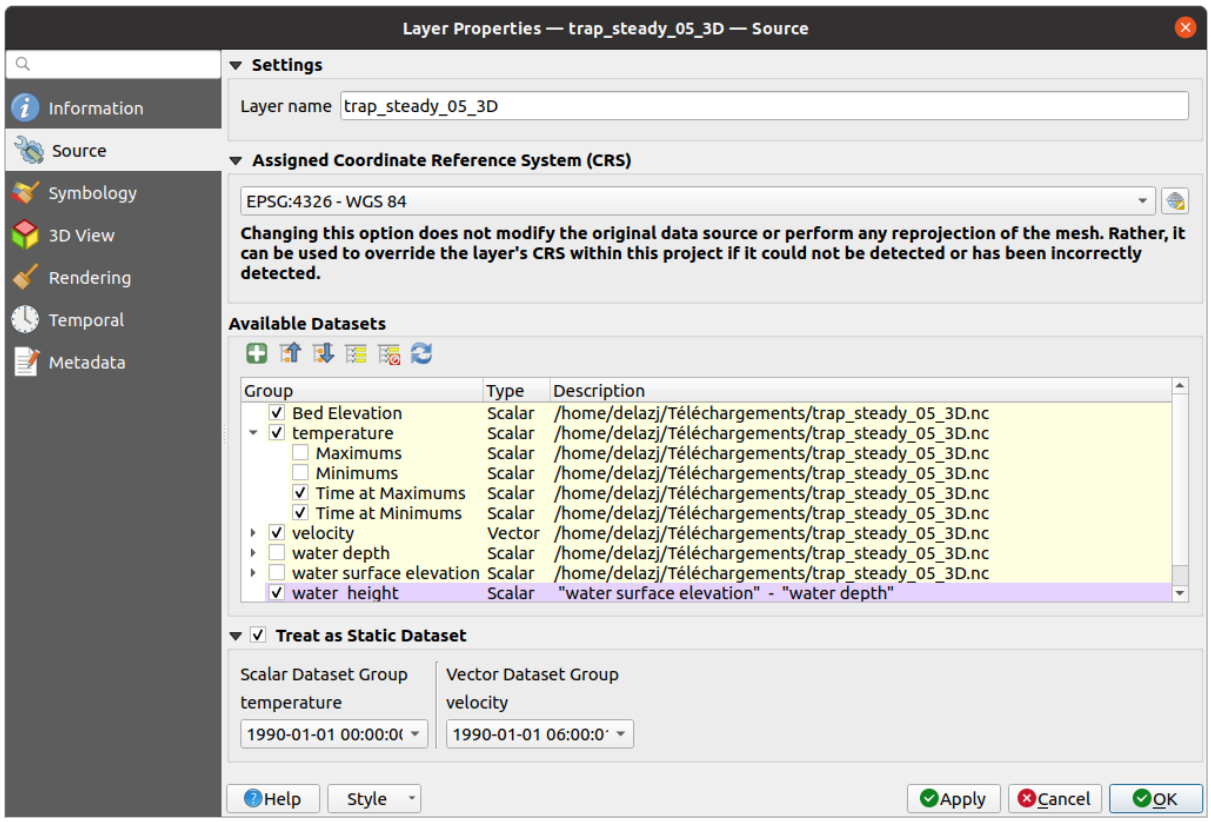
17.4. ábra: Mesh Layer Information Properties

The *Information* tab is read-only and represents an interesting place to quickly grab summarized information and metadata on the current layer. Provided information are:

- general such as name in the project, source path, list of auxiliary files, last save time and size, the used provider
- based on the provider of the layer: extent, vertex, face, edges and/or dataset groups count
- the Coordinate Reference System: name, units, method, accuracy, reference (i.e. whether it's static or dynamic)
- extracted from filled *metadata*: access, extents, links, contacts, history…

17.3.2 Source Properties

The *Source* tab displays basic information about the selected mesh, including:



17.5. ábra: Mesh Layer Source Properties

- the layer name to display in the *Layers* panel
- setting the Coordinate Reference System: Displays the layer's *Assigned Coordinate Reference System (CRS)*.

  You can change the layer's CRS by selecting a recently used one in the drop-down list or clicking on *Select CRS* button (see *Koordináta-rendszer választó*). Use this process only if the CRS applied to the layer is wrong or if none was applied.
- The *Available datasets* frame lists all the dataset groups (and subgroups) in the mesh layer, with their type and description in a tree view. Both regular datasets (i.e. their data is stored in the file) and virtual datasets (which are *calculated on the fly*) are listed.
  - Use the *Assign extra dataset to mesh* button to add more groups to the current mesh layer.
  - *Collapse all* and *Expand all* the dataset tree, in case of embedded groups
  - If you are interested in few datasets, you can uncheck the others and make them unavailable in the project
  - Double-click over a name and you can rename the dataset.
  - *Reset to defaults*: checks all the groups and renames them back to their original name in the provider.
  - Right-click over a virtual dataset group and you can:
    - *Remove dataset group* from the project
    - *Save dataset group as…* a file on disk, to any supported format. The new file is kept assigned to the current mesh layer in the project.

- Checking the *Treat as static dataset* group allows to ignore the map temporal navigation properties while rendering the mesh layer. For each active dataset group (as selected in *Symbology* ► *Datasets* tab), you can:
  - set to *None*: the dataset group is not displayed at all
  - *Display dataset*: eg, for the „bed elevation" dataset which is not time aware
  - extract a particular date time: the dataset matching the provided time is rendered and stay fixed during map navigation.

17.3.3 Symbology Properties

Click the *Symbology* button to activate the dialog. Symbology properties are divided into several tabs:

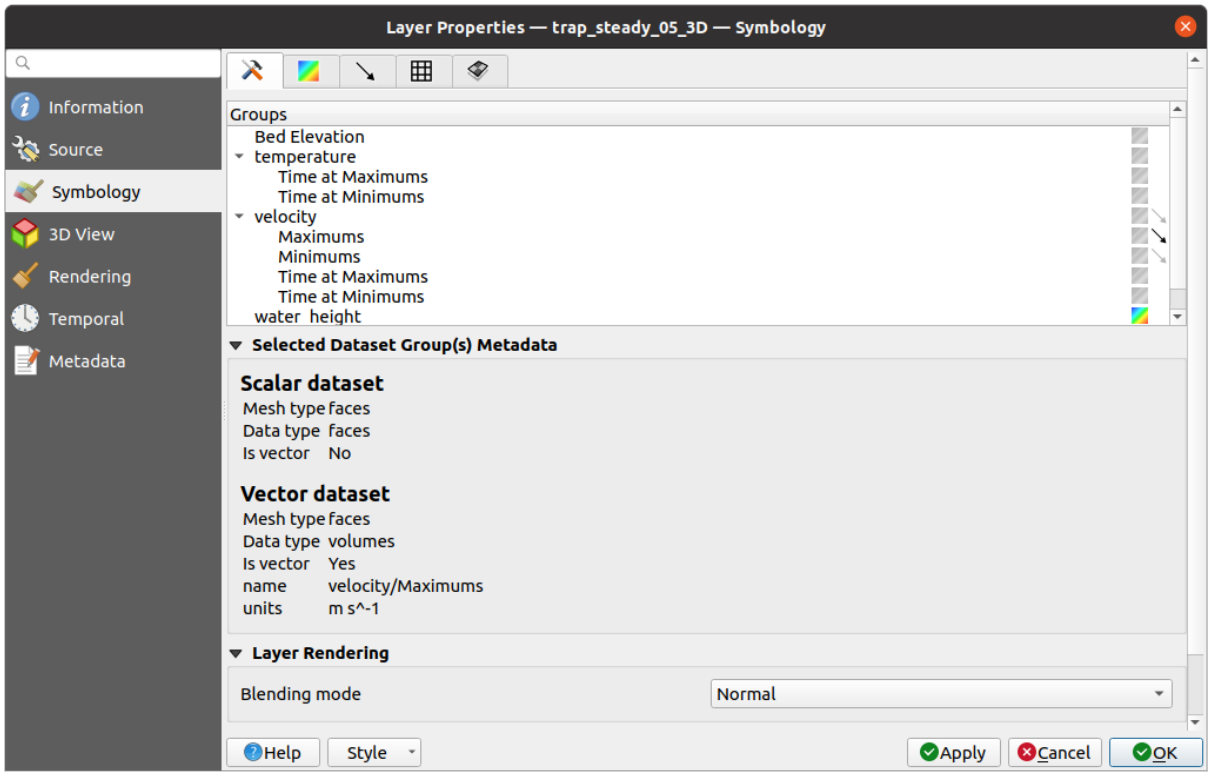
- *Datasets*
- *Contours*
- *Vectors*
- *Rendering*
- *Stacked mesh averaging method*

Datasets

The tab Datasets is the main place to control and set which datasets will be used for the layer. It presents the following items:

- *Groups* available in the mesh dataset, with whether they provide:
  - scalar dataset
  - or vector dataset: by default, each vector dataset has a scalar dataset representing its magnitude automatically generated.

  Click on the icon next to the dataset name to select the group and type of data to represent.
- *Selected dataset group(s) metadata*, with details on:
  - the mesh type: edges or faces
  - the data type: vertices, edges, faces or volume
  - whether it's of vector type or not
  - the original name in the mesh layer
  - the unit, if applicable
- *blending mode* available for the selected datasets.



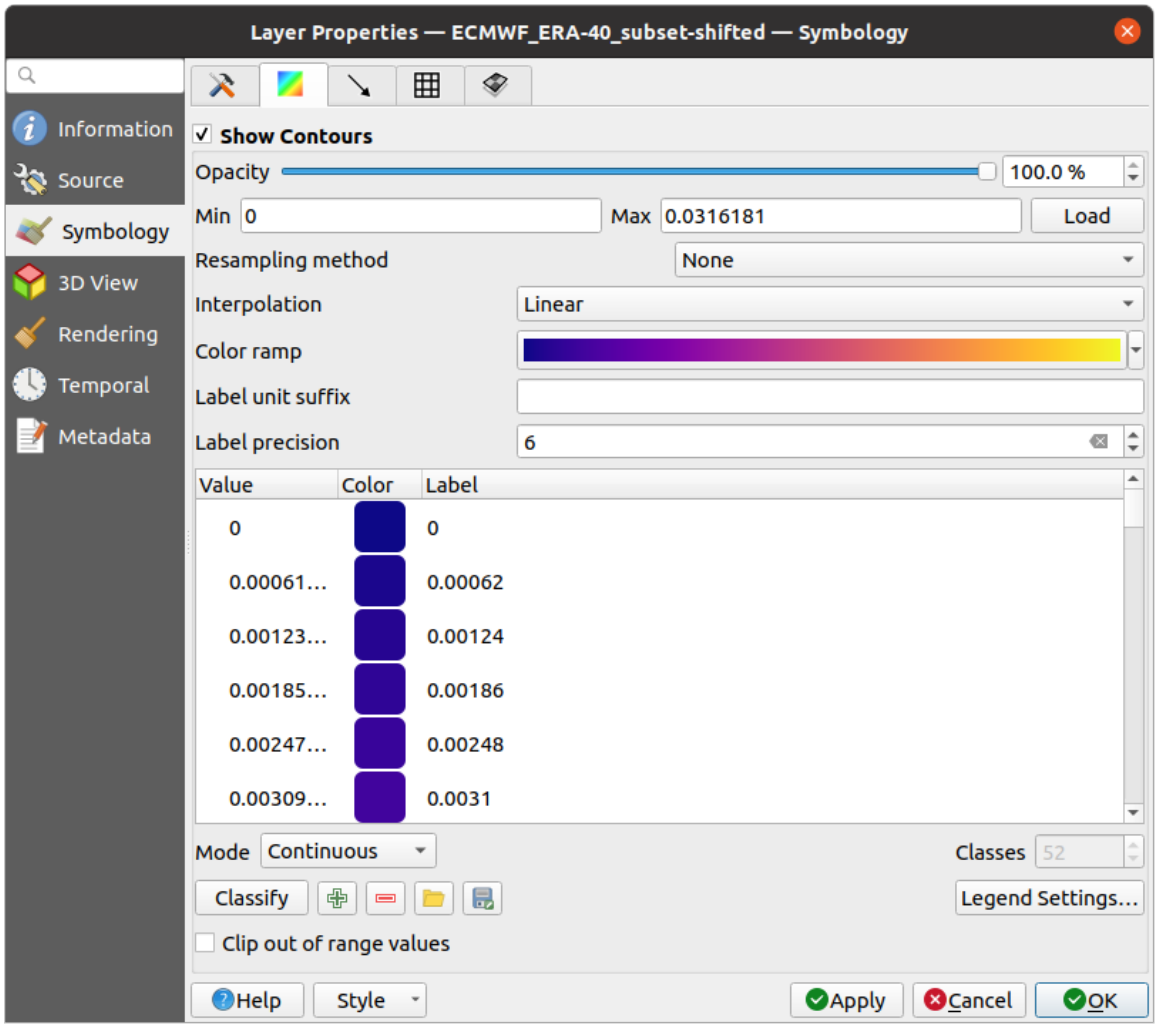
17.6. ábra: Mesh Layer Datasets

You can apply symbology to the selected vector and/or scalar group using the next tabs.

Contours Symbology

Megjegyzés: The Contours tab can be activated only if a scalar dataset has been selected in the *Datasets* tab.

In the Contours tab you can see and change the current visualization options of contours for the selected group, as shown in 17.7.ábra below:



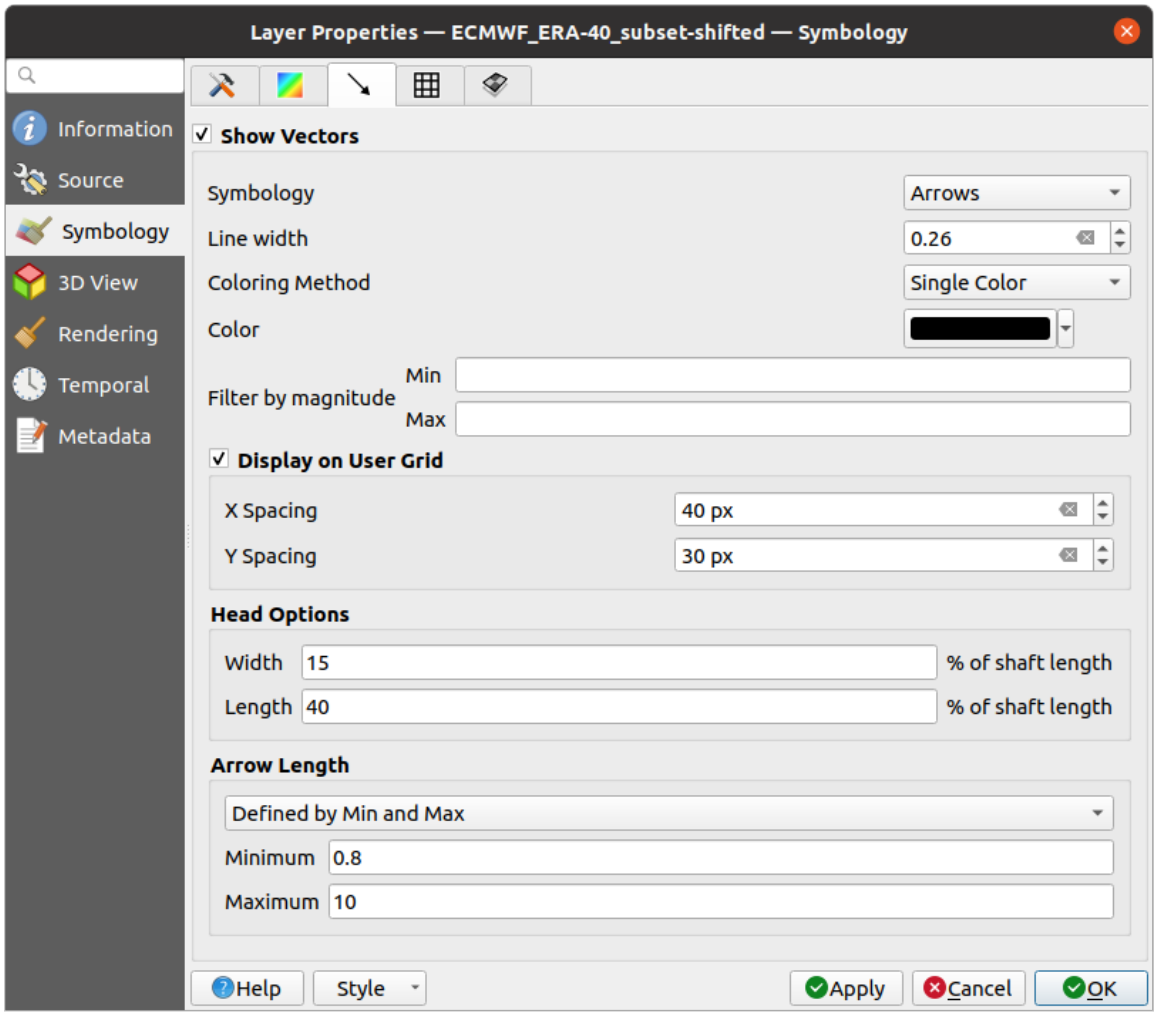
17.7. ábra: Styling Contours in a Mesh Layer

- For 1D mesh, set the *Stroke width* of the edges. This can be a fixed size for the whole dataset, or vary along the geometry (more details with the *interpolated line renderer*)
- Use the slider or the spinbox to set the *Opacity* of the current group, if of a 2D mesh type.
- Enter the range of values you want to represent on the current group: use Load to fetch the min and max values of the current group or enter custom values if you want to exclude some.
- For 2D/3D meshes, select the *Resampling method* to interpolate the values on the surrounding vertices to the faces (or from the surrounding faces to the vertices) using the *Neighbour average* method. Depending on whether the dataset is defined on the vertices (respectively on the faces), QGIS defaults this setting to *None* (respectively *Neighbour average*) method in order to use values on vertices and keep the default rendering smooth.
- Classify the dataset using the *color ramp shader* classification.

Vectors Symbology

Megjegyzés: The Vectors tab can be activated only if a vector dataset has been selected in the *Datasets* tab.

In the Vectors tab you can see and change the current visualization options of vectors for the selected group, as shown in 17.8.ábra:



17.8. ábra: Styling Vectors in a Mesh Layer with arrows

Mesh vector dataset can be styled using various types of *Symbology*:

- **Arrows**: vectors are represented with arrows at the same place as they are defined in the raw dataset (i.e. on the nodes or center of elements) or on a user-defined grid (hence, they are evenly distributed). The arrow length is proportional to the magnitude of the arrow as defined in the raw data but can be scaled by various methods.
- **Streamlines**: vectors are represented with streamlines seeded from start points. The seeding points can start from the vertices of the mesh, from a user grid or randomly.
- **Traces**: a nicer animation of the streamlines, the kind of effect you get when you randomly throws sand in the water and see where the sand items flows.

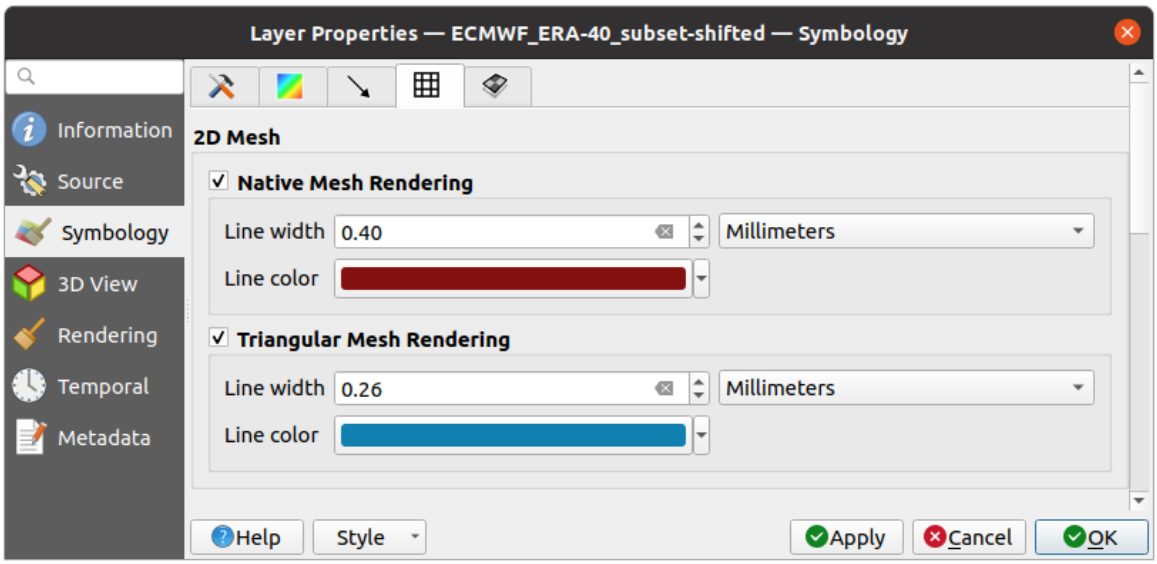
Available properties depend on the selected symbology as shown in the following table.

Label	Description and Properties	Arrow	Streamlines	Traces
Line width	Width of the vector representation	☑	☑	☑
Coloring method	• a *Single color* assigned to all vectors • or a variable color based on vectors magnitude, using a *Color ramp shader*	☑	☑	☑
Filter by magnitude	Only vectors whose length for the selected dataset falls between a *Min* and *Max* range are displayed	☑	☑	
Display on user grid	Places the vector on a grid with custom *X spacing* and *Y spacing* and interpolates their length based on neighbours	☑	☑	
Head options	*Length* and *Width* of the arrow head, as a percentage of its shaft length	☑		
Arrow length	• **Defined by Min and Max**: You specify the minimum and maximum length for the arrows, QGIS will interpolate their size based on the underlying vector's magnitude • **Scale to magnitude**: arrow length is proportional to their vector's magnitude • **Fixed**: all the vectors are shown with the same length	☑		

Rendering

In the tab Rendering tab, QGIS offers possibilities to display and customize the mesh structure. *Line width* and *Line color* can be set to represent:

- the edges for 1D meshes
- For 2D meshes:
  - *Native mesh rendering*: shows original faces and edges from the layer
  - *Triangular mesh rendering*: adds more edges and displays the faces as triangles



17.9. ábra: 2D Mesh Rendering

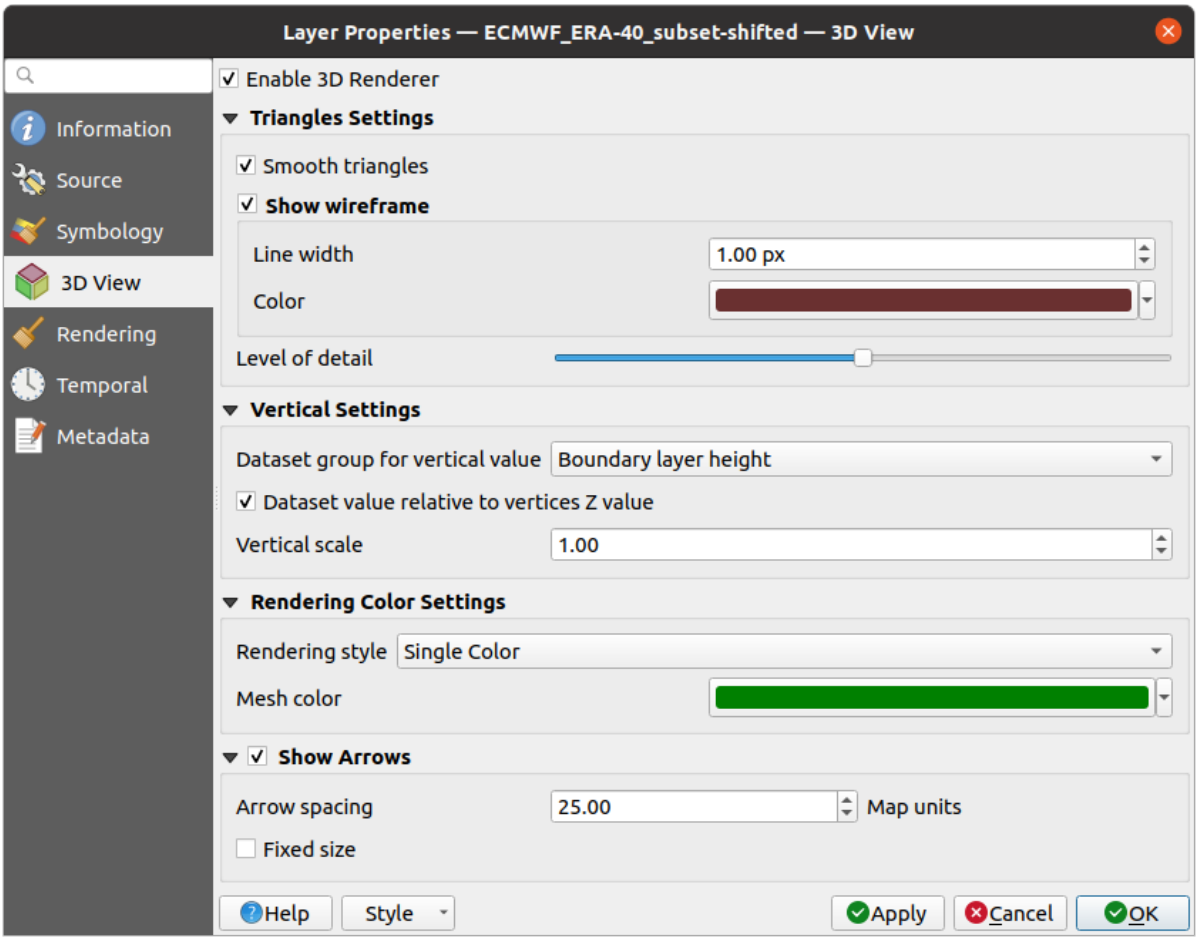
Stacked mesh averaging method

3D layered meshes consist of multiple stacked 2D unstructured meshes each extruded in the vertical direction (`levels`) by means of a vertical coordinate. The vertices and faces have the same topology in each vertical level. Values are usually stored on the volumes that are regularly stacked over base 2d mesh. In order to visualise them on 2D canvas, you need to convert values on volumes (3d) to values on faces (2d) that can be shown in mesh layer. The Stacked mesh averaging method provides different averaging/interpolation methods to handle this.

You can select the method to derive the 2D datasets and corresponding parameters (level index, depth or height values). For each method, an example of application is shown in the dialog but you can read more on the methods at https://fvwiki.tuflow.com/index.php?title=Depth_Averaging_Results.

17.3.4 3D View Properties

Mesh layers can be used as *terrain in a 3D map view* based on their vertices Z values. From the *3D View* properties tab, it's also possible to render the mesh layer's dataset in the same 3D view. Therefore, the vertical component of the vertices can be set equal to dataset values (for example, level of water surface) and the texture of the mesh can be set to render other dataset values with color shading (for example velocity).



17.10. ábra: Mesh dataset 3D properties

Check *Enable 3D Renderer* and you can edit following properties:

- Under *Triangle settings*
  - *Smooth triangles*: Angles between consecutive triangles are smoothed for a better 3D rendering
  - *Show wireframe* whose you can set the *Line width* and *Color*
  - *Level of detail*: Controls how *simplified* the mesh layer to render should be. On the far right, it is the base mesh, and the more you go left, the more the layer is simplified and is rendered with less details. This option is only available if the *Simplify mesh* option under the *Rendering* tab is activated.
- ***Vertical settings* to control behavior of the vertical component** of vertices of rendered triangles
  - *Dataset group for vertical value*: the dataset group that will be used for the vertical component of the mesh
  - *Dataset value relative to vertices Z value*: whether to consider the dataset values as absolute Z coordinate or relative to the vertices native Z value
  - *Vertical scale*: the scale factor to apply to the dataset Z values
- *Rendering color settings* with a *Rendering style* that can be based on the color ramp shader set in *Contours Symbology* (*2D contour color ramp shader*) or as a *Single color* with an associated *Mesh color*
- *Show arrows*: displays arrows on mesh layer dataset 3D entity, based on the same vector dataset group used in the *vector 2D rendering*. They are displayed using the 2D color setting. It's also possible to define the *Arrow spacing* and, if it's of a *Fixed size* or scaled on magnitude. This spacing setting defines also the max size of arrows because arrows can't overlap.

17.3.5 Rendering Properties

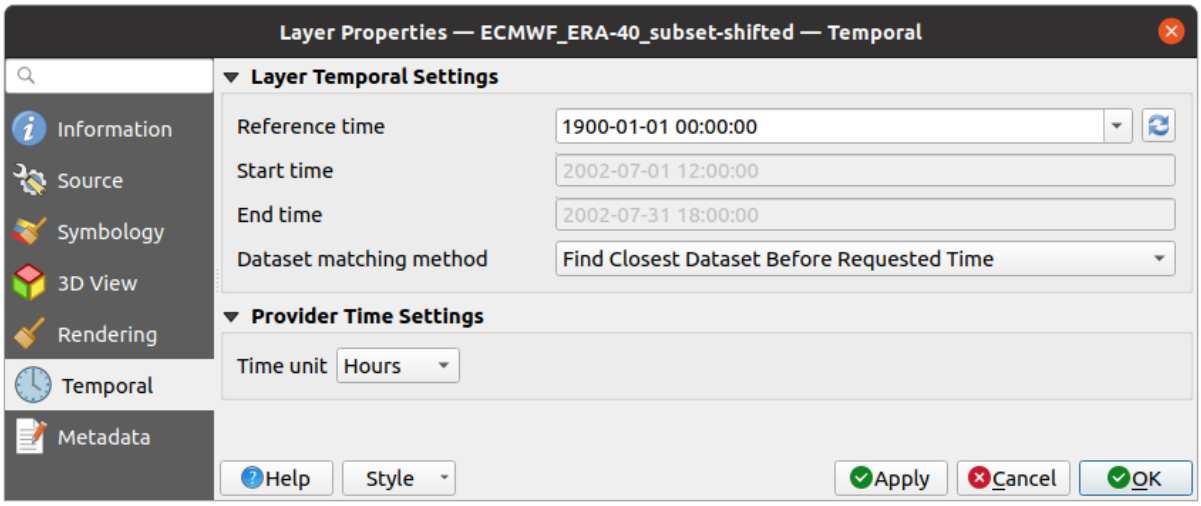
As mesh layers can have millions of faces, their rendering can sometimes be very slow, especially when all the faces are displayed in the view whereas they are too small to be viewed. To speed up the rendering, you can simplify the mesh layer, resulting in one or more meshes representing different *levels of detail* and select at which level of detail you would like QGIS to render the mesh layer. Note that the simplify mesh contains only triangular faces.

From the *Rendering* tab, check *Simplify mesh* and set:

- a *Reduction factor*: Controls generation of successive levels of simplified meshes. For example, if the base mesh has 5M faces, and the reduction factor is 10, the first simplified mesh will have approximately 500 000 faces, the second 50 000 faces, the third 5000,… If a higher reduction factor leads quickly to simpler meshes (i.e. with triangles of bigger size), it produces also fewer levels of detail.
- *Minimum triangle size*: the average size (in pixels) of the triangles that is permitted to display. If the average size of the mesh is lesser than this value, the rendering of a lower level of details mesh is triggered.

17.3.6 Temporal Properties

The *Temporal* tab provides options to control the rendering of the layer over time. It allows to dynamically display temporal values of the enabled dataset groups. Such a dynamic rendering requires the *temporal navigation* to be enabled over the map canvas.



17.11. ábra: Mesh Temporal properties

Layer temporal settings

- *Reference time* of the dataset group, as an absolute date time. By default, QGIS parses the source layer and returns the first valid reference time in the layer's dataset group. If unavailable, the value will be set by the project time range or fall back to the current date. The *Start time* and *End time* to consider are then calculated based on the internal timestamp step of the dataset.

  It is possible to set a custom *Reference time* (and then the time range), and revert the changes using the Reload from provider button.

- *Dataset matching method*: determines the dataset to display at the given time. Options are *Find closest dataset before requested time* or *Find closest dataset from requested time (after or before)*.

Provider time settings

- *Time unit* extracted from the raw data, or user defined. This can be used to align the speed of the mesh layer with other layers in the project during map time navigation. Supported units are *Seconds*, *Minutes*, *Hours* and *Days*.

17.3.7 Metadata Properties

The  *Metadata* tab provides you with options to create and edit a metadata report on your layer. See *Metaadatok* for more information.

17.4 Editing a mesh layer

QGIS allows to *create a mesh layer* from scratch or based on an existing one. You can create/modify the geometries of the new layer whom you can assign datasets afterwards. It's also possible to edit an existing mesh layer. Because the editing operation requires a frames-only layer, you will be asked to either remove any associated datasets first (make sure you have them available if they still are necessary) or create a copy (only geometries) of the layer.

Megjegyzés: QGIS does not allow to digitize edges on mesh layers. Only vertices and faces are mesh elements that can be created. Also not all supported mesh formats can be edited in QGIS (see permissions).

17.4.1 Overview of the mesh digitizing tools

To interact with or edit a base mesh layer element, following tools are available.

17.1. táblázat: Tools for mesh digitizing

Label	Purpose	Location
 Current Edits	Access to save, rollback or cancel changes in all or selected layers simultaneously	*Digitizing* toolbar
 Toggle to Edit	Turn on/off the layer in edit mode	*Digitizing* toolbar
 Save Edits	Save changes done to the layer	*Digitizing* toolbar
 Undo	Undo the last change(s) - `Ctrl+Z`	*Digitizing* toolbar
 Redo	Redo the last undone action(s) - `Ctrl+Shift+Z`	*Digitizing* toolbar
 Enable Advanced Digitizing tools	Turn on/off the *Advanced Digitizing Panel*	*Advanced Digitizing* toolbar
 Reindex Faces and Vertices	Recreate index and renumber the mesh elements for optimization	*Mesh* menu
 Digitize Mesh Elements	Select/Create vertices and faces	*Mesh* *Digitizing* toolbar
 Select Mesh Elements by Polygon	Select vertices and faces overlapped by a drawn polygon	*Mesh* *Digitizing* toolbar
 Select Mesh Elements by Expression	Select vertices and faces using an expression	*Mesh* *Digitizing* toolbar
 Transform Vertices Coordinates	Modify coordinates of a selection of vertices	*Mesh* *Digitizing* toolbar
 Force by Selected Geometries	Split faces and constrain Z value using a linear geometry	*Mesh* *Digitizing* toolbar

17.4.2 Exploring the Z value assignment logic

When a mesh layer is turned into edit mode, a *Vertex Z value* widget opens at the top right of the map canvas. By default, its value corresponds to the *Default Z value* set in *Settings* ► *Options* ► *Digitizing* tab. When there are selected vertices, the widget displays the average Z value of the selected vertices.

During editing, the *Vertex Z value* is assigned to new vertices. It is also possible to set a custom value: edit the widget, press `Enter` and you will override the default value and make use of this new value in the digitizing process. Click the  icon in the widget to reset its value to the Options default value.

Rules of assignment

When **creating** a new vertex, its Z value definition may vary depending on the active selection in the mesh layer and its location. The following table displays the various combinations.

17.2. táblázat: Matrix of Z value assignment to new vertex

Vertex creation	Are there selected vertices in mesh layer?	Source of assigned value	Assigned Z Value
„Free" vertex, not connected to any face or edge of a face	No	*Vertex Z value*	Default or user defined
		Advanced Digitizing Panel (if *z* widget is in  Locked state)	*z* widget if in  Locked state
	Yes	*Vertex Z value*	Average of the selected vertices
Vertex on an edge	—	Mesh layer	Interpolated from the edge's vertices
Vertex on a face	—	Mesh layer	Interpolated from the face's vertices
Vertex snapped to a 2D vector feature	—	*Vertex Z value*	Default or user defined
Vertex snapped to a 3D vector vertex	—	Vector layer	Vertex
Vertex snapped to a 3D vector segment	—	Vector layer	Interpolated along the vector segment

Megjegyzés: The *Vertex Z value* widget is deactivated if the *Advanced Digitizing Panel* is enabled and no mesh element is selected. The latter's *z* widget then rules the Z value assignment.

Modifying Z value of existing vertices

To modify the Z value of vertices, the most straightforward way is:

1. Select one or many vertices. The *Vertex Z value* widget will display the average height of the selection.
2. Change the value in the widget.
3. Press `Enter`. The entered value is assigned to the vertices and becomes the default value of next vertices.

Another way to change the Z value of a vertex is to move and snap it on a vector layer feature with the Z value capability. If more than one vertex are selected, the Z value can't be changed in this way.

The *Transform mesh vertices* dialog also provides means to modify the Z value of a selection of vertices (along with their X or Y coordinates).

17.4.3 Selecting mesh elements

Using *Digitize Mesh Elements*

Activate the  Digitize Mesh Elements tool. Hover over an element and it gets highlighted, allowing you to select it.

- Click on a vertex, and it is selected.
- Click on the small square at the center of a face or an edge, and it gets selected. Connected vertices are also selected. Conversely, selecting all the vertices of an edge or a face also selects that element.
- Drag a rectangle to select overlapping elements (a selected face comes with all their vertices). Press `Alt` key if you want to select only completely contained elements.
- To add elements to a selection, press `Shift` while selecting them.
- To remove an element from the selection, press `Ctrl` and reselect it. A deselected face will also deselect all their vertices.

Using *Select Mesh Elements by Polygon*

Activate the  Select Mesh Elements by Polygon tool and:

- Draw a polygon (left-click to add vertex, `Backspace` to undo last vertex, `Esc` to abort the polygon and right-click to validate it) over the mesh geometries. Any partially overlapping vertices and faces will get selected. Press `Alt` key while drawing if you want to select only completely contained elements.
- Right-click over the geometry of a vector layer's feature, select it in the list that pops up and any partially overlapping vertices and faces of the mesh layer will get selected. Use `Alt` while drawing to select only completely contained elements.
- To add elements to a selection, press `Shift` while selecting them.
- To remove an element from the selection, press `Ctrl` while drawing over the selection polygon.

Using *Select Mesh Elements by Expression*

Another tool for mesh elements selection is  Select Mesh Elements by Expression. When pressed, the tool opens the mesh *expression selector dialog* from which you can:

1. Select the method of selection:
   - *Select by vertices*: applies the entered expression to vertices, and returns matching ones and their eventually associated edges/faces
   - *Select by faces*: applies the entered expression to faces, and returns matching ones and their associated edges/vertices
2. Write the expression of selection. Depending on the selected method, available functions in the *Meshes group* will be filtered accordingly.
3. Run the query by setting how the selection should behave and pressing:
   -  *Select*: replaces any existing selection in the layer
   -  *Add to current selection*
   -  *Remove from current selection*

17.4.4 Modifying mesh elements

Adding vertices

To add vertices to a mesh layer:

1. Press the  Digitize mesh elements button
2. A *Vertex Z value* widget appears on the top right corner of the map canvas. Set this value to the Z coordinate you would like to assign to the subsequent vertices
3. Then double-click:
   - outside a face: adds a „free vertex", that is a vertex not linked to any face. This vertex is represented by a red dot when the layer is in editing mode.
   - on the edge of existing face(s): adds a vertex on the edge, splits the face(s) into triangles connected to the new vertex
   - inside a face: splits the face into triangles whose edges connect the surrounding vertices to the new vertex.

Adding faces

To add faces to a mesh layer:

1. Press the  Digitize mesh elements button
2. A *Vertex Z value* widget appears on the top right corner of the map canvas. Set this value to the Z coordinate you would like to assign to the subsequent vertices.
3. Double-click to add a first vertex or move the cursor next to a vertex.
4. Click the small triangle that appears next to the vertex and move the cursor to the next vertex position; you can snap to existing vertex or double-click to add a new one.
5. Proceed as above to add as many vertices you wish for the face. Press `Backspace` button to undo the last vertex.
6. While moving the mouse, a rubberband showing the shape of the face is displayed. If it is shown in green, then the expected face is valid and you can right-click to add it to the mesh. If in red, the face is not valid (e.g. because it self-intersects, overlaps an existing face or vertex, …) and can't be added. You'd need to fix the geometry.
7. Press `Esc` to abort the face digitizing.
8. Right-click to validate the face.

Removing mesh elements

1. *Select the target elements*
2. Enable the  Digitize mesh elements tool
3. Right-click and select:
   - *Remove Selected Vertices and Fill Hole(s)* or press `Ctrl+Del`: removes vertices and linked faces and fills the hole(s) by triangulating from the neighbor vertices
   - *Remove Selected Vertices Without Filling Hole(s)* or press `Ctrl+Shift+Del`: removes vertices and linked faces and do not fill hole(s)
   - *Remove Selected Face(s)* or press `Shift+Del`: removes faces but keeps the vertices

These options are also accessible from the contextual menu when hovering over a single item without selecting.

Moving mesh elements

To move vertices and faces of a mesh layer:

1. *Select the target elements*
2. Enable the  Digitize mesh elements tool
3. To start moving the element, click on a vertex or the centroid of a face/edge
4. Move the cursor to the target location (snapping to vector features is supported).
5. If the new location does not generate an invalid mesh, the moved elements appear in green. Click again to release them at this location. Faces whose vertices are all selected are translated, their neighbors are reshaped accordingly.

Transforming mesh vertices

The  Transform Vertices Coordinates tool gives a more advanced way to move vertices, by editing their X, Y and/or Z coordinates thanks to expressions.

1. Select the vertices you want to edit the coordinates
2. Press  Transform Vertices Coordinates. A dialog opens with a mention of the number of selected vertices. You can still add or remove vertices from the selection.
3. Depending on the properties you want to modify, you need to check the *X coordinate*, *Y coordinate* and/or *Z value*.
4. Then enter the target position in the box, either as a numeric value or an expression (using the  Expression dialog)
5. With the  Import Coordinates of the Selected Vertex pressed, the X, Y and Z boxes are automatically filled with its coordinates whenever a single vertex is selected. A convenient and quick way to adjust vertices individually.
6. Press *Preview Transform* to simulate the vertices new location and preview the mesh with transformation.
   - If the preview is green, transformed mesh is valid and you can apply the transformation.
   - If the preview is red, the transformed mesh is invalid and you can not apply the transformation until it is corrected.
7. Press *Apply Transform* to modify the selected coordinates for the set of vertices.

Reshaping mesh geometry

The contextual menu

1. Enable the  Digitize mesh elements
2. Select mesh item(s), or not
3. Hover over a mesh element, it gets highlighted.
4. Right-click and you can:
   - *remove the item(s)*
   - *Split Selected Face(s)* (*Split Current Face*): splits the face you are hovering over or each selected quad mesh faces into two triangles
   - *Delaunay Triangulation with Selected vertices*: builds triangular faces using selected free vertices.

- *Refine Selected Face(s)* (*Refine Current Face*): splits the face into four faces, based on vertices added at the middle of each edge (a triangle results into triangles, a quad into quads). Also triangulates adjacent faces connected to the new vertices.

The edge markers

When the Digitize mesh elements is active and you hover over an edge, the edge is highlighted and it is possible to interact with it. Depending on the context, following markers may be available:

- a **square**, at the center of the edge: click on it to select extremity vertices.
- a **cross** if the two faces on either side can be merged: click on it to delete the edge and merge the faces.
- a **circle** if the edge is between two triangles: Click on it to flip the edge, i.e. connect it instead to the two other „free" vertices of the faces

The *Force by Selected Geometries* tool

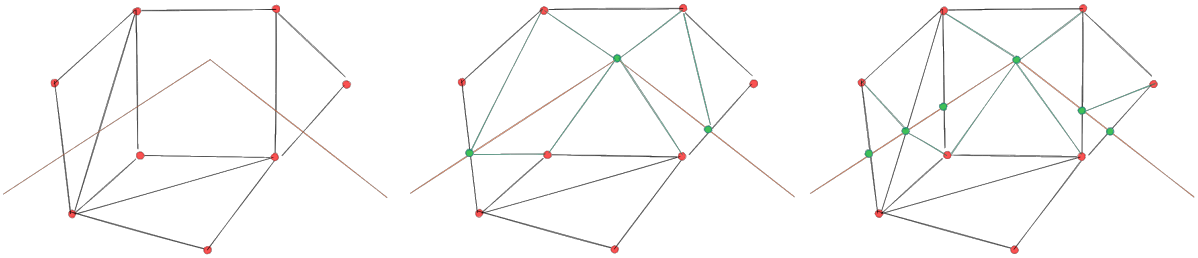
The Force by Selected Geometries tool provides advanced ways to apply break lines using lines geometry. A break line will force the mesh to have edges along the line. Note that the break line will not be considered persistent once the operation is done; resulting edges will not act as constraints anymore and can be modified like any other edge. This can be used for example to locally modify a mesh layer with accurate lines, as river banks or border of road embankments.

1. Enable the Force by Selected Geometries tool
2. Indicate the geometry to use as „forcing line"; it can be:
   - picked from a line or polygon feature in the map canvas: right-click over the vector feature and select it from the list in the contextual menu.
   - a virtual line drawn over the mesh frame: left-click to add vertices, right-click for validation. Vertices Z value is set through the *Vertex Z value* widget or the *z* widget if the *Advanced Digitizing Panel* is on. If the line is snapped to a mesh vertex or a 3D vector feature's vertex or segment, the new vertex takes the snapped element Z value.

Mesh faces that overlap the line geometry or the polygon's boundary will be affected in a way that depends on options you can set from the Force by Selected Geometries tool drop-down menu:

- *Add new vertex on intersecting edges*: with this option, a new vertex is added each time the forcing line intersect an edge. This option leads to split along the line each encountered faces.

  Without this option, encountered faces are removed and replaced by faces coming from a triangulation with only the existing vertices plus the vertices of the forcing lines (new vertices are also added on the boundary edge intersecting the forcing lines).



17.12. ábra: Force Mesh using a line geometry - Results without (middle) and with (right) new vertex on edges intersection

- *Interpolate Z value from*: set how the new vertices Z value is calculated. It can be from:
  - the *Mesh* itself: the new vertices Z value is interpolated from vertices of the face they fall within
  - or the *Forcing line*: if the line is defined by a 3D vector feature or a drawn line then the new vertices Z value is derived from its geometry. In case of 2D line feature, the new vertices Z value is the *Vertex Z value*.
- *Tolerance*: when an existing mesh vertex is closer to the line than the tolerance value, do not create new vertex on the line but use the existing vertex instead. The value can be set in *Meters at Scale* or in *Map Units* (more details at *Mértékegységválasztó*).

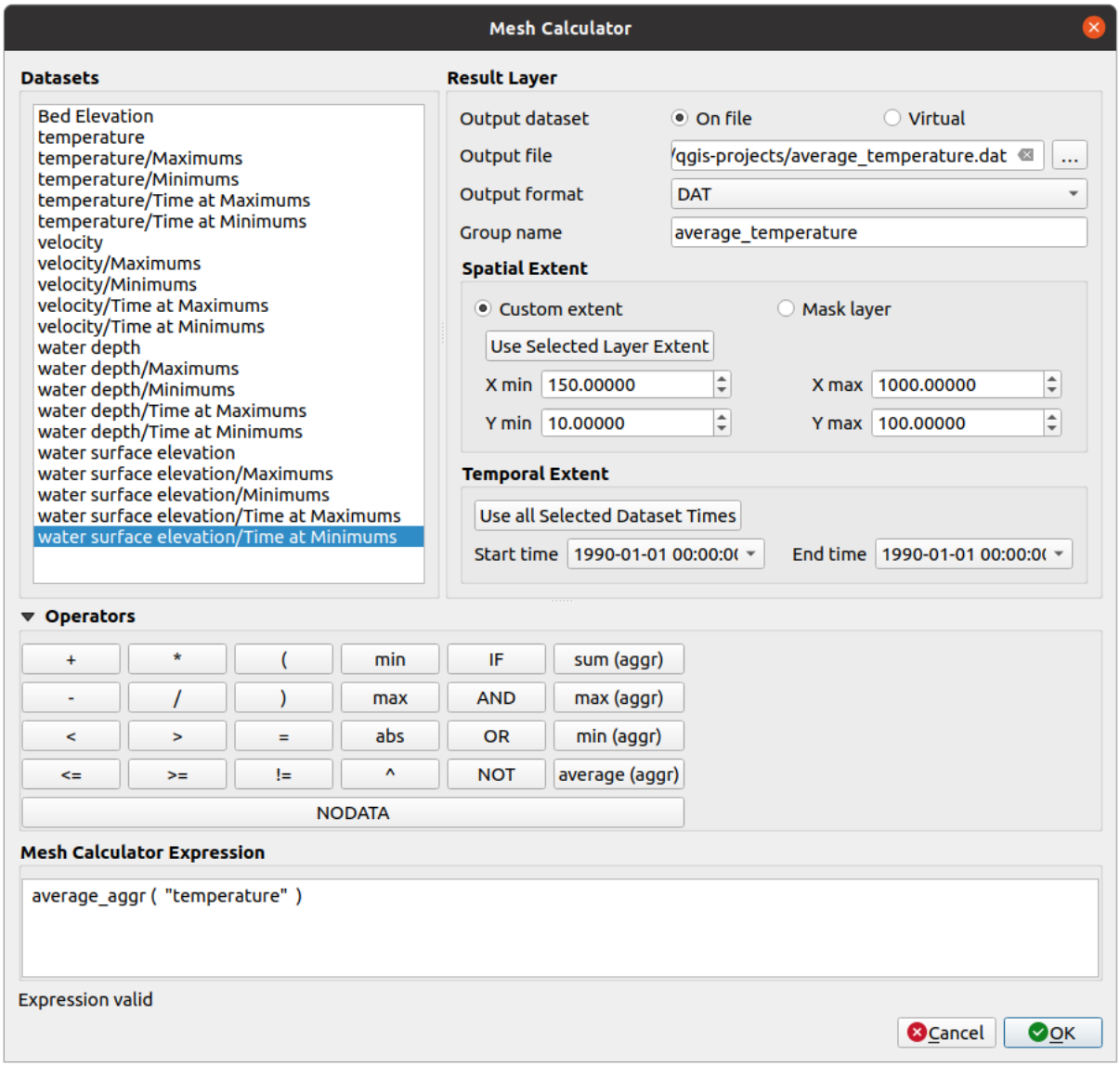
17.4.5 Reindexing meshes

During edit, and in order to allow quick undo/redo operations, QGIS keeps empty places for deleted elements, which may lead to growing memory use and inefficient mesh structuring. The *Mesh* ► *Reindex Faces and Vertices* tool is designed to remove these holes and renumber the indices of faces and vertices so that they are continuous and somewhat reasonably ordered. This optimizes relation between faces and vertices and increases the efficiency of calculation.

Megjegyzés: The *Reindex Faces and Vertices* tool saves the layer and clear the undo/redo stacks, disabling any rollback.

17.5 Mesh Calculator

The *Mesh Calculator* tool from the top *Mesh* menu allows you to perform arithmetic and logical calculations on existing dataset groups to generate a new dataset group (see 17.13.ábra).



17.13. ábra: Mesh Calculator

The *Datasets* list contains all dataset groups in the active mesh layer. To use a dataset group in an expression, double click its name in the list and it will be added to the *Mesh calculator expression* field. You can then use the operators to construct calculation expressions, or you can just type them into the box.

The *Result Layer* helps you configure properties of the output layer:

- *Create on-the-fly dataset group instead of writing layer to disk*:
  - If unchecked, the output is stored on disk as a new plain file. An *Output File* path and an *Output Format* are required.
  - If checked, a new dataset group will be added to the mesh layer. Values of the dataset group are not stored in memory but each dataset is calculated when needed with the formula entered in the mesh calculator. That virtual dataset group is saved with the project, and if needed, it can be removed or made persistent in file from the layer *Source* properties tab.

  In either case, you should provide a *Group Name* for the output dataset group.
- The *Spatial extent* to consider for calculation can be:
  - a *Custom extent*, manually filled with the *X min*, *X max*, *Y min* and *Y max* coordinate, or extracted from an existing dataset group (select it in the list and press *Use selected layer extent* to fill the abovementioned

coordinate fields)

  - defined by a polygon layer (*Mask layer*) of the project: the polygon features geometry are used to clip the mesh layer datasets

- The *Temporal extent* to take into account for datasets can be set with the *Start time* and *End time* options, selected from the existing dataset groups timesteps. They can also be filled using the *Use all selected dataset times* button to take the whole range.

The *Operators* section contains all available operators. To add an operator to the mesh calculator expression box, click the appropriate button. Mathematical calculations (`+`, `-`, `*`, ...) and statistical functions (`min`, `max`, `sum (aggr)`, `average (aggr)`, ...) are available. Conditional expressions (`=`, `!=`, `<`, `>=`, `IF`, `AND`, `NOT`, ...) return either 0 for false and 1 for true, and therefore can be used with other operators and functions. The `NODATA` value can also be used in the expressions.

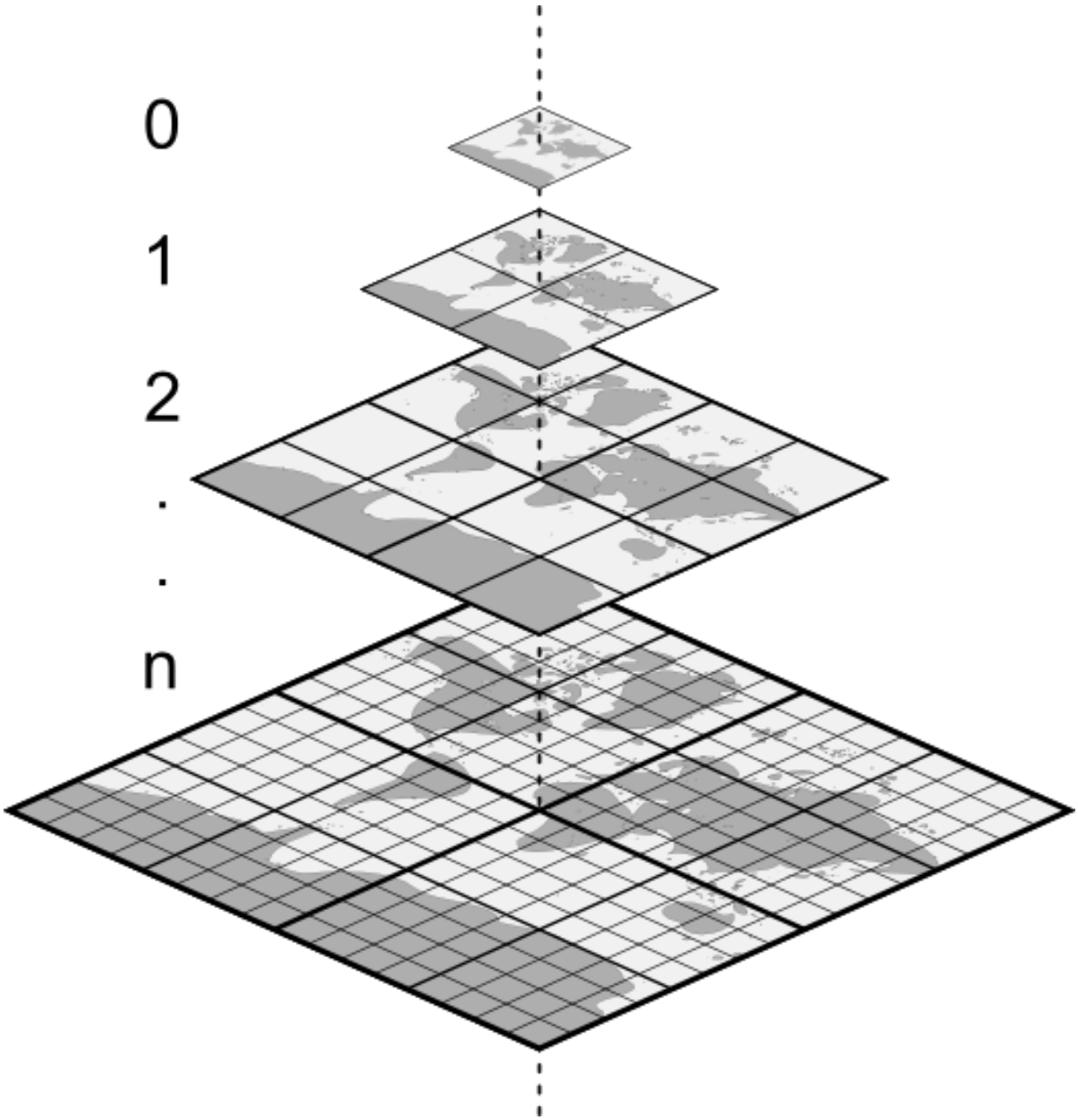
The *Mesh Calculator Expression* widget shows and lets you edit the expression to execute.

18. fejezet

Vektorcsempék

18.1 Mik azok a vektorcsempék?

A vektorcsempék földrajzi adatokat tartalmazó csomagok, amelyek előre meghatározott, nagyjából négyzet alakú „csempékbe” vannak csomagolva az interneten keresztüli átvitelhez. Egyesítik az előre renderelt raszteres térképcsempéket és a vektoros térképcsempéket. A vektorcsempe-szerver egy előre renderelt térképi kép helyett vektoros térképadatokat ad vissza, amelyeket az egyes csempék határaira vágott. A levágott csempék lefedik a szolgáltatás nagyítási szintjeit, piramisszerű elrendezésben. Ezzel a struktúrával az adatátvitel lecsökken a nem csempézett vektortérképekhez képest. Csak az aktuális térképnézetben és az aktuális nagyítási szinten lévő adatokat kell átvinni. Ezenkívül a csempézett raszteres térképhez képest az adatátvitel is jelentősen csökken, mivel a vektoros adatok jellemzően sokkal kisebbek, mint egy renderelt raszteres kép. A vektorcsempékhez nincsenek stílusinformációk hozzárendelve, ezért a QGIS-nek kartográfiai stílust kell alkalmaznia az adatok megjelenítéséhez.



18.1. ábra: Vektorcsempék piramisszerű szerkezete nagyítási szintekkel

18.2 Támogatott formátumok

A vektorcsempék támogatása a következő módokon érhető el:

- távoli erőforrások (HTTP/S) – XYZ-sablonnal. Pl. `type=xyz&url=http://example.com/{z}/{x}/{y}.pbf`
- helyi fájlok – XYZ-sablonnal. Pl. `type=xyz&url=file:///path/to/tiles/{z}/{x}/{y}.pbf`
- helyi MBTiles-adatbázis. Pl. `type=mbtiles&url=file:///path/to/file.mbtiles`

Vektorcsempe adathalmazok QGIS-be való betöltéséhez használja a *Vektorcsempe* fület az *Adatforrás-kezelő* párbeszédablakban. További részletekért olvassa el a *Using Vector Tiles services* részt.

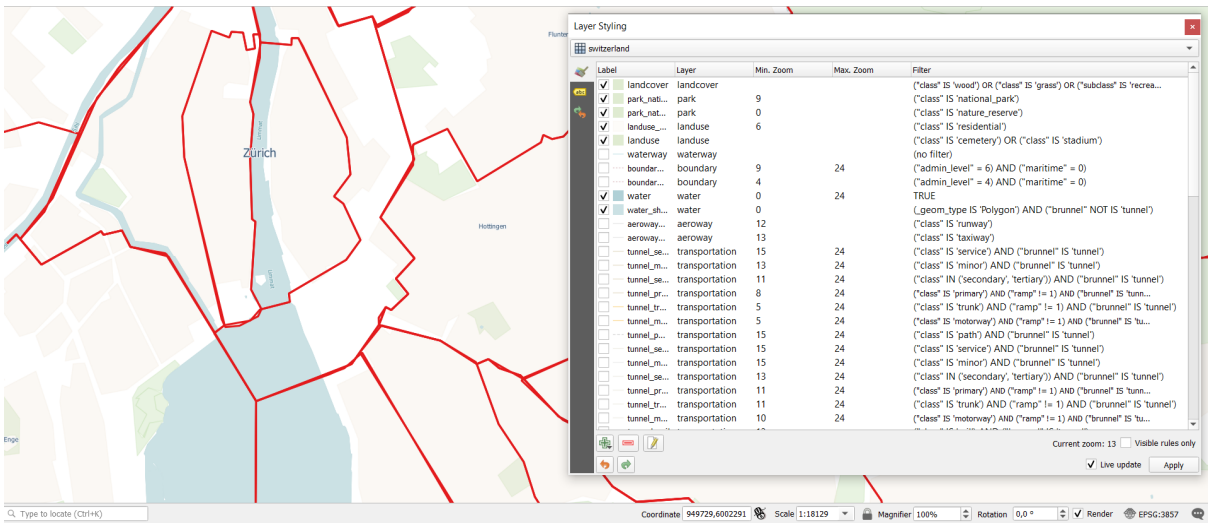
18.3 Vektorcsempe adathalmaz tulajdonságai

18.3.1 Információs fül

Az *Információ* fül csak olvasható, és tömör összefoglalást ad az aktuális rétegről és metaadatairól. A következő információk láthatóak rajta:

- a réteg szolgáltatójától függően: név, URI, forrás típusa és útvonala, zoomszintek száma
- a koordináta-rendszer: neve, mértékegysége, módszere, pontossága, alappontja (statikus vagy dinamikus)
- a *kitöltött metaadatok* közül válogatva: hozzáférés, terjedelem, hivatkozások, névjegyek, előzmények…

18.3.2 Jelrendszer és címkék tulajdonságai



18.2. ábra: Egy vektorcsempe-réteg jelrendszere

Mivel a vektorcsempék pont-, vonal- és sokszöggeometriából állnak, a megfelelő szimbólumok rendelkezésre állnak. Kartografált stílus alkalmazásához *Stílus URL*-t kell használnia a *Vektorcsempe-kapcsolat* létrehozásakor. A szimbólumok az:guilabel:*OK* gombra kattintva azonnal megjelennek a  *Jelrendszer* fülön.

Saját térképstílus létrehozásához meghatározhat egy *szabályrendszert*, stílusozhatja, címkézheti az elemeket. A 18.2.ábra azt mutatja, hogy beállítottunk egy stílust és címkézést az OpenStreetMap `landuse` rétegéhez. A beállítások itt a `suburb` osztályhoz készültek. A jobb láthatóság érdekében a legtöbb szabály ki van kapcsolva.

Alul látható az *Aktuális nagyítási* szint. Pipálja be a *Csak a látható szabályok* jelölőnégyzetet, ha a szabályok listáját csak az adott nagyítási szinten láthatóakra szeretné szűrni. Ez megkönnyíti az összetett vektorstílusokkal való munkát és a zavaró szabályok megtalálását. A stílus és a címkézés a nagyítási szinttől függhet.

Lehetőség van stílusok importálására is. Ezek a stílusok betölthetőek:

- *QML* fájlból (*QML – a QGIS stílusfájl formátuma*)
- *MapBox GL Json* stíluskonfigurációs fájlból

18.3.3 Metaadat tulajdonságok

A  *Metaadatok* lapon lehetőség nyílik metaadat-jelentés létrehozására és szerkesztésére a rétegen. További információért lásd: *Metaadatok*.

19. fejezet

Térképelrendezések

A Nyomtatási elrendezésekkel és a Jelentésekkel térképeket és atlaszokat készíthet, és kinyomtathatja őket, vagy mentheti képként, PDF-be, vagy SVG-be.

19.1 Overview of the Print Layout

The print layout provides growing layout and printing capabilities. It allows you to add elements such as the QGIS map canvas, text labels, images, legends, scale bars, basic shapes, arrows, attribute tables and HTML frames. You can size, group, align, position and rotate each element and adjust their properties to create your layout. The layout can be printed or exported to image formats, PostScript, PDF or to SVG. You can save the layout as a template and load it again in another session. Finally, generating several maps based on a template can be done through the atlas generator.

19.1.1 Sample Session for beginners

Before you start to work with the print layout, 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 Layout icon in the toolbar or choose *File* ► *New Print Layout*. You will be prompted to choose a title for the new layout.

To demonstrate how to create a map please follow the next instructions.

1. On the left side, select the  Add 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 scalebar toolbar button and click with the left mouse button on the print layout canvas. A scalebar will be added to the canvas.

3. Select the  Add 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 its size.

6. Click the *Item Properties* panel on the left down side 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 layout to image formats, PDF or to SVG with the export tools in *Layout* menu.
8. Finally, you can save your print layout within the project file with the Save Project button.

You can add multiple elements to the print layout. It is also possible to have more than one map view or legend or scale bar in the print layout canvas, on one or several pages. Each element has its own properties and, in the case of the map, its own extent. If you want to remove any elements from the layout canvas you can do that with the `Delete` or the `Backspace` key.

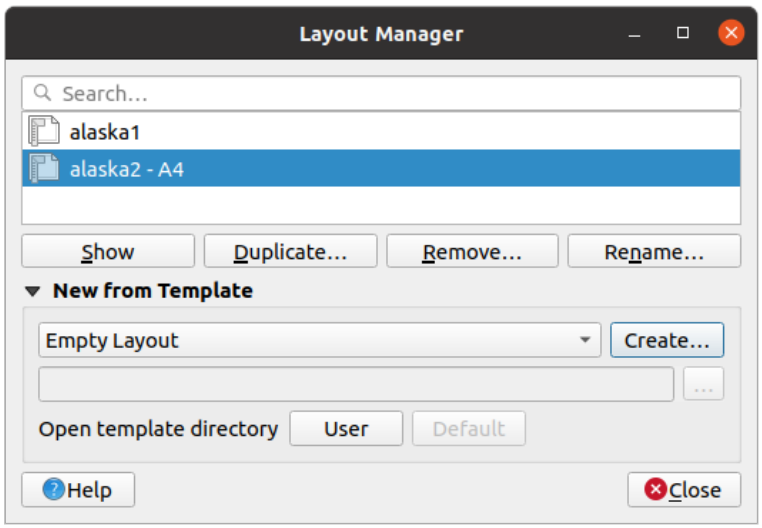
19.1.2 The Layout Manager

The *Layout Manager* is the main window to manage print layouts in the project. It gives you an overview of existing print layouts and reports in the project and offers tools to:

- search for a layout;
- add new print layout or new report from scratch, template or duplicating an existing one;
- rename or delete any of them;
- open them in the project.

To open the layout manager dialog:

- from the main QGIS dialog, select *Project* ► *Layout Manager…* menu or click on the Layout Manager button in the *Project Toolbar*;
- from a print layout or report dialog, select *Layout* ► *Layout Manager…* menu or click on the Layout Manager button in the *Layout Toolbar*.



19.1. ábra: The Print Layout Manager

The layout manager lists in its upper part all the available print layouts or reports in the project with tools to:

- show the selection: you can select multiple reports and/or print layout(s) and open them in one-click. Double-click a name also opens it;
- duplicate the selected print layout or report (available only if one item is selected): it creates a new dialog using the selected one as template. You'll be prompted to choose a new title for the new layout;
- rename the report or layout (available only if one item is selected): you'll be prompted to choose a new title for the layout;

- remove the layout: the selected print layout(s) will be deleted from the project.

In the lower part, it's possible to create new print layouts or reports from scratch or a template. By default, QGIS will look for templates in the user profile and the application template directories (accessible with the two buttons at the bottom of the frame) but also in any folder declared as *Path(s) to search for extra print templates* in *Settings* ► *Options* ► *Layouts*. Found templates are listed in the combobox. Select an item and press the *Create* button to generate a new report or print layout.

You can also use layout templates from a custom folder; in that case, select *specific* in the templates drop-down list, browse to the template and press *Create*.

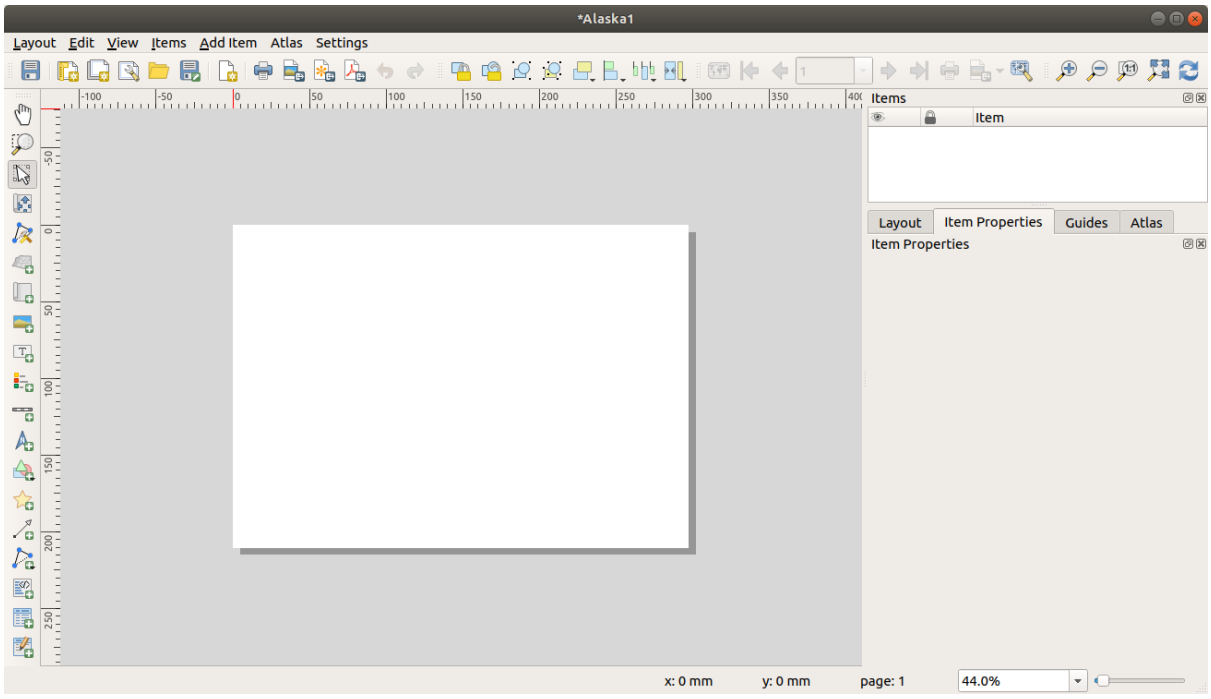
Javaslat: Creating template-based print layouts from Browser panel

Drag-and-drop a print layout template `.qpt` file from any file browser onto the map canvas or double-click it in the *Browser panel* generates a new print layout from the template.

19.1.3 Menus, tools and panels of the print layout

Opening the print layout provides you with a blank canvas that represents the paper surface when using the print option. Initially you find buttons on the left beside the canvas to add print layout items: the current QGIS map canvas, text labels, images, legends, scale bars, basic shapes, arrows, attribute tables and HTML frames. In this toolbar you also find buttons to navigate, zoom in on an area and pan the view on the layout a well as buttons to select any layout item and to move the contents of the map item.

19.2.ábra shows the initial view of the print layout before any elements are added.



19.2. ábra: Print Layout

On the right beside the canvas you find two set of panels. The upper one holds the panels *Items* and *Undo History* and the lower holds the panels *Layout*, *Item properties* and *Atlas generation*.

- The *Items* panel provides a list of all the print layout items added to the canvas and ways to globally interact with them (see *The Items Panel* for more information).
- The *Undo History* panel displays a history of all changes applied to the layout. With a mouse click, it is possible to undo and redo layout steps back and forth to a certain status.

- The *Layout* panel allows you to set general parameters to apply to the layout when exporting or working within (see *The Layout Panel* for more details);
- The *Item Properties* panel 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* panel and customize the settings for the selected item (see *Elrendezés elemek* for detailed information on each item settings).
- The *Atlas* panel allows you to enable the generation of an atlas for the current layout and gives access to its parameters (see *Generate an Atlas* for detailed information on atlas generation usage).

In the bottom part of the print layout 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 layout window, you can find menus and other toolbars. All print layout tools are available in menus and as icons in a toolbar.

The toolbars and the panels can be switched off and on using the right mouse button over any toolbar or through *View* ► *Toolbars* ► or *View* ► *Panels* ►.

Menus and Tools

Layout menu

The *Layout* provides action to manage the layout:

- Save the project file directly from the print layout window.
- Create a new and blank print layout with  *New Layout…*.
-  *Duplicate Layout…* : Create a new print layout by duplicating the current one.
- Remove the current layout with  *Delete Layout…*.
- Open the  *Layout Manager…*.
- *Layouts* ► : Open an existing print layout.

Once the layout is designed, with  *Save as Template* and  *Add Items from Template* icons, you can save the current state of a print layout session as a `.qpt` template file and load its items again in another session/print layout.

In the *Layout* 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…*.

Below is a list of all the available tools in this menu with some convenient information.

Tool	Shortcut	Toolbar	Reference
Save Project	`Ctrl+S`	*Layout*	*A QGIS projektfájlok bemutatása*
New Layout	`Ctrl+N`	*Layout*	*The Layout Manager*
Duplicate Layout		*Layout*	*The Layout Manager*
Delete Layout			
Layout Manager…		*Layout*	*The Layout Manager*
Layouts ►			
Layout Properties…			*The Layout Panel*
Rename Layout…			
Add Pages…		*Layout*	*Working with the page properties*
Add Items from Template		*Layout*	*Creating a layout item*
Save as Template…		*Layout*	*The Layout Manager*
Export as Image…		*Layout*	*Export as Image*
Export as SVG…		*Layout*	*Export as SVG*
Export as PDF…		*Layout*	*Export as PDF*
Page Setup…	`Ctrl+Shift+P`		
Print…	`Ctrl+P`	*Layout*	*Creating an Output*
Close	`Ctrl+Q`		

Edit menu

The *Edit* menu offers tools to manipulate print layout items. It includes common actions like selection tools, Copy/Cut/Paste and undo/redo (see *The Undo History Panel: Revert and Restore actions*) functionality for the items in the layout.

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.

Below is a list of all the available tools in this menu with some convenient information.

19.1. táblázat: Available Tools

Tool	Shortcut	Toolbar	Reference
Undo (last change)	`Ctrl+Z`	*Layout*	*The Undo History Panel: Revert and Restore actions*
Redo (last reverted change)	`Ctrl+Y`	*Layout*	*The Undo History Panel: Revert and Restore actions*
Delete	`Del`		
Cut	`Ctrl+X`		
Copy	`Ctrl+C`		
Paste	`Ctrl+V`		
Paste in place	`Ctrl+Shift+V`		
Select All	`Ctrl+A`		
Deselect all	`Ctrl+Shift+A`		
Invert Selection			
Select Next Item Below	`Ctrl+Alt+[`		
Select Next Item above	`Ctrl+Alt+]`		
Pan Layout	`P`	*Toolbox*	
Zoom	`Z`	*Toolbox*	
Select/Move Item	`V`	*Toolbox*	*Interacting with layout items*
Move Content	`C`	*Toolbox*	*The Map Item*
Edit Nodes Item		*Toolbox*	*The Node-Based Shape Items*

View menu

The *View* menu gives access to navigation tools and helps to configure general behavior of the print layout. Beside the common zoom tools, you have means to:

- Refresh view (if you find the view in an inconsistent state);
- enable a *grid* you could snap items to when moving or creating them. Grids setting is done in *Settings* ► *Layout Options…* or in the *Layout Panel*;
- enable *guides* you could snap items to when moving or creating them. Guides are red lines that you can create by clicking in the ruler (above or at the left side of the layout) and drag and drop to the desired location;
- *Smart Guides*: uses other layout items as guides to dynamically snap to as you move or reshape an item;
- *Clear Guides* to remove all current guides;
- *Show Bounding box* around the items to better identify your selection;
- *Show Rules* around the layout;
- *Show Pages* or set up pages to transparent. Often layout 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.

In the print layout, you can change the zoom level using the mouse wheel or the slider and combo box in the status bar. If you need to switch to pan mode while working in the layout area, you can hold the `Spacebar` or the mouse wheel. With `Ctrl+Spacebar`, you can temporarily switch to Zoom In mode, and with `Ctrl+Alt+Spacebar`, to Zoom Out mode.

Panels and toolbars can be enabled from the *View* ► menu. To maximise the space available to interact with a composition you can check the *View* ► *Toggle Panel Visibility* option or press `Ctrl+Tab`; all panels are hidden and only previously visible panels are restored when unchecked.

It's also possible to switch to a full screen mode to have more space to interact with by pressing `F11` or using *View* ► *Toggle Full Screen*.

Tool	Shortcut	Toolbar	Reference
Refresh	`F5`	*Navigation*	
Preview ►			
Zoom In	`Ctrl++`	*Navigation*	
Zoom Out	`Ctrl+-`	*Navigation*	
Zoom to 100%	`Ctrl+1`	*Navigation*	
Zoom Full	`Ctrl+0`	*Navigation*	
Zoom to Width			
Show Grid	`Ctrl+'`		*Guides and Grid*
Snap to Grid	`Ctrl+Shift+'`		*Guides and Grid*
Show Guides	`Ctrl+;`		*Guides and Grid*
Snap to Guides	`Ctrl+Shift+;`		*Guides and Grid*
Smart Guides	`Ctrl+Alt+;`		
Manage Guides...			*The Guides Panel*
Clear Guides			*The Guides Panel*
Show Rulers	`Ctrl+R`		
Show Bounding Boxes	`Ctrl+Shift+B`		
Show Pages			
Toolbars ►			*Panelek és eszköztárak*
Panels ►			*Panelek és eszköztárak*
Toggle Full Screen	`F11`		*Nézet*
Toggle Panel Visibility	`Ctrl+Tab`		*Nézet*

Items menu

The *Items* helps you configure items» position in the layout and the relations between them (see *Interacting with layout items*).

Tool	Shortcut	Toolbar	Reference
Group	`Ctrl+G`	*Actions*	*Grouping items*
Ungroup	`Ctrl+Shift+G`	*Actions*	*Grouping items*
Raise	`Ctrl+]`	*Actions*	*Alignment*
Lower	`Ctrl+[`	*Actions*	*Alignment*
Bring to Front	`Ctrl+Shift+]`	*Actions*	*Alignment*
Send to Back	`Ctrl+Shift+[`	*Actions*	*Alignment*
Lock Selected Items	`Ctrl+L`	*Actions*	*Locking items*
Unlock All	`Ctrl+Shift+L`	*Actions*	*Locking items*
Align Items ►		*Actions*	*Alignment*
Distribute Items ►		*Actions*	*Moving and resizing items*
Resize ►		*Actions*	*Moving and resizing items*

Add Item menu

These are tools to create layout items. Each of them is deeply described in *Elrendezés elemek* chapter.

Tool	Toolbar	Reference
Add Map	*Toolbox*	*The Map Item*
Add 3D Map	*Toolbox*	*The 3D Map Item*
Add Picture	*Toolbox*	*The Picture Item*
Add Label	*Toolbox*	*The Label Item*
Add Dynamic Text ►		*The Label Item*
Add Legend	*Toolbox*	*The Legend Item*
Add Scale Bar	*Toolbox*	*The Scale Bar Item*
Add North Arrow	*Toolbox*	*The North Arrow Item*
Add Shape ►	*Toolbox*	*The Regular Shape Item*
► *Add Rectangle*	*Toolbox*	*The Regular Shape Item*
► *Add Ellipse*	*Toolbox*	*The Regular Shape Item*
► *Add Triangle*	*Toolbox*	*The Regular Shape Item*
Add Marker	*Toolbox*	
Add Arrow	*Toolbox*	*The Arrow Item*
Add Node Item ►	*Toolbox*	*The Node-Based Shape Items*
► *Add Polygon*	*Toolbox*	*The Node-Based Shape Items*
► *Add Polyline*	*Toolbox*	*The Node-Based Shape Items*
Add HTML	*Toolbox*	*The HTML Frame Item*
Add Attribute Table	*Toolbox*	*The attribute table item*
Add Fixed Table	*Toolbox*	*The fixed table item*

Atlas menu

Tool	Shortcut	Toolbar	Reference
Preview Atlas	`Ctrl+ALt+/`	*Atlas*	*Preview and generate an atlas*
First Feature	`Ctrl+<`	*Atlas*	*Preview and generate an atlas*
Previous Feature	`Ctrl+,`	*Atlas*	*Preview and generate an atlas*
Next Feature	`Ctrl+.`	*Atlas*	*Preview and generate an atlas*
Last feature	`Ctrl+>`	*Atlas*	*Preview and generate an atlas*
Print Atlas…		*Atlas*	*Preview and generate an atlas*
Export Atlas as Images…		*Atlas*	*Preview and generate an atlas*
Export Atlas as SVG…		*Atlas*	*Preview and generate an atlas*
Export Atlas as PDF…		*Atlas*	*Preview and generate an atlas*
Atlas Settings		*Atlas*	*Generate an Atlas*

Settings Menu

The *Settings* ► *Layout Options...* menu is a shortcut to *Settings* ► *Options* ► *Layouts* menu of QGIS main canvas. Here, you can set some options that will be used as default on any new print layout:

- *Layout defaults* let you specify the default font to use;
- With *Grid appearance*, you can set the grid style and its color. There are three types of grid: **Dots**, **Solid** lines and **Crosses**;
- *Grid and guide defaults* defines spacing, offset and tolerance of the grid (see *Guides and Grid* for more details);
- *Layout Paths*: to manage list of custom paths to search print templates.

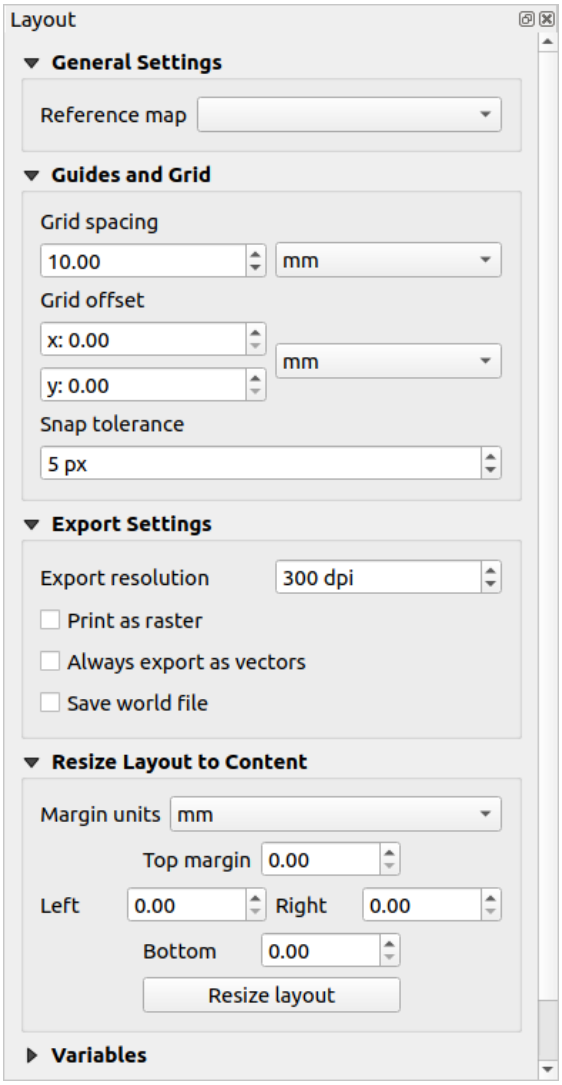
Contextual menus

Depending on where you right-click in the print layout dialog, you open a contextual menu with various features:

- Right-click on the menu bar or any toolbar and you get the list of layout panels and toolbars you can enable or disable in one-click.
- Right-click over a ruler and you can *Show Guides*, *Snap to Guides*, *Manage Guides...* opening the *Guides panel* or *Clear Guides*. It's also possible to hide the rulers.
- Right-click in the print layout canvas and:
  - You'll be able to *Undo* and *Redo* recent changes, or *Paste* any copied item (only available if no item is selected).
  - If you click over a page, you can additionally access the current *Page Properties* panel or *Remove Page*.
  - If you click on a selected item then you can cut or copy it as well as open the *Item Properties* panel.
  - If more than one item are selected, then you can either group them and/or ungroup if at least one group is already in the selection.
- Right-click inside a text box or spinbox widget of any layout panel provides edit options to manipulate its content.

The Layout Panel

In the *Layout* panel, you can define the global settings of your print layout.



19.3. ábra: Layout Settings in the Print Layout

General settings

In a print layout, you can use more than one map item. The *Reference map* represents the map item to use as the layout's master map. It's assigned as long as there's a map item in the layout. The layout will use this map in any of their properties and variables calculating units or scale. This includes exporting the print layout to georeferenced formats.

Moreover, new layout items such as scale bar, legend or north arrow have by default their settings (orientation, displayed layers, scale, …) bound to the map item they are drawn over, and fall back to the reference map if no overlapping map.

Guides and Grid

You can put some reference marks on your paper sheet to help you accurately place some items. These marks can be:

- simple horizontal or vertical lines (called **Guides**) put at the position you want (see *The Guides Panel* for guides creation).
- or regular **Grid**: a network of horizontal and vertical lines superimposed over the layout.

Settings like *Grid spacing* or *Grid offset* can be adjusted in this group as well as the *Snap tolerance* to use for items. The tolerance is the maximum distance below which the mouse cursor is snapped to a grid or a guide, while moving, resizing or creating an item.

Whether grid or guides should be shown is set in *View* menu. There, you can also decide if they might be used to snap layout items. When both a grid line and a guide line are within tolerance of a point, guides will always take precedence - since they have been manually set (hence, assumption that they have been explicitly placed at highly desirable snapping locations, and should be selected over the general grid).

Megjegyzés: In the *Settings* ► *Layout Options* menu, you can also set the grid and guides parameters exposed above. However, these options will only apply as defaults to new print layouts.

Export settings

You can define a resolution to use for all exported maps in *Export resolution*. This setting can then be overridden each time you export a map.

Because of some advanced rendering options (*blending mode*, *effects*…), a layout item may need rasterization in order to be exported correctly. QGIS will individually rasterize it without forcing every other item to also be rasterized. This allows printing or saving as PostScript or PDF to keep items as much as possible as vectors, e.g. a map item with layer opacity won't force labels, scale bars, etc to be rasterized too. You can however:

- force all the items to be rasterized checking the *Print as raster* box;
- or use the opposite option, i.e. *Always export as vectors*, to force the export to keep items as vectors when exported to a compatible format. Note that in some cases, this could cause the output to look different to layout.

Where the format makes it possible (e.g., `.TIF`, `.PDF`) exporting a print layout results by default in a georeferenced file (based on the *Reference map* item in the *General settings* group). For other formats, georeferenced output requires you to generate a world file by checking *Save world file*. The world file is created beside the exported map(s), has the name of the page output with the reference map item and contains information to georeference it easily.

Resize layout to content

Using the *Resize page* tool in this group, you create a unique page composition whose extent covers the current contents of the print layout (with some optional *margins* around the cropped bounds).

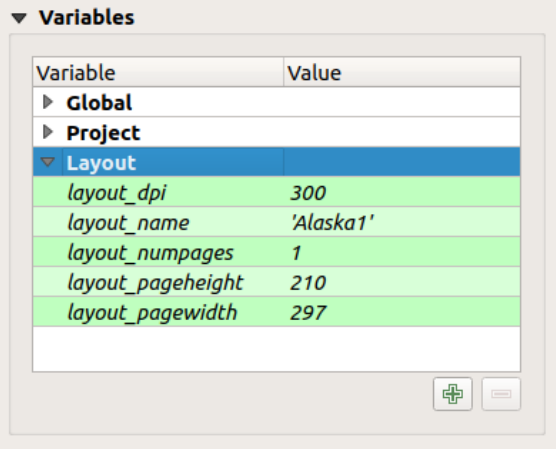
Note that this behavior is different from the *crop to content* option in that all the items are placed on a real and unique page in replacement of all the existing pages.

Variables

The *Variables* lists all the variables available at the layout's level (which includes all global and project's variables).

It also allows the user to manage layout-level variables. Click the button to add a new custom layout-level variable. Likewise, select a custom layout-level variable from the list and click the button to remove it.

More information on variables usage in the *General Tools* section.



19.4. ábra: Variables Editor in the Print Layout

Working with the page properties

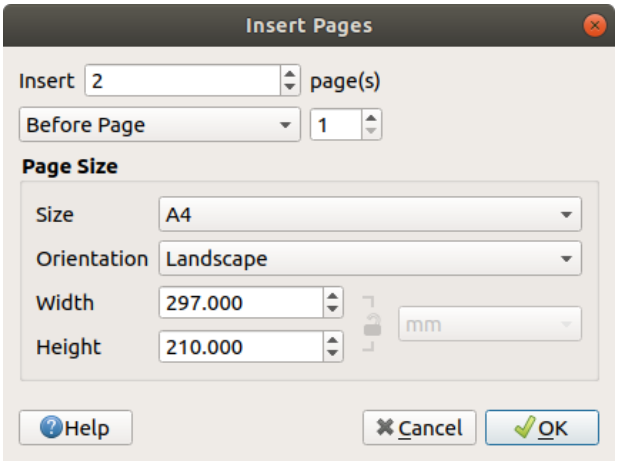
A layout can be composed of several pages. For instance, a first page can show a map canvas, and a second page can show the attribute table associated with a layer, while a third one shows an HTML frame linking to your organization website. Or you can add many types of items on each page.

Adding a new page

Futhermore, a layout can be made using different size and/or orientation of pages. To add a page, select the *Add Pages...* tool from the *Layout* menu or *Layout Toolbar*. The *Insert Pages* dialog opens and you are asked to fill:

- the number of pages to insert;
- the position of the page(s): before or after a given page or at the end of the print layout;
- The *Page size*: it could be of a preset format page (`A4`, `B0`, `Legal`, `Letter`, `ANSI A`, `Arch A` and their derivatives as well as a resolution type, such as `1920x1080` or `1024x768`) with associated *Orientation* (Portrait or Landscape).

  The page size can also be of a `custom` format; In that case, you'd need to enter its *Width* and *Height* (with locked size ratio if needed) and select the unit to use among `mm`, `cm`, `px`, `pt`, `in`, `ft`... Conversion of entered values is automatically applied when switching from one unit to another.

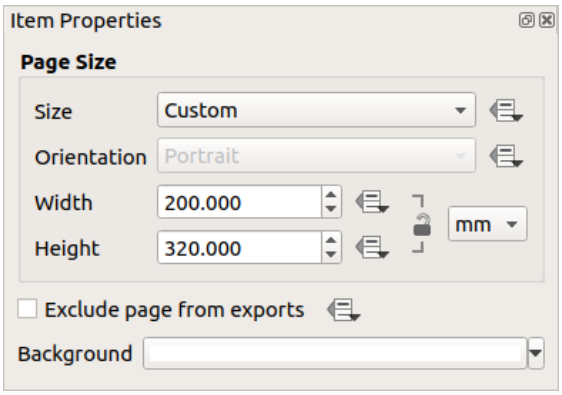


19.5. ábra: Creating a new page in the Print Layout

Updating page properties

Any page can be later customized through the Page *Item Properties* panel. To access a page's properties, left-click on an empty section of the page or right-click on a page and select *Page Properties…*. The *Item Properties* panel opens with settings such as:

- the *Page size* frame described above. You can modify each property using the data defined override options (see *Explore Data-defined override buttons with atlas* for a use case);
- the *Exclude page from exports* to control whether the current page with its content should be included in the *layout output*;
- the *Background* of the current page using the *color* or *symbol* you want.

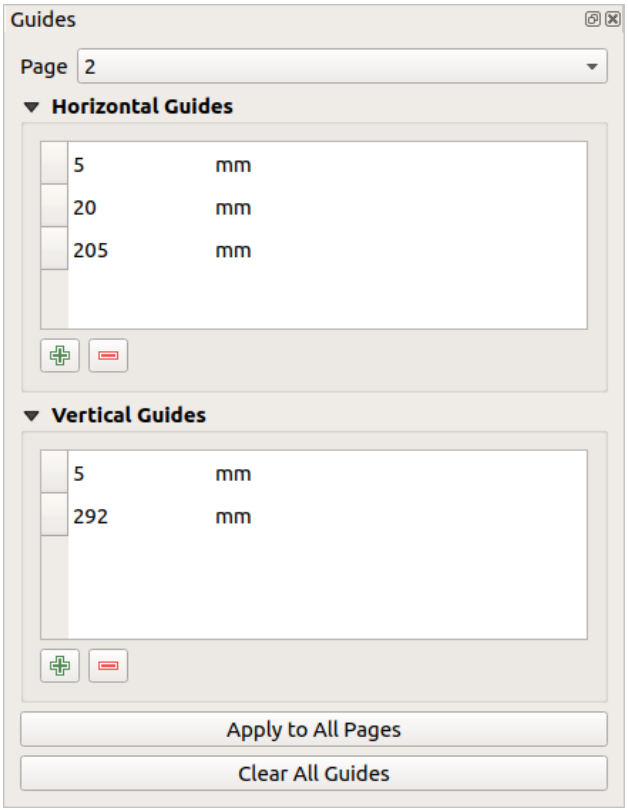


19.6. ábra: Page properties dialog

The Guides Panel

Guides are vertical or horizontal line references you can place on a layout page to assist you on items placement, when creating, moving or resizing them. To be active, guides require the *View* ► *Show Guides* and *View* ► *Snap to Guides* options to be checked. To create a guide, there are two different methods:

- if the *View* ► *Show Rulers* option is set, drag out a ruler and release the mouse button within the page area, at the desired position.
- for more precision, use the *Guides* panel from the *View* ► *Toolbox* ► or by selecting *Manage guides for page…* from the page's contextual menu.



19.7. ábra: The Guides panel

The *Guides* panel allows creation of snap lines at specific locations:

1. Select the *Page* you'd like to add the guides to
2. Click the Add new guide button and enter the coordinates of the horizontal or vertical line. The origin is at the top left corner. Different units are available for this.

   The panel also allows adjusting the position of existing guides to exact coordinates: double-click and replace the value.
3. The *Guides* panel lists only the items for the current page. It allows creation or removal of guides only in the current page. However, you can use the *Apply to All Pages* button to replicate the guide configuration of the current page to the other pages in the layout.
4. To delete a guide, select it and press the Remove selected guide button. Use *Clear All Guides* to remove all the guides in the current page.

Javaslat: Snapping to existing layout items

Other than guides and grids, you can use existing items as snapping references when moving, resizing or creating new items; these are called **smart guides** and require *View* ► *Smart Guides* option to be checked. Anytime the mouse pointer is close to an item's bound, a snapping cross appears.

The Items Panel

The *Items* panel offers some options to manage selection and visibility of items. All the items added to the print layout canvas (including *items group*) 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 layout 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;
- sort 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 layout canvas. By default, a newly created item is placed in the foreground.
- change the item ID by double-clicking the text;
- right-click an item and copy or delete it or open its *properties panel*.

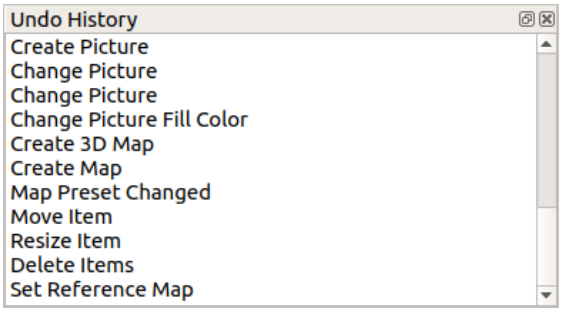
Once you have found the correct position for an item, you can lock it by ticking the box in column. Locked items are **not** selectable on the canvas. Locked items can be unlocked by selecting the item in the *Items* panel and unchecking the tickbox or you can use the icons on the toolbar.

The Undo History Panel: 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 available in the *Edit* menu, the *Layout* toolbar or the contextual menu any time you right-click in the print layout area:

- Revert last change
- Restore last change

This can also be done by mouse click within the *Undo history* panel (see 19.8.ábra). The History panel lists the last actions done within the print layout. 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.



19.8. ábra: Undo History in the Print Layout

19.2 Elrendezés elemek

19.2.1 Layout Items Common Options

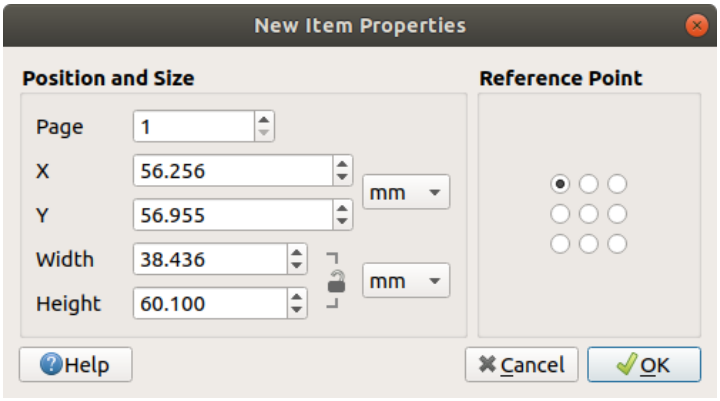
QGIS provides a large set of items to layout a map. They can be of map, legend, scale bar, picture, table, north arrow, image type… They however share some common options and behavior that are exposed below.

Creating a layout item

Items can be created using different tools, either from scratch or based on existing items.

To create a layout item from scratch:

1. Select the corresponding tool either from the *Add Item* menu or the *Toolbox* bar.
2. Then:
   - Click on the page and fill the size and placement information requested in the *New Item Properties* dialog that pops up (for details, see *Position and Size*);



19.9. ábra: New Item properties dialog

   - Or click-and-drag to define the initial size and placement of the item. You can rely on *grids and guides* snapping for a better position.

Megjegyzés: Because they can have particular shapes, drawing node or arrow items does not work with one-click nor click-and-drag methods; you need to click and place each node of the item. See *The Node-Based Shape Items* for more details.

You can also:

1. Select an existing item with the  Select/Move item button from the *Toolbox* toolbar
2. Use the contextual menu or the *Edit* menu tools to copy/cut the item and paste it at the mouse position as a new item.

   You can also use the *Paste in Place* (`Ctrl+Shift+V`) command to duplicate an item from one page to another and place it in the new page at the same coordinates as the original.

Moreover, you can create items using a print layout template (for details, see *The Layout Manager*) through the *Layout* ► *Add Items from Template…* command.

Javaslat: Add layout items using the file browser

From your file browser or using the *Browser* panel, drag-and-drop a print layout template (`.qpt` file) onto a print layout dialog and QGIS automatically adds all items from that template to the layout.

Interacting with layout items

Each item inside the print layout 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 click on the item.

You can select multiple items with the  Select/Move item button: click and drag over the items or hold the `Shift` button and click on each of the items you want. To deselect an item, click on it holding the `Shift` button.

Each time there's a selection, count of selected items is displayed on the status bar. Inside the *Edit* menu, you can find actions to select all the items, clear all selections, invert the current selection and more…

Moving and resizing items

Unless *View* ► *Show Bounding Boxes* option is unchecked, 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.

To move a layout item, select it with the mouse and move while holding the left button. If you need to constrain the movements to the horizontal or vertical axis, just hold the `Shift` button on the keyboard while moving the mouse. You can also move a selected item using the `Arrow keys` on the keyboard; if the movement is too slow, you can speed it up by holding `Shift`. If you need better precision, use the *Position and size* properties, or grid/guides snapping as explained above for item's creation.

Resizing or moving several items at once is made the same way as for a single item. QGIS however provides some advanced tools to automatically resize a selection of items following different rules:

- each item height matches the  tallest or the  shortest selected item;
- each item width matches the  widest or the  narrowest selected item;
- resizes items to  squares: each item is enlarged to form a square.

Likewise, automated tools are available to organize multiple items position by distributing equidistantly:

- edges (left, right, top or bottom) of items;
- centers of items either horizontally or vertically.

Grouping items

Grouping items allows you to manipulate a set of items like a single one: you can easily resize, move, delete, copy the items as a whole.

To create a group of items, select more than one and press the . *Group* button on the *View* menu or the *Actions* toolbar or from the right-click menu. A row named `Group` is added to the *Items* panel and can be locked or hidden like any other *Items panel's object*. Grouped items are **not individually** selectable on the canvas; use the Items panel for direct selection and access the item's properties panel.

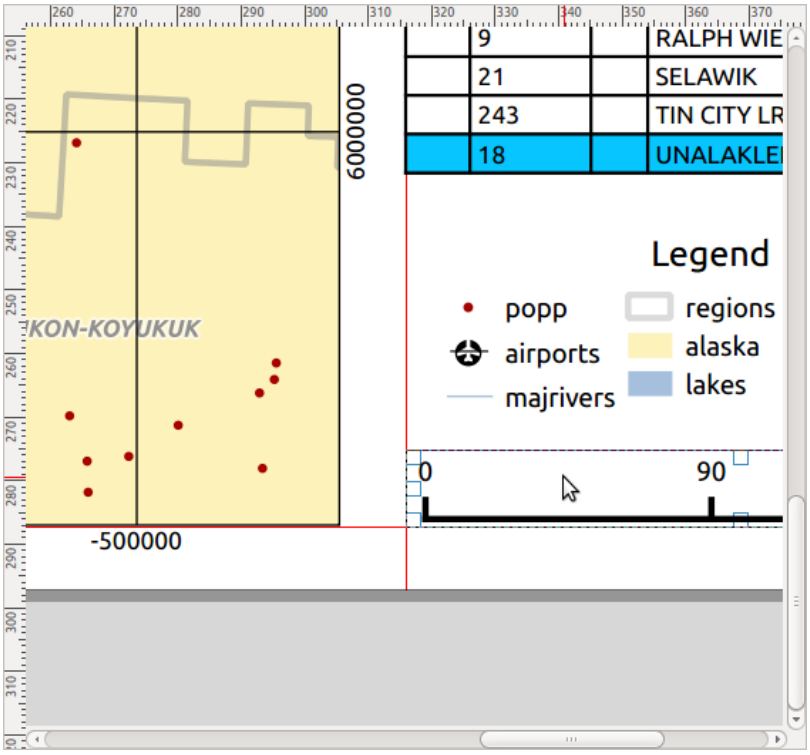
Locking items

Once you have found the correct position for an item, you can lock it by using the *Lock selected items* button in the *Items* menu or the *Actions* toolbar or ticking the box next to the item in the *Items* panel. Locked items are **not** selectable on the canvas.

Locked items can be unlocked by selecting the item in the *Items* panel and unchecking the tickbox or you can use the icons on the toolbar.

Alignment

Raising or lowering the visual hierarchy for elements are inside the Raise selected items pull-down menu. Choose an element on the print layout 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* panel. You can also raise or lower objects in the *Items* panel by clicking and dragging an object's label in this list.



19.10. ábra: Alignment helper lines in the print layout

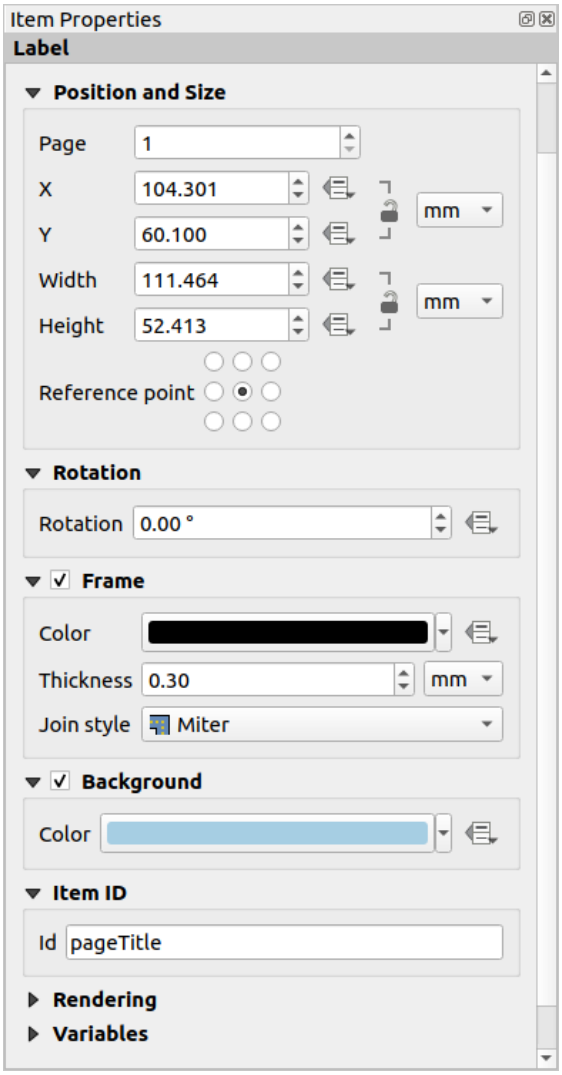
There are several alignment options available within the Align selected items pull-down menu (see 19.10.ábra). To use an alignment function, you first select the elements and then click on one of the alignment icons:

- *Align Left* or *Align Right*;
- *Align Top* or *Align Bottom*;
- *Align Center* horizontally or *Align Center Vertical*.

All selected elements will then be aligned to their common bounding box. When moving items on the layout canvas, alignment helper lines appear when borders, centers or corners are aligned.

Items Common Properties

Layout items have a set of common properties you will find at the bottom of the *Item Properties* panel: Position and size, Rotation, Frame, Background, Item ID, Variables and Rendering (See 19.11.ábra).



19.11. ábra: Common Item Properties groups

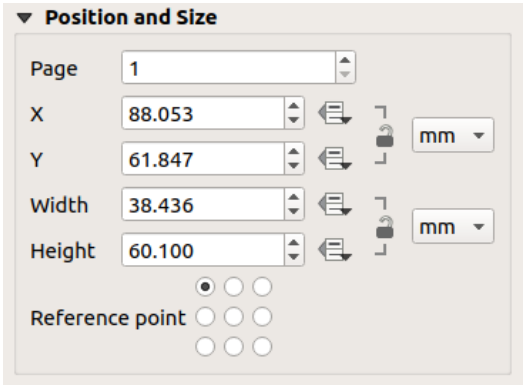
Megjegyzés: The Data defined override icon next to most of the options means that you can associate that property with a layer, features attributes, geometry or with any other layout item's property, using *expressions* or *variables*. For more information see *Adatvezérelt felülbírálási beállítások*.

- The *Position and size* group lets you define the size and position of the frame which contains the item (see *Position and Size* for more information).
- The *Rotation* sets the rotation of the element (in degrees).
- The *Frame* shows or hides the frame around the item. Use the *Color*, *Thickness* and *Join style* widgets 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 layout 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: you can, for instance, apply *blending mode*, adjust the opacity of the item or *Exclude item from exports*.

Position and Size

Extending the features of the *New Item Properties* dialog with data-defined capabilities, this group allows you to place the items accurately.

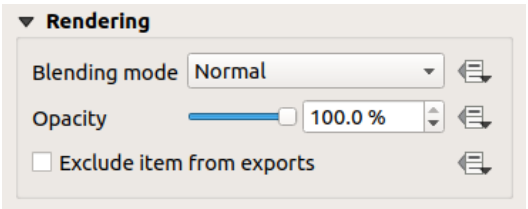


19.12. ábra: Position and size

- the actual number of the page to place the item on;
- the reference point of the item;
- the *X* and *Y* coordinates of the *Reference point* of the item on the chosen page. The ratio between these values can be locked by clicking on the button. Changes made to a value using the widget or the Select/Move item tool will be reflected in both of them;
- the *Width* and *Height* of the item bounding box. As for coordinates, the ratio between width and height can be locked.

Rendering mode

QGIS allows advanced rendering for layout items just like vector and raster layers.



19.13. ábra: Rendering mode

- *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 *Keverési módok* for description of each effect).

- *Transparency* : You can make the underlying item in the layout 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..

Variables

The *Variables* lists all the variables available at the layout item's level (which includes all global, project and composition's variables). Map items also include Map settings variables that provide easy access to values like the map's scale, extent, and so on.

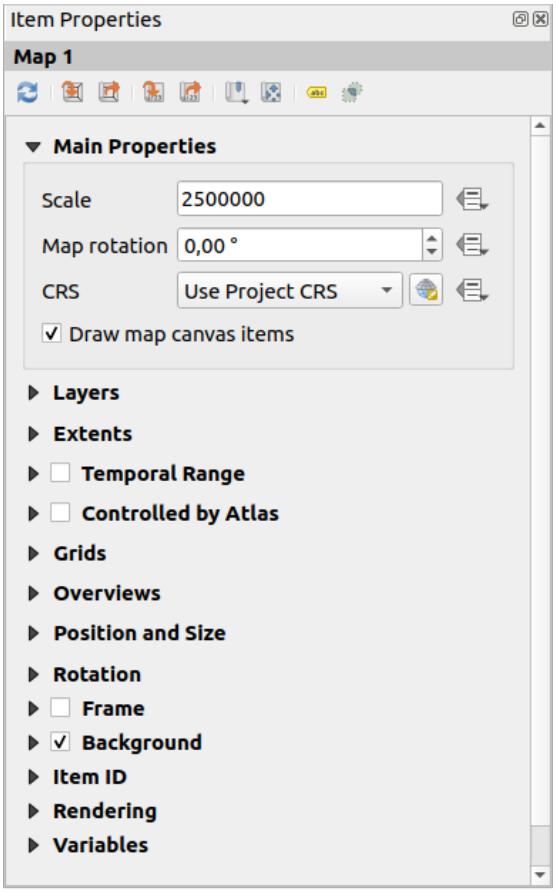
In *Variables*, it's also possible to manage item-level variables. Click the button to add a new custom variable. Likewise, select any custom item-level variable from the list and click the button to remove it.

More information on variables usage in the *Értékek tárolása változókban* section.

19.2.2 The Map Item

The map item is the main frame that displays the map you've designed in the map canvas. Use the *Add Map* tool following *items creation instructions* to add a new map item that you can later manipulate the same way as exposed in *Interacting with layout items*.

By default, a new map item shows the current status of the *map canvas* with its extent and visible layers. You can customize it thanks to the *Item Properties* panel. Other than the *items common properties*, this feature has the following functionalities:



19.14. ábra: Map Item Properties Panel

The Toolbar

The Map *Item Properties* panel embeds a toolbar with the following functionalities:

- Update map preview
- Set map canvas to match main canvas extent
- View current map extent in main canvas
- Set map scale to match main canvas scale
- Set main canvas to match current map scale
- Bookmarks: set the map item extent to match an existing spatial bookmark
- Interactively edit map extent: pan and zoom interactively within the map item
- Labeling settings: control feature label behaviour (placement, visibility…) in the layout map item extent:
  - set a *Margin from map edges*, a data definable distance from the map item's limits inside which no label should be displayed
  - *Allow truncated labels on edges of map*: controls whether labels which fall partially outside of the map item allowed extent should be rendered. If checked, these labels will be shown (when there's no way to place them fully within the visible area). If unchecked then partially visible labels will be skipped.

  - *Label blocking items*: allows other layout items (such as scalebars, north arrows, inset maps, etc) to be marked as a blockers for the map labels in the **active** map item. This prevents any map labels from being placed under those items - causing the labeling engine to either try alternative placement for these labels or discard them altogether.

    If a *Margin from map edges* is set, the map labels are not placed closer than the specified distance from the checked layout items.

  - *Show unplaced labels*: can be used to determine whether labels are missing from the layout map (e.g. due to conflicts with other map labels or due to insufficient space to place the label) by highlighting them in a *predefined color*.

- Clipping settings: allows to clip the map item to the atlas feature and to shape and polygon items:

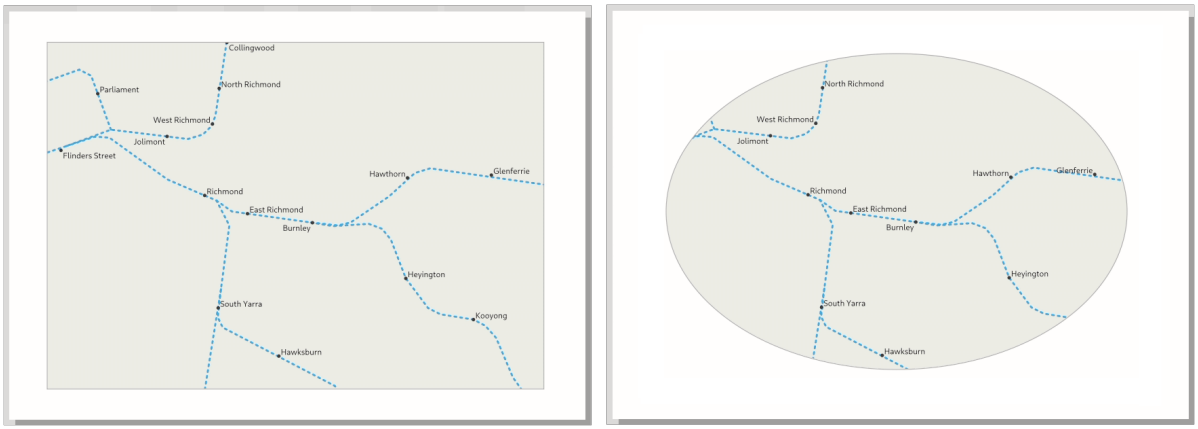
  - *Clip to atlas feature*: you can determine that the layout map item will be clipped automatically to the current *atlas feature*.

    There are different clipping modes available:

    * *Clip During Render Only*: applies a painter based clip, so that portions of vector features which sit outside the atlas feature become invisible
    * *Clip Feature Before Render*: applies the clip before rendering features, so borders of features which fall partially outside the atlas feature will still be visible on the boundary of the atlas feature
    * *Render Intersecting Features Unchanged*: renders all features which intersect the current atlas feature, but without clipping their their geometry.

    You can *Force labels inside atlas feature*. If you don't want to *Clip all layers* to the atlas feature you can use the *Clip selected layers* option.

  - *Clip to item*: it is possible to change the shape of the map item by using a *shape* or *polygon* item from the print layout. When you enable this option the map will be automatically clipped to the selected shape in the combobox. Again, the above mentioned clipping modes are available and labels can be forced to display only inside the clipping shape.



19.15. ábra: Clipping a layout map item to shapes

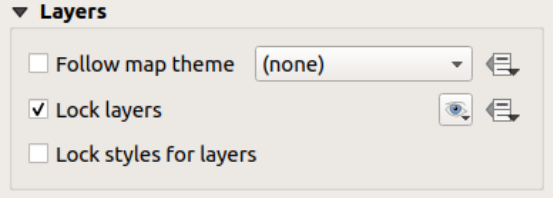
Main properties

In the *Main properties* group (see 19.14.ábra) of the map *Item Properties* panel, available options are:

- The *Update Preview* button to refresh the map item rendering if the view in map canvas has been modified. Note that most of the time, the map item refresh is automatically triggered by the changes;
- The *Scale* to manually set the map item scale;
- The *Map rotation* allows you to rotate the map item content clockwise in degrees. The rotation of the map canvas can be imitated here;
- The *CRS* allows you to display the map item content in any *CRS*. It defaults to `Use project CRS`;
- *Draw map canvas items* lets you show in the print layout *annotations* that are placed on the main map canvas.

Layers

By default, map item appearance is synced with the map canvas rendering meaning that toggling visibility of the layers or modifying their style in the *Layers Panel* is automatically applied to the map item. Because, like any other item, you may want to add multiple map items to a print layout, there's a need to break this synchronization in order to allow showing different areas, layer combinations, at different scales… The *Layers* properties group (see 19.16.ábra) helps you do that.



19.16. ábra: Map Layers group

If you want to keep the map item consistent with an existing *map theme*, check *Follow map theme* and select the desired theme in the drop-down list. Any changes applied to the theme in QGIS» main window (using the replace theme function) will automatically affect the map item. If a map theme is selected, the *Lock styles for layers* option is disabled because *Follow map theme* also updates the style (symbology, labels, diagrams) of the layers.

To lock the layers shown in a map item to the current map canvas visibility, check *Lock layers*. When this option is enabled, any changes on the layers» visibility in QGIS» main window will not affect the layout's map item. Nevertheless, style and labels of locked layers are still refreshed according to QGIS» main window. You can prevent this by using *Lock styles for layers*.

Instead of using the current map canvas, you can also lock the layers of the map item to those of an existing map theme: select a map theme from the Set layer list from a map theme drop-down button, and the *Lock layers* is activated. The set of visible layers in the map theme is from now on used for the map item until you select another map theme or uncheck the *Lock layers* option. You then may need to refresh the view using the Refresh view button of the *Navigation* toolbar or the *Update Preview* button seen above.

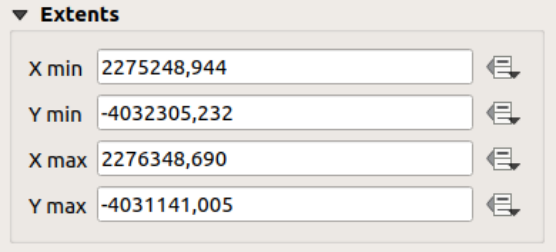
Note that, unlike the *Follow map theme* option, if the *Lock layers* option is enabled and set to a map theme, the layers in the map item will not be refreshed even if the map theme is updated (using the replace theme function) in QGIS» main window.

Locked layers in the map item 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')
```

Extents

The *Extents* group of the map item properties panel provides the following functionalities (see 19.17.ábra):



19.17. ábra: Map Extents group

The **Extents** area displays `X` and `Y` coordinates of the area shown in the map item. Each of these values can be manually replaced, modifying the map canvas area displayed and/or map item size. The extent can also be modified using tools at the top of the map item panel such as:

- Set map canvas to match main canvas extent
- Set map scale to match main canvas scale

You can also alter a map item extent using the Move item content tool: click-and-drag within the map item to modify its current view, keeping the same scale. With the tool enabled, use the mouse wheel to zoom in or out, modifying the scale of the shown map. Combine the movement with `Ctrl` key pressed to have a smaller zoom.

Temporal range

The *Temporal range* group of the map item properties panel provides the options to control layers rendering in the map item based on a temporal range. Only layers whose temporal properties overlap with the time range set by the *Start* and *End* dates are displayed in the map item.

The associated data-defined widgets help make the time range dynamic, and allow outputting temporal *atlases*, i.e. automated maps with fixed spatial extent and whose contents vary based on time. For example, using as coverage layer a csv file with a start and end pair of fields and a number of rows representing date ranges, enable both the temporal range and control by atlas in the map item properties and hit atlas export.

Controlled by atlas

The *Controlled by atlas* group properties is available only if an *atlas* is active in the print layout. Check this option if you want the map item being ruled by the atlas; when iterating over the coverage layer, the map item extent is panned/zoomed to the atlas feature following:

- *Margin around features*: zooms to the feature at the best scale, keeping around each a margin representing a percentage of the map item width or height. The margin can be the same for all features or *set variable*, e.g., depending on map scale;
- *Predefined scale (best fit)*: zooms to the feature at the project *predefined scale* where the atlas feature best fits;

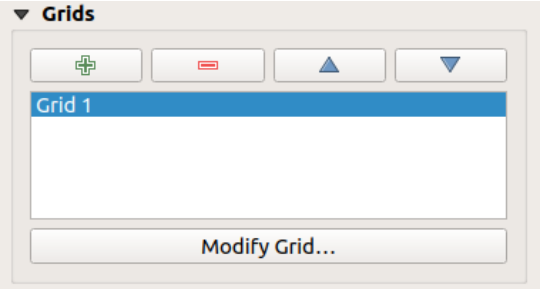
- *Fixed scale*: atlas features are panned from one to another, keeping the same scale of the map item. Ideal when working with features of same size (e.g., a grid) or willing to highlight size differences among atlas features.

Grids

With grids, you can add, over your map, information relative to its extent or coordinates, either in the map item projection or a different one. The *Grids* group provides the possibility to add several grids to a map item.

- With the and buttons you can add or remove a selected grid;
- With the and buttons you can move up and down a grid in the list, hence move it on top or bottom of another one, over the map item.

Double-click the added grid to rename it.



19.18. ábra: Map Grids Dialog

To modify a grid, select it and press the *Modify Grid…* button to open the *Map Grid Properties* panel and access its configuration options.

Grid Appearance

In the *Map Grid Properties* panel, check *Grid enabled* to show the grid on the map item.

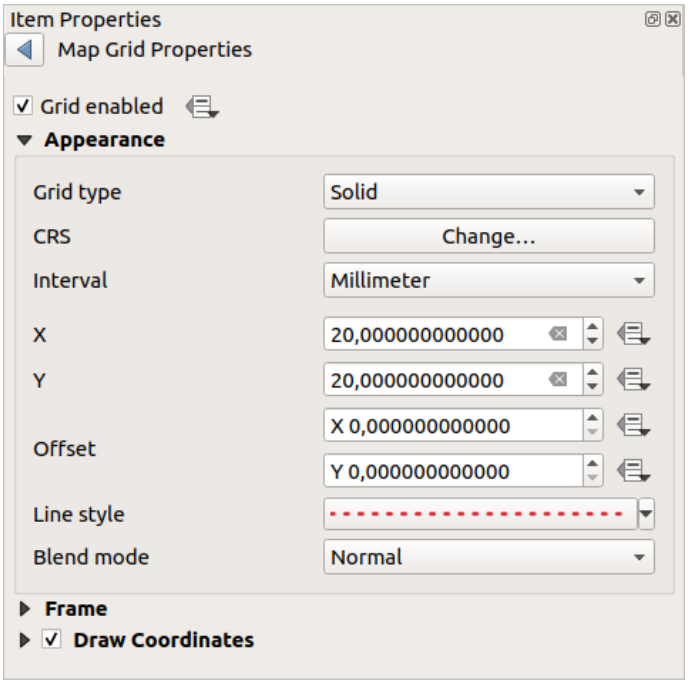
As grid type, you can specify to use a:

- *Solid*: shows a line across the grid frame. The *Line style* can be customized using *color* and *symbol* selector widget;
- *Cross*: displays segment at the grid lines intersection for which you can set the *Line style* and the *Cross width*;
- *Markers*: only displays customizable markers symbol at grid lines intersection;
- or *Frame and annotations only*.

Other than the grid type, you can define:

- the *CRS* of the grid. If not changed, it will follow the Map CRS. The *Change* button lets you set it to a different CRS. Once set, it can be changed back to default by selecting any group heading (e.g **Geographic Coordinate System**) under *Predefined Coordinate Reference Systems* in the CRS selection dialog.
- the *Interval* type to use for the grid references. Available options are `Map Unit`, `Fit Segment Width`, `Millimeter` or `Centimeter`:
  - choosing `Fit Segment Width` will dynamically select the grid interval based on the map extent to a „pretty” interval. When selected, the `Minimum` and `Maximum` intervals can be set.
  - the other options allow you to set the distance between two consecutive grid references in the `X` and `Y` directions.

- the *Offset* from the map item edges, in the `X` and/or the `Y` direction
- and the *Blend mode* of the grid (see *Keverési módok*) when compatible.



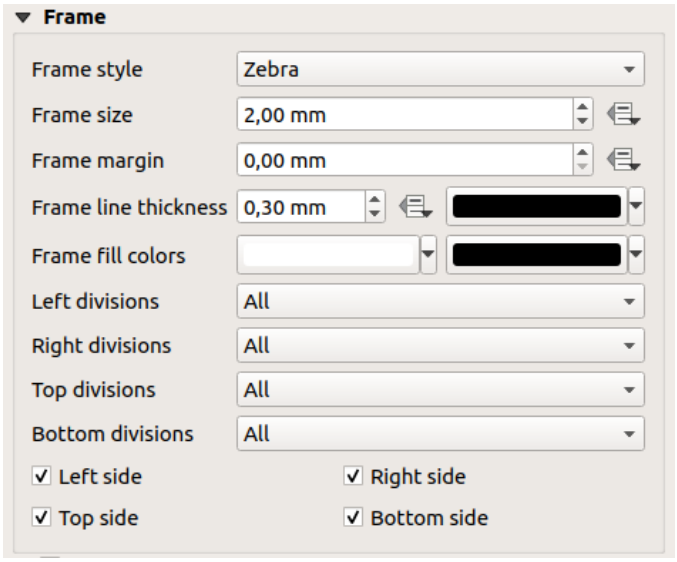
19.19. ábra: Grid Appearance Dialog

Grid Frame

There are different options to style the frame that holds the map. The following options are available: `No Frame`, `Zebra`, `Zebra (nautical)`, `Interior ticks`, `Exterior ticks`, `Interior and Exterior ticks`, `Line border` and `Line border (nautical)`.

When compatible, it's possible to set the *Frame size*, a *Frame margin*, the *Frame line thickness* with associated color and the *Frame fill colors*.

Using `Latitude/Y only` and `Longitude/X only` values in the divisions section you can prevent a mix of latitude/Y and longitude/X coordinates showing on each side when working with rotated maps or reprojected grids. Also you can choose to set visible or not each side of the grid frame.



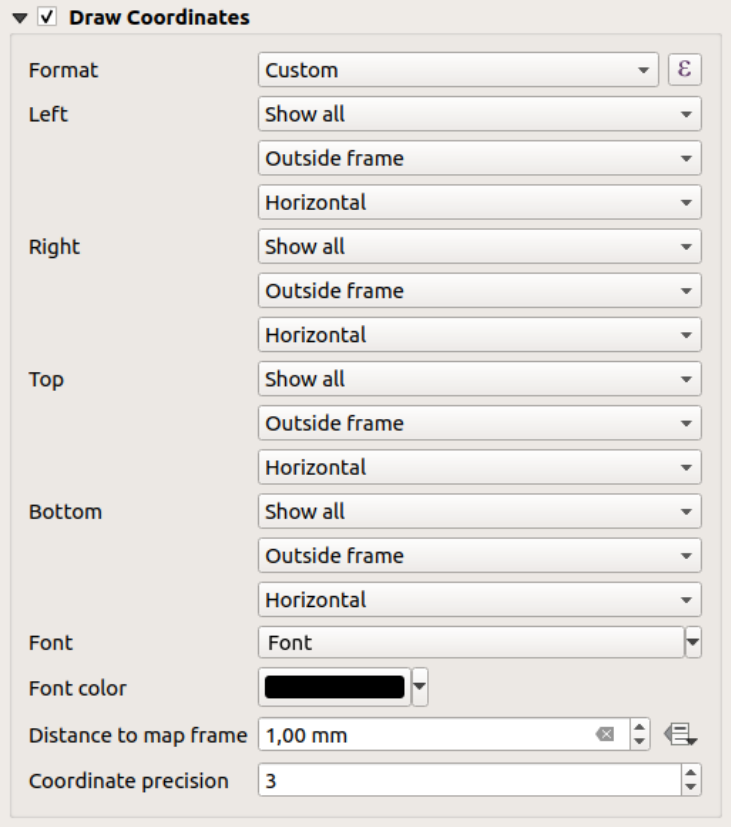
19.20. ábra: Grid Frame Dialog

Coordinates

The *Draw coordinates* checkbox allows you to add coordinates to the map frame. You can choose the annotation numeric format, the options range from decimal to degrees, minute and seconds, with or without suffix, aligned or not and a custom format using the expression dialog.

You can choose which annotation to show. The options are: show all, latitude only, longitude only, or disable(none). This is useful when the map is rotated. The annotation can be drawn inside or outside the map frame. The annotation direction can be defined as horizontal, vertical ascending or vertical descending.

Finally, you can define the annotation font, font color, distance from the map frame and the precision of the drawn coordinates.

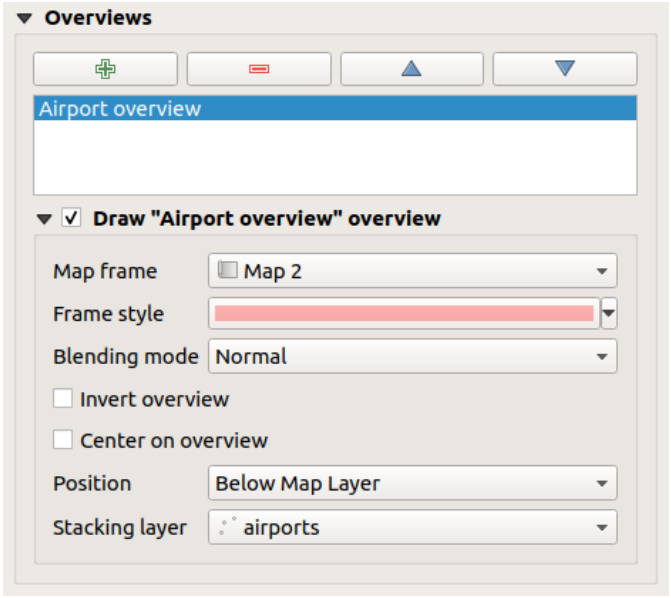


19.21. ábra: Grid Draw Coordinates dialog

Overviews

Sometimes you may have more than one map in the print layout and would like to locate the study area of one map item on another one. This could be for example to help map readers identify the area in relation with its larger geographic context shown in the second map.

The *Overviews* group of the map panel helps you create the link between two different maps extent and provides the following functionalities:



19.22. ábra: Map Overviews group

To create an overview, select the map item on which you want to show the other map item's extent and expand the *Overviews* option in the *Item Properties* panel. Then press the button to add an overview.

Initially this overview is named «Overview 1» (see 19.22.ábra). You can:

- Rename it with a double-click
- With the and buttons, add or remove overviews
- With the and buttons, move an overview up and down in the list, placing it above or below other overviews in the map item (when they are at the same *stack position*).

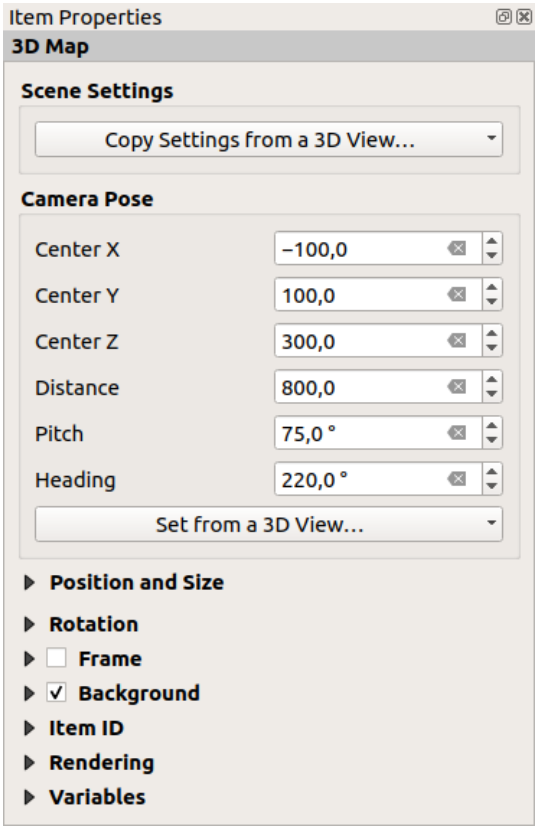
Then select the overview item in the list and check the *Draw „<name_overview>" overview* to enable the drawing of the overview on the selected map frame. You can customize it with:

- The *Map frame* selects the map item whose extents will be shown on the present map item.
- The *Frame Style* uses the *symbol properties* to render the overview frame.
- The *Blending mode* allows you to set different transparency blend modes.
- The *Invert overview* creates a mask around the extents when activated: the referenced map extents are shown clearly, whereas the rest of the map item is blended with the frame fill color (if a fill color is used).
- The *Center on overview* pans the map item content so that the overview frame is displayed at the center of the map. You can only use one overview item to center, when you have several overviews.
- The *Position* controls exactly where in the map item's layer stack the overview will be placed, e.g. allowing an overview extent to be drawn below some feature layers such as roads whilst drawing it above other background layers. Available options are:
  - *Below map*
  - *Below map layer* and *Above map layer*: place the overview frame below and above the geometries of a layer, respectively. The layer is selected in the *Stacking layer* option.
  - *Below map labels*: given that labels are always rendered above all the feature geometries in a map item, places the overview frame above all the geometries and below any label.
  - *Above map labels*: places the overview frame above all the geometries and labels in the map item.

19.2.3 The 3D Map Item

The 3D Map item is used to display a *3D map view*. Use the *Add 3D Map* button, and follow *items creation instructions* to add a new 3D Map item that you can later manipulate the same way as demonstrated in *Interacting with layout items*.

By default, a new 3D Map item is empty. You can set the properties of the 3D view and customize it in the *Item Properties* panel. In addition to the *common properties*, this feature has the following functionalities (19.23.ábra):



19.23. ábra: 3D Map Item Properties

Scene settings

Press *Copy Settings from a 3D View…* to choose the 3D map view to display.

The 3D map view is rendered with its current configuration (layers, terrain, lights, camera position and angle…).

Camera pose

- *Center X* sets the X coordinate of the point the camera is pointing at
- *Center Y* sets the Y coordinate of the point the camera is pointing at
- *Center Z* sets the Z coordinate of the point the camera is pointing at
- *Distance* sets the distance from the camera center to the point the camera is pointing at
- *Pitch* sets the rotation of the camera around the X-axis (vertical rotation). Values from 0 to 360 (degrees). 0°: terrain seen straight from above; 90°: horizontal (from the side); 180°: straight from below; 270°: horizontal, upside down; 360°: straight from above.

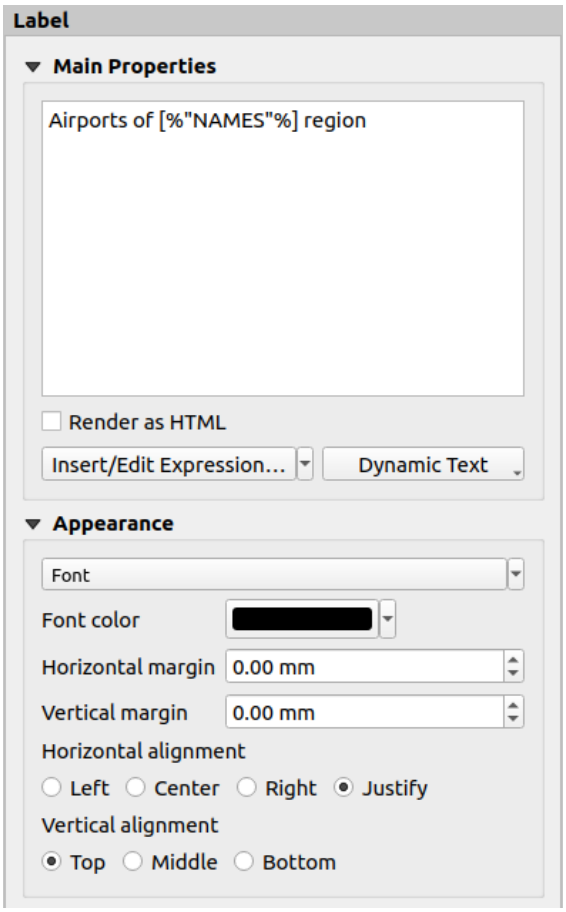
- *Heading* sets the rotation of the camera around the Y-axis (horizontal rotation - 0 to 360 degrees). 0°/360°: north; 90°: west; 180°: south; 270°: east.

The *Set from a 3D View…* pull-down menu lets you populate the items with the parameters of a 3D View.

19.2.4 The Label Item

The *Label* item is a tool that helps decorate your map with texts that would help to understand it; it can be the title, author, data sources or any other information… You can add a label with the *Add Label* tool following *items creation instructions* and manipulate it the same way as exposed in *Interacting with layout items*.

By default, the label item provides a default text that you can customize using its *Item Properties* panel. Other than the *items common properties*, this feature has the following functionalities (see 19.24.ábra):



19.24. ábra: Label Item Properties Panel

Main properties

The *Main properties* group is the place to provide the text of the label. The text can be static, dynamic with *expression* functions and variables, and/or formatted with HTML. Dynamic parts of a label need to be surrounded by `[%` and `%]` in order to be interpreted and evaluated as such.

- To use expressions in labels, you can click on *Insert/Edit Expression…* button, write your formula as usual and when the dialog is applied, QGIS automatically adds the surrounding characters.

Tipp: Clicking the *Insert/Edit Expression…* button when no selection is made in the textbox will append the new expression to the existing text. If you want to modify an existing expression, you need to first select the

part of interest.

Because maps are usually filled with some common textual information (date, author, title, page number, …), QGIS provides a direct access to the corresponding expressions or variables: press the *Dynamic text* button to select and insert them into your label.

Javaslat: The top menu *Add Item* ► *Add Dynamic Text* ► can be used to create a new label item filled with the selected predefined expression.

It's possible to turn a dynamic label into static: press the drop-down arrow next to the *Insert/Edit Expression…* button and select *Convert to Static*. Any dynamic parts of the label's contents will be evaluated and replaced with their current values. You can then manually tweak the resulting text when needed.

- Labels can be interpreted as HTML code: check *Render as HTML*. You can now insert HTML tags or styles, URL, a clickable image that links to a web page, or something more complex…

The following code combines HTML rendering with expressions, for an advanced labeling and will output 19.25.ábra:

```
<html>
 <head>
   <style>
      /* Define some custom styles, with attribute-based size */
      name {color:red; font-size: [% ID %]px; font-family: Verdana; text-shadow:␣
↪grey 1px 0 10px;}
      use {color:blue;}
   </style>
 </head>

 <body>
   <!-- Information to display -->
   <u>Feature Information</u>
   <ul style="list-style-type:disc">
     <li>Feature Id: [% ID %]</li>
     <li>Airport: <name>[% NAME %]</name></li>
     <li>Main use: <use>[% USE %]</use></li>
   </ul>
   Last check: [% concat( format_date( "control_date", 'yyyy-MM-dd'), ' by <b><i>',
↪ @user_full_name, '</i></b>' ) %]

   <!-- Insert an image -->
   <p align=center><img src="path/to/logos/qgis-logo-made-with-color.svg" alt=
↪"QGIS icon" style="width:80px;height:50px;"</p>
 </body>
</html>
```



19.25. ábra: Leveraging a label with HTML styling

Appearance

- Define *Font* by clicking on the *Font...* button or a *Font color* by pushing the *color widget*.
- You can specify different horizontal and vertical margins in mm. This is the margin from the edge of the layout item. The label can be positioned outside the bounds of the label e.g. to align label items with other items. In this case you have to use negative values for the margin.
- Using the text alignment is another way to position your label. It can be:
  - *Left*, *Center*, *Right* or *Justify* for *Horizontal alignment*
  - and *Top*, *Middle*, *Bottom* for *Vertical alignment*.

Exploring expressions in a label item

Below some examples of expressions you can use to populate the label item with interesting information - remember that the code, or at least the calculated part, should be surrounded by `[%` and `%]` in the *Main properties* frame:

- Display a title with the current atlas feature value in „field1”:

```
'This is the map for ' || "field1"
```

  or, written in the *Main properties* section:

```
This is the map for [% "field1" %]
```

- Add a pagination for processed atlas features (eg, `Page 1/10`):

```
concat( 'Page ', @atlas_featurenumber, '/', @atlas_totalfeatures )
```

- Return the name of the airports of the current atlas region feature, based on their common attributes:

```
aggregate( layer := 'airports',
           aggregate := 'concatenate',
           expression := "NAME",
           filter := fk_regionId = attribute( @atlas_feature, 'ID' ),
           concatenator := ', '
         )
```

  Or, if an *attributes relation* is set:

```
relation_aggregate( relation := 'airports_in_region_relation',
                    aggregate := 'concatenate',
                    expression := "NAME",
                    concatenator := ', '
                  )
```

- Return the name of the airports contained in the current atlas region feature, based on their spatial relationship:

```
aggregate( layer := 'airports',
           aggregate := 'concatenate',
           expression := "NAME",
           filter := contains( geometry( @parent ), $geometry ),
           concatenator := ', '
         )
```

  OR:

```
array_to_string( array:= overlay_contains( layer := 'airports',
                                           expression := "NAME" ),
                 delimiter:= ', '
               )
```

- Return the lower X coordinate of the `Map 1` item's extent:

```
x_min( map_get( item_variables( 'Map 1' ), 'map_extent' ) )
```

- Retrieve the name of the layers in the current layout `Map 1` item, and formats in one name by line:

```
array_to_string(
 array_foreach(
  map_get( item_variables( 'Map 1' ), 'map_layers' ), -- retrieve the layers␣
↪list
  layer_property( @element, 'name' ) -- retrieve each layer name
 ),
 '\n' -- converts the list to string separated by breaklines
)
```

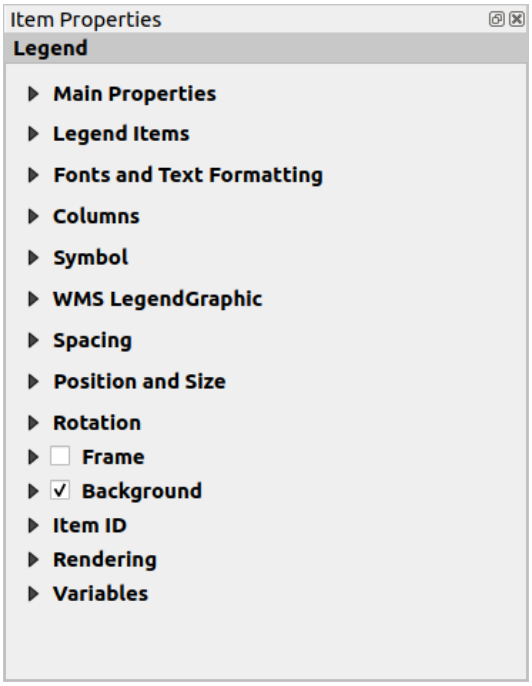
- Display the list of layers with their license strings (usage rights) in a layout `Map 1` item. You need to fill the layers» *Access metadata* properties first.

```
array_to_string( map_credits( 'Map 1', true ) )
```

19.2.5 The Legend Item

The *Legend* item is a box or a table that explains the meanings of the symbols used on the map. A legend is then bound to a map item. You can add a legend item with the  *Add Legend* tool following *items creation instructions* and manipulate it the same way as exposed in *Interacting with layout items*.

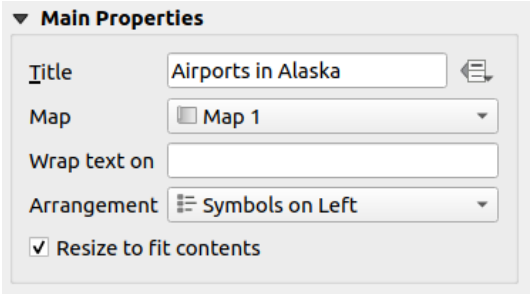
By default, the legend item displays all available layers and can be refined using its *Item Properties* panel. Other than the *items common properties*, this feature has the following functionalities (see 19.26.ábra):



19.26. ábra: Legend Item Properties Panel

Main properties

The *Main properties* group of the legend *Item Properties* panel provides the following functionalities (see 19.27.ábra):



19.27. ábra: Legend Main properties group

In Main properties you can:

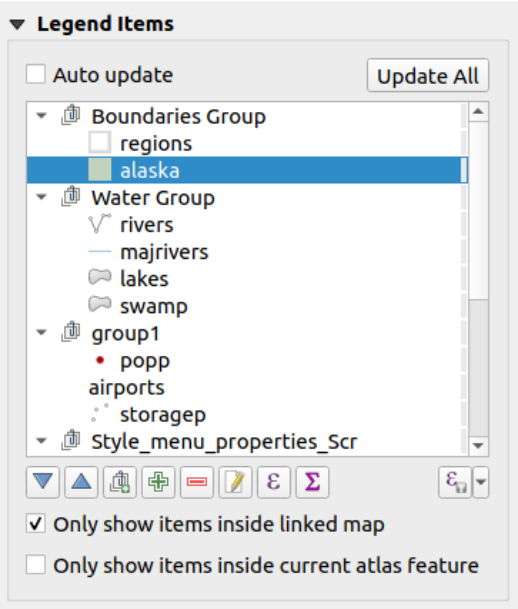
- Change the *Title* of the legend. It can be made dynamic using the *data-defined override* setting, useful for example when generating an atlas;
- Choose which *Map* item the current legend will refer to. By default, the map over which the legend item is drawn is picked. If none, then it falls back to the *reference map*.

  Megjegyzés: *Variables* of the linked map item (@map_id, @map_scale, @map_extent…) are also accessible from data-defined properties of the legend.

- Wrap the text of the legend on a given character: each time the character appears, it's replaced with a line break;
- Set the symbols and text placement in the legend: the *Arrangement* can be *Symbols on left* or *Symbols on right*. The default value depends on the locale in use (right-to-left based or not).
- Use *Resize to fit contents* to control whether or not a legend should be automatically resized to fit its contents. If unchecked, then the legend will never resize and instead just stick to whatever size the user has set. Any content which doesn't fit the size is cropped out.

Legend items

The *Legend items* group of the legend *Item Properties* panel provides the following functionalities (see 19.28.ábra):



19.28. ábra: Legend Items group

- The legend will be updated automatically if *Auto update* is checked. When *Auto update* is unchecked this will give you more control over the legend items. All the icons below the legend items list will be activated.
- The legend items window lists all legend items and allows you to change item order, group layers, remove and restore items in the list, edit layer names and symbology and add a filter.
  - The item order can be changed using the and buttons or with «drag-and-drop» functionality. The order can not be changed for WMS legend graphics.
  - Use the button to add a legend group.
  - Use the button to add layers and button to remove groups, layers or symbol classes.
  - The button is used to edit the layer, group name or title. First you need to select the legend item. Double-clicking the item also opens the text box to rename it.
  - The button uses expressions to customize each symbol label of the selected layer (see *Data-define the legend labels*)
  - The button adds a feature count for each class of vector layer.
  - The Filter legend by expression helps you filter which of the legend items of a layer will be displayed, i.e. using a layer that has different legend items (e.g., from a rule-based or categorized symbology), you can specify a boolean expression to remove from the legend tree, styles that have no feature satisfying a condition. Note that the features are nevertheless kept and shown in the layout map item.

  While the default behavior of the legend item is to mimic the *Layers* panel tree, displaying the same groups, layers and classes of symbology, right-click any item offers you options to hide layer's name or raise it as a group or subgroup. In case you have made some changes to a layer, you can revert them by choosing *Reset to defaults* from the contextual menu of the legend entry.

  After changing the symbology in the QGIS main window, you can click on *Update All* to adapt the changes in the legend element of the print layout.

- With the *Only show items inside linked map*, only the legend items visible in the linked map will be listed in the legend. This tool remains available when *Auto-update* is active
- While generating an atlas with polygon features, you can filter out legend items that lie outside the current atlas feature. To do that, check the *Only show items inside current atlas feature* option.

Data-define the legend labels

allows you to add *expressions* to each symbol label of a given layer. New variables (`@symbol_label`, `@symbol_id` and `@symbol_count`) help you interact with the legend entry.

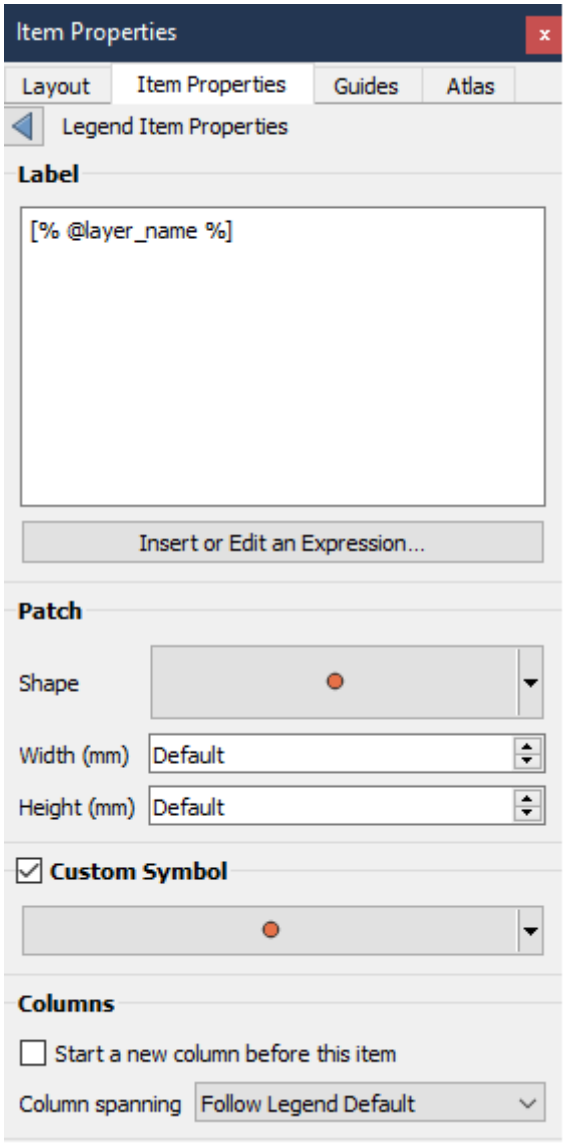
For example, given a `regions` layer categorized by its `type` field, you can append to each class in the legend their number of features and total area, e.g. `Borough (3) - 850ha`:

1. Select the layer entry in the legend tree
2. Press the button, opening the *Expression String Builder* dialog
3. Enter the following expression (*assuming symbol labels have not been edited*):

```
format( '%1 (%2) - %3ha',
        @symbol_label,
        @symbol_count,
        round( aggregate(@layer, 'sum', $area, filter:= "type"=@symbol_label)/
↪10000 )
      )
```

4. Press *OK*

Customizing legend items



Legend items can also be customized individually in the *Legend Items Properties*. But these customization can only be done with *Auto update* disabled.

Double-clicking on an item or pressing Edit selected item properties allows for futher customization.

Label

For all item types it allows to modify the label text by typing in or by inserting expressions using the *Insert or Edit an Expression*. Expressions can also be added directly anywhere in the item's label by using the [% expression %] notation.

Columns

The Legend Item Property also allows you to control the column splitting behaviour by forcing the column split to occur after a specific item or all symbols of a layer. Automatic splitting of a layer and its child can also be allowed or blocked on a layer-basis in this widget.

Patch

For items with a symbol, the Legend Item Property allows you to specify the maximum height and width that a symbol can occupy.

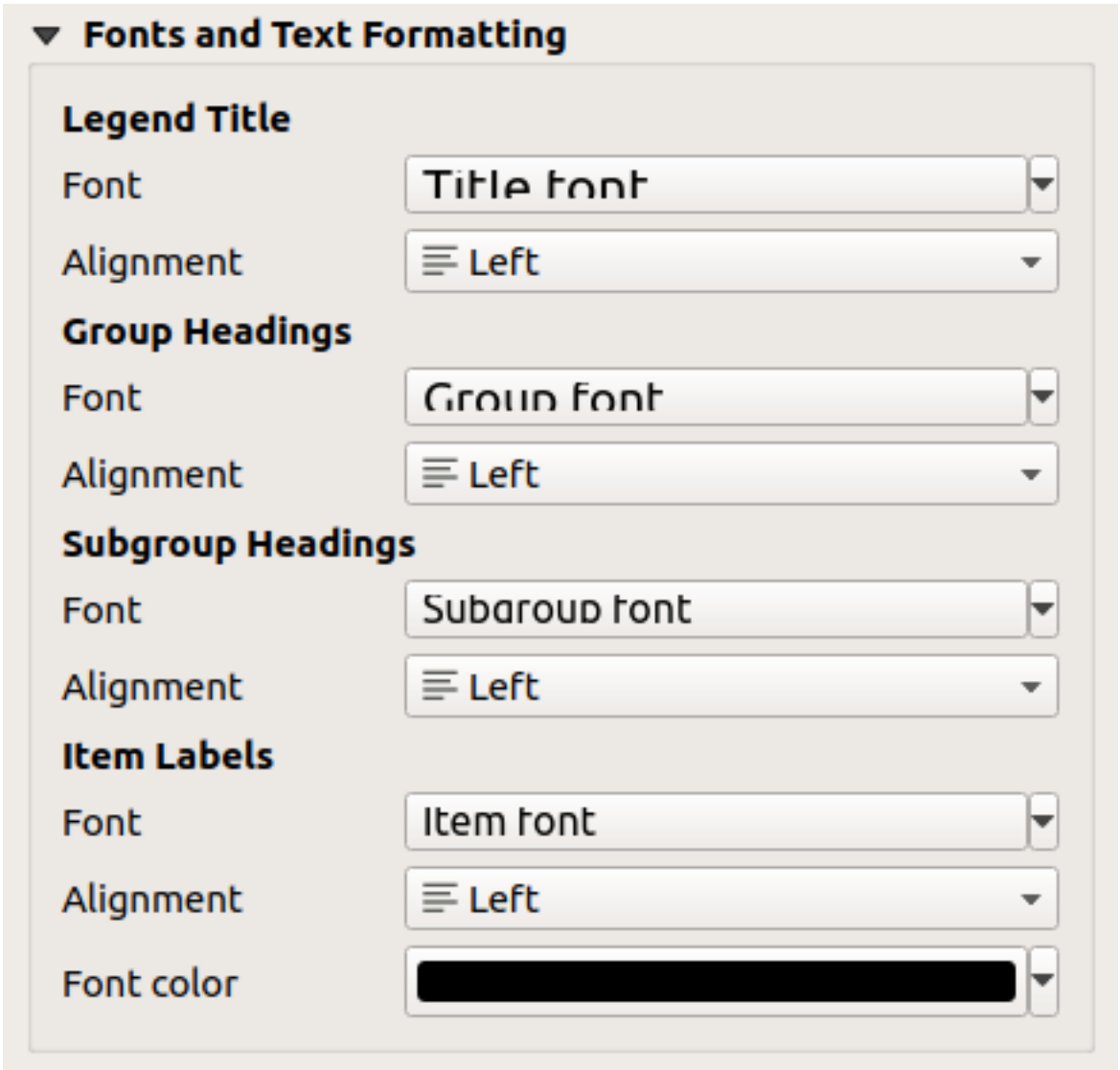
For vector symbols, you can specify a custom shape for the symbol. The shapes are usually defined by an expression to represent the geometry in a simple plane, but those symbols can also be saved in the style manager and imported later. The default symbol for each geometry type can also be controlled via the style manager.

Custom Symbol

A custom symbol can also be specified for vector symbols. This can be useful to tweak the render of a specific symbol, to enhance it in the legend or have a symbol independent from its true symbol preview. This custom symbol will override the legend symbol, but will take into account the symbol *Patch* specified.

Fonts

The *Fonts* group of the legend *Item Properties* panel provides the following functionalities:



19.29. ábra: Legend Fonts properties

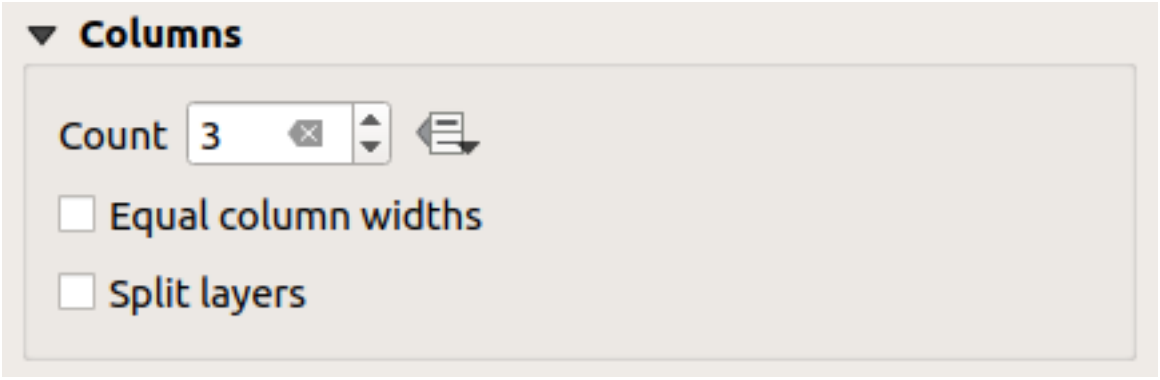
- You can change the font of the legend title, group, subgroup and item (feature) in the legend item using the *font selector* widget
- For each of these levels you can set the text *Alignment*: it can be *Left* (default for left-to-right based locales), *Center* or *Right* (default for right-to-left based locales).

- You set the *Color* of the labels using the *color selector* widget. The selected color will apply to all the font items in the legend.

Columns

Under the *Columns* group of the legend *Item Properties* panel, legend items can be arranged over several columns:

- Set the number of columns in the *Count* 1,00 field. This value can be made dynamic e.g., following atlas features, legend contents, the frame size…
- *Equal column widths* sets how legend columns should be adjusted.
- The *Split layers* option allows a categorized or a graduated layer legend to be divided between columns.

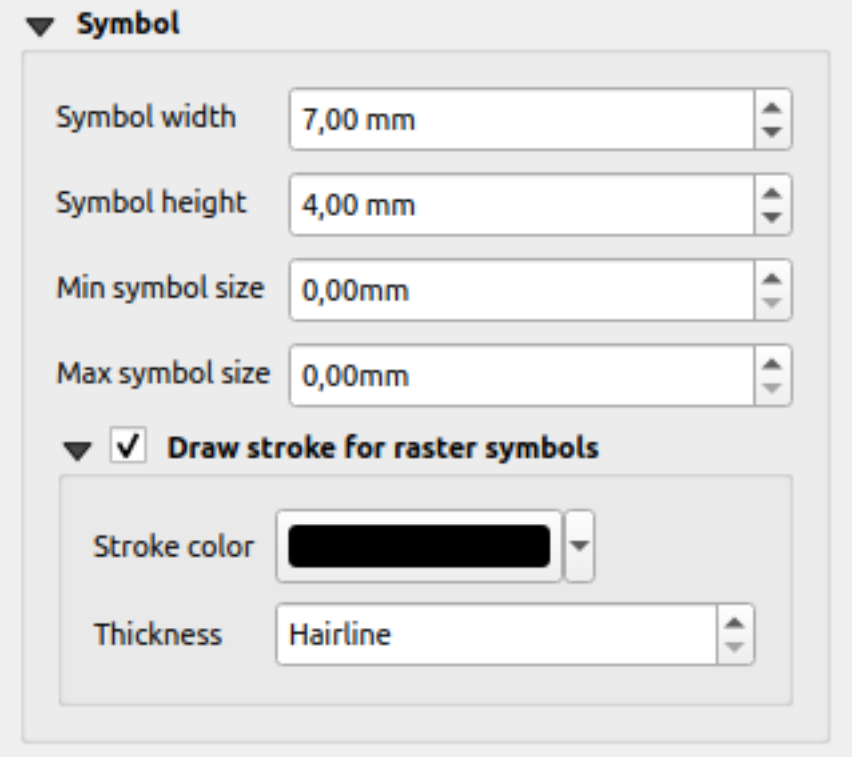


19.30. ábra: Legend Columns settings

Symbol

The *Symbol* group of the legend *Item Properties* panel configures the size of symbols displayed next to the legend labels. You can:

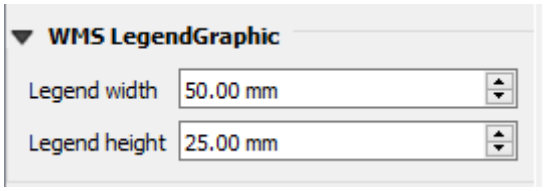
- Set the *Symbol width* and *Symbol height*
- Set the markers» *Min symbol size* and *Max symbol size*: `0.00mm` means there is no value set.
- *Draw stroke for raster symbols*: this adds an outline to the symbol representing the band color of the raster layer; you can set both the *Stroke color* and *Tickness*.



19.31. ábra: Legend Symbol configuration

WMS LegendGraphic

The *WMS LegendGraphic* section of the legend *Item Properties* panel provide the following functionalities (see 19.32.ábra):

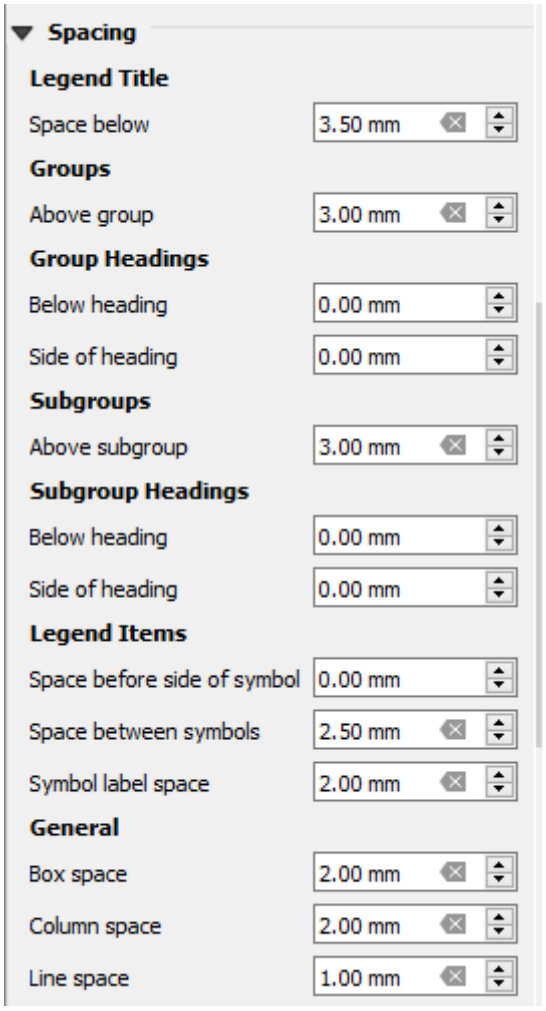


19.32. ábra: WMS LegendGraphic

When you have added a WMS layer and you insert a legend item, a request will be sent to the WMS server to provide a WMS legend. This Legend will only be shown if the WMS server provides the GetLegendGraphic capability. The WMS legend content will be provided as a raster image.

WMS LegendGraphic is used to be able to adjust the *Legend width* and the *Legend height* of the WMS legend raster image.

Spacing



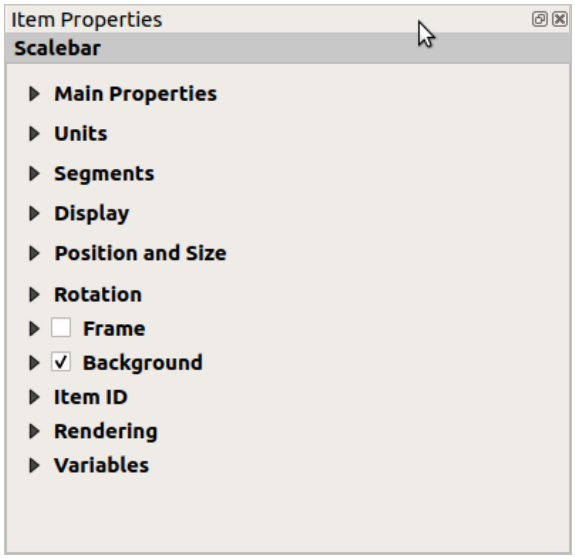
The *Spacing* section allows you to customize the spacing within the legend. Spacing can greatly help denote the groupement of items in the legend and their relation.

Spacing around and before title, groups, subgroups, symbols, labels, boxes, columns and lines can be customized through this dialog.

19.2.6 The Scale Bar Item

Scale bars provide a visual indication of the size of features, and distance between features, on the map item. A scale bar item requires a map item. Use the *Add Scale Bar* tool following *items creation instructions* to add a new scale bar item that you can later manipulate the same way as exposed in *Interacting with layout items*.

By default, a new scale bar item shows the scale of the map item over which it is drawn. If there is no map item below, the *reference map* is used. You can customize it in the *Item Properties* panel. Other than the *items common properties*, this feature has the following functionalities (see 19.33.ábra):



19.33. ábra: Scale Bar Item Properties Panel

Main properties

The *Main properties* group of the scale bar *Item Properties* panel provides the following functionalities (see 19.34.ábra):

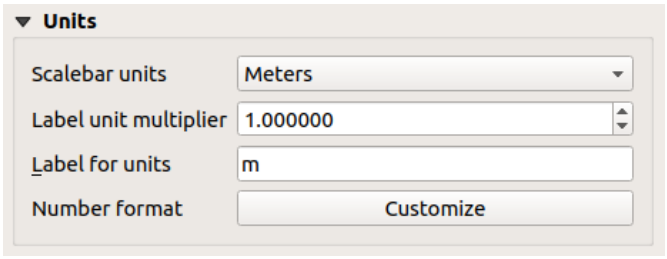


19.34. ábra: Scale Bar Main properties group

1. First, choose the map the scale bar will be attached to
2. Then, choose the style of the scale bar. Available styles are:
   - **Single box** and **Double box** styles, which contain one or two lines of boxes alternating colors;
   - **Middle**, **Up** or **Down** line ticks;
   - **Stepped line** style that draws a stepped line representation of a scalebar
   - **Hollow** style that draws a single box with alternating color for the segments, with horizontal lines through alternating segments
   - **Numeric**, where the scale ratio is printed (e.g., `1:50000`).
3. Set properties as appropriate

Units

The *Units* group of the scale bar *Item Properties* panel provides the functionalities to set the units of display and some text formatting (see 19.35.ábra):

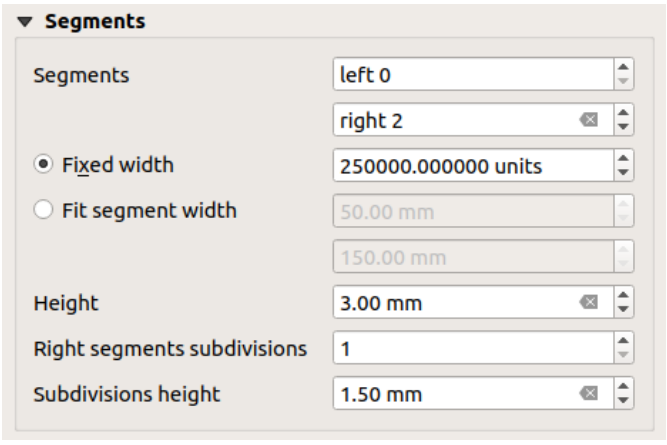


19.35. ábra: Scale Bar Units group

- Select the units you want to use with *Scalebar units*. There are many possible choices: **Map Units** (the default one), **Meters**, **Feet**, **Miles** or **Nautical Miles**… and some derivatives. Units conversion is handled automatically.
- The *Label unit multiplier* specifies how many scale bar units per labeled unit. Eg, if your scale bar 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.
- Press *Customize* next to *Number format* to have control over all the formatting properties for the numbers in the scale bar, including thousand separators, decimal places, scientific notation, etc. (see *Számformázás* for more details). Very useful in the case of making maps for audiences outside of the current QGIS locale, or when you would like to vary the style from the locale defaults (e.g. adding thousands separators when the locale default is to hide them).

Segments

The *Segments* group of the scale bar *Item Properties* panel provides the functionalities to configure the number and size of segments and subdivisions (see 19.36.ábra):



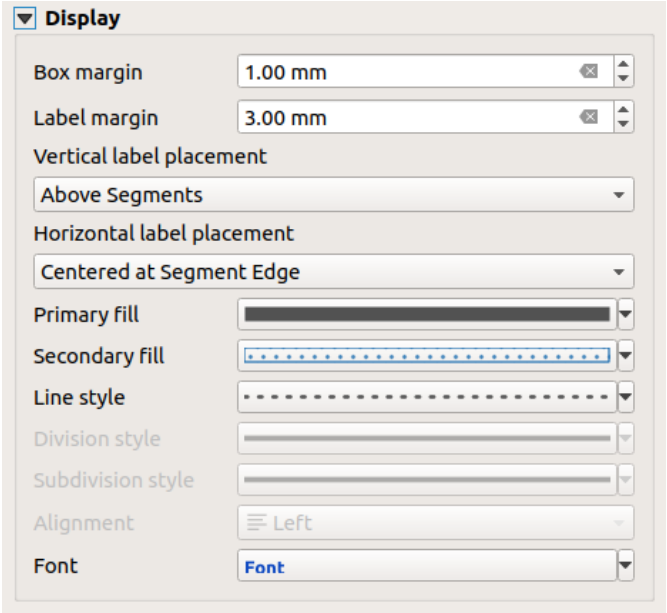
19.36. ábra: Scale Bar Segments group

- You can define the number of *Segments* that will be drawn at the left and right sides of the `0` of the scale bar:
  - number of subdivisions of a unique segment on the *Left* side
  - number of segments on the *Right* side

- You can set how long a 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.
- *Right segment subdivisions* is used to define the number of sections the right-side segments of the scale bar can have (for *Line Ticks Down*, *Line Ticks Middle* and *Line Ticks Up* scale bar styles) .
- *Subdivision height* is used to define the height of the subdivision segment.

Display

The *Display* group of the scale bar *Item Properties* panel provides the following functionalities:



19.37. ábra: Scale Bar Display group

You can define how the scale bar will be displayed in its frame.

- *Box margin* : space between text and frame borders
- *Label margin* : space between text and scale bar drawing
- *Vertical label placement*: it can be above or below the scale bar segment
- *Horizontal label placement*: which would be centered at the scale bar segment's edge or center
- *Primary fill* and *Secondary fill* of the scale bar drawing using *fill symbols properties* (color, opacity, patterns, effects…) — for *Single Box*, *Double Box* and *Hollow* styles
- *Line style* of the scale bar drawing using *line symbols properties* (color, stroke, join, cap style, patterns, effects…) — for all but *Numeric* style
- *Division style* and *Subdivision style* respectively for division and subdivision segments in *Line Ticks Up*, *Line Ticks Middle* and *Line Ticks Down* scale bar styles using *line symbols properties* (color, stroke, join, cap style, patterns, effects…)
- *Alignment* puts text on the left, center or right side of the frame (only for *Numeric* scale bar style)
- *Font* to set the *properties* (size, font, color, letter spacing, shadow, background…) of the scale bar label.

Since most of the display properties of the scale bar rely on symbols whose properties can be data-defined, it's possible to render data-defined scale bars.

Example: The following code applied to the bold property of the scale labels will display numbers in bold when they are a multiple of 500:

```
-- returns True (or 1) if the value displayed on the bar
-- is a multiple of 500

@scale_value % 500 = 0
```

19.2.7 The Table Items

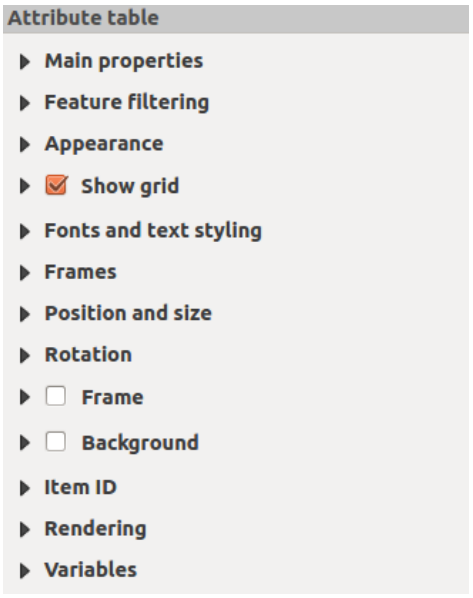
You can use table items to decorate and explain your map:

- *Attribute table*: shows a subset of the attributes of a layer, based on predefined rules
- *Fixed table*: inserts a manual text table where information can be independent from the layers.

The attribute table item

Any layer in the project can have its attributes shown in the print layout. Use the  *Add Attribute Table* tool following *items creation instructions* to add a new table item that you can later manipulate the same way as exposed in *Interacting with layout items*.

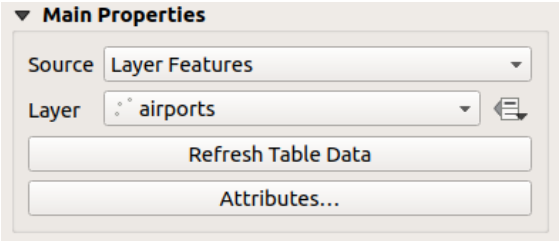
By default, a new attribute table item loads first rows of the first (alphabetically sorted) layer, with all the fields. You can however customize the table thanks to its *Item Properties* panel. Other than the *items common properties*, this feature has the following functionalities (see 19.38.ábra):



19.38. ábra: Attribute table Item Properties Panel

Main properties

The *Main properties* group of the attribute table provides the following functionalities (see 19.39.ábra):



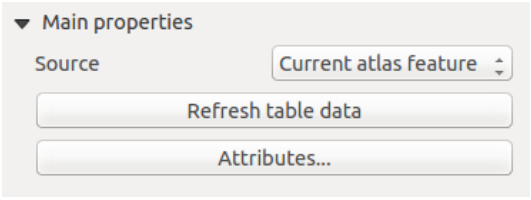
19.39. ábra: Attribute table Main properties Group

- For *Source* you can by default only select **Layer features** allowing you to select a *Layer* from the vector layers loaded in the project.

  The Data-defined override button near the layer list allows you to dynamically change the layer which is used to populate the table, e.g. you could fill the attribute table with different layer attributes per atlas page. Note that the table structure used (19.42.ábra) is the one of the layer shown in the *Layer* drop-down list and it is left intact, meaning that setting a data defined table to a layer with different field(s) will result in empty column(s) in the table.

  In case you activate the *Generate an atlas* option in the *Atlas* panel (see *Generate an Atlas*), there are two additional *Source* possible:

  - **Current atlas feature** (see 19.40.ábra): 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.
  - and **Relation children** (see 19.41.ábra): an option with the relation names will show up. This feature 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.
- The button *Refresh Table Data* can be used to refresh the table when the actual contents of the table has changed.

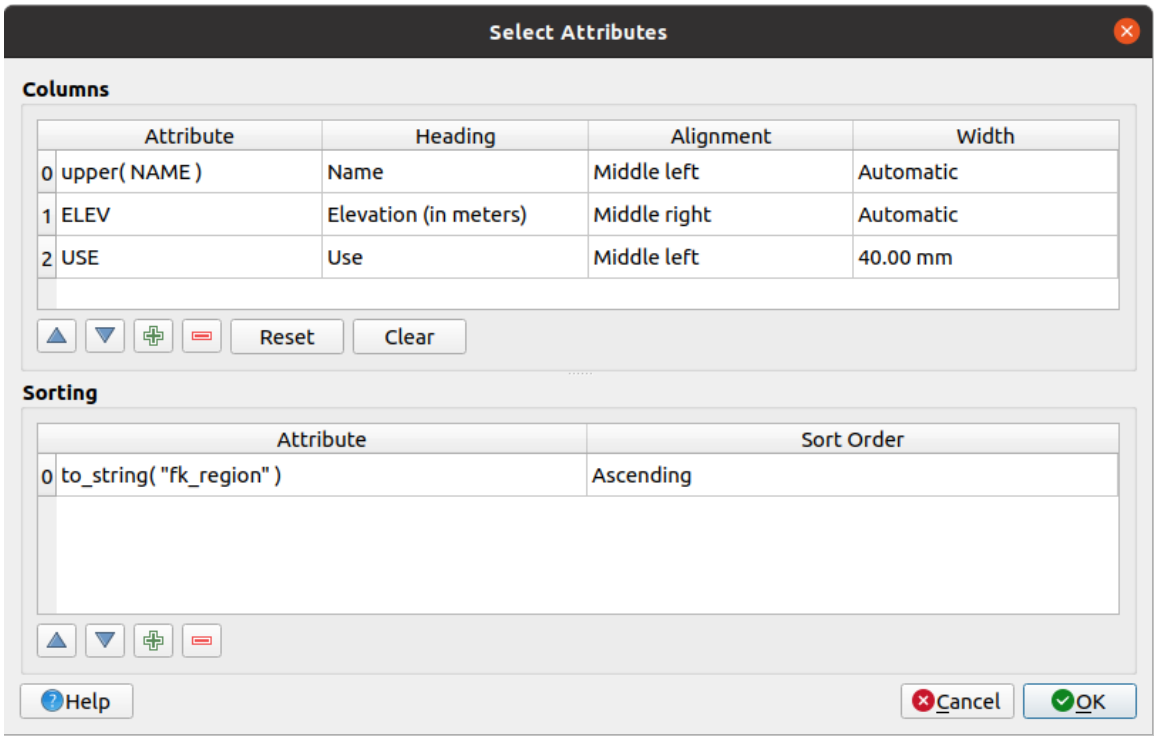


19.40. ábra: Attribute table Main properties for «Current atlas feature»



19.41. ábra: Attribute table Main properties for «Relation children»

- The button *Attributes…* starts the *Select Attributes* dialog, (see 19.42.ábra) that can be used to change the visible contents of the table. The upper part of the window shows the list of the attributes to display and the lower part helps you sort the data.



19.42. ábra: Attribute table Select attributes Dialog

In the *Columns* section you can:

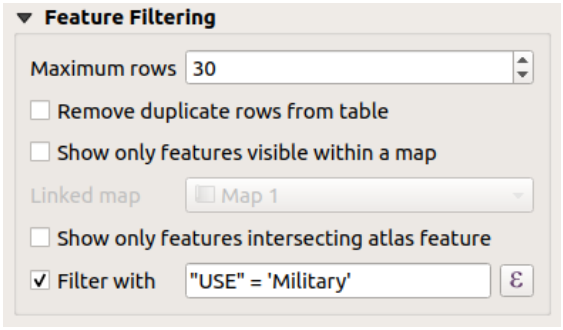
- Move attributes up or down the list by selecting the rows and then using the and buttons to shift the rows. Multiple rows can be selected and moved at any one time.
- Add an attribute with the button. This will add an empty row at the bottom of the table where you can select a field to be the attribute value or create an attribute via a regular expression.
- Remove an attribute with the button. Multiple rows can be selected and removed at any one time.
- Reset the attribute table back to its default state with the *Reset* button.
- Clear the table using the *Clear* button. This is useful when you have a large table but only want to show a small number of attributes. Instead of manually removing each row, it may be quicker to clear the table and add the rows needed.
- Cell headings can be altered by adding the custom text in the *Heading* column.
- Cell alignment can be managed with the *Alignment* column which will dictate the texts position within the table cell.
- Cell width can be manually managed by adding custom values to the *width* column.

In the *Sorting* section you can:

- Add an attribute to sort the table with: press the button and a new empty row is added. Insert a field or an expression in the *Attribute* column and set the *Sort order* to **Ascending** or **Descending**.
- Select a row in the list and use the and buttons 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 the button to remove an attribute from the sorting list.

Feature filtering

The *Feature filtering* group of the attribute table provides the following functionalities (see 19.43.ábra):



19.43. ábra: Attribute table Feature filtering Group

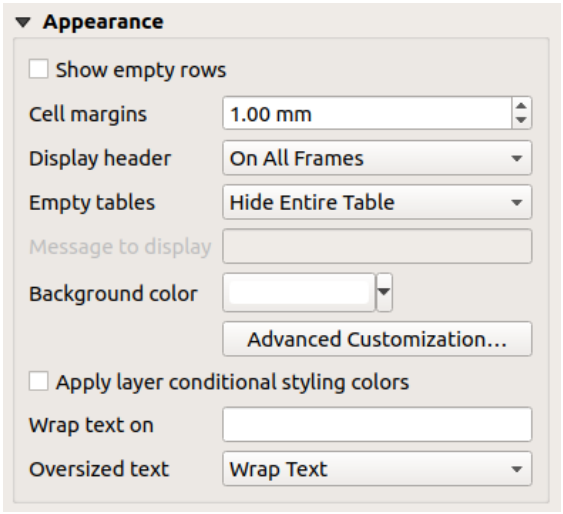
You can:

- Define the *Maximum rows* to be displayed.
- Activate *Remove duplicate rows from table* to show unique records only.
- Activate *Show only visible features within a map* and select the corresponding *Linked map* whose visible features attributes will be displayed.
- Activate *Show only features intersecting Atlas feature* is only available when *Generate an atlas* is activated. When activated it will show a table with only the features which intersect the current atlas feature.
- Activate *Filter with* and provide a filter by typing in the input line or insert a regular expression using the given expression button. A few examples of filtering statements you can use when you have loaded the airports layer from the Sample dataset:
  - `ELEV > 500`
  - `NAME = 'ANIAK'`
  - `NAME NOT LIKE 'AN%'`
  - `regexp_match( attribute( $currentfeature, 'USE' ) , '[i]')`

  The last regular expression will include only the airports that have a letter «i» in the attribute field «USE».

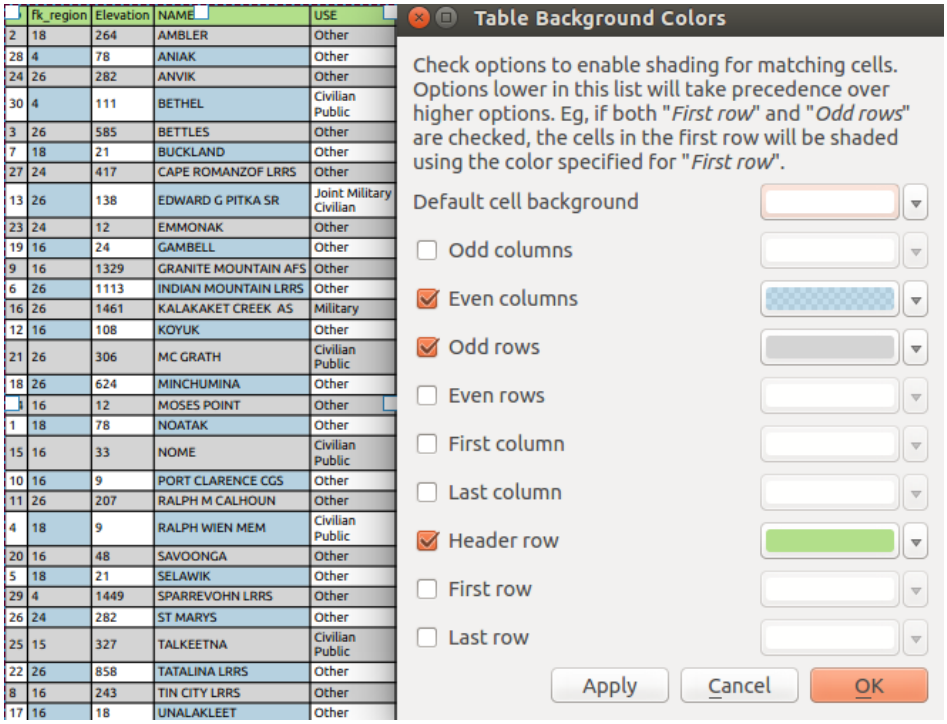
Appearance

The *Appearance* group of the attribute table provides the following functionalities (see 19.44.ábra):



19.44. ábra: Attribute table appearance Group

- 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.
  - **Draw headers only**, will only draw the header except if you have chosen «No header» for *Display header*.
  - **Hide entire table**, will only draw the background of the table. You can activate *Don't draw background if frame is empty* in *Frames* to completely hide the table.
  - **Show set message**, will draw the header and adds a cell spanning all columns and display a message like «No result» that can be provided in the option *Message to display*
- The option *Message to display* is only activated when you have selected **Show set message** for *Empty table*. The message provided will be shown in the table in the first row, when the result is an empty table.
- With *Background color* you can set the background color of the table using the *color selector* widget. The *Advanced customization* option helps you define different background colors for each cell (see 19.45.ábra)



19.45. ábra: Attribute table Advanced Background Dialog

- *Apply layer conditional styling colors*: the *conditional table formatting* present in the layer is applied inside the layout attribute table (*only background and foreground colors are currently supported*). Conditional formatting rules take precedence over other layout table formatting settings, e.g. they will override other cell background color settings such as alternating row colors.
- With the *Wrap text on* option, you can define a character on which the cell content will be wraped each time it is met
- With *Oversized text* you define the behavior when the width set for a column is smaller than its content's length. It can be **Wrap text** or **Truncate text**.

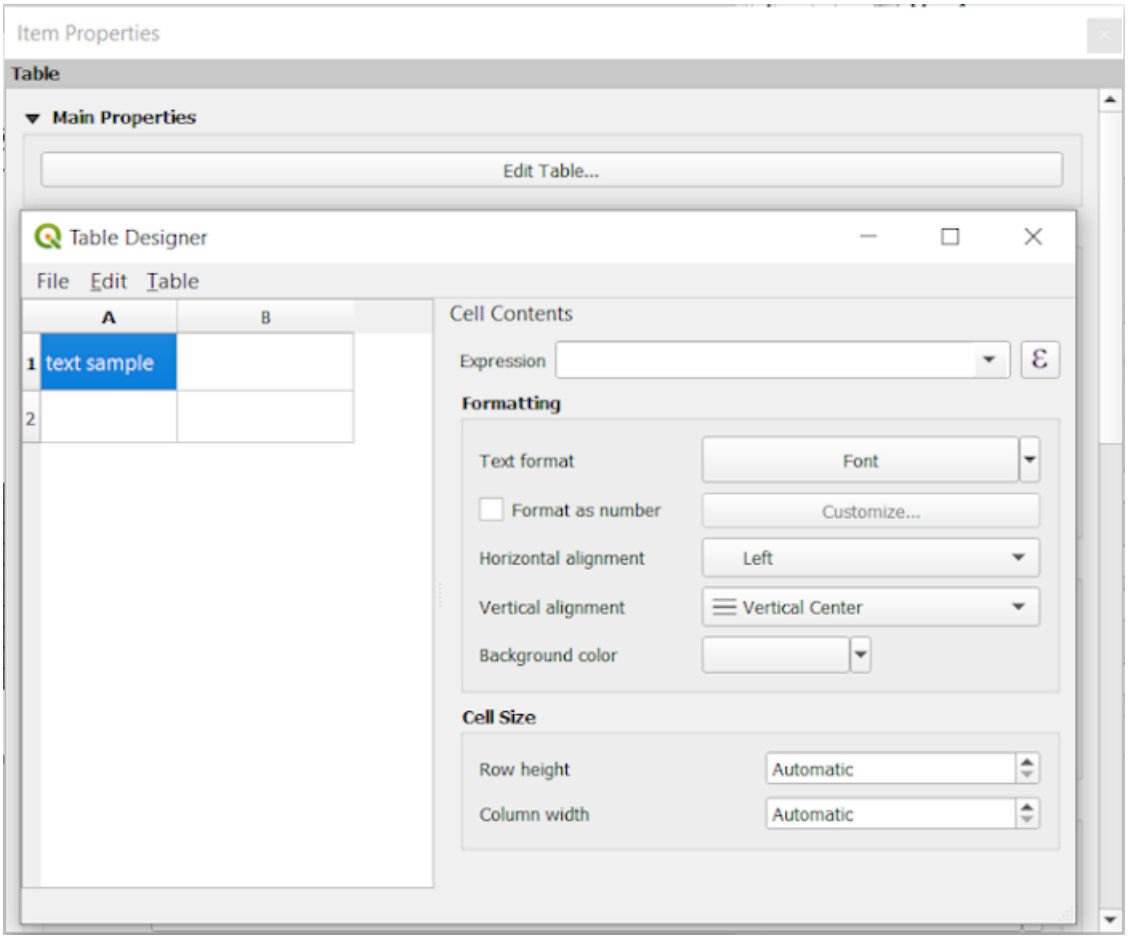
Megjegyzés: More properties of the attribute table item are described in the *Tables common functionalities* section.

The fixed table item

Additional information about the map can be inserted manually into a table by choosing *Add Fixed Table* and by following *items creation instructions* to add a new table item that you can later manipulate the same way as exposed in *Interacting with layout items*.

By default, an empty table with two minimized columns and rows appears in the map layout. You have to customize the table in the *Item Properties* panel. Other than the *items common properties*, this feature has the following functionalities:

Main properties



19.46. ábra: Fixed table Item Properties Panel with Table designer

In *Main properties* you can work with the *Table designer* when clicking the *Edit table …*:

- You can click into the table and insert texts manually.
- Through the menus on top it is possible to:
  - *Import Content From Clipboard* by going to *File* (it overrides given inputs).
  - work with selection functionalities for rows and columns by going to *Edit*.
  - *Insert rows*, *Insert columns*, *Delete Rows*, *Delete Columns* as well as using the option to *Include Header Row*.
- You can work with the *Cell Contents* section on the right and:
  - Define the text format of selected cells in *Formatting*
    - by clicking on the given expression button and using a regular expression for the input of the cell
    - by choosing the *Text format*
    - by *Format as number* (several formats are available)
    - by defining the *Horizontal alignment* and the *Vertical alignment*
    - by choosing a *Background color*

- Define the *Cell Size* with *Row height* and *Column width*.

Appearance

The *Appearance* group of the fixed table provides the following functionalities:

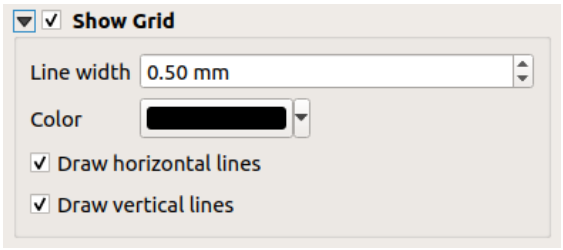
- Click *Show empty rows* to fill the attribute table with empty cells.
- With *Cell margins* you can define the margin around text in each cell of the table.
- With *Display header* you can select from a list one of «On first frame», «On all frames» default option, or «No header».
- With *Background color* you can set the background color of the table using the *color selector* widget. The *Advanced customization* option helps you define different background colors for each cell.
- With *Oversized text* you define the behavior when the width set for a column is smaller than its content's length. It can be **Wrap text** or **Truncate text**.

Megjegyzés: More properties of the fixed table item are described in the *Tables common functionalities* section.

Tables common functionalities

Show grid

The *Show grid* group of the table items provides the following functionalities (see 19.47.ábra):



19.47. ábra: Attribute table Show grid Group

- Activate *Show grid* when you want to display the grid, the outlines of the table cells. You can also select to either *Draw horizontal lines* or *Draw vertical lines* or both.
- With *Line width* you can set the thickness of the lines used in the grid.
- The *Color* of the grid can be set using the color selection widget.

Fonts and text styling

The *Fonts and text styling* group of the table items provides the following functionalities (see 19.48.ábra):

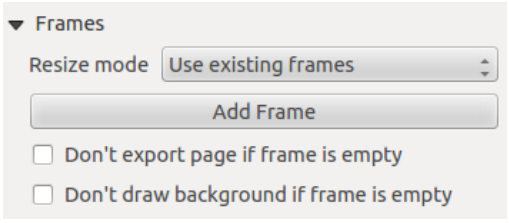


19.48. ábra: Attribute table Fonts and text styling Group

- You can define *Font* properties for *Table heading* and *Table contents*, using the advanced *text settings* widget (with buffer, shadow, paint effects, transparence, background, coloring, …). Note that these changes do not affect the cells that have custom font assigned, either from the *Appearance* section or the *Table Designer* dialog. Only cells with the default rendering are overwritten.
- 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 19.42.ábra).

Frames

The *Frames* group of the table item properties provides the following functionalities (see 19.49.ábra):



19.49. ábra: Attribute table Frames Group

- 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.
  - `Repeat until finished` will also create as many frames as the *Extend to next page* option, except all frames will have the same size.
- Use the *Add Frame* button to add another frame with the same size as selected frame. The result of the table that will not fit in the first frame will continue in the next frame when you use the Resize mode `Use existing frames`.
- Activate *Don't export page if frame is empty* prevents the page to be exported when the table frame has no contents. This means all other layout items, maps, scalebars, legends etc. will not be visible in the result.
- Activate *Don't draw background if frame is empty* prevents the background to be drawn when the table frame has no contents.

19.2.8 The Marker, Picture and North Arrow Items

- *The Picture Item*
  - *Main properties*
  - *Size and placement*
  - *Image rotation*
- *The North Arrow Item*
- *The Marker Item*

Along with the map or legend items in the print layout, you may want to decorate your realization with images or annotations. QGIS provides different tools to achieve this:

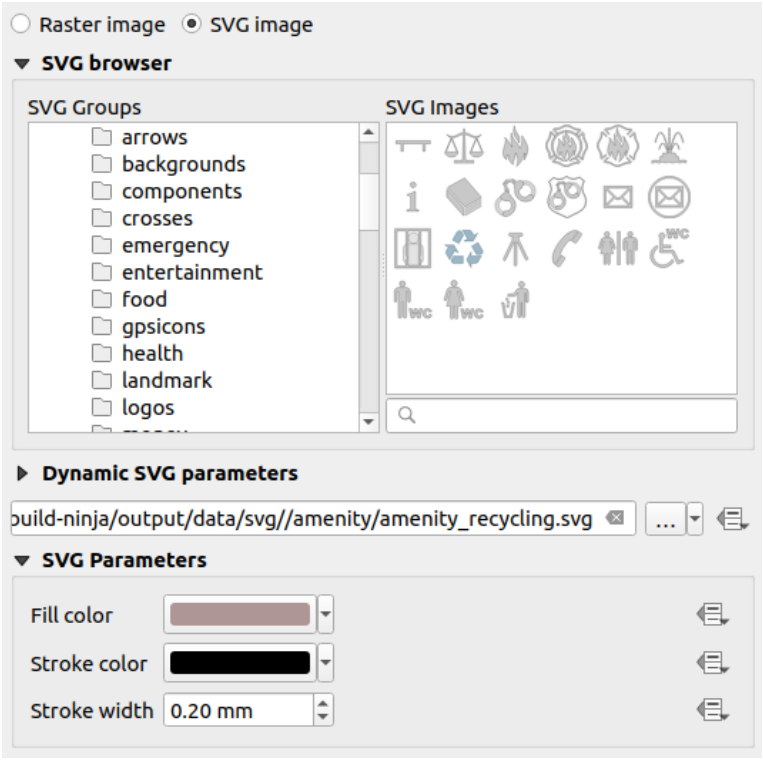
- the *picture item*: decorates the layout with an image raster or SVG file (e.g. logos, pictures, north arrows, …)
- the *north arrow item*: a picture item predefined with a north arrow image
- the *marker item*: decorates the layout with QGIS vector *symbols*. It can be used to place markers over a map item or for creation of advanced custom legends.

The Picture Item

You can add a picture by dragging it from your file manager onto the canvas, pasting it directly into the layout by using `Ctrl+V` or *Edit* ► *Paste* and by using the  Add Picture, following *items creation instructions*. Then you can manipulate it, as explained in *Interacting with layout items*.

When using  Add Picture, the picture item will be a blank frame that you can customize using its *Item Properties* panel. Other than the *items common properties*, this feature has the following functionalities:

Main properties



19.50. ábra: Picture Item Properties panel

The picture item supports two types of images:

- *Raster Image*: a file selector widget can be used to fetch the data. Use the … Browse button to select a file on your computer or enter the path directly in the text field. You can even provide a remote URL that points to a picture. The associated image can also be *embedded* in the layout.

  Use the data defined override button to set the image source from a feature attribute or using a regular expression.

- *SVG Image*: using by default the SVG libraries provided in *Settings* ► *Options* ► *System* ► *SVG Paths*. You can however use any other file, and the file selection follows the same rules as for the raster image. The SVG parameters can as well be set dynamic.

  The QGIS provided (default) `.SVG` files are customizable, meaning that you can easily apply other *Fill color*, *Stroke color* (including opacity) and *Stroke width* than the original, using their corresponding feature in the *SVG Parameters* group. These properties can also be *data-defined*.

  If you add an `.SVG` file that does not enable these properties, you may need to add the following tags to the file in order to add support e.g. for transparency:

  - *fill-opacity="param(fill-opacity)"*
  - *stroke-opacity="param(outline-opacity)"*

  More details at *Paraméterezhető SVG*.

Megjegyzés: Drag-and-drop an image file (raster or SVG) into the layout page will create a layout picture item with corresponding settings.

Size and placement



19.51. ábra: Layout pictures size and placement properties

With the *Resize mode* option, you can set how the image is displayed when the frame is resized:

- `Zoom`: enlarges/reduces the image to the frame while maintaining the aspect ratio of picture
- `Stretch`: stretches the image to fit inside the frame
- `Clip`: use this mode for raster images only, it sets the size of the image to the original image size without scaling, and the frame is used to clip the image. So only the part of the image that is inside the frame will be visible.
- `Zoom and resize frame`: enlarges the image to fit the frame, and then resizes frame to fit the resulting image dimensions
- `Resize frame to image size`: sets the size of the frame to match the original size of the image (no scaling)

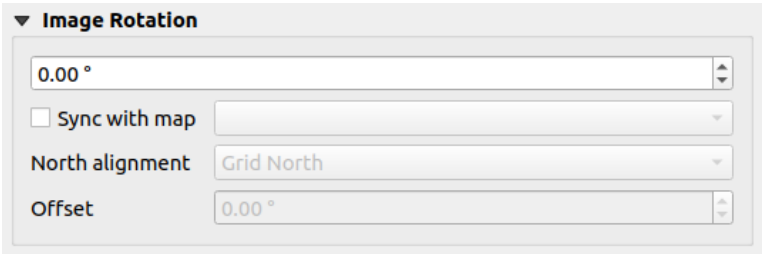
Depending on the selected *Resize mode*, the *Placement* and *Image rotation* options may be disabled. *Placement* lets you select the position of the image inside its frame (top/middle/bottom and left/center/right).

Image rotation

Images can be rotated with the *Image rotation* field. Activating the *Sync with map* checkbox synchronizes the rotation of the image with the rotation applied to the selected map item. This is a convenient feature to make any picture behave as a north arrow. The *North alignment* can be:

- **Grid north**: the direction of a grid line which is parallel to the central meridian of the national/local grid
- **True north**: direction of a meridian of longitude.

You can also apply a declination *Offset* to the picture rotation.



19.52. ábra: Layout pictures image rotation properties

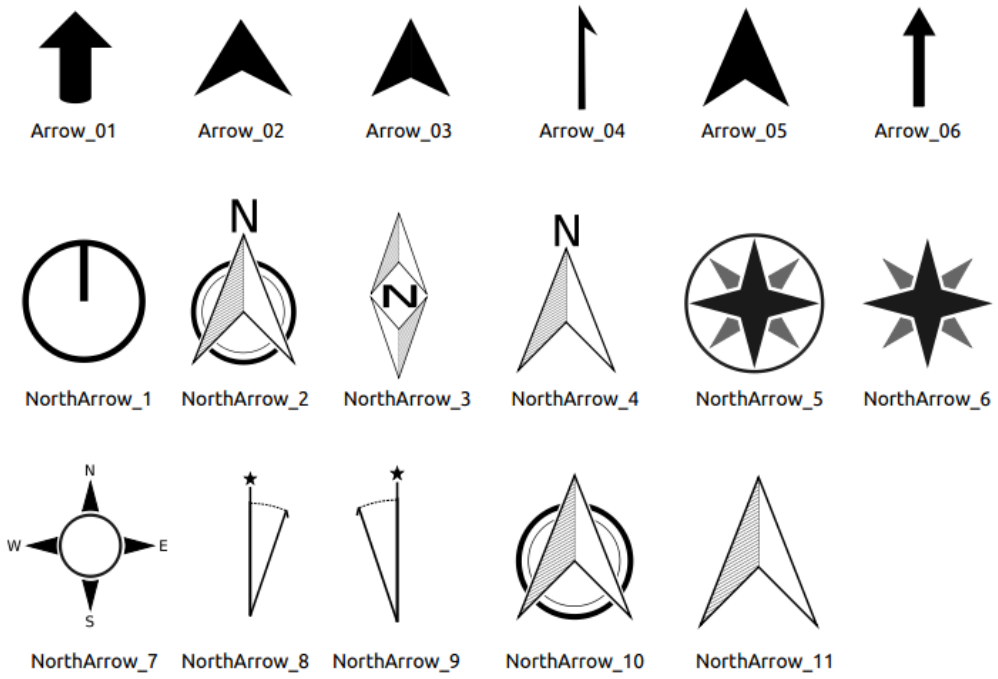
The North Arrow Item

You can add a north arrow with the Add North Arrow button, following *items creation instructions* and manipulate it the same way as exposed in *Interacting with layout items*.

Since north arrows are images, the *North Arrow* item has the same properties as the *picture item*. The main differences are:

- A default north arrow is used when adding the item, instead of a blank frame
- The north arrow item is synced with a map item by default: the *Sync with map* property is the map over which the north arrow item is drawn. If none, it falls back to the *reference map*.

Megjegyzés: Many of the north arrows do not have an «N» added in the north arrow. This is done on purpose, since there are languages that do not use an «N» for North.



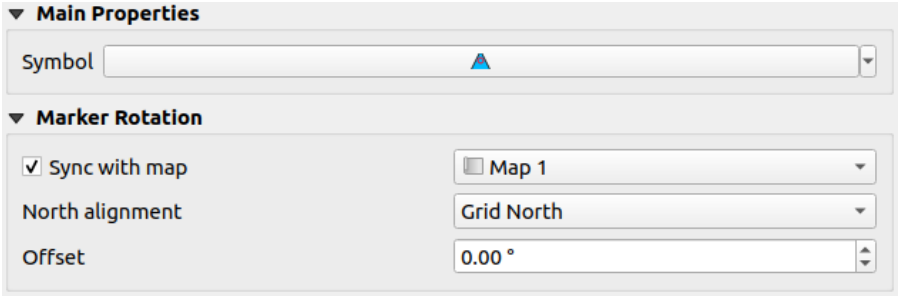
19.53. ábra: North arrows available for selection in provided SVG library

The Marker Item

To add a marker item, select the Add Marker button, and click on the page. A default point marker symbol is added. Then you can manipulate it, as explained in *Interacting with layout items*. But note that unlike most of the other items, you resize the item given that its size is controlled by the embedded symbols properties.

The marker item can be customized from the *Item Properties* panel. Other than the *items common properties*, you can also:

- modify the *Symbol*, relying on all the symbol *widget capabilities*
- sync the marker item rotation with the map's (see *Image rotation*), acting as a north arrow. The map rotation is added to any existing marker symbol level rotation (so .e.g if you have to rotate the triangle marker 90° to get it pointing straight up, it will still work nicely in north arrow mode!)

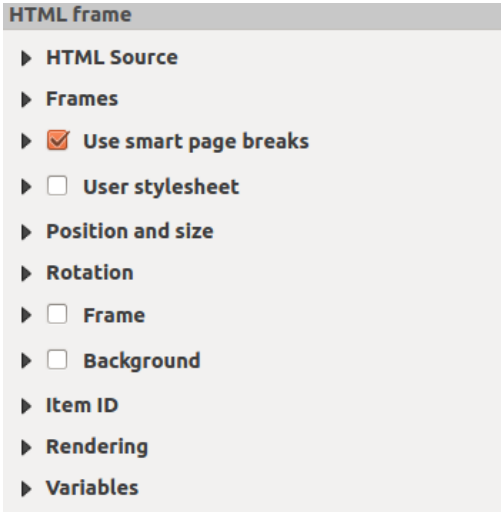


19.54. ábra: The marker item custom properties

19.2.9 The HTML Frame Item

It is possible to add a frame that displays the contents of a website or even create and style your own HTML page and display it! You can add a picture with the  *Add HTML* following *items creation instructions* and manipulate it the same way as exposed in *Interacting with layout items*. Note that the HTML scale is controlled by the layout export resolution at the time the HTML frame is created.

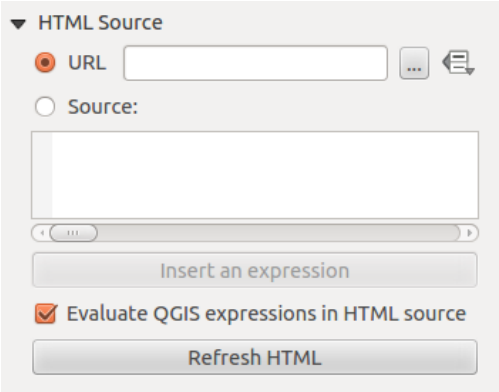
The HTML item can be customized using its *Item Properties* panel. Other than the *items common properties*, this feature has the following functionalities (see 19.55.ábra):



19.55. ábra: HTML Frame, the Item Properties Panel

HTML Source

The *HTML Source* group of the HTML frame *Item Properties* panel provides the following functionalities (see 19.56.ábra):

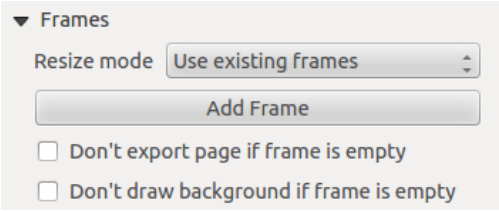


19.56. ábra: HTML frame, the HTML Source properties

- In *URL* you can enter the URL of a webpage you copied from your Internet browser or select an HTML file using the … Browse button. There is also the option to use the Data-defined override button, to provide a URL from the contents of an attribute field of a table or using a regular expression.
- In *Source* you can enter text in the textbox with some HTML tags or provide a full HTML page.
- The *Insert or Edit an Expression…* button can be used to add an expression like `[%Year($now)%]` in the Source textbox to display the current year. This button is only activated when radiobutton *Source* is selected. After inserting the expression click somewhere in the textbox before refreshing the HTML frame, otherwise you will lose the expression.
- Activate *Evaluate QGIS expressions in HTML code* to see the result of the expression you have included, otherwise you will see the expression instead.
- Use the *Refresh HTML* button to refresh the HTML frame(s) and see the result of changes.

Frames

The *Frames* group of the HTML frame *Item Properties* panel provides the following functionalities (see 19.57.ábra):



19.57. ábra: HTML frame, the Frames properties

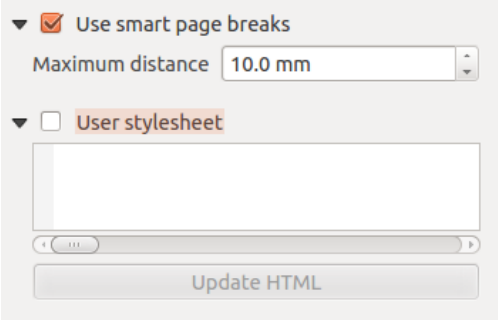
- With *Resize mode* you can select how to render the HTML contents:
  - `Use existing frames` displays the result in the first frame and added frames only.
  - `Extend to next page` will create as many frames (and corresponding pages) as necessary to render the height of the web page. Each frame can be moved around on the layout. If you resize a frame, the webpage will be divided up between the other frames. The last frame will be trimmed to fit the web page.
  - `Repeat on every page` will repeat the upper left of the web page on every page in frames of the same size.

  - `Repeat until finished` will also create as many frames as the `Extend to next page` option, except all frames will have the same size.

- Use the *Add Frame* button to add another frame with the same size as selected frame. If the HTML page does not fit in the first frame it will continue in the next frame when you use *Resize mode* or *Use existing frames*.
- Activate *Don't export page if frame is empty* prevents the page from being exported when the frame has no HTML contents. This means all other layout items, maps, scale bars, legends etc. will not be visible in the result.
- Activate *Don't draw background if frame is empty* prevents the HTML frame being drawn if the frame is empty.

Use smart page breaks and User style sheet

The *Use smart page breaks* dialog and *User style sheet* dialog of the HTML frame *Item Properties* panel provides the following functionalities (see 19.58.ábra):



19.58. ábra: HTML frame, Use smart page breaks and User style sheet properties

- Activate *Use smart page breaks* to prevent the html frame contents from breaking mid-way a line of text so it continues nice and smooth in the next frame.
- Set the *Maximum distance* allowed when calculating where to place page breaks in the html. This distance is the maximum amount of empty space allowed at the bottom of a frame after calculating the optimum break location. Setting a larger value will result in better choice of page break location, but more wasted space at the bottom of frames. This is only used when *Use smart page breaks* is activated.
- Activate *User style sheet* to apply HTML styles that often is provided in cascading style sheets. An example of style code is provided below to set the color of `<h1>` header tag to green and set the font and font size of text included in paragraph tags `<p>`.

```
h1 {color: #00ff00;
}
p {font-family: "Times New Roman", Times, serif;
   font-size: 20px;
}
```

- Use the *Update HTML* button to see the result of the style sheet settings.

19.2.10 The Shape Items

QGIS provides a couple of tools to draw regular or more complex shapes over the print layout.

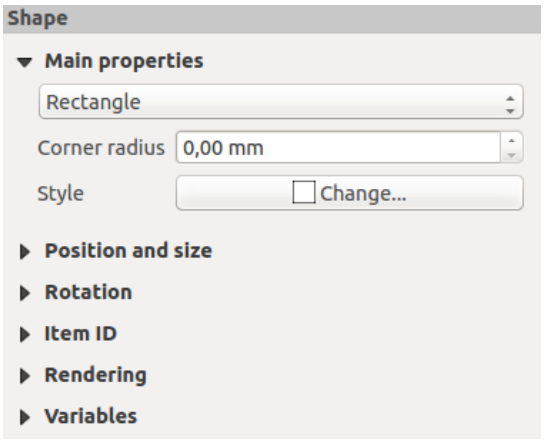
Megjegyzés: Unlike other print layout items, you can not style the frame nor the background color of the shapes bounding frame (set to transparent by default).

The Regular Shape Item

The *Shape* item is a tool that helps to decorate your map with regular shapes like triangle, rectangle, ellipse… You can add a regular shape using the  Add Shape tool which gives access to particular tools like  Add Rectangle,  Add Ellipse and  Add Triangle. Once you have selected the appropriate tool, you can draw the item following *items creation instructions*. Like other layout items, a regular shape can be manipulated the same way as exposed in *Interacting with layout items*.

Megjegyzés: Holding down the `Shift` key while drawing the basic shape with the click and drag method helps you create a perfect square, circle or triangle.

The default shape item can be customized using its *Item Properties* panel. Other than the *items common properties*, this feature has the following functionalities (see 19.59.ábra):



19.59. ábra: Shape Item Properties Panel

The *Main properties* group shows and allows you to switch the type of the shape item (**Ellipse**, **Rectangle** or **Triangle**) inside the given frame.

You can set the style of the shape using the advanced *symbol* and *color* selector widget…

For the rectangle shape, you can set in different units the value of the *Corner radius* to round of the corners.

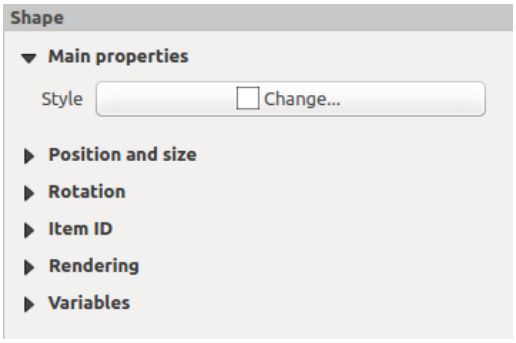
The Node-Based Shape Items

While the *Add Shape* tool provides way to create simple and predefined geometric item, the *Add Node Item* tool helps you create a custom and more advanced geometric item. For polylines or polygons, you can draw as many lines or sides as you want and vertices of the items can be independently and directly manipulated using the *Edit Nodes Item*. The item itself can be manipulated as exposed in *Interacting with layout items*.

To add a node-based shape:

1. Click the Add Node Item icon
2. Select either Add Polygon or Add Polyline tool
3. Perform consecutive left clicks to add nodes of your item. If you hold down the `Shift` key while drawing a segment, it is constrained to follow an orientation multiple of 45°.
4. When you're done, right-click to terminate the shape.

You can customize the appearance of the shape in the *Item Properties* panel.



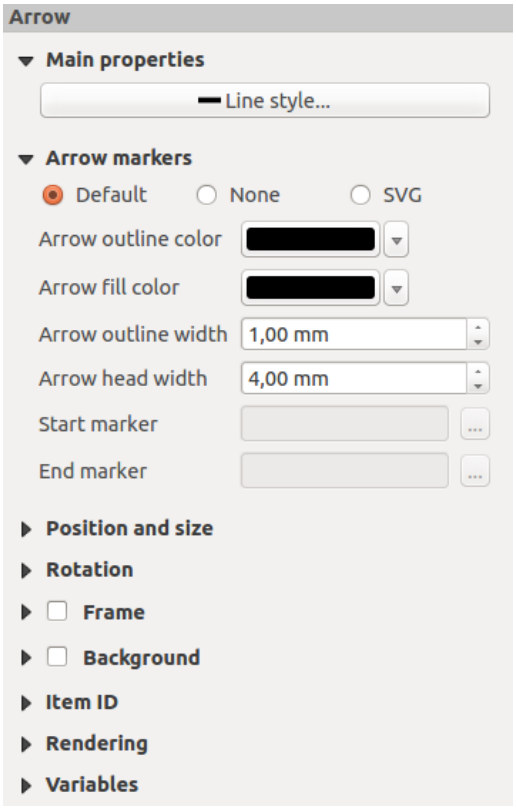
19.60. ábra: Polygon Node Shape Item Properties Panel

In the *Main properties*, you can set the style of the shape using the advanced *symbol* and *color* selector widget…

For polyline node items, you can also parameterize the *Line markers* i.e. add:

- start and/or end markers with options:
  - *None*: draws a simple polyline.
  - *Arrow*: adds a regular triangular arrow head that you can customize.
  - *SVG* marker: uses an `SVG` file as arrow head of the item.
- customize the arrow head:
  - *Arrow stroke color*: sets the stroke color of the arrow head.
  - *Arrow fill color*: sets the fill color of the arrow head.
  - *Arrow stroke width*: sets the stroke width of the arrow head.
  - *Arrow head width*: sets the size of the arrow head.

SVG images are automatically rotated with the line. Stroke and fill colors of QGIS predefined SVG images can be changed using the corresponding options. Custom SVG may require some tags following this *instruction*.



19.61. ábra: Polyline Node Shape Item Properties Panel

The Arrow Item

The Add Arrow tool is a shortcut to create an arrow-enabled polyline by default and thus has the same properties and behavior as a *polyline node item*.

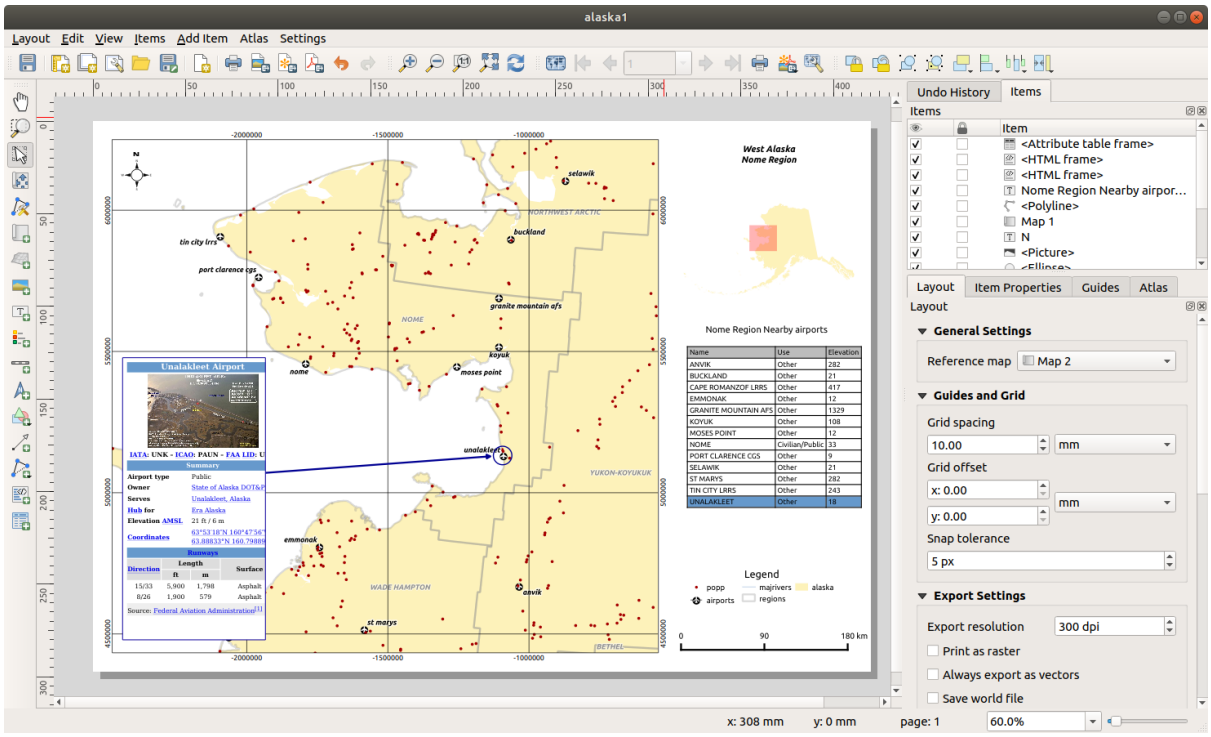
Actually, the arrow item can be used to add a simple arrow, for example, to show the relation between two different print layout items. However, to create a north arrow, the *image item* should be considered first as it gives access to a set of north arrows in `.SVG` format that you can sync with a map item so that it rotates automatically with it.

Editing a node item geometry

A specific tool is provided to edit node-based shapes through Edit Nodes Item. Within this mode, you can select a node by clicking on it (a marker is displayed on the selected node). A selected node can be moved either by dragging it or by using the arrow keys. Moreover, in this mode, you are able to add nodes to an existing shape: double-click on a segment and a node is added at the place you click. Finally, you can remove the currently selected node by hitting the `Del` key.

19.3 Creating an Output

19.62.ábra shows an example print layout including all the types of layout items described in the previous section.



19.62. ábra: Print Layout with map view, legend, image, scale bar, coordinates, text and HTML frame added

From the *Layout* menu or toolbar, you can output the print layout to different file formats, and it is possible to modify 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 the installed printer drivers.
- The Export as image icon exports the print layout image formats such as `PNG`, `BMP`, `TIF`, `JPG`, and many others…
- The Export as SVG icon saves the print layout as an `SVG` (Scalable Vector Graphic).
- The Export as PDF icon saves the defined print layout directly as a `PDF` (Portable Document Format) file.

19.3.1 Export settings

Whenever you export a print layout, there are a selection of export settings QGIS needs to check in order to produce the most appropriate output. These configurations are:

- The *Export settings* of the *Layout* panel, such as *Export resolution*, *Print as raster* *Always export as vectors* or *Save world file*
- *Exclude page from exports* in the *page item properties* panel
- *Exclude item from exports* in the *item properties* panel

19.3.2 Export as Image

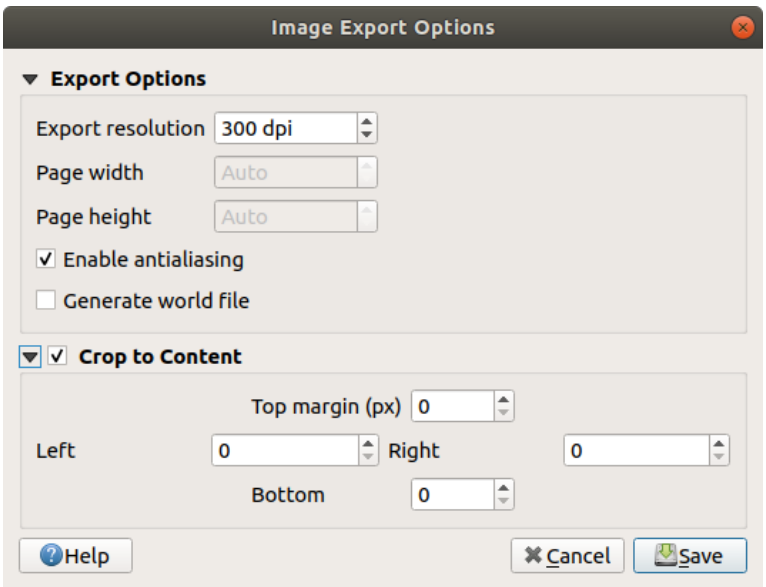
To export a layout as an image:

1. Click the Export as image icon
2. Select the image format, the folder and filename (e.g. `myill.png`) to use. If the layout contains more than one page, each page will be exported to a file with the given filename with the page number appended (e.g. `myill_2.png`).
3. In the next (*Image Export Options*) dialog:
   - You can override the print layout *Export resolution* and the exported page dimensions (as set in *Layout* panel).
   - Image rendering can also be improved with the *Enable antialiasing* option.
   - If you want to export your layout as a **georeferenced image** (e.g., to share with other projects), check the *Generate world file* option, and an *ESRI World File* with the same name as the exported image, but a different extension (`.tfw` for TIFF, `.pnw` for PNG, `jgw` for JPEG, …) will be created when exporting. This option can also be checked by default in the *layout panel*.

     Megjegyzés: For multi-page output, only the page that contains the *reference map* will get a world file (assuming that the *Generate world file* option is checked).

   - By checking *Crop to content* option, the image output by the layout will include the minimal area enclosing all the items (map, legend, scale bar, shapes, label, image…) of each page of the composition:
     - If the composition includes a single page, then the output is resized to include EVERYTHING on the composition. The page can then be reduced or extended to all items depending on their position (on, above, below, left or right of the page).
     - In case of a multi-page layout, each page will be resized to include items in its area (left and right sides for all pages, plus top for the first page and bottom for the last page). Each resized page is exported to a separate file.

     The *Crop to content* dialog also lets you add margins around the cropped bounds.



19.63. ábra: Image Export Options, output is resized to items extent

Javaslat: Use image formats that support transparency when items extend beyond the paper extent

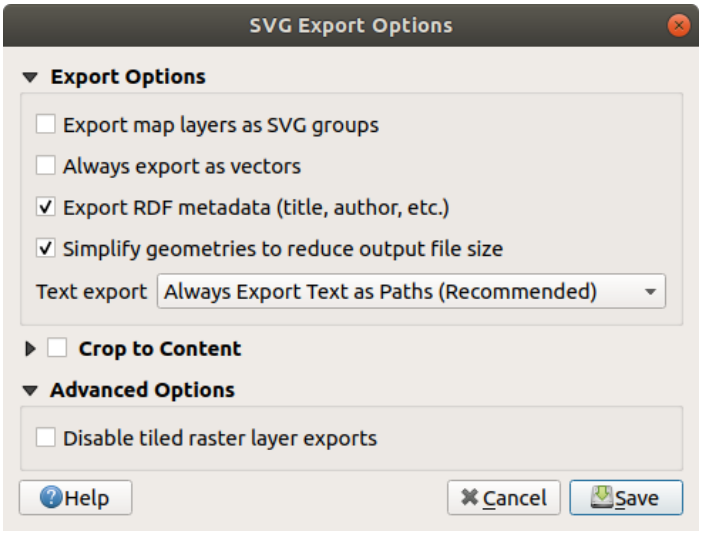
Layout items may be placed outside the paper extent. When exporting with the *Crop to content* option, the resulting image may therefore extend beyond the paper extent. Since the background outside of the paper extent will be transparent, for image formats that do not support transparency (e.g. `BMP` and `JPG`) the transparent background will be rendered as full black, „corrupting" the image. Use transparency-compatible formats (e.g. `TIFF` and `PNG`) in such cases.

Megjegyzés: When supported by the format (e.g. `PNG`) and the underlying Qt library, the exported image may include *project metadata* (author, title, date, description…)

19.3.3 Export as SVG

To export a layout as SVG:

1. Click the  Export as SVG icon
2. Fill in the path and filename (used as a base name for all the files in case of multi-page composition, as for image export)
3. In the next *SVG Export Options* dialog, you can override the layout default *export settings* or configure new ones:
   -  *Export map layers as SVG groups*: exported items are grouped within layers whose name matches the layer names from QGIS, making it much easier to understand the contents of the document.
   -  *Always export as vectors*: some rendering options require items to be rasterized for a better rendering. Check this option to keep the objects as vectors with the risk that the appearance of the output file may not match the print layout preview (for more details, see *Export settings*).
   -  *Export RDF metadata* of the document such as the title, author, date, description…
   -  *Simplify geometries to reduce output file size*: this avoids exporting ALL geometry vertices, which can result in a ridiculously complex and large export file size that could fail to load in other applications. Geometries will be simplified while exporting the layout in order to remove any redundant vertices which are not discernably different at the export resolution (e.g. if the export resolution is `300 dpi`, vertices that are less than `1/600 inch` apart will be removed).
   - Set the *Text export*: controls whether text labels are exported as proper text objects (*Always export texts as text objects*) or as paths only (*Always export texts as paths*). If they are exported as text objects, they can be edited in external applications (e.g. Inkscape) as normal text. BUT the side effect is that the rendering quality is reduced, AND there are issues with rendering when certain text settings like buffers are in place. That's why exporting as paths is recommended.
   - Apply  *Crop to content option*
   -  *Disable tiled raster layer exports*: When exporting files, QGIS uses a built-in raster layer tiled rendering that saves memory. Sometimes, this can cause visible „seams" in the rasters for generated files. Checking this option would fix that, at the cost of a higher memory usage during exports.



19.64. ábra: SVG Export Options

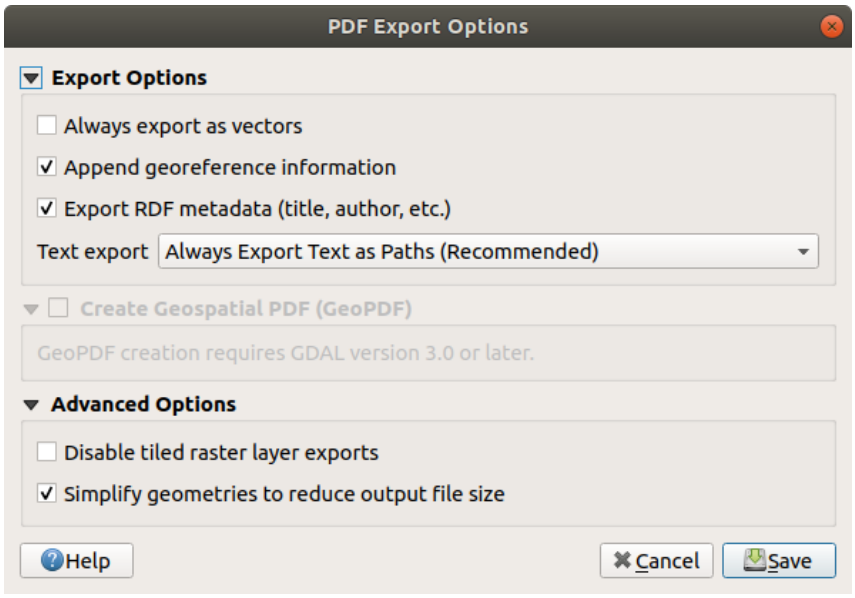
Megjegyzés: Currently, the SVG output is very basic. This is not a QGIS problem, but a problem with the underlying Qt library. This will hopefully be sorted out in future versions.

19.3.4 Export as PDF

To export a layout as PDF:

1. Click the Export as PDF icon
2. Fill in the path and filename: unlike for image and SVG export, all the pages in the layout are exported to a single PDF file.
3. In the next *PDF Export Options* dialog, you can override the layout default *export settings* or configure new ones:
   - *Always export as vectors*: some rendering options require items to be rasterized for a better rendering. Check this option to keep the objects as vectors with the risk that the appearance of the output file may not match the print layout preview (for more details, see *Export settings*).
   - *Append georeference information*: available only if the *reference map*, from which the information is taken, is on the first page.
   - *Export RDF metadata* of the document such as the title, author, date, description…
   - Set the *Text export*: controls whether text labels are exported as proper text objects (*Always export texts as text objects*) or as paths only (*Always export texts as paths*). If they are exported as text objects then they can be edited in external applications (e.g. Inkscape) as normal text. BUT the side effect is that the rendering quality is decreased, AND there are issues with rendering when certain text settings like buffers are in place. That's why exporting as paths is recommended.
   - Control the PDF *Image compression* using:
     - *Lossy (JPEG)*, which is the default compression mode
     - or *Lossless*, which creates bigger files in most cases, but is much more suitable for printing outputs or for post-production in external applications (requires Qt 5.13 or later).
   - *Create Geospatial PDF (GeoPDF)*: Generate a georeferenced PDF file (requires GDAL version 3 or later).

- *Disable tiled raster layer exports*: When exporting files, QGIS uses tiled based rendering that saves memory. Sometimes, this can cause visible „seams” in the rasters for generated files. Checking this option would fix that, at the cost of a higher memory usage during exports.
- *Simplify geometries to reduce output file size*: Geometries will be simplified while exporting the layout by removing vertices that are not discernably different at the export resolution (e.g. if the export resolution is `300 dpi`, vertices that are less than `1/600 inch` apart will be removed). This can reduce the size and complexity of the export file (very large files can fail to load in other applications).



19.65. ábra: PDF Export Options

Megjegyzés: Since QGIS 3.10, with GDAL 3, GeoPDF export is supported, and a number of GeoPDF specific options are available:

- *Format* (GeoPDF format - there are some GeoPDF variations),
- *Include multiple map themes* (specify map themes to include),
- *Include vector feature information* (choose the layers and group them into logical PDF groups).

Megjegyzés: Exporting a print layout to formats that supports georeferencing (e.g. `PDF` and `TIFF`) creates a georeferenced output by default.

19.3.5 Generate an Atlas

Atlas functions allow you to create map books in an automated way. Atlas uses the features of a table or vector layer (*Coverage layer*) to create an output for each feature (**atlas feature**) in the table / layer. The most common usage is to zoom a map item to the current atlas feature. Further use cases include:

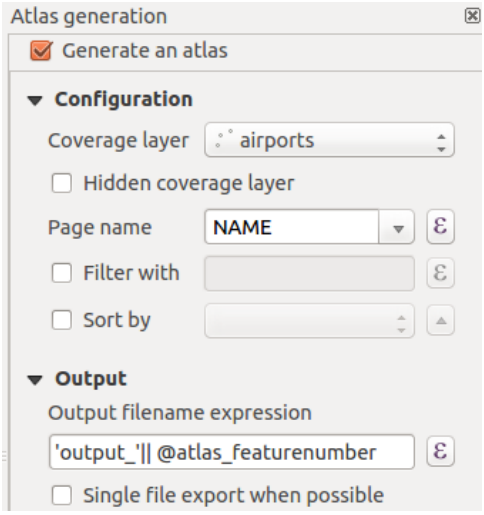
- a map item showing, for another layer, only features that share the same attribute as the atlas feature or are within its geometry.
- a label or HTML item whose text is replaced as features are iterated over
- a table item showing attributes of associated *parent or children* features of the current atlas feature…

For each feature, the output is processed for all pages and items according to their exports settings.

Javaslat: Use variables for more flexibility

QGIS provides a large panel of functions and *variables*, including atlas related ones, that you can use to manipulate the layout items, but also the symbology of the layers, according to atlas status. Combining these features gives you a lot of flexibility and helps you easily produce advanced maps.

To enable the generation of an atlas and access atlas parameters, refer to the *Atlas* panel. This panel contains the following (see 19.66.ábra):



19.66. ábra: Atlas Panel

- *Generate an atlas* enables or disables atlas generation.
- *Configuration*
  - A *Coverage layer* combo box that allows you to choose the table or vector layer containing the features to iterate over.
  - An optional *Hidden coverage layer* that, if checked, will hide the coverage layer (but not the other layers) during the generation.
  - An optional *Page name* combo box to specify the name for the feature page(s). You can select a field 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.
  - An optional *Filter with* text area that allows you to specify an expression for filtering features from the coverage layer. If the expression is not empty, only features that evaluate to `True` will be processed.
  - An optional *Sort by* that allows you to sort features of the coverage layer (and the output), using a field of the coverage layer or an expression. The sort order (either ascending or descending) is set by the two-state *Sort direction* button that displays an up or a down arrow.
- *Output* - this is where the output of the atlas can be configured:
  - An *Output filename expression* textbox that is used to generate a filename for each atlas feature. It is based on expressions. is meaningful only for rendering to multiple files.
  - A *Single file export when possible* that allows you to force the generation of a single file if this is possible with the chosen output format (`PDF`, for instance). If this field is checked, the value of the *Output filename expression* field is meaningless.

– An *Image export format* drop-down list to select the output format when using the  Export atlas as Images… button.

Control map by atlas

The most common usage of atlas is with the map item, zooming to the current atlas feature, as iteration goes over the coverage layer. This behavior is set in the *Controlled by atlas* group properties of the map item. See *Controlled by atlas* for different settings you can apply on the map item.

Customize labels with expression

In order to adapt labels to the feature the atlas iterates over, you can include expressions. Make sure that you place the expression part (including functions, fields or variables) between `[%` and `%]` (see *The Label Item* for more details).

For example, for a city layer with fields `CITY_NAME` and `ZIPCODE`, you could insert this:

```
The area of [% concat( 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 `[% concat( upper(CITY_NAME), ',', ZIPCODE, ' is ', format_number($area/1000000, 2) ) %]` is an expression used inside the label. Both expressions would result in the following type of label in the generated atlas:

```
The area of PARIS,75001 is 1.94 km2
```

Explore Data-defined override buttons with atlas

There are several places where you can use a  Data defined override button to override the selected setting. This is particularly useful with atlas generation. See *Adatvezérelt felülbírálási beállítások* for more details on this widget.

For the following examples the `Regions` layer of the QGIS sample dataset is used and selected as *Coverage layer* for the atlas generation. We assume that it is a single page layout containing a map item and a label item.

When the height (north-south) of a region extent is greater than its width (east-west), you should use *Portrait* instead of *Landscape* orientation to optimize the use of paper. With a  Data Defined Override button you can dynamically set the paper orientation.

Right-click on the page and select *Page Properties* to open the panel. We want to set the orientation dynamically, using an expression depending on the region geometry, so press the  button of field *Orientation*, select *Edit…* to open the *Expression string builder* dialog and enter the following expression:

```
CASE WHEN bounds_width(@atlas_geometry) > bounds_height(@atlas_geometry)
THEN 'Landscape' ELSE 'Portrait' END
```

Now if you *preview the atlas*, the paper orients itself automatically, but item placements may not be ideal. For each Region you need to reposition the location of the layout items as well. For the map item you can use the  button of its *Width* property to set it dynamic using the following expression:

```
@layout_pagewidth - 20
```

Likewise, use the  button of the *Height* property to provide the following expression to constrain map item size:

```
@layout_pageheight - 20
```

To ensure the map item is centered in the page, set its *Reference point* to the upper left radio button and enter `10` for its *X* and *Y* positions.

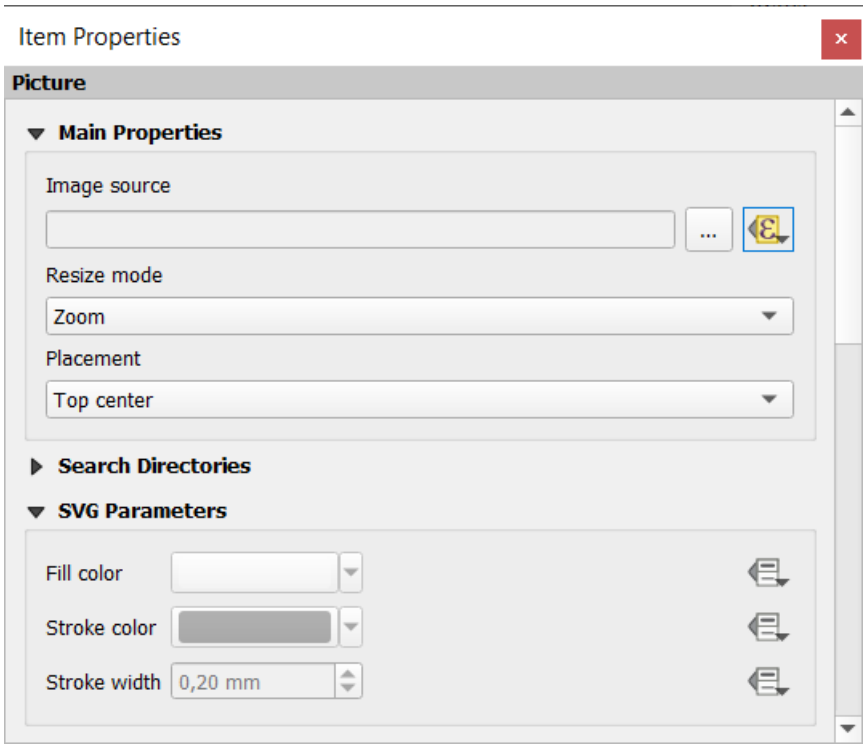
Let's add a title above the map in the center of the page. Select the label item and set the horizontal alignment to  *Center*. Next move the label to the right position, choose the middle button for the *Reference point*, and provide the following expression for field *X*:

```
@layout_pagewidth / 2
```

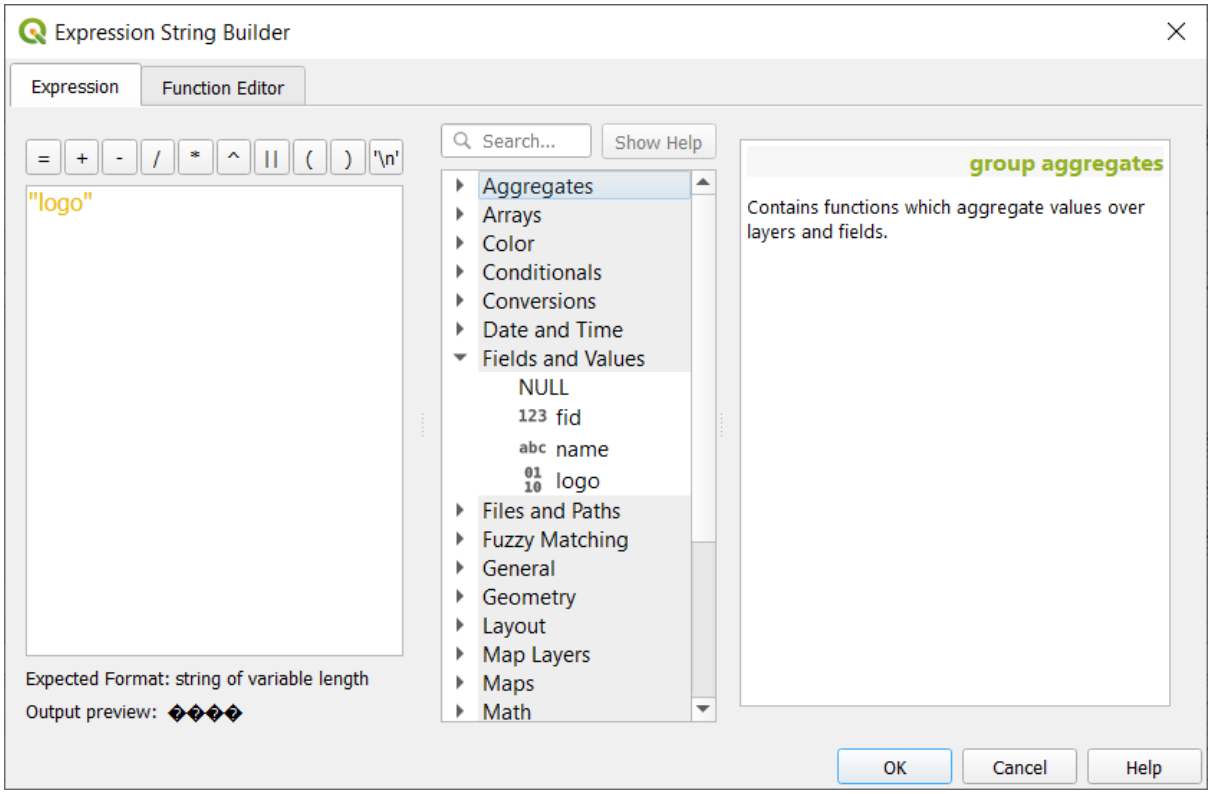
For all other layout items you can set the position in a similar way so they are correctly positioned both for portrait and landscape. You can also do more tweaks such as customizing the title with feature attributes (see *Customize labels with expression* example), changing images, resizing the number of legend columns number according to page orientation, …

The information provided here is an update of the excellent blog (in English and Portuguese) on the Data Defined Override options Multiple_format_map_series_using_QGIS_2.6 .

Another example for using data-defined override buttons is the usage of a dynamic picture. For the following examples we use a geopackage layer containing a BLOB field called `logo` with the field type binary (see *Creating a new GeoPackage layer*). For every feature there is defined a different picture so that the atlas can iterate over as described in *Preview and generate an atlas*. All you need to do is add a picture in the print layout and go to its *Item properties* in the atlas context. There you can find a data-defined override button in the *Image source* section of the *Main Properties*.



In the following window choose *Edit* so that the *Expression String Builder* opens. From the *Fields and values* section you can find the BLOB field that was defined in the geopackage layer. Double-click the field name `logo` and click *OK*.



The atlas iterates over the entries in the BLOB field provided that you choose the geopackage layer as *Coverage layer* (further instructions you can find in *Preview and generate an atlas*).

These are just two examples of how you can use some advanced settings with atlas.

Preview and generate an atlas



19.67. ábra: Atlas Preview toolbar

Once the atlas settings have been configured, and layout items (map, table, image…) linked to it, you can create a preview of all the pages by choosing *Atlas* ► *Preview Atlas* or clicking the Preview Atlas icon. You can then use the arrows to navigate through all the features:

- First feature
- Previous feature
- Next feature
- Last feature

You can also use the combo box to select and preview a specific feature. The combo box shows atlas feature names according to the expression set in the atlas *Page name* option.

As for simple compositions, an atlas can be generated in different ways (see *Creating an Output* for more information - just use tools from the *Atlas* menu or toolbar instead of the *Layout* menu.

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…*: You 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 the image file format set in *Atlas* panel or to SVG.

Megjegyzés: With multi-page output, an atlas behaves like a layout in that only the page that contains the *General settings* will get a world file (for each feature output).

Javaslat: 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 *Layout* ► *Print* (or *Export…* to any supported file format).

Use project defined relations for atlas creation

For users with HTML and Javascript knowledge it is possible to operate on GeoJSON objects and use project defined relations from the QGIS project. The difference between this approach and using expressions directly inserted into the HTML is that it gives you a full, unstructured GeoJSON feature to work with. This means that you can use existing Javascript libraries and functions that operate on GeoJSON feature representations.

The following code includes all related child features from the defined relation. Using the JavaScript `setFeature` function it allows you to make flexible HTML which represents relations in whatever format you like (lists, tables, etc). In the code sample, we create a dynamic bullet list of the related child features.

```
// Declare the two HTML div elements we will use for the parent feature id
// and information about the children
<div id="parent"></div>
<div id="my_children"></div>

<script type="text/javascript">
   function setFeature(feature)
   {
     // Show the parent feature's identifier (using its "ID" field)
     document.getElementById('parent').innerHTML = feature.properties.ID;
     //clear the existing relation contents
     document.getElementById('my_children').innerHTML = '';
     feature.properties.my_relation.forEach(function(child_feature) {
     // for each related child feature, create a list element
     // with the feature's name (using its "NAME" field)
       var node = document.createElement("li");
       node.appendChild(document.createTextNode(child_feature.NAME));
       document.getElementById('my_children').appendChild(node);
     });
   }
</script>
```

During atlas creation there will be an iteration over the coverage layer containing the parent features. On each page, you will see a bullet list of the related child features following the parent's identifier.

19.4 Creating a Report

This section will help you set up a report in QGIS.

19.4.1 What is it?

By definition, a GIS report is a document containing information organized in a narrative way, containing maps, text, graphics, tables, etc. A report can be prepared ad hoc, periodic, recurring, regular, or as required. Reports may refer to specific periods, events, occurrences, subjects or locations.

In QGIS, a *Report* is an extension of a *Layouts*.

Reports allow users to output their GIS projects in a simple, quick and structured way.

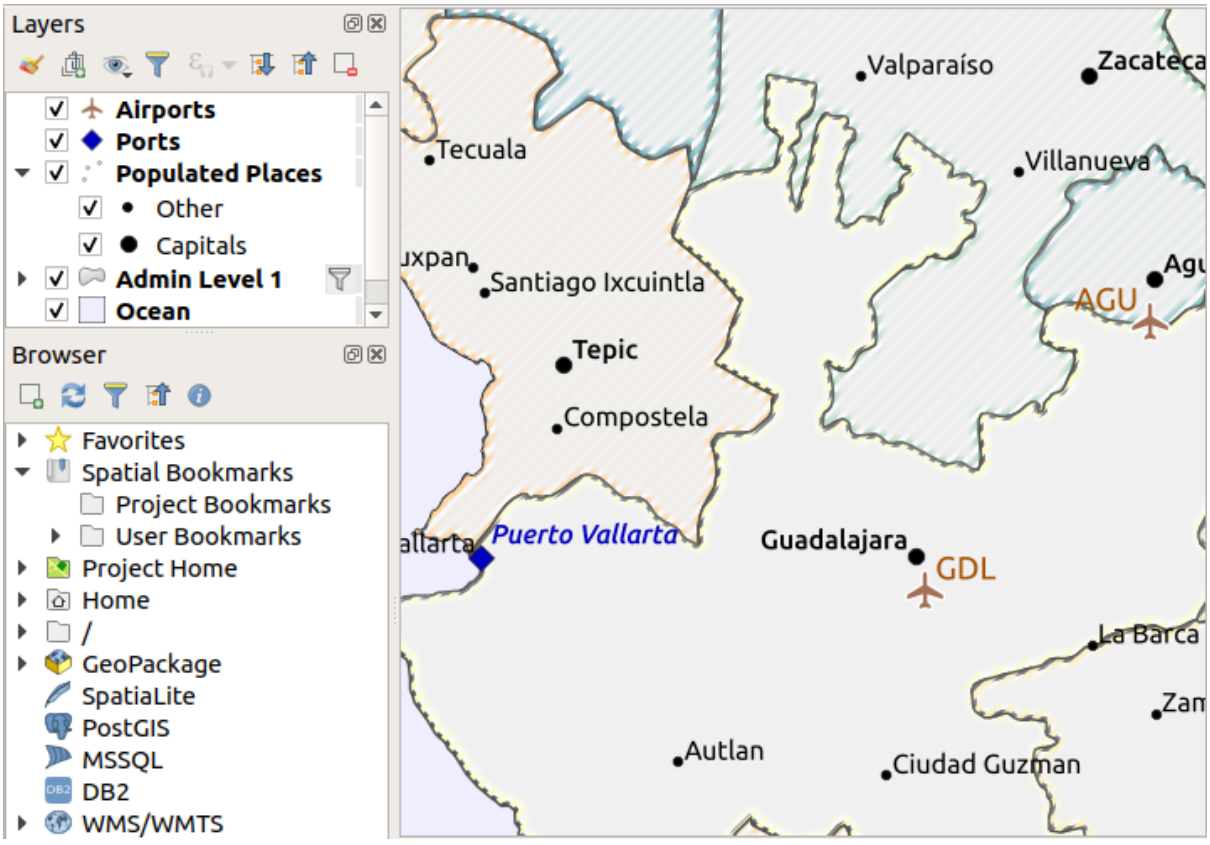
A report can be created with *Project* ► *New Report* or inside the *Project* ► *Layout Manager*.

Megjegyzés: The maps in QGIS reports behave in the same way as maps in print layouts and atlases. We will concentrate on the specifics of QGIS reports. For details on map handling, see the sections on *print layouts* and *atlases*.

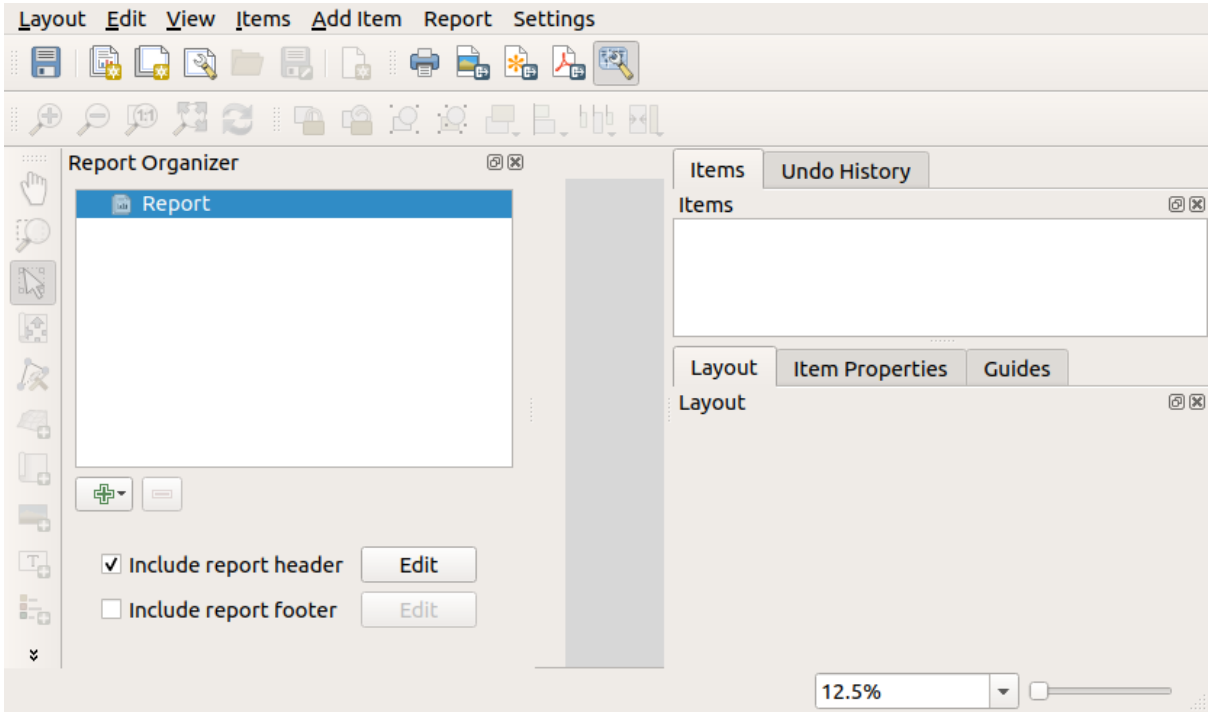
19.4.2 Get started

In the *Layout Manager* dialog a report can be created through *New from template* by selecting the dropdown option *Empty Report* and hitting the *Create…* button.

For this example, we use some administrative boundaries, populated places, ports and airports from the Natural Earth dataset (1:10M).

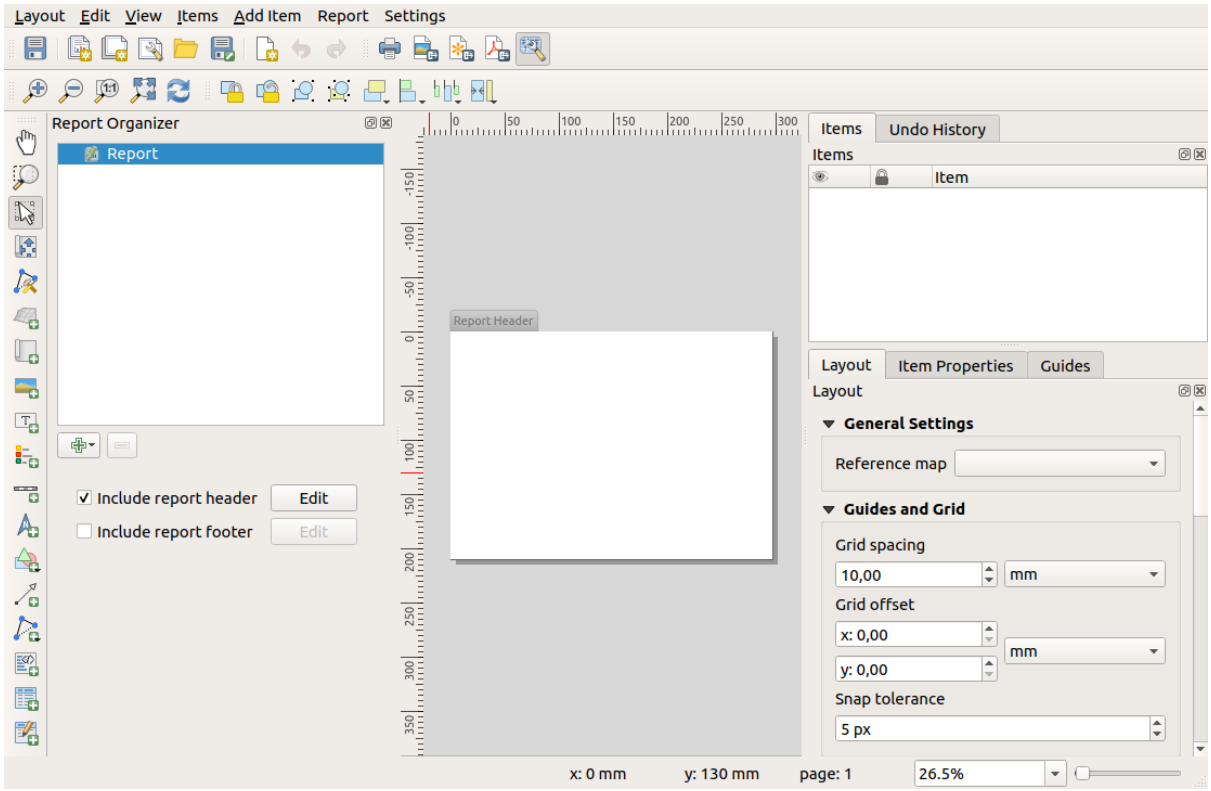


Using the *Project* ► *New Report* command, we create a blank report. Initially, there is not much to look at – the dialog which is displayed looks much like the print layout designer, except for the *Report Organizer* panel to the left:



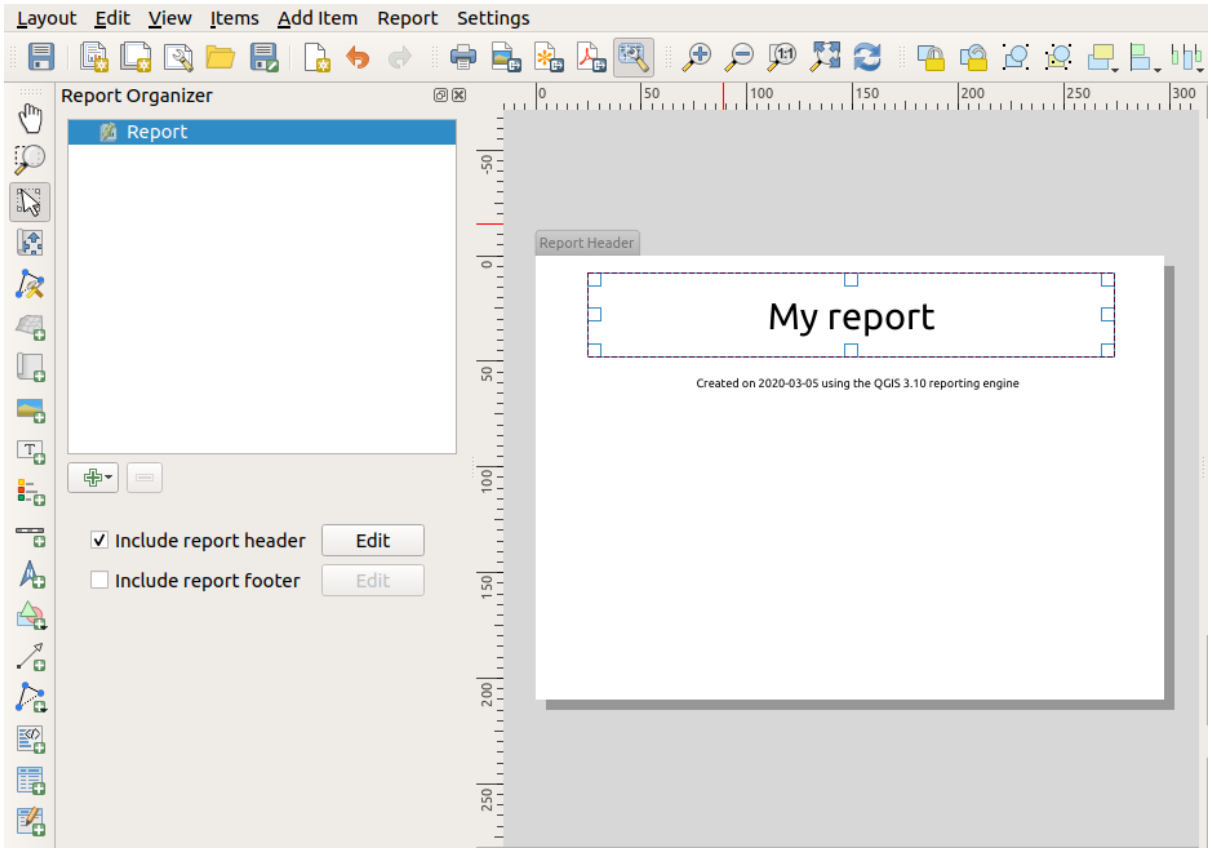
19.4.3 Layout Report Workspace

QGIS reports can consist of multiple, nested sections. In our new blank report we initially only have the main report section. The only options for this report section is *Include report header* and *Include report footer*. If we enable these options, a header will be included as the first page(s) (individual parts of reports can be multi-page if desired) in the report, and a footer will constitute the last page(s). Enable the header (*Include report header*), and hit the *Edit* button next to it:

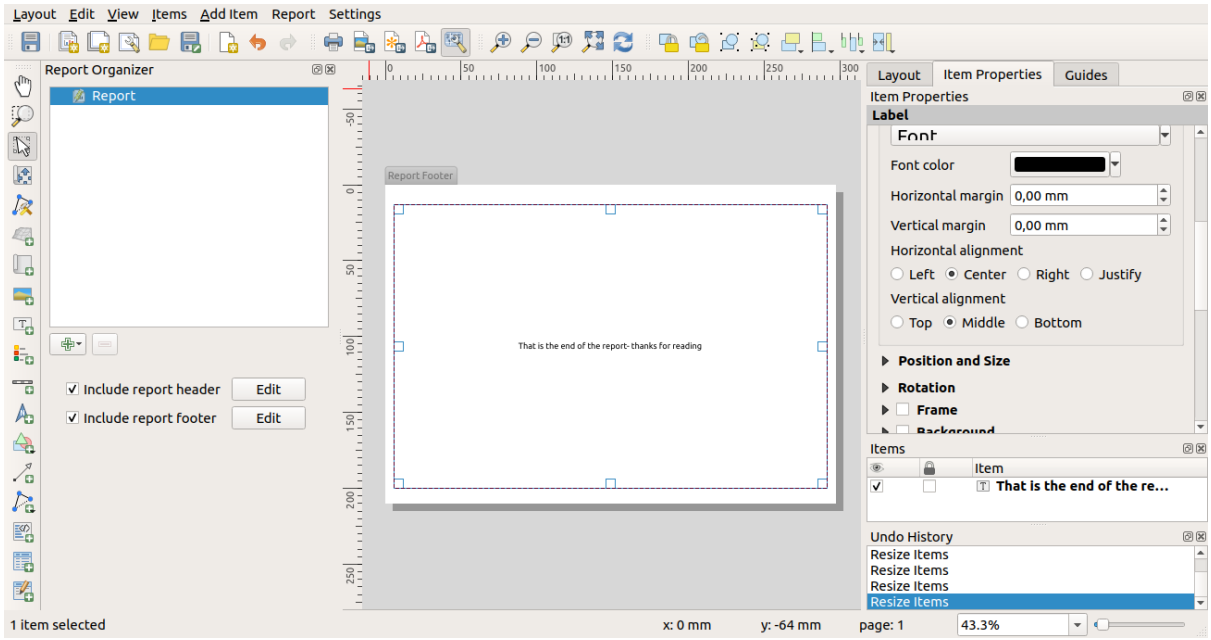


A few things happen as a result. Firstly, an edit pencil is shown next to *Report* in the *Report Organizer*, indicating that the report section is currently being edited in the designer. We also see a new page with a small *Report Header* title. The page has *landscape* orientation by default, but this (and other properties of the page) can be changed by right-clicking on the page and choosing *Page properties*. This will bring up the *Item properties* tab for the page, and page *Size*, *Width*, *Height*, and more can be specified.

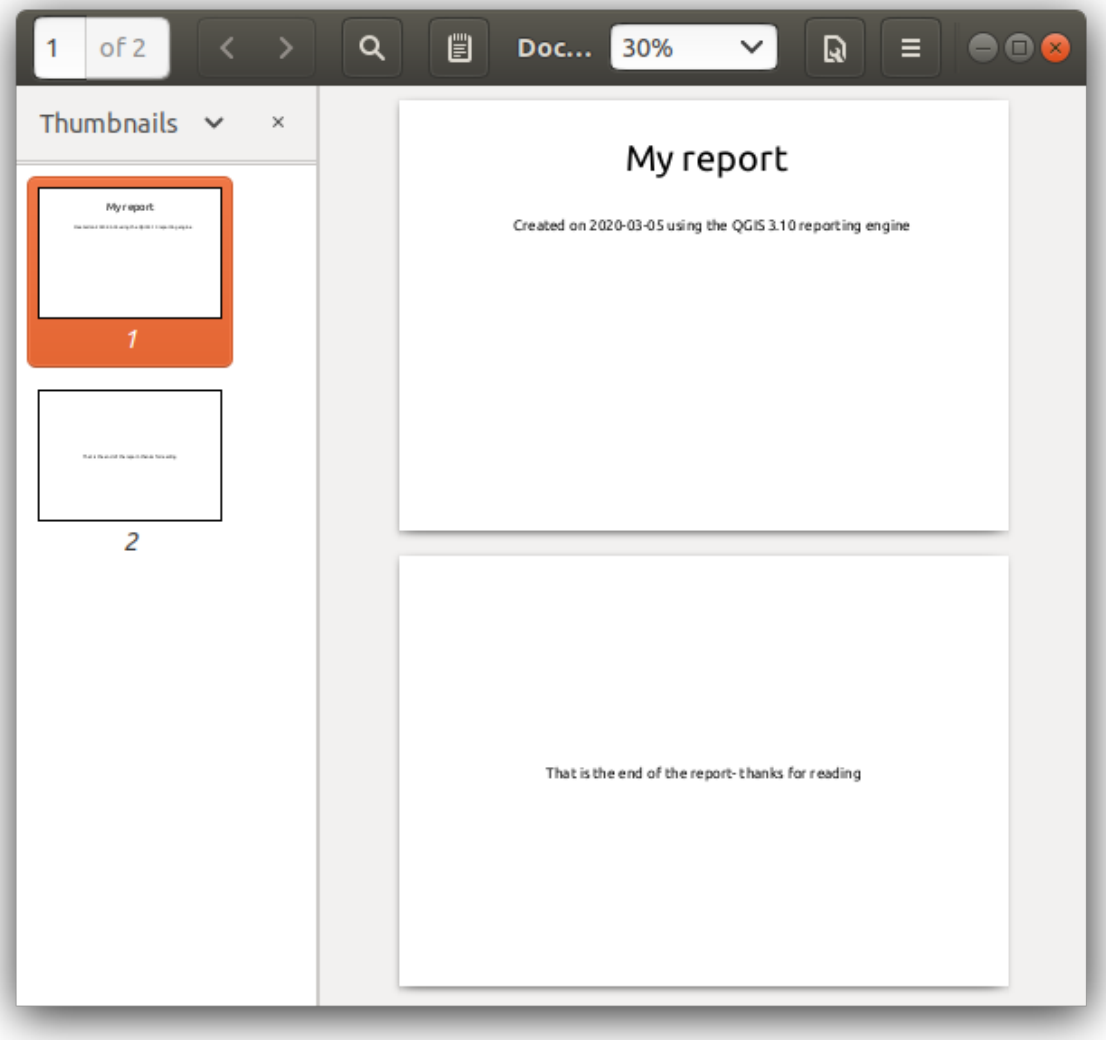
In QGIS reports, every component of the report is made up of individual layouts. They can be created and modified using the same tools as for standard print layouts – so you can use any desired combination of labels, pictures, maps, tables, etc. Let us add some items to our report header to demonstrate:



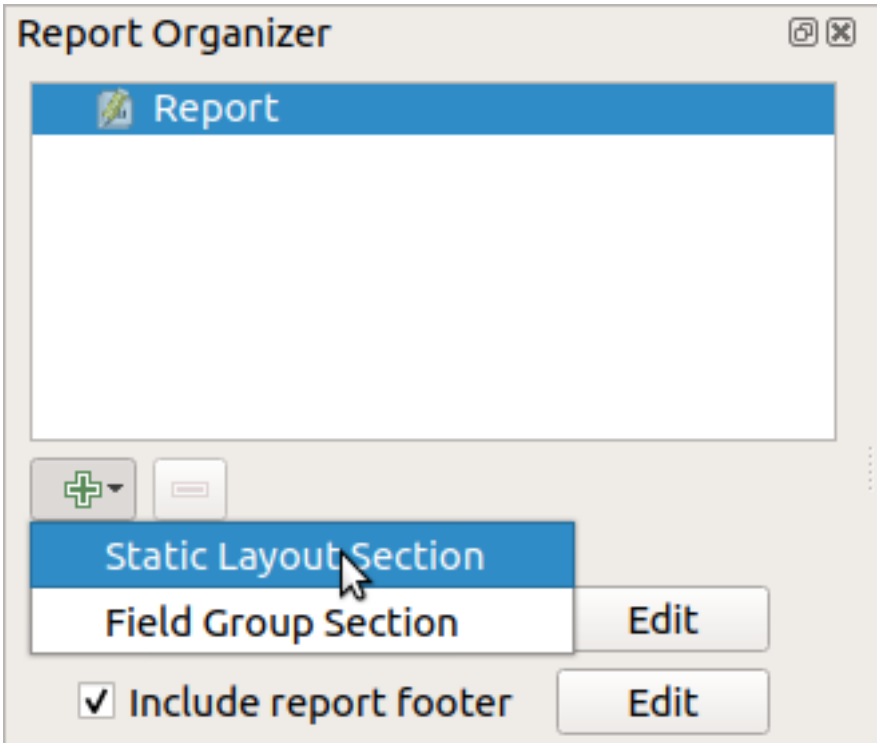
We will also create a simple footer for the report by checking the *Include report footer* option and hitting *Edit*.



Before proceeding further, let us export this report and see what we get. Exporting is done from the *Report* menu – in this case we select *Export Report as PDF…* to render the whole report to a PDF file. Here is the not-very-impressive result – a two page PDF consisting of our header and footer:



Let us make things more interesting. By hitting the Add Section button in the *Report Organizer*, we are given a choice of new sections to add to our report.

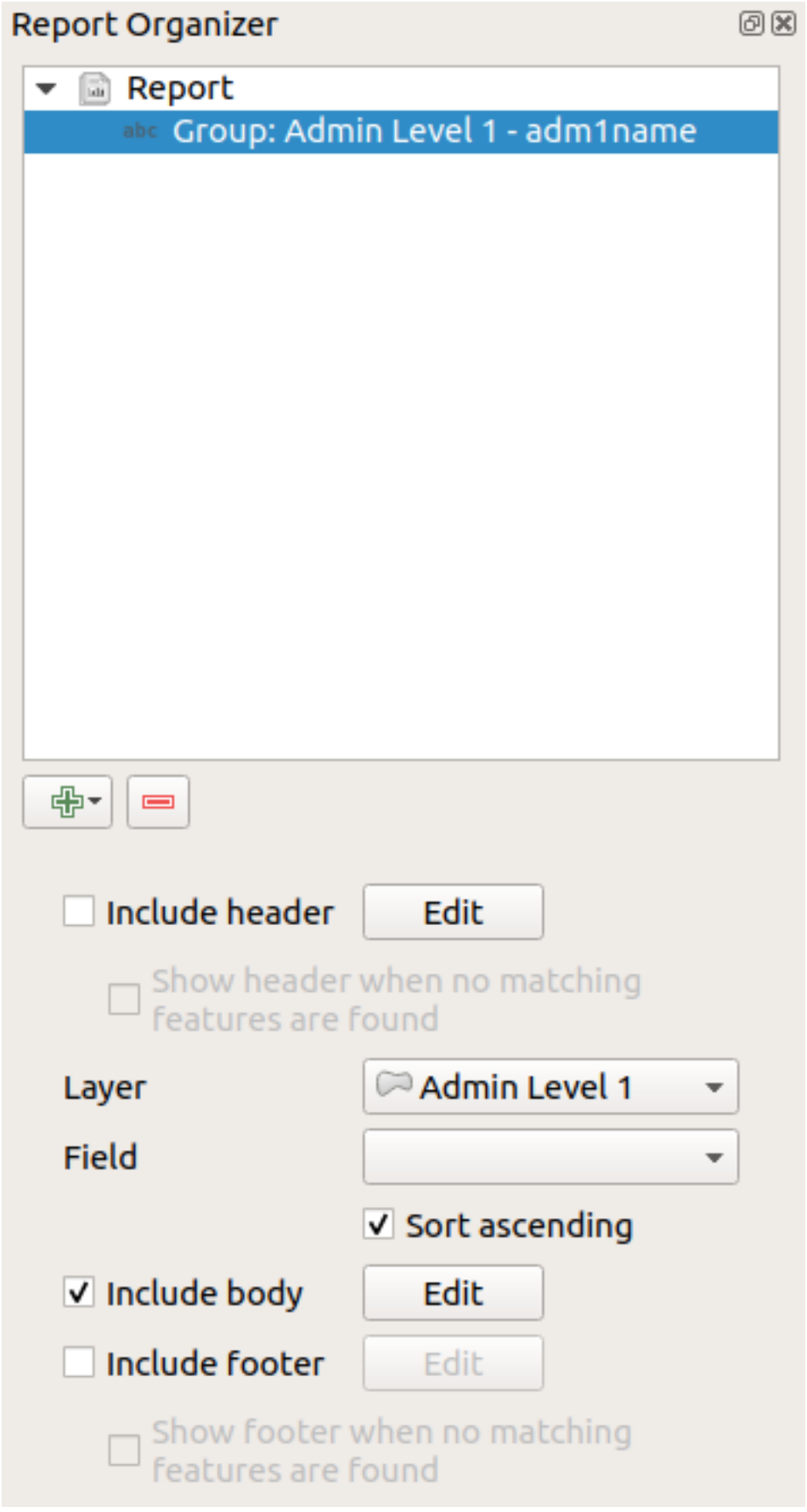


There are two options: *Static Layout Section* and *Field Group Section*.

The *Add Static Layout Section* is a single, static body layout. This can be used to embed static layouts mid-way through a report.

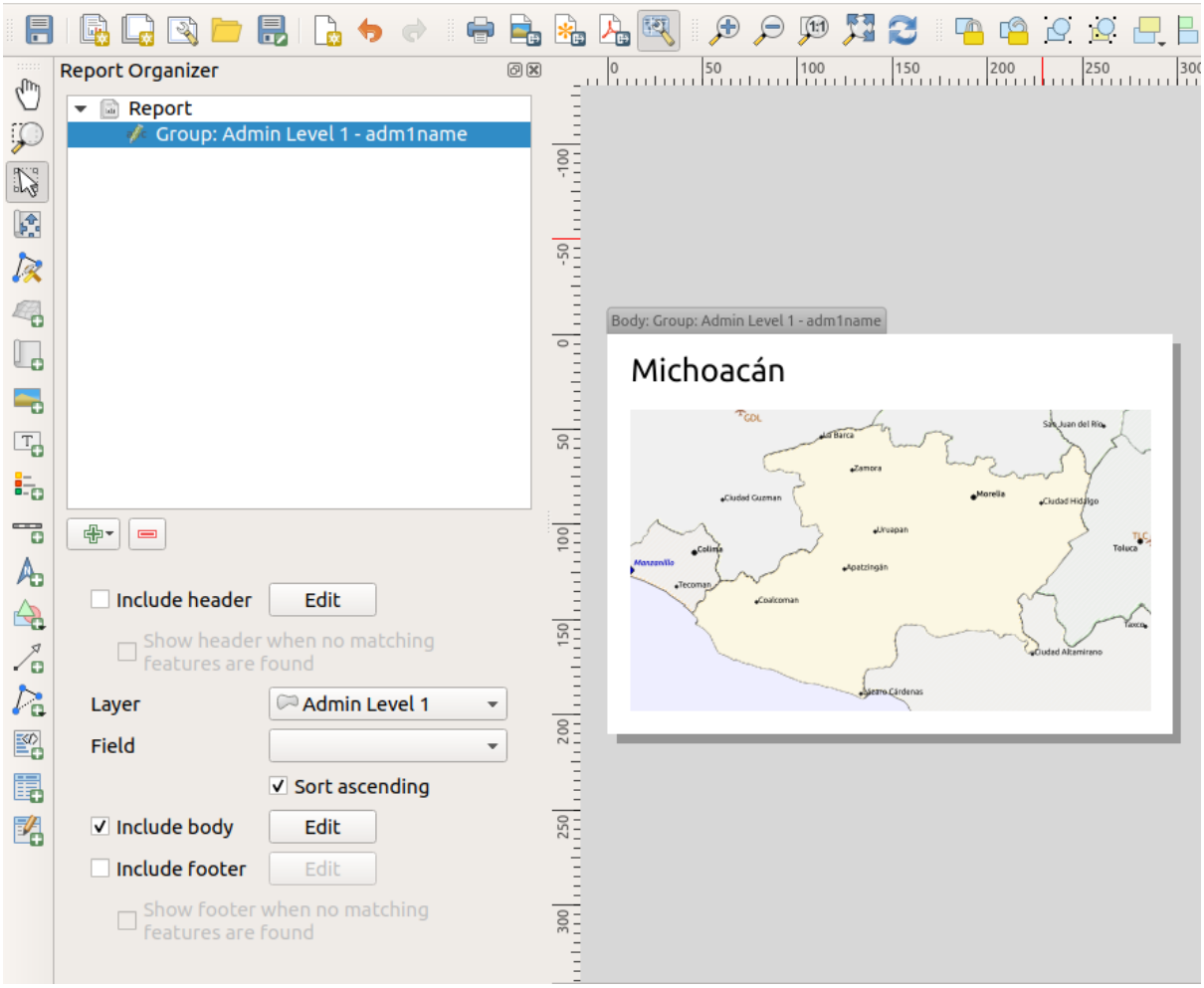
The *Field Group Section* repeats its body layout for every feature of a layer. The features are sorted by the selected grouping feature (with an option for ascending/descending sort). If a field group section has child sections (e.g. another field group section with a different field), then only features with unique values for the group feature are iterated over. This allows nested reports.

For now we will add a *Field Group Section* to our report. At its most basic level, you can think of a *Field Group Section* as the equivalent of a *print atlas*: you select a layer to iterate over, and the report will insert a section for each feature found. Selecting the new *Field Group Section* reveals a number of new related settings:



In this case we've setup our Field Group so that we iterate over all the states from the *Admin Level 1* layer, using the

values from the *adm1name* field. The same options to include header and footer are present, together with a new option to include a *body* for this section. We'll do that, and edit the body:

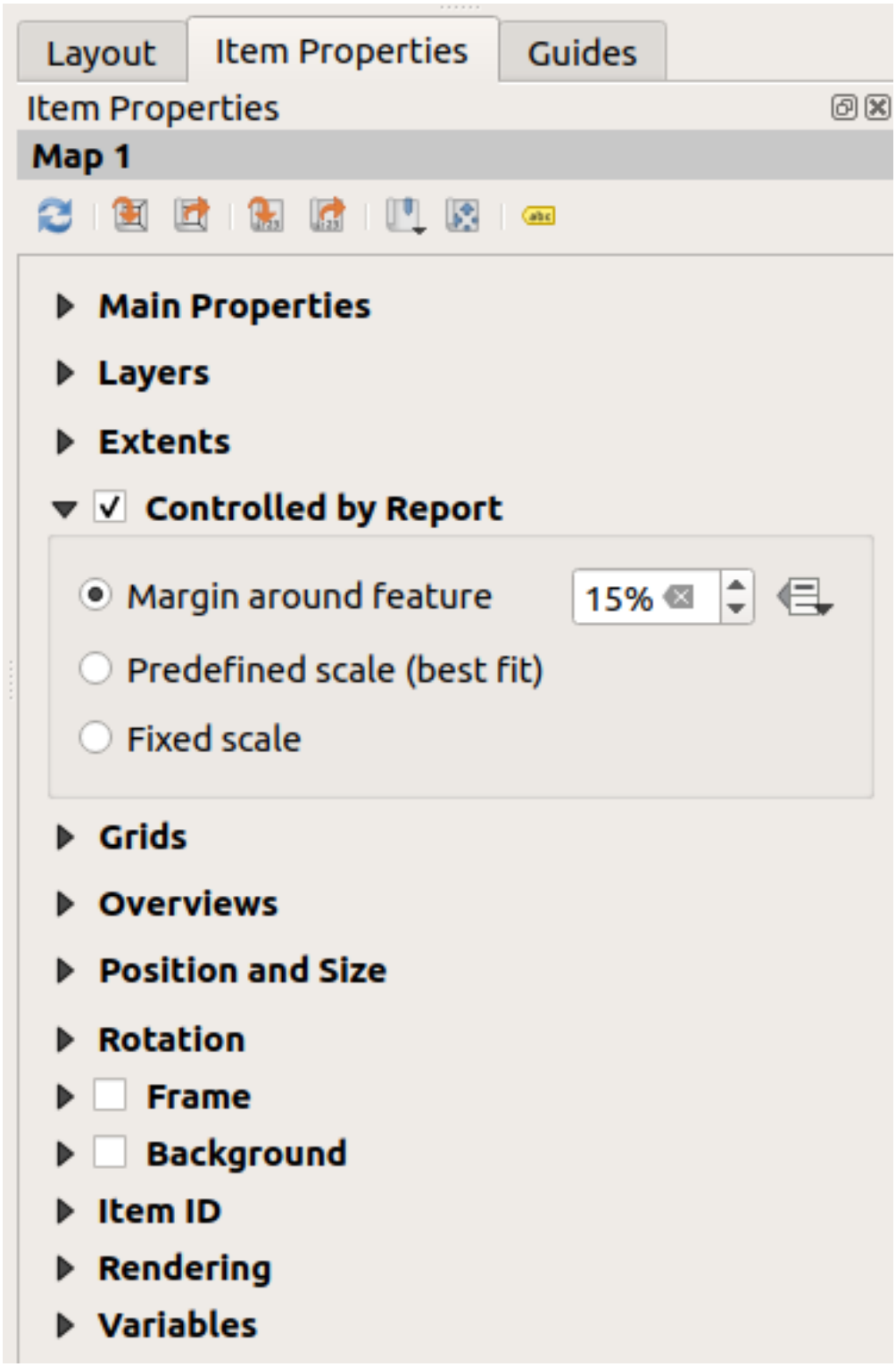


Our body now consists of a map and a label showing the name of the state. To include the name of the state, we selected *Add Item* ► *Add Label* and data defined the text under *Main Properties* with the help of *Insert or Edit an Expression*….

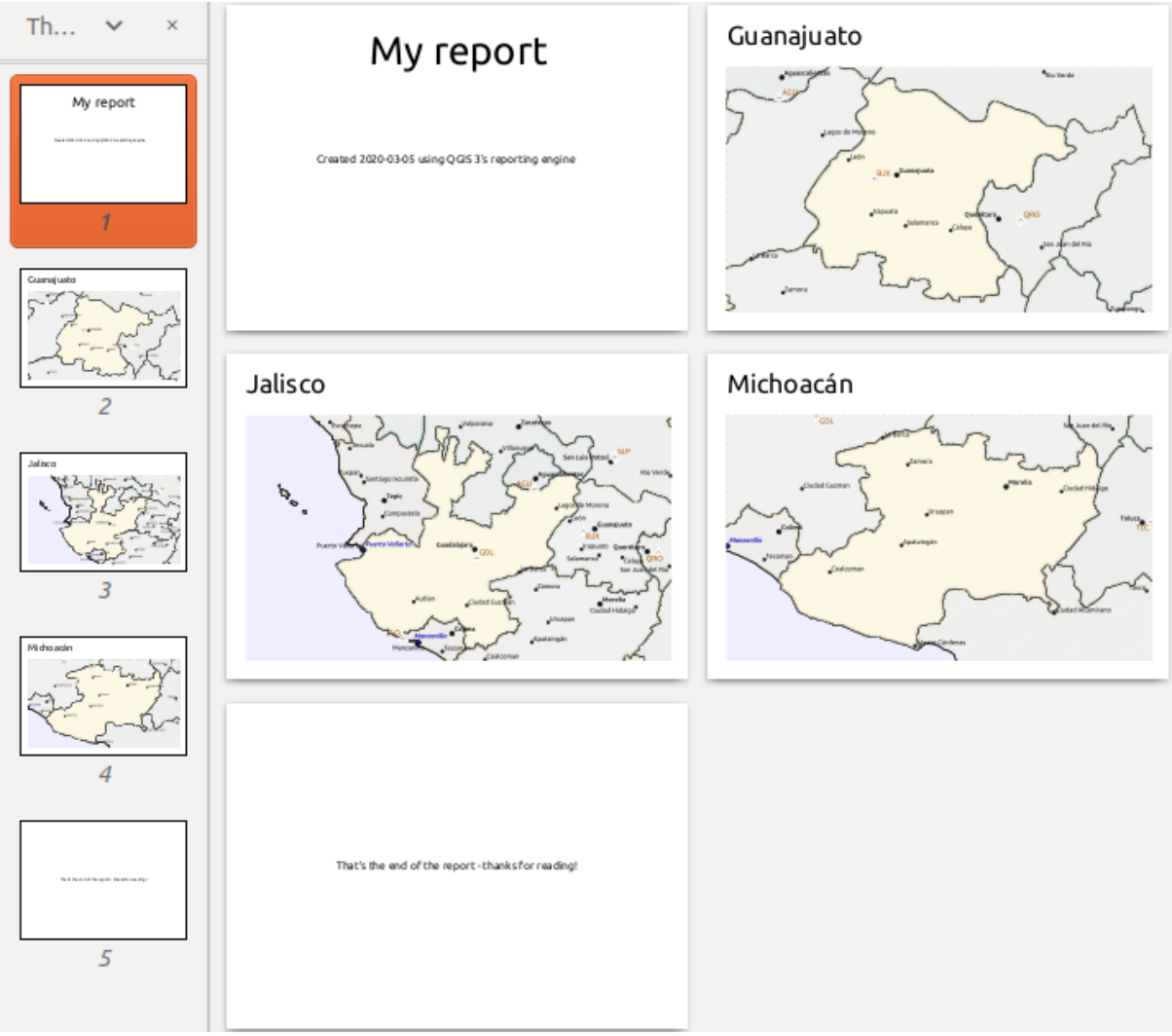
The result was the following expression (*name* is the name of the attribute in the *Admin Level 1* layer that contains the name of the state):

```
[% "name" %]
```

The map is set to follow the current report feature (enabled by checking *Controlled by Report* – just like a map item in an atlas will follow the current atlas feature when *Controlled by Atlas* is checked):



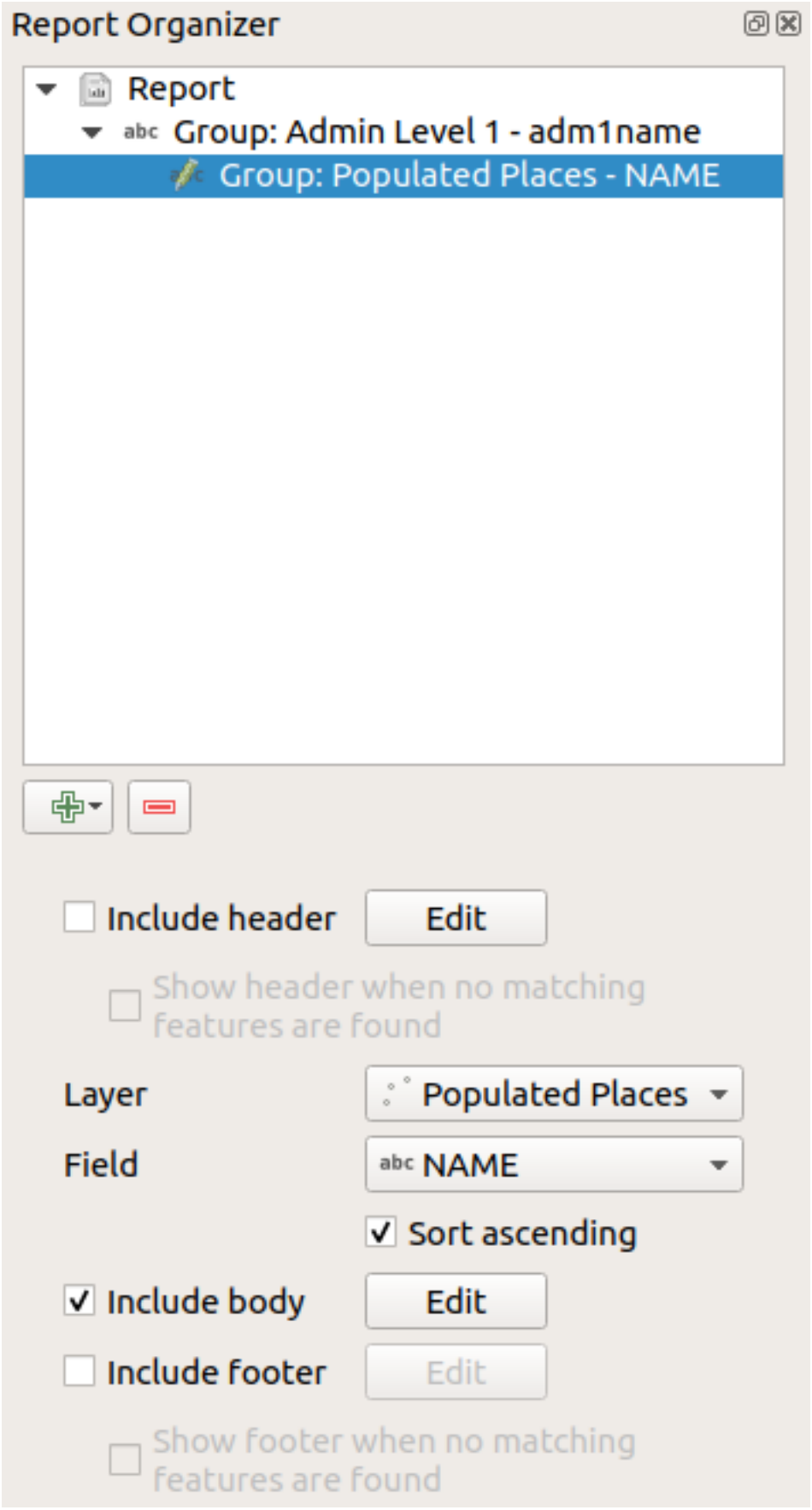
If we went ahead and exported our report now, we'd get something like this:



19.68. ábra: The report header, a page for each state, and the report footer.

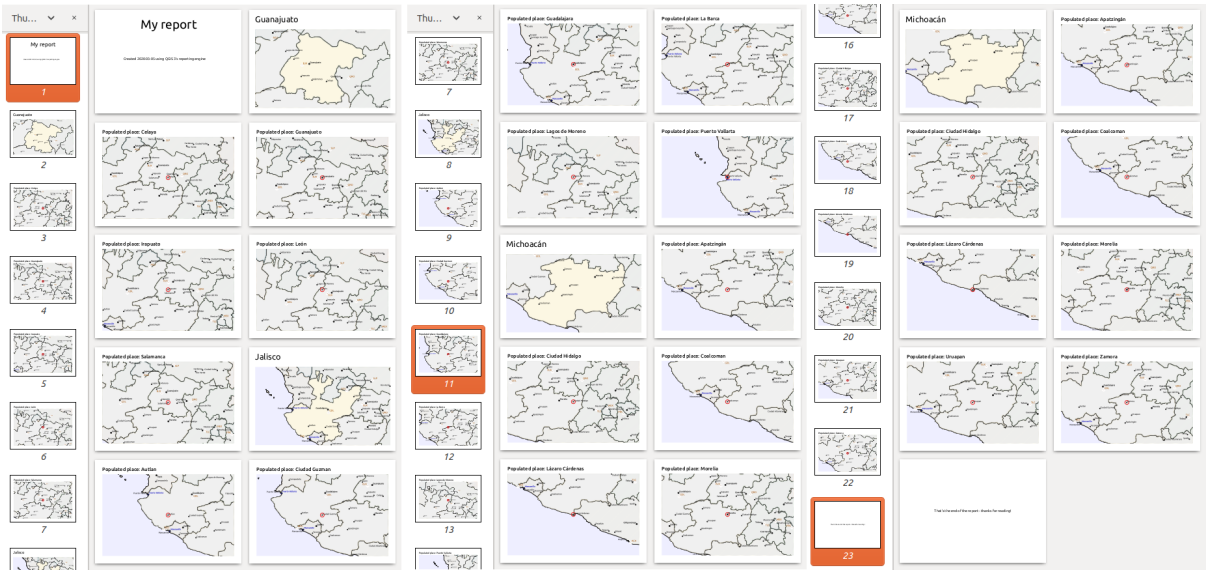
So more or less an atlas, but with a header and footer page.

Let us make things more interesting by adding a subsection to our state group. We do this by first selecting the *Admin Level 1* field group in the organizer, then hitting the Add Field button and adding a new *Field Group Section*:



When iterating over the features of a *Field Group Section*, the features will be filtered to match the defining field

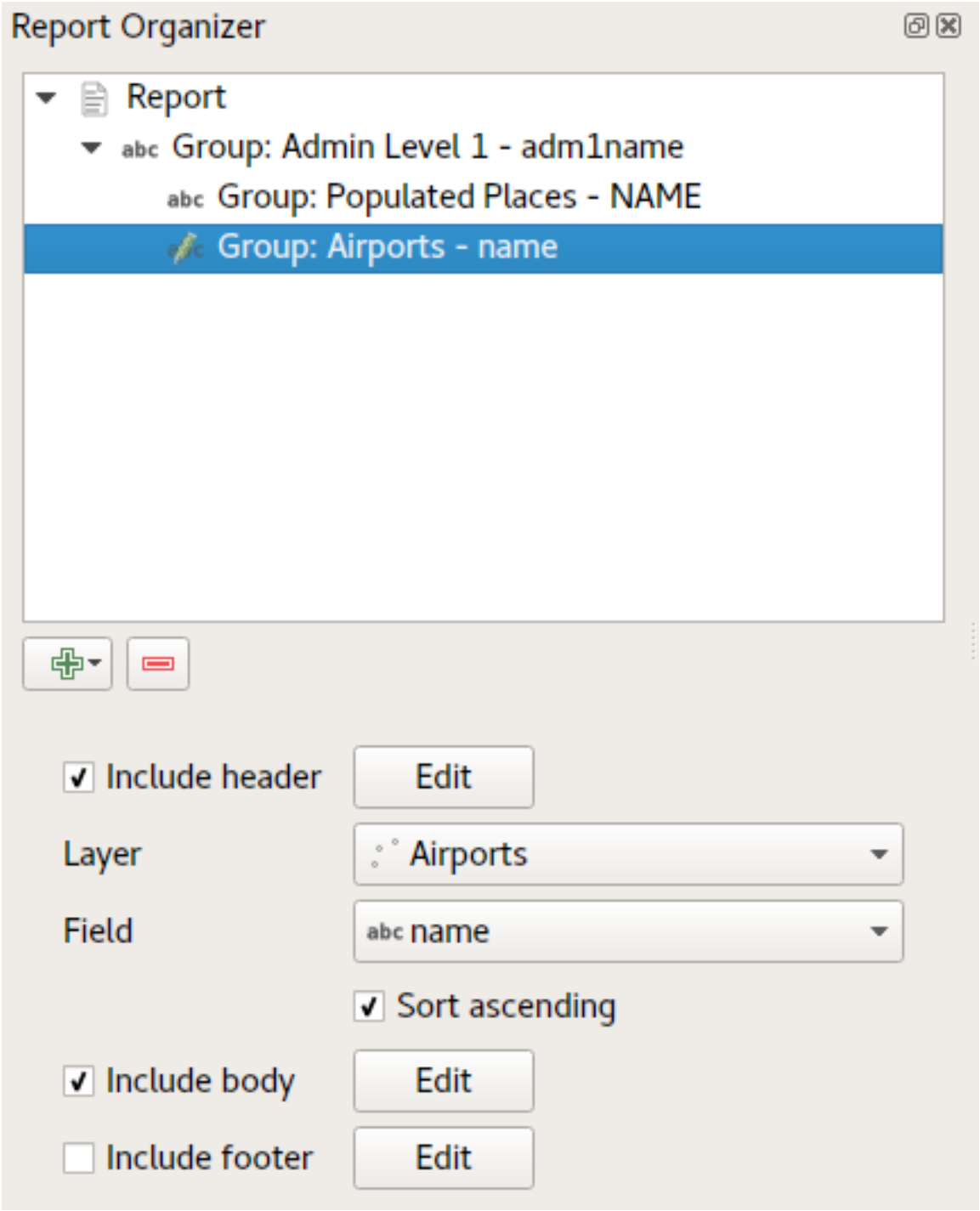
of its parent group (`adm1name` in this case). Here, the subsection we added will iterate over a *Populated Places* layer, including a body section for each place encountered. The magic here is that the *Populated Places* layer has an attribute with the same name as the defining field in the parent layer, *adm1name*, tagging each place with the state it is contained within (if you're lucky your data will already be structured like this – if not, run the *Join Attributes by Location* Processing algorithm and create your own field). When we export this report, QGIS will grab the first state from the *Admin Level 1* layer, and then iterate over all the *Populated Places* with a matching *adm1name* value. Here's what we get:



Here we created a basic body for the Populated Places group, including a map of the place and a table of some place attributes. So our report is now a report header, a page for the first state, followed by a page for every populated place within that state, then the rest of the states with their populated places, and finally the report footer. If we were to add a header for the Populated Places group, it would be included just before listing the populated places for each state, as shown in the illustration below.

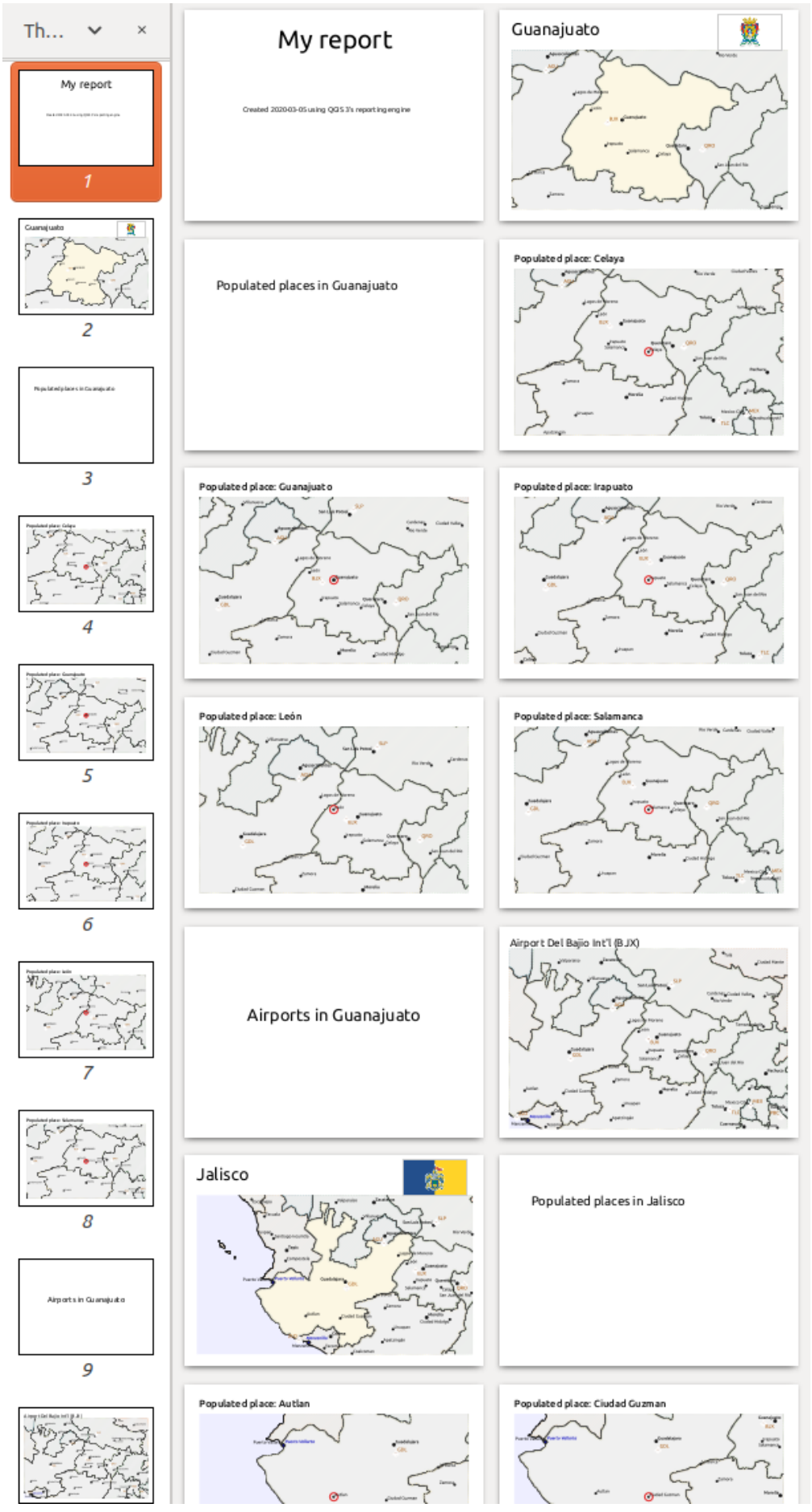
Similarly, a footer for the Populated Places group would be inserted after the final place for each state is included.

In addition to nested subsections, subsections in a report can also be included consecutively. If we add a second subsection to the *Admin Level 1 group* for *Airports*, then (if the *Airports* layer has an attribute *adm1name* that can link it to the parent group) our report will first list ALL the populated places for each state, followed by all the airports within that state, before proceeding to the next state.



The key point here is that our *Airports group* is a subsection of the *Admin Level 1 group* – not the *Populated Places group*.

In this case our report would be structured like this (note that state flags have also been included - the procedure for adding feature specific pictures in this way is described below):


Th...
My report
1
2
3
4
5
6
7
8
Airports in Guanajuato
9
My report
Created 2020-03-05 using QGIS 3's reporting engine
Guanajuato
Populated places in Guanajuato
Populated place: Celaya
Populated place: Guanajuato
Populated place: Irapuato
Populated place: León
Populated place: Salamanca
Airports in Guanajuato
Airport Del Bajio Int'l (BJX)
Jalisco
Populated places in Jalisco
Populated place: Autlan
Populated place: Ciudad Guzman

Including pictures in a report

Pictures can be quite useful in reports, and QGIS allows pictures in both the static and dynamic parts of a report. Pictures are added in the same way as for standard print layouts, and for the static report parts (and static pictures in dynamic parts) there is not more to it.

But if you want illustrations that are tailored to the report features, your layer must have an attribute that can be used to define the picture to include.

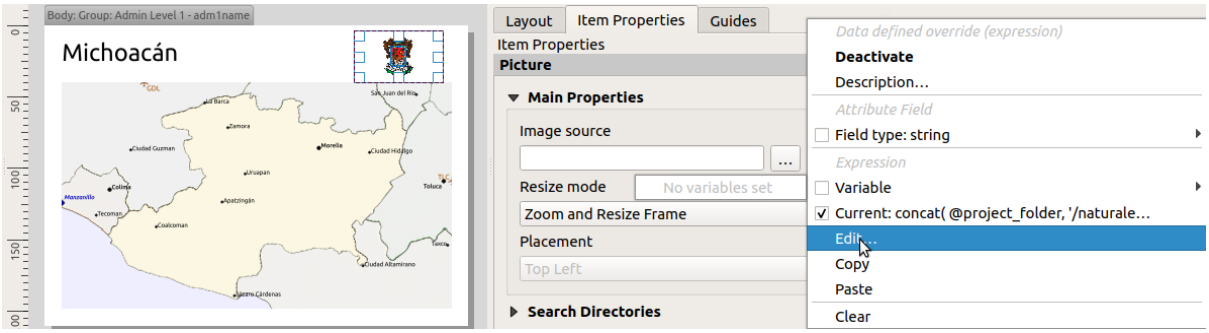
QGIS depends on absolute file names for images in reports.

For dynamic pictures, you first add a picture to the body part of the group, as usual. In the *Item properties* of the picture, you set the *Image Source* using the Data defined override button, and either select an attribute that contains the absolute path of the images or *Edit...* (to enter an expression that generates the absolute image path).

Below is an example expression that uses string concatenation to specify the absolute path to the pictures, using the directory where the project file is located (`@project_path`) and an attribute (`adm1name`) from which the file name is generated (in this case by transforming the string in the `adm1name` attribute to uppercase, and appending «_flag.png»):

```
concat(@project_folder, '/naturalearth/pictures/' ,
       upper("adm1name"), '_flag.png')
```

This means that the pictures are located in the `naturalearth/pictures` subdirectory of the project file directory.



Highlighting the current report feature in a map

In the above report, the report features are emphasized in the maps using highlighting (state) and circles (populated places). To emphasize the report features in the maps (apart from placing them at the centre of the maps), you must data define the style using a comparison between its `@id` and the `@atlas_featureid`, as for atlases.

For instance, if you would like to use a thicker line / border for the report feature than the other features you can data define the line width:

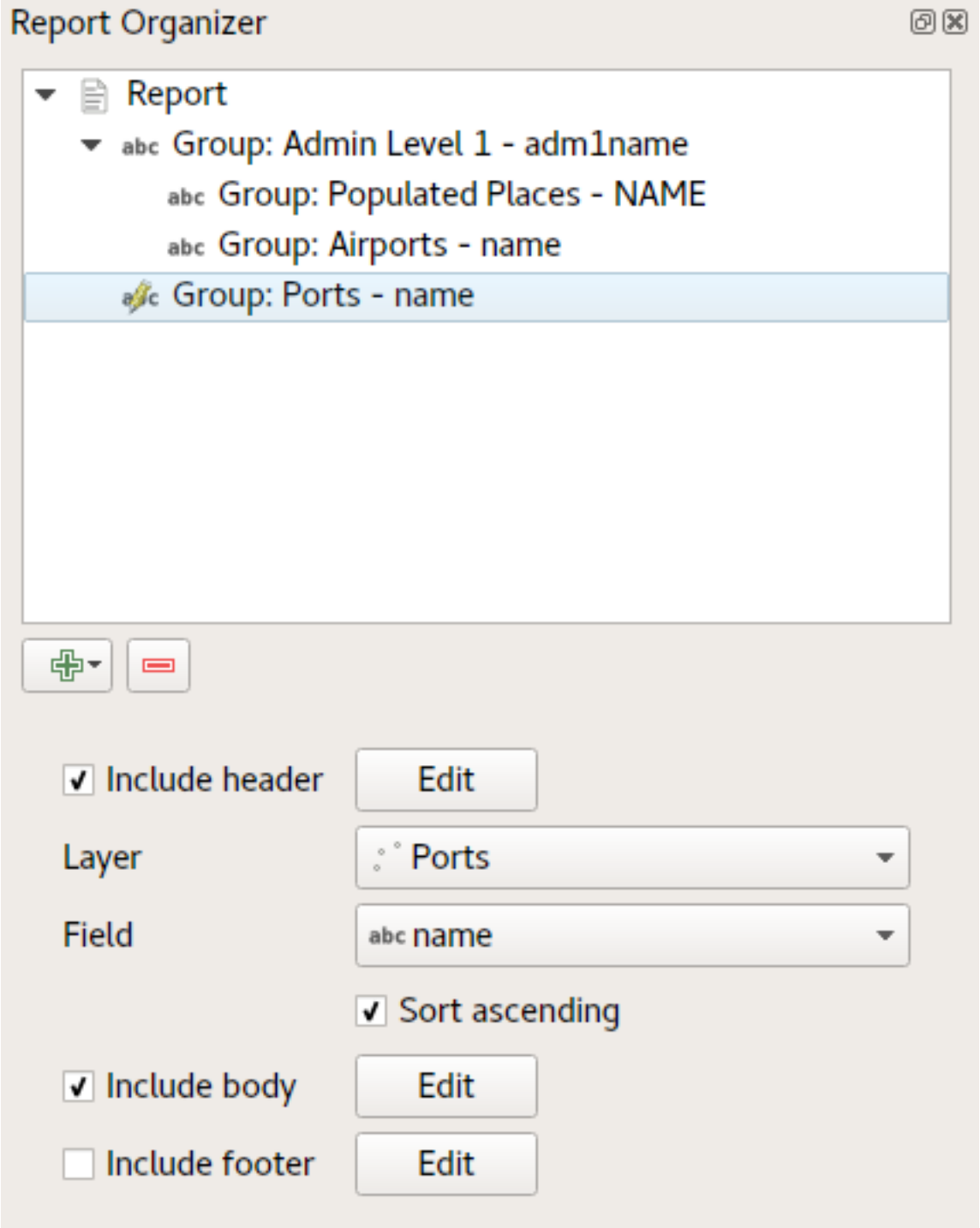
```
if($id=@atlas_featureid, 2.0, 0.1)
```

The report feature will get a 2 units wide polygon outline, while all other features will get a 0.1 units wide line. It is also possible to data define the colour (non-transparent dark magenta for the report feature and semi-transparent light gray for the other features):

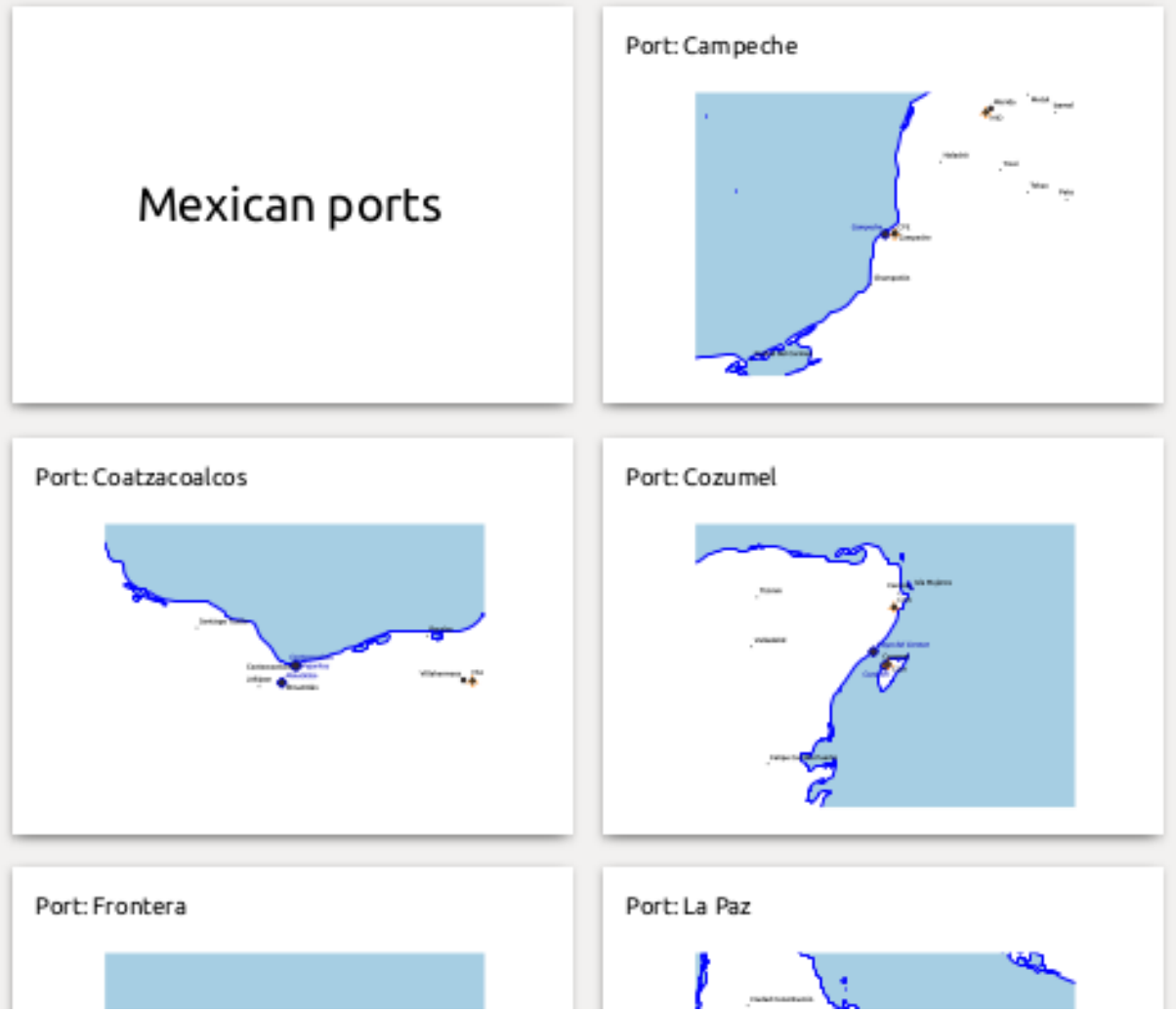
```
if($id=@atlas_featureid, '#FF880088', '#88CCCCCC')
```

More level 1 groups

Combining nested and consecutive sections, together with section headers and footers allows for tons of flexibility. For instance, in the below report we add another field group as a child of the main report for the :guilabel`Ports` layer. Now, after listing the states together with their populated places and airports, we'll get a summary list of all the ports in the region:



This results in the last part of our report exporting as:



19.4.4 Export settings

When you export a report (*Report* ► *Export Report as Images… / SVG… / PDF…*), you will be asked for a file name, and then you get the opportunity to tune the export settings to get the most appropriate output.

As you see, reports in QGIS are extremely powerful and flexible!

Megjegyzés: The current information was adapted from a North Road blog, Exploring Reports in QGIS 3.0 - the Ultimate Guide!

---

20. fejezet

Working with OGC / ISO protocols

The Open Geospatial Consortium (OGC) is an international organization with membership of more than 300 commercial, governmental, nonprofit and research organizations worldwide. Its members develop and implement standards for geospatial content and services, GIS data processing and exchange.

Describing a basic data model for geographic features, an increasing number of specifications are developed by OGC to serve specific needs for interoperable location and geospatial technology, including GIS. Further information can be found at https://www.ogc.org/.

Important OGC specifications supported by QGIS are:

- **WMS** — Web Map Service (*WMS/WMTS Client*)
- **WMTS** — Web Map Tile Service (*WMS/WMTS Client*)
- **WFS** — Web Feature Service (*WFS and WFS-T Client*)
- **WFS-T** — Web Feature Service - Transactional (*WFS and WFS-T Client*)
- **WCS** — Web Coverage Service (*WCS Client*)
- **WPS** — Web Processing Service
- **CSW** — Catalog Service for the Web
- **SFS** — Simple Features for SQL (*PostGIS Layers*)
- **GML** — Geography Markup Language

OGC services are increasingly being used to exchange geospatial data between different GIS implementations and data stores. QGIS can deal with the above specifications as a client, being **SFS** (through support of the PostgreSQL / PostGIS data provider, see section *PostGIS Layers*).

You can also share your maps and data through the WMS, WMTS, WFS, WFS-T and WCS protocols using a webserver with QGIS Server, UMN MapServer or GeoServer installed.

20.1 WMS/WMTS Client

20.1.1 Overview of WMS Support

QGIS currently can act as a WMS client that understands WMS 1.1, 1.1.1 and 1.3 servers. In particular, it has been tested against publicly accessible servers such as DEMIS.

A WMS server acts upon requests by the client (e.g., QGIS) for a raster map with a given extent, set of layers, symbolization style, and transparency. The WMS server then consults its local data sources, rasterizes the map, and sends it back to the client in a raster format. For QGIS, this format would typically be JPEG or PNG.

WMS is generically a REST (Representational State Transfer) service rather than a full-blown Web service. As such, you can actually take the URLs generated by QGIS and use them in a web browser to retrieve the same images that QGIS uses internally. This can be useful for troubleshooting, as there are several brands of WMS server on the market and they all have their own interpretation of the WMS standard.

WMS layers can be added quite simply, as long as you know the URL to access the WMS server, you have a serviceable connection to that server, and the server understands HTTP as the data transport mechanism.

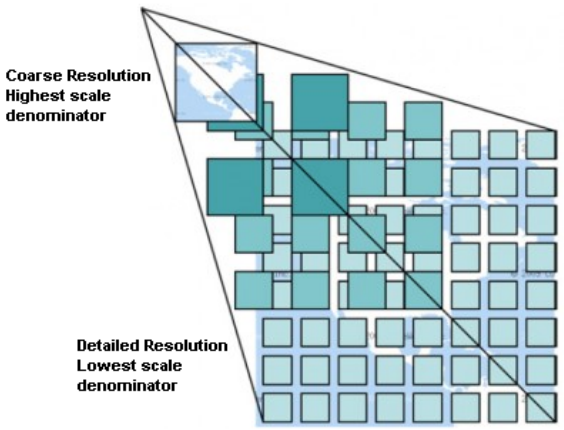
Additionally, QGIS will cache your WMS responses (i.e. images) for 24h as long as the GetCapabilities request is not triggered. The GetCapabilities request is triggered everytime the *Connect* button in the *Add Layer(s) from WMS(T) Server* dialog is used to retrieve the WMS server capabilities. This is an automatic feature meant to optimize project loading time. If a project is saved with a WMS layer, the corresponding WMS tiles will be loaded from the cache the next time the project is opened as long as they are no older than 24H.

20.1.2 Overview of WMTS Support

QGIS can also act as a WMTS client. WMTS is an OGC standard for distributing tile sets of geospatial data. This is a faster and more efficient way of distributing data than WMS because with WMTS, the tile sets are pre-generated, and the client only requests the transmission of the tiles, not their production. A WMS request typically involves both the generation and transmission of the data. A well-known example of a non-OGC standard for viewing tiled geospatial data is Google Maps.

In order to display the data at a variety of scales close to what the user might want, the WMTS tile sets are produced at several different scale levels and are made available for the GIS client to request them.

This diagram illustrates the concept of tile sets:



20.1. ábra: Concept of WMTS tile sets

The two types of WMTS interfaces that QGIS supports are via Key-Value-Pairs (KVP) and RESTful. These two interfaces are different, and you need to specify them to QGIS differently.

1. In order to access a **WMTS KVP** service, a QGIS user must open the WMS/WMTS interface and add the following string to the URL of the WMTS tile service:

   ```
   "?SERVICE=WMTS&REQUEST=GetCapabilities"
   ```

   An example of this type of address is

   ```
   https://opencache.statkart.no/gatekeeper/gk/gk.open_wmts?\
     service=WMTS&request=GetCapabilities
   ```

   For testing the topo2 layer in this WMTS works nicely. Adding this string indicates that a WMTS web service is to be used instead of a WMS service.

2. The **RESTful WMTS** service takes a different form, a straightforward URL. The format recommended by the OGC is:

```
{WMTSBaseURL}/1.0.0/WMTSCapabilities.xml
```

   This format helps you to recognize that it is a RESTful address. A RESTful WMTS is accessed in QGIS by simply adding its address in the WMS setup in the URL field of the form. An example of this type of address for the case of an Austrian basemap is https://maps.wien.gv.at/basemap/1.0.0/WMTSCapabilities.xml.

Megjegyzés: You can still find some old services called WMS-C. These services are quite similar to WMTS (i.e., same purpose but working a little bit differently). You can manage them the same as you do WMTS services. Just add `?tiled=true` at the end of the url. See https://wiki.osgeo.org/wiki/Tile_Map_Service_Specification for more information about this specification.

When you read WMTS, you can often think WMS-C also.

20.1.3 Selecting WMS/WMTS Servers

The first time you use the WMS feature in QGIS, there are no servers defined.

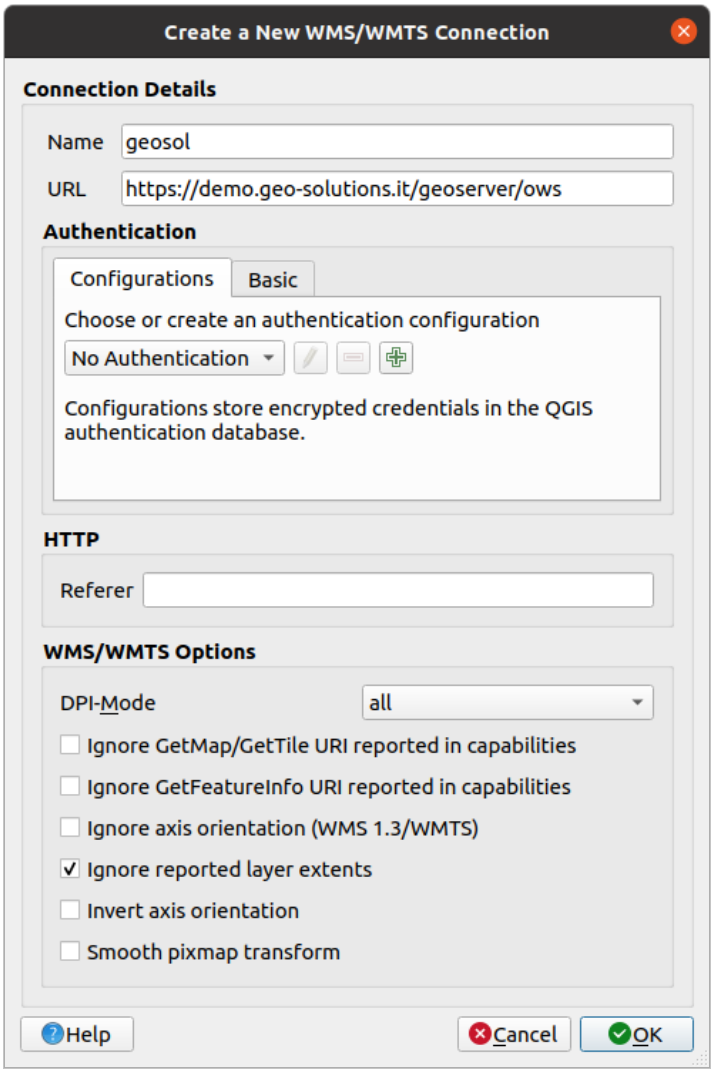
You then need to create connections to the server you are targeting:

1. Go to the *WMS/WMTS* tab of the *Data Source Manager* dialog, either by:
   - clicking the Open Data Source Manager button (or pressing `Ctrl+L`) and enabling the tab
   - clicking the Add WMS layer button on the *Manage Layers* toolbar
   - or selecting *Layer* ► *Add Layer* ► *Add WMS/WMTS Layer…* menu
2. Press *New* from the *Layers* tab. The *Create a New WMS/WMTS Connection…* dialog appears.

   Javaslat: Right-click the *WMS/WMTS* entry from within the *Browser panel* and select *New Connection…* also opens the *Create a New WMS/WMTS Connection…* dialog.

   ---

3. Then enter the parameters to connect to your desired WMS server, as listed below:



20.2. ábra: Creating a connection to a WMS server

- *Name*: A name for the connection. This name will be used in the Server Connections drop-down box so that you can distinguish it from other WMS servers.
- *URL*: URL of the server providing the data. This must be a resolvable host name – the same format as you would use to open a telnet connection or ping a host, i.e. the base URL only. For example, you shouldn't have fragments such as `request=GetCapabilities` or `version=1.0.0` in your URL.
- *Authentication* (optional): using a *stored configuration* or a basic authentication with *Username* and *Password*.

> **Figyelem:** Entering **username** and **password** in the *Authentication* tab will keep unprotected credentials in the connection configuration. Those **credentials will be visible** if, for instance, you shared the project file with someone. Therefore, it's advisable to save your credentials in a *Authentication configuration* instead (*configurations* tab). See *Hitelesítési rendszer* for more details.

- HTTP *Referer*
- *DPI-Mode*: Available options are **all**, **off**, **QGIS**, **UMN** and **GeoServer**
- ☐ *Ignore GetMap/GetTile URI reported in capabilities*: if checked, use given URI from the *URL* field above.

- *Ignore GetFeatureInfo URI reported in capabilities*: if checked, use given URI from the *URL* field above.
- *Ignore axis orientation (WMS 1.3/WMTS)*
- *Ignore reported layer extents*: because the extent reported by raster layers may be smaller than the actual area which can be rendered (notably for WMS servers with symbology which takes more space than the data extent), check this option to avoid cropping raster layers to their reported extents, resulting in truncated symbols on the borders of these layers.
- *Invert axis orientation*
- *Smooth pixmap transformation*

4. Press *OK*

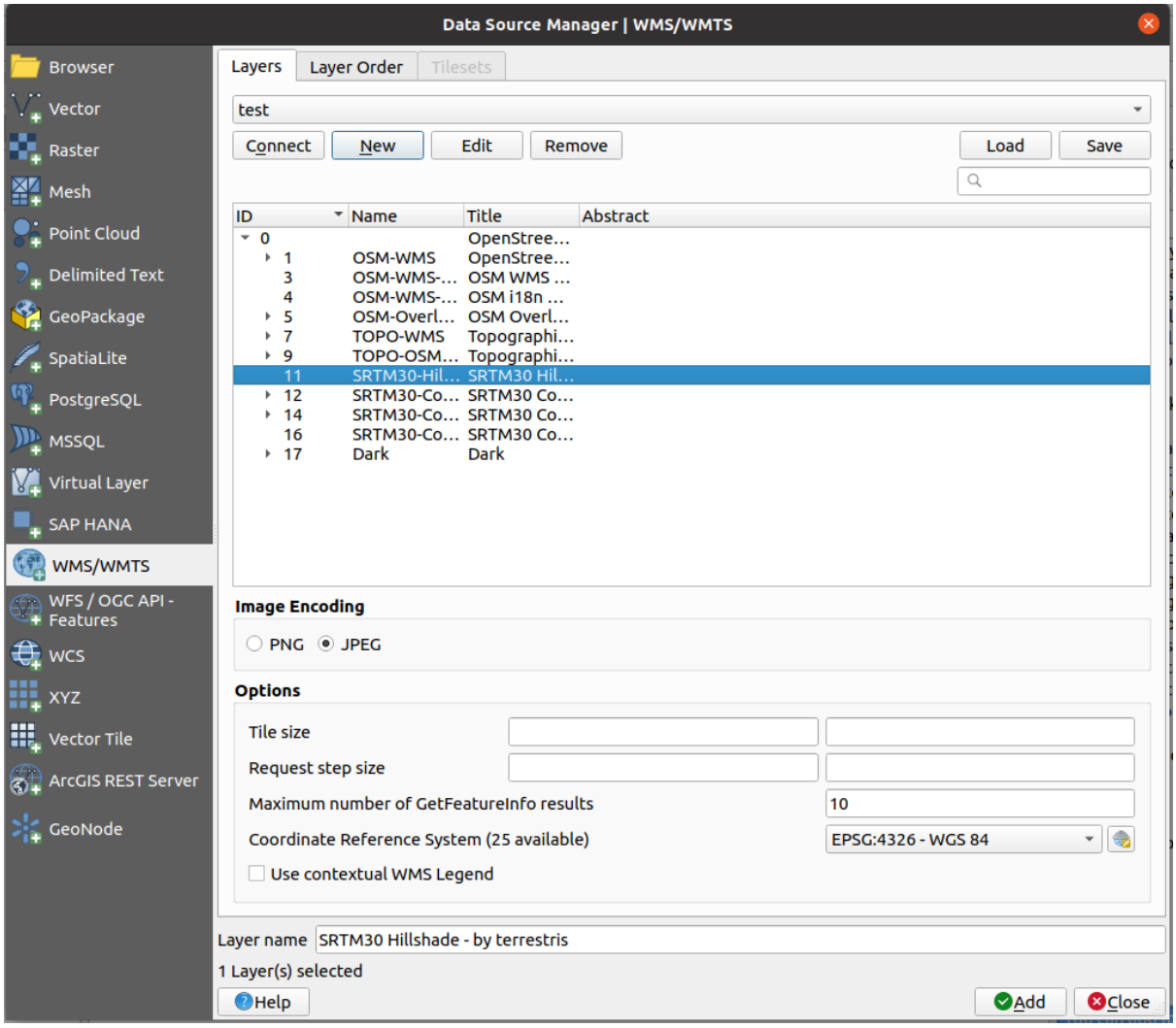
Once the new WMS server connection has been created, it will be preserved for future QGIS sessions.

If you need to set up a proxy server to be able to receive WMS services from the internet, you can add your proxy server in the options. Choose *Settings* ► *Options* and click on the *Network* tab. There, you can add your proxy settings and enable them by setting *Use proxy for web access*. Make sure that you select the correct proxy type from the *Proxy type* drop-down menu.

20.1.4 Loading WMS/WMTS Layers

Once you have successfully filled in your parameters, you can use the *Connect* button to retrieve the capabilities of the selected server. This includes the image encoding, layers, layer styles and projections. Since this is a network operation, the speed of the response depends on the quality of your network connection to the WMS server. While downloading data from the WMS server, the download progress is visualized in the lower left corner of the main QGIS dialog.

Your screen should now look a bit like 20.3.ábra, which shows the response provided by a WMS server.



20.3. ábra: Dialog for adding a WMS server, with filter on available layers

The upper part of the *Layers* tab of the dialog shows a tree structure that can include layer groups embedding layers with their associated image style(s) served by the server. Each item can be identified by:

- an *ID*
- a *Name*
- a *Title*
- and an *Abstract*.

The list can be filtered using the widget in the top right corner.

Image Encoding

The *Image encoding* section lists the formats that are supported by both the client and server. Choose one depending on your image accuracy requirements.

Javaslat: Image Encoding

You will typically find that a WMS server offers you the choice of JPEG or PNG image encoding. JPEG is a lossy compression format, whereas PNG faithfully reproduces the raw raster data.

Use JPEG if you expect the WMS data to be photographic in nature and/or you don't mind some loss in picture quality. This trade-off typically reduces by five times the data transfer requirement compared with PNG.

Use PNG if you want precise representations of the original data and you don't mind the increased data transfer requirements.

Options

The Options area of the dialog provides means to configure the WMS requests. You can define:

- *Tile size* if you want to set tile sizes (e.g., 256x256) to split up the WMS request into multiple requests.
- *Request step size*: if you want to reduce the effect of cut labels at tile borders, increasing the step size creates larger requests, fewer tiles and fewer borders. The default value is 2000.
- The *Maximum number of GetFeatureInfo results* from the server
- Each WMS layer can be presented in multiple CRSs, depending on the capability of the WMS server. If you select a WMS from the list, a field with the default projection provided by the web server appears. Press the : Select CRS widget to replace the default projection of the WMS with another CRS supported by the WMS server.

  A dialog similar to the one shown in 10.3.ábra will appear. The main difference with the WMS version of the dialog is that only those CRSs supported by the WMS server will be shown.
- Finally you can activate *Use contextual WMS Legend* if the WMS Server supports this feature. Then only the relevant legend for your current map view extent will be shown and thus will not include legend items for items you can't see in the current map.

At the bottom of the dialog, a *Layer name* text field displays the selected item's *Title*. You can change the name at your will. This name will appear in the *Layers* panel after you pressed the *Add* button and loaded the layer(s) in QGIS.

You can select several layers at once, but only one image style per layer. When several layers are selected, they will be combined at the WMS server and transmitted to QGIS in one go, as a single layer. The default name is a slash (/) separated list of their original title.

Layer Order

The *Layer Order* tab lists the selected layers available from the current connected WMS server.

WMS layers rendered by a server are overlaid in the order listed in the *Layers* tab, from top to bottom of the list. If you want to change the overlay order, you can use the *Up* and *Down* buttons of the *Layer Order* tab.

Transparency

The *Global transparency* setting from the *Layer Properties* is hard coded to be always on, where available.

20.1.5 Mozaik

When using WMTS (Cached WMS) services like

```
https://opencache.statkart.no/gatekeeper/gk/gk.open_wmts?\
  service=WMTS&request=GetCapabilities
```

you are able to browse through the *Tilesets* tab given by the server. Additional information like tile size, formats and supported CRS are listed in this table. In combination with this feature, you can use the tile scale slider by selecting *View* ► *Panels* (or *Settings* ► *Panels*), then choosing *Tile Scale Panel*. This gives you the available scales from the tile server with a nice slider docked in.

20.1.6 Using the Identify Tool

Once you have added a WMS server, and if any layer from a WMS server is queryable, you can then use the  Identify tool to select a pixel on the map canvas. A query is made to the WMS server for each selection made. The results of the query are returned in plain text. The formatting of this text is dependent on the particular WMS server used.

Format selection

If multiple output formats are supported by the server, a combo box with supported formats is automatically added to the identify results dialog and the selected format may be stored in the project for the layer.

GML format support

The  Identify tool supports WMS server response (GetFeatureInfo) in GML format (it is called Feature in the QGIS GUI in this context). If „Feature" format is supported by the server and selected, results of the Identify tool are vector features, as from a regular vector layer. When a single feature is selected in the tree, it is highlighted in the map and it can be copied to the clipboard and pasted to another vector layer. See the example setup of the UMN Mapserver below to support GetFeatureInfo in GML format.

```
# in layer METADATA add which fields should be included and define geometry␣
↪(example):

"gml_include_items"   "all"
"ows_geometries"      "mygeom"
"ows_mygeom_type"     "polygon"

# Then there are two possibilities/formats available, see a) and b):

# a) basic (output is generated by Mapserver and does not contain XSD)
# in WEB METADATA define formats (example):
"wms_getfeatureinfo_formatlist" "application/vnd.ogc.gml,text/html"

# b) using OGR (output is generated by OGR, it is send as multipart and contains␣
↪XSD)
# in MAP define OUTPUTFORMAT (example):
OUTPUTFORMAT
    NAME "OGRGML"
    MIMETYPE "ogr/gml"
    DRIVER "OGR/GML"
    FORMATOPTION "FORM=multipart"
END

# in WEB METADATA define formats (example):
"wms_getfeatureinfo_formatlist" "OGRGML,text/html"
```

Viewing Properties

Once you have added a WMS server, you can view its properties by right-clicking on it in the legend and selecting *Properties*.

Metadata Tab

The tab *Metadata* displays a wealth of information about the WMS server, generally collected from the capabilities statement returned from that server. Many definitions can be gleaned by reading the WMS standards (see OPEN-GEOSPATIAL-CONSORTIUM in *Literature and Web References*), but here are a few handy definitions:

- **Server Properties**
  - **WMS Version** — The WMS version supported by the server.
  - **Image Formats** — The list of MIME-types the server can respond with when drawing the map. QGIS supports whatever formats the underlying Qt libraries were built with, which is typically at least `image/png` and `image/jpeg`.

  - **Identity Formats** — The list of MIME-types the server can respond with when you use the Identify tool. Currently, QGIS supports the `text-plain` type.

- **Layer Properties**
  - **Selected** — Whether or not this layer was selected when its server was added to this project.
  - **Visible** — Whether or not this layer is selected as visible in the legend (not yet used in this version of QGIS).
  - **Can Identify** — Whether or not this layer will return any results when the Identify tool is used on it.
  - **Can be Transparent** — Whether or not this layer can be rendered with transparency. This version of QGIS will always use transparency if this is `Yes` and the image encoding supports transparency.
  - **Can Zoom In** — Whether or not this layer can be zoomed in by the server. This version of QGIS assumes all WMS layers have this set to `Yes`. Deficient layers may be rendered strangely.
  - **Cascade Count** — WMS servers can act as a proxy to other WMS servers to get the raster data for a layer. This entry shows how many times the request for this layer is forwarded to peer WMS servers for a result.
  - **Fixed Width, Fixed Height** — Whether or not this layer has fixed source pixel dimensions. This version of QGIS assumes all WMS layers have this set to nothing. Deficient layers may be rendered strangely.
  - **WGS 84 Bounding Box** — The bounding box of the layer, in WGS 84 coordinates. Some WMS servers do not set this correctly (e.g., UTM coordinates are used instead). If this is the case, then the initial view of this layer may be rendered with a very «zoomed-out» appearance by QGIS. The WMS webmaster should be informed of this error, which they may know as the WMS XML elements `LatLonBoundingBox`, `EX_GeographicBoundingBox` or the CRS:84 `BoundingBox`.
  - **Available in CRS** — The projections that this layer can be rendered in by the WMS server. These are listed in the WMS-native format.
  - **Available in style** — The image styles that this layer can be rendered in by the WMS server.

20.1.7 Show WMS legend graphic in table of contents and layout

The QGIS WMS data provider is able to display a legend graphic in the table of contents» layer list and in the print layout. The WMS legend will be shown only if the WMS server has GetLegendGraphic capability and the layer has getCapability url specified, so you additionally have to select a styling for the layer.

If a legendGraphic is available, it is shown below the layer. It is little and you have to click on it to open it in real dimension (due to QgsLegendInterface architectural limitation). Clicking on the layer's legend will open a frame with the legend at full resolution.

In the print layout, the legend will be integrated at it's original (downloaded) dimension. Resolution of the legend graphic can be set in the item properties under *Legend* ► *WMS LegendGraphic* to match your printing requirements.

The legend will display contextual information based on your current scale. The WMS legend will be shown only if the WMS server has GetLegendGraphic capability and the layer has getCapability url specified, so you have to select a styling.

20.1.8 WMS Client Limitations

Not all possible WMS client functionality had been included in this version of QGIS. Some of the more noteworthy exceptions follow.

Editing WMS Layer Settings

Once you've completed the  Add WMS layer procedure, there is no way to change the settings. A work-around is to delete the layer completely and start again.

WMS Servers Requiring Authentication

Currently, publicly accessible and secured WMS services are supported. The secured WMS servers can be accessed by public authentication. You can add the (optional) credentials when you add a WMS server. See section *Selecting WMS/WMTS Servers* for details.

Javaslat: Accessing secured OGC-layers

If you need to access secured layers with secured methods other than basic authentication, you can use InteProxy as a transparent proxy, which does support several authentication methods. More information can be found in the InteProxy manual at https://inteproxy.wald.intevation.org.

Javaslat: QGIS WMS Mapserver

Since Version 1.7.0, QGIS has its own implementation of a WMS 1.3.0 Mapserver. Read more about this in QGIS-Server-manual.

20.2 WCS Client

 A Web Coverage Service (WCS) provides access to raster data in forms that are useful for client-side rendering, as input into scientific models, and for other clients. The WCS may be compared to the WFS and the WMS. As WMS and WFS service instances, a WCS allows clients to choose portions of a server's information holdings based on spatial constraints and other query criteria.

QGIS has a native WCS provider and supports both version 1.0 and 1.1 (which are significantly different), but currently it prefers 1.0, because 1.1 has many issues (i.e., each server implements it in a different way with various particularities).

The native WCS provider handles all network requests and uses all standard QGIS network settings (especially proxy). It is also possible to select cache mode («always cache», «prefer cache», «prefer network», «always network»), and the provider also supports selection of time position, if temporal domain is offered by the server.

Figyelem: Entering **username** and **password** in the *Authentication* tab will keep unprotected credentials in the connection configuration. Those **credentials will be visible** if, for instance, you shared the project file with someone. Therefore, it's advisable to save your credentials in a *Authentication configuration* instead (*configurations* tab). See *Hitelesítési rendszer* for more details.

20.3 WFS and WFS-T Client

In QGIS, a WFS layer behaves pretty much like any other vector layer. You can identify and select features, and view the attribute table. QGIS supports WFS 1.0.0, 1.1.0, 2.0 and OGC API - Features (OAPIF), including editing (through WFS-T).

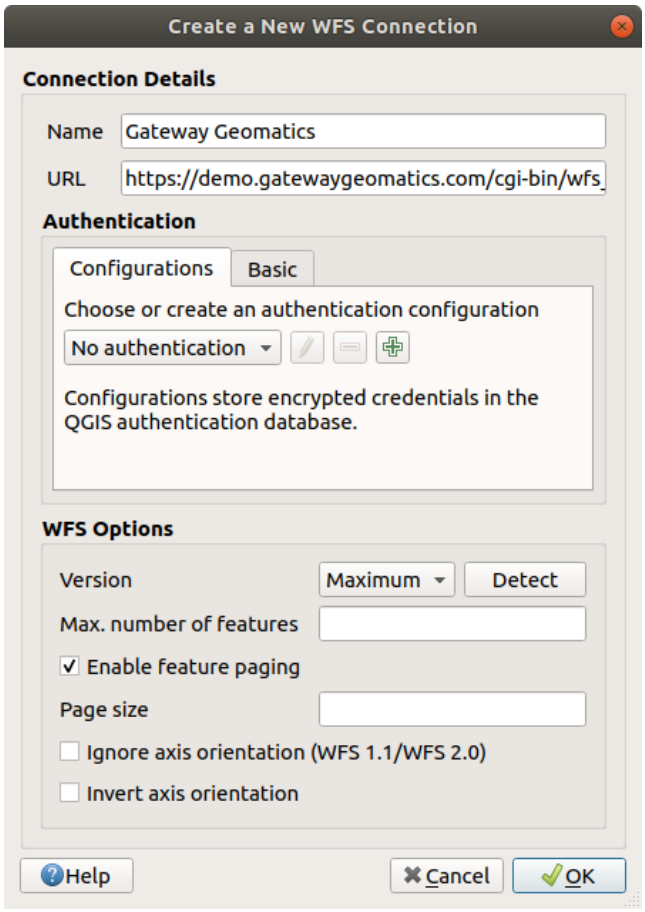
In general, adding a WFS layer is very similar to the procedure used with WMS. There are no default servers defined, so you have to add your own. You can find WFS servers by using the *MetaSearch plugin* or your favourite web search engine. There are a number of lists with public URLs, some of them maintained and some not.

Loading a WFS Layer

As an example, we use the Gateway Geomatics WFS server and display a layer. https://demo.gatewaygeomatics.com/cgi-bin/wfs_gateway?REQUEST=GetCapabilities&VERSION=1.0.0&SERVICE=WFS

To be able to load a WFS Layer, first create a connection to the WFS server:

1. Open the *Data Source Manager* dialog by pressing the Open Data Source Manager button
2. Enable the *WFS/OGC API-Features* tab
3. Click on *New…* to open the *Create a New WFS Connection* dialog
4. Enter `Gateway Geomatics` as name
5. Enter the URL (see above)



20.4. ábra: Creating a connection to a WFS server

Megjegyzés: In case of an OGC API - Features (OAPIF), the URL to provide should be the landing page,

ie the main page from which it is possible to navigate to all the available service endpoints.

6. In the WFS settings dialog, you can:
   - Indicate the WFS version of the server. If unknown, press the *Detect* button to automatically retrieve it.
   - Define the *maximum number of features* retrieved in a single GetFetFeature request. If empty, no limit is set.
   - *Invert axis orientation*.
   - And depending on the WFS version:
     - Force to *Ignore axis orientation (WFS 1.1/WFS 2.0)*
     - *Enable feature paging* and specify the maximum number of features to retrieve with *Page size*. If no limit is defined, then the server default is applied.

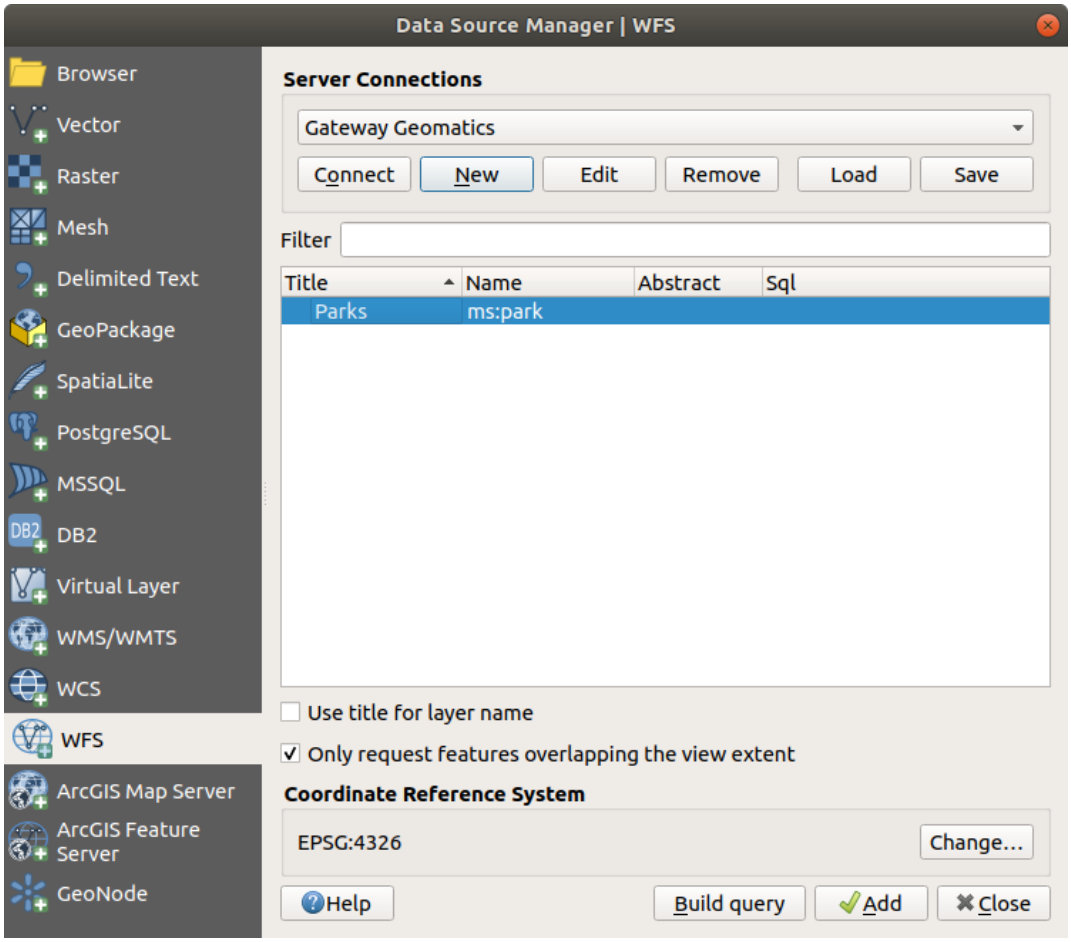
Figyelem: Entering **username** and **password** in the *Authentication* tab will keep unprotected credentials in the connection configuration. Those **credentials will be visible** if, for instance, you shared the project file with someone. Therefore, it's advisable to save your credentials in an *Authentication configuration* instead (*Configurations* tab). See *Hitelesítési rendszer* for more details.

7. Press *OK* to create the connection.

Note that any proxy settings you may have set in your preferences are also recognized.

Now we are ready to load WFS layers from the above connection.

1. Choose «Gateway Geomatics» from the *Server Connections* drop-down list.
2. Click *Connect*
3. Select the *Parks* layer in the list
4. You can also choose whether to:
   - *Use title for layer name*, showing the layer's title as defined on the server in the *Layers* panel instead of its *Name*
   - *Only request features overlapping the view extent*
   - *Change* the layer's CRS
   - or *Build query* to specify particular features to retrieve, by either using the corresponding button or double-clicking the target layer.
5. Click *Add* to add the layer to the map.



20.5. ábra: Adding a WFS layer

You'll notice the download progress is visualized in the lower left of the QGIS main window. Once the layer is loaded, you can identify and select a couple of features and view the attribute table.

Megjegyzés: QGIS supports different versions of the WFS protocol, with background download and progressive rendering, on-disk caching of downloaded features and version autodetection.

---

21. fejezet

Munka GPS adatokkal

21.1 GPS modul

21.1.1 What is 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.

Megjegyzés: QGIS supports also GNSS receivers. But we keep using the term GPS in this documentation.

21.1.2 Loading GPS data from a file

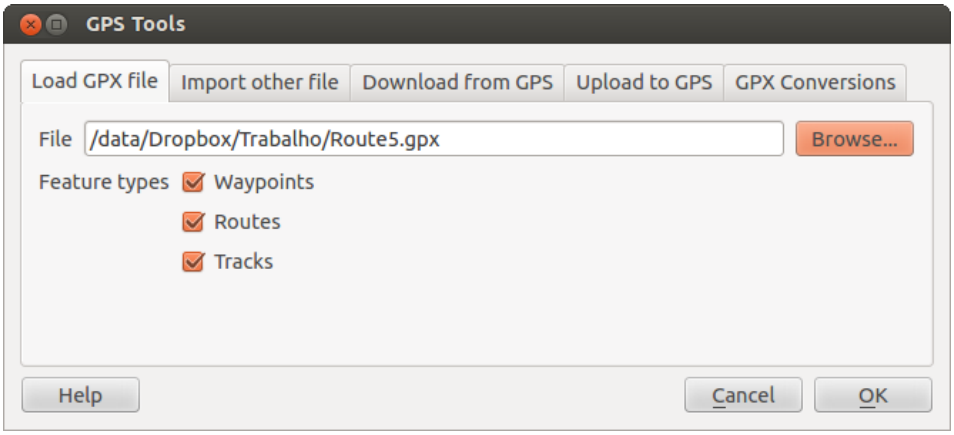
There are dozens of different file formats for storing GPS data. The format that QGIS uses is called GPX (GPS eXchange format), which is a standard interchange format that can contain any number of waypoints, routes and tracks in the same file.

To load a GPX file, you first need to load the plugin. *Plugins* ►  *Plugin Manager…* opens the Plugin Manager Dialog. Activate the  *GPS Tools* checkbox. When this plugin is loaded, a button with a small handheld GPS device will show up in the toolbar and in *Layer* ► *Create Layer* ► :

-  GPS Tools
-  *Create new GPX Layer*

For working with GPS data, we provide an example GPX file available in the QGIS sample dataset: `qgis_sample_data/gps/national_monuments.gpx`. See section *Mintaadatok letöltése* for more information about the sample data.

1. Select *Vector* ► *GPS Tools* or click the  GPS Tools icon in the toolbar and open the *Load GPX file* tab (see 21.1.ábra).
2. Browse to the folder `qgis_sample_data/gps/`, select the GPX file `national_monuments.gpx` and click *Open*.



21.1. ábra: The *GPS Tools* dialog window

Use the *Browse...* button to select the GPX file, then use the checkboxes to select the feature types you want to load from that GPX file. Each feature type will be loaded in a separate layer when you click *OK*. The file `national_monuments.gpx` only includes waypoints.

Megjegyzés: GPS units allow you to store data in different coordinate systems. When downloading a GPX file (from your GPS unit or a web site) and then loading it in QGIS, be sure that the data stored in the GPX file uses WGS 84 (latitude/longitude). QGIS expects this, and it is the official GPX specification. See https://www.topografix.com/GPX/1/1/.

21.1.3 GPSBabel

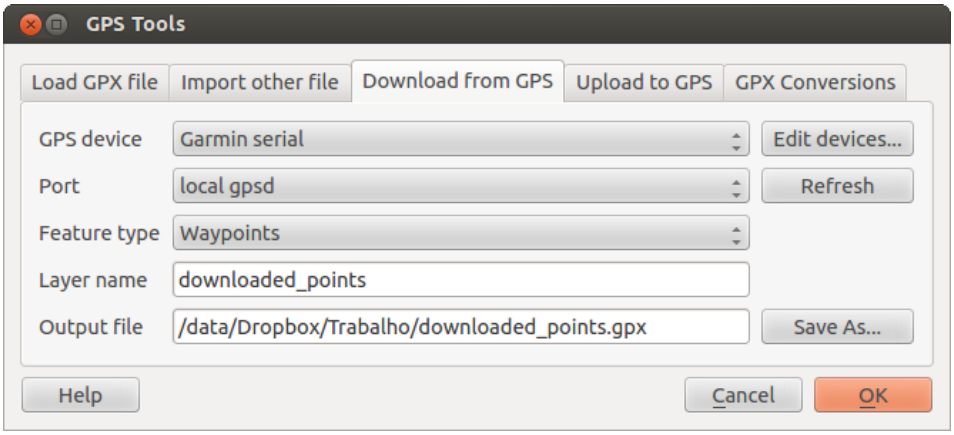
Since QGIS uses GPX files, you need a way to convert other GPS file formats to GPX. This can be done for many formats using the free program GPSBabel, which is available at https://www.gpsbabel.org. This program can also transfer GPS data between your computer and a GPS device. QGIS uses GPSBabel to 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 GPSBabel is known to work with QGIS, but you should be able to use later versions without any problems.

21.1.4 Importing GPS data

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.

21.1.5 Downloading GPS data from a device

QGIS can use GPSBabel 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 21.2.ábra). 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.



21.2. ábra: The download tool

The device type you select in the GPS device menu determines how GPSBabel 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.

21.1.6 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.

21.1.7 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 GPSBabel 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 GPSBabel 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 GPSBabel and its available command line options at https://www.gpsbabel.org.

Once you have created a new device type, it will appear in the device lists for the download and upload tools.

21.1.8 Download of points/tracks from GPS units

As described in previous sections QGIS uses GPSBabel 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 https://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 GPSBabel 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 GPSBabel 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

Megjegyzés: It needs to install its drivers before using it on Windows 7. See in the manufacturer site for the proper download.

Downloading with GPSBabel, 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

With 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
```

With 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
```

21.2 Élő GPS követés

To activate live GPS tracking in QGIS, you need to select *View* ► *Panels* *GPS Information Panel* or press `Ctrl+0`. You will get a new docked window on the left side of the canvas.

There are three possible screens in this GPS tracking window:

- Position: GPS position coordinates and an interface for manually entering vertices and features
- Signal: signal strength of satellite connections
- Options:GPS options screen (see 21.5.ábra)

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.

With the *Recenter* button the map will jump to the current GPS position.

Figyelem: 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.

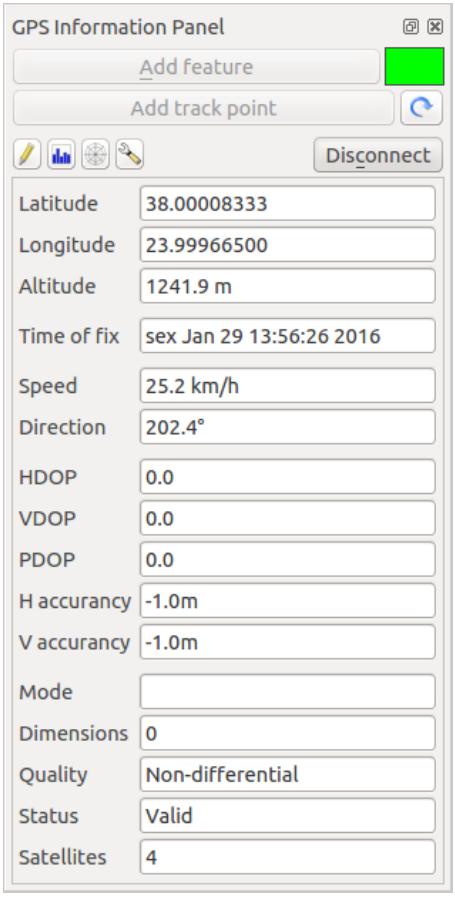
When a GPS device is connected and the user moves the cursor over the map canvas, a live status bar message displays the distance and bearing from the cursor to the GPS position. Project distance and bearing settings are respected in this display.

Javaslat: Touch Screen Devices

On a touch screen device use a tap-and-hold event to trigger the live status bar message.

21.2.1 Position and additional attributes

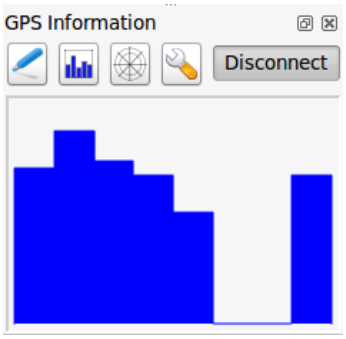
 If the GPS is receiving signals from satellites, you will see your position in latitude, longitude and altitude together with additional attributes.



21.3. ábra: GPS tracking position and additional attributes

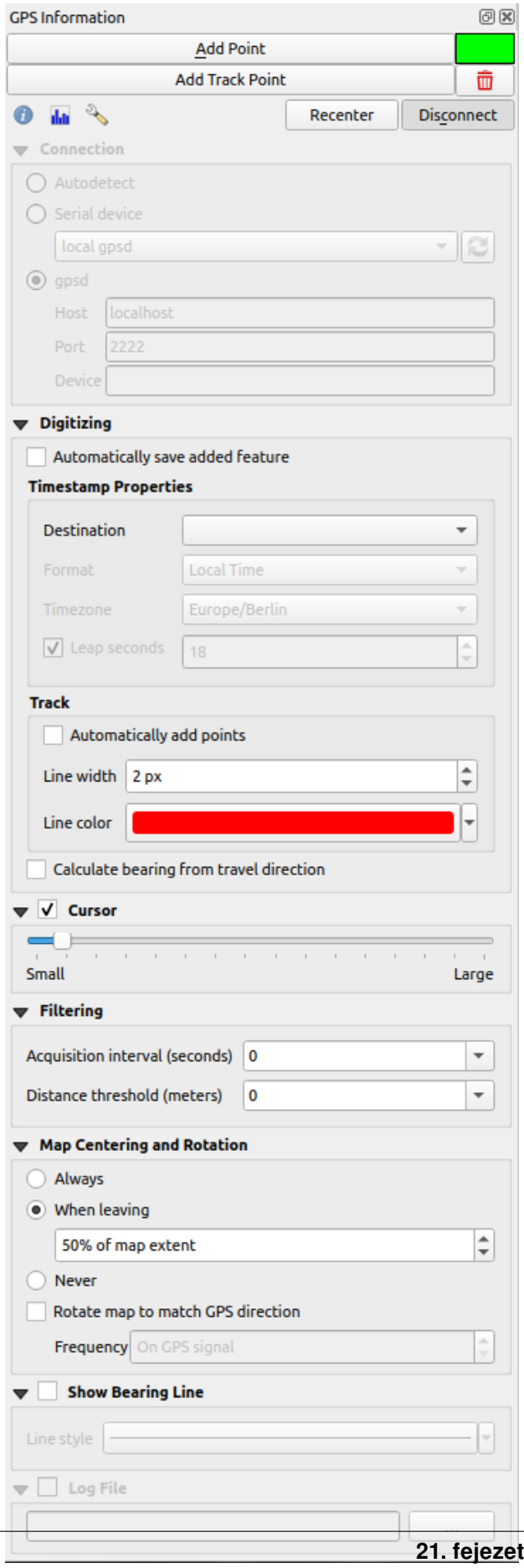
21.2.2 GPS signal strength

 Here, you can see the signal strength of the satellites you are receiving signals from.



21.4. ábra: GPS tracking signal strength

21.2.3 GPS options



21.5. ábra: GPS tracking options window

Here you can specify:

- *Connection*
  - In case of connection problems, you can switch between:
    -  *Autodetect*
    -  *Serial device* (reload required if a new GPS Device is connected)
    -  *gpsd* (selecting the Host, Port and Device your GPS is connected to)
  - A click on *Connect* again initiates the connection to the GPS receiver.
- *Digitizing*
  - 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.
  - The *Calculate bearing from travel direction* can be used if the device reports faulty bearing measurements and it will calculate the GPS bearing based on the previous two recorded locations.
- *Cursor*: you can use a slider  to shrink and grow the position cursor on the canvas.
- *Filtering*: You can also set an *Acquisition interval (seconds)* and a *Distance threshold (meters)* parameters to keep the cursor still active when the receiver is in static conditions.
- *Map Centering and Rotation*
  - 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.
  - Activating *Rotate map to match GPS direction* will automatically rotate the map canvas so that it is oriented in the same direction as the GPS bearing.
- Activating *Show Bearing Line* will show a line from the GPS location pointing in current path direction of the GPS.
- 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*.

21.2.4 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`.

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.

21.2.5 Using GPSMAP 60cs

MS Windows

Easiest way to make it work is to use a middleware (freeware, not open) called GPSGate.

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

As for Windows the easiest way is to use a server in the middle, in this case GPSD, so

```
sudo apt 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
```

And finally connect with the QGIS live tracking tool.

21.2.6 Using BTGP-38KM datalogger (only Bluetooth)

Using GPSD (under Linux) or GPSGate (under Windows) is effortless.

21.2.7 Using BlueMax GPS-4044 datalogger (both BT and USB)

MS Windows

The live tracking works for both USB and BT modes, by using GPSGate or even without it, just use the  *Autodetect* mode, or point the tool the right port.

Ubuntu/Mint GNU/Linux

For USB

The live tracking works both with GPSD

```
gpsd /dev/ttyACM3
```

or without it, by connecting the QGIS live tracking tool directly to the device (for example `/dev/ttyACM3`).

For Bluetooth

The live tracking works both with GPSD

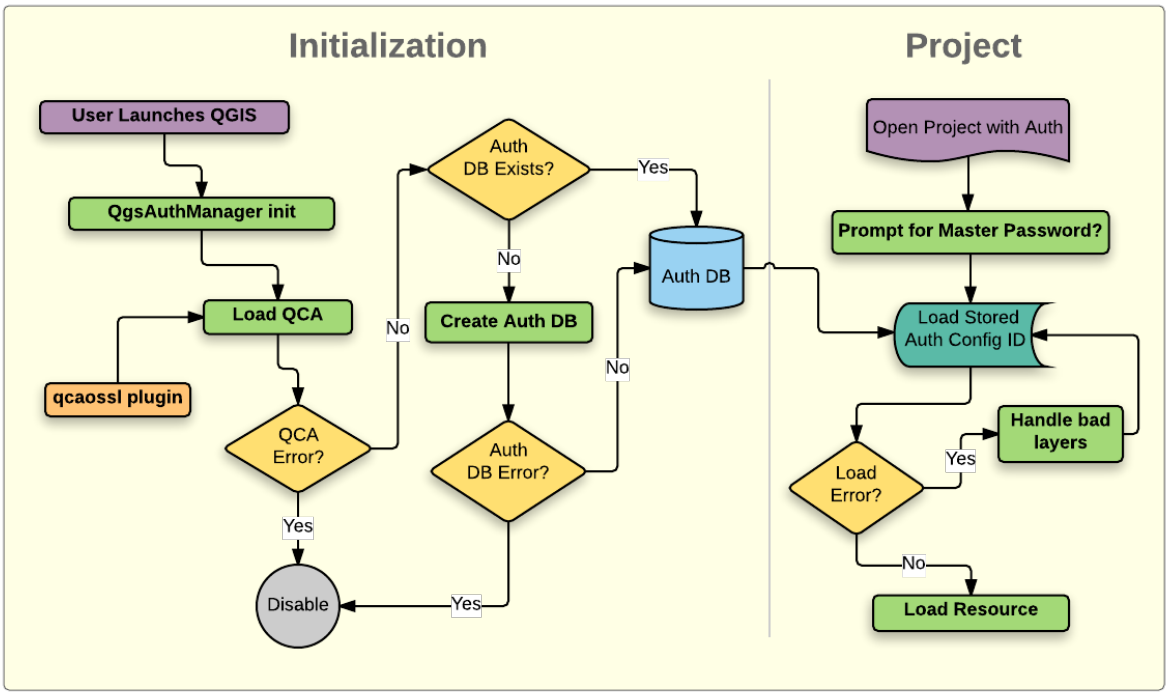
```
gpsd /dev/rfcomm0
```

or without it, by connecting the QGIS live tracking tool directly to the device (for example `/dev/rfcomm0`).

22. fejezet

Hitelesítési rendszer

22.1 Authentication System Overview



22.1. ábra: Anatomy of authentication system

22.1.1 Authentication database

The new authentication system stores authentication configurations in an SQLite database file located, by default, at `<profile directory>/qgis-auth.db`.

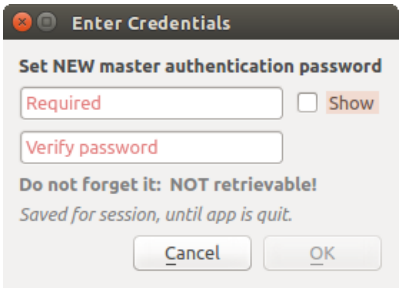
This authentication database can be moved between QGIS installations without affecting other current QGIS user preferences, as it is completely separate from normal QGIS settings. A configuration ID (a random 7-character alphanumeric string) is generated when initially storing a configuration to the 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.

Megjegyzés: 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.

22.1.2 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. When sensitive information is accessed, the user is prompted for the master password. The password 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).

You can choose to save the password in the `Wallet/Keyring` of your computer.



22.2. ábra: Input new master password

Megjegyzés: 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

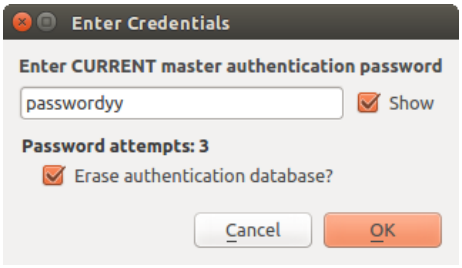
Once set, the master password can be reset; the current master password will be needed prior to resetting. During this process, there is an option to generate a complete backup of the current database.



22.3. ábra: Resetting master password

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.

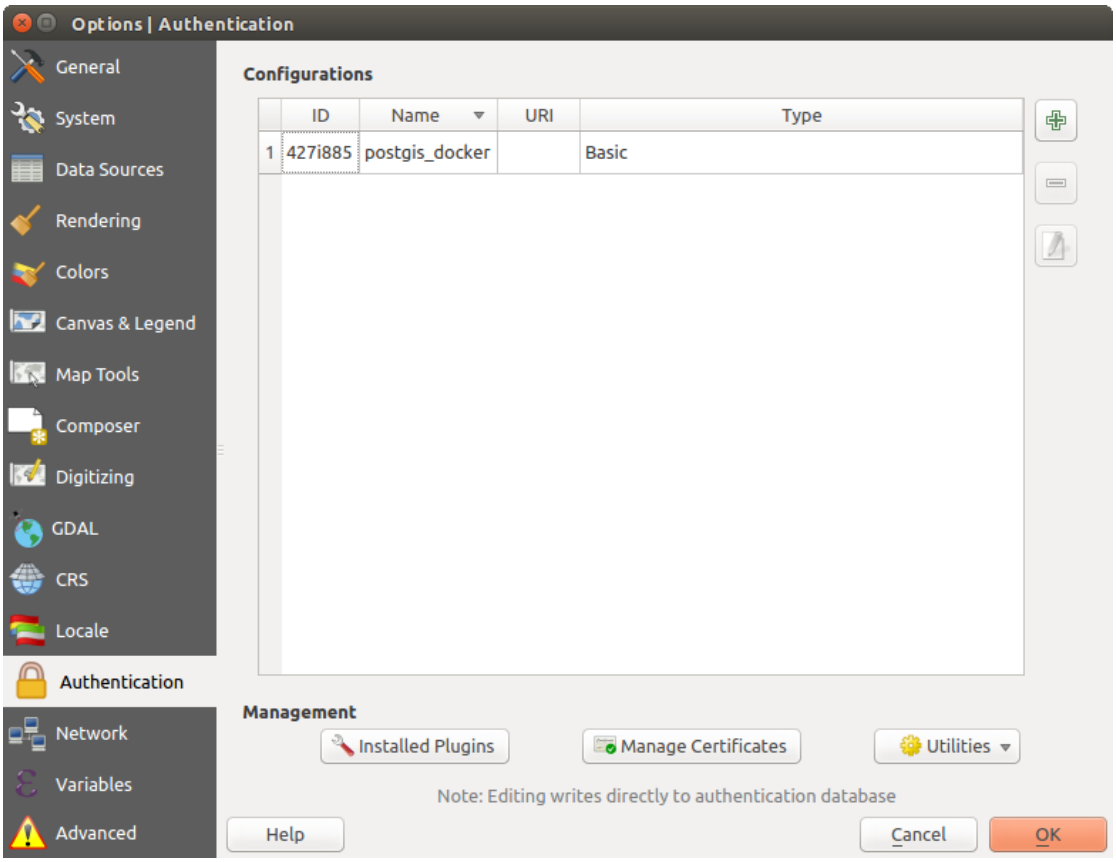
If a user inputs their existing password incorrectly three times, the dialog will offer to erase the database.



22.4. ábra: Password prompt after three invalid attempts

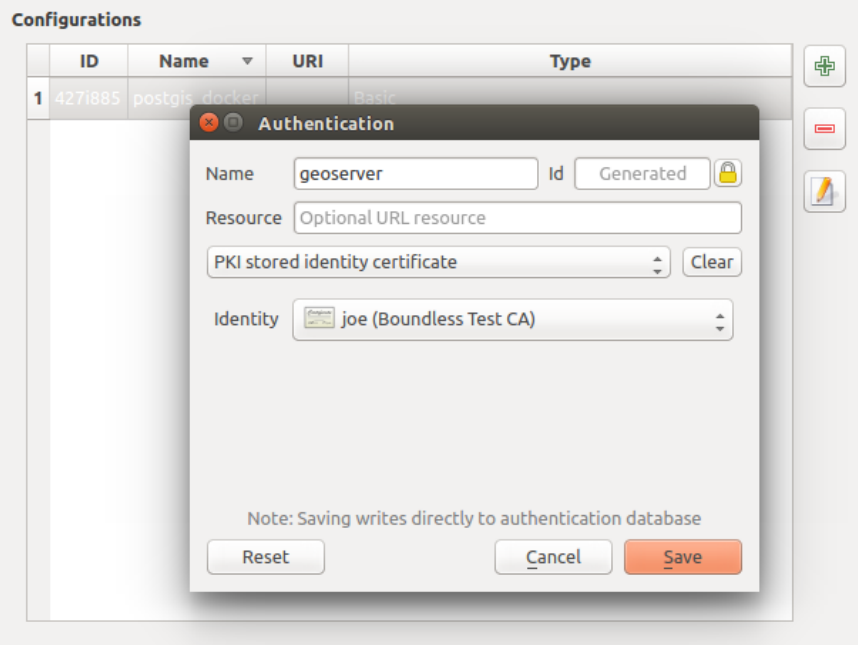
22.1.3 Authentication Configurations

You can manage authentication configurations from *Configurations* in the *Authentication* tab of the QGIS Options dialog (*Settings* ► *Options*).



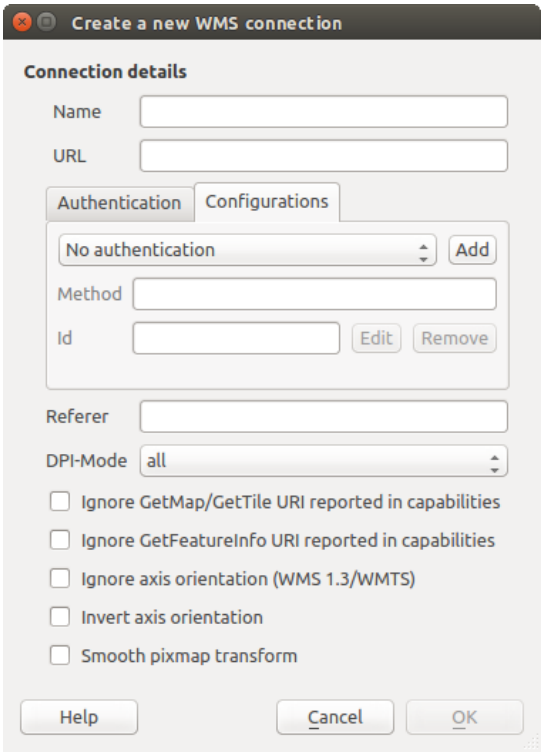
22.5. ábra: Configurations editor

Use the button to add a new configuration, the button to remove configurations, and the button to modify existing ones.



22.6. ábra: Adding config from within Configuration editor

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.



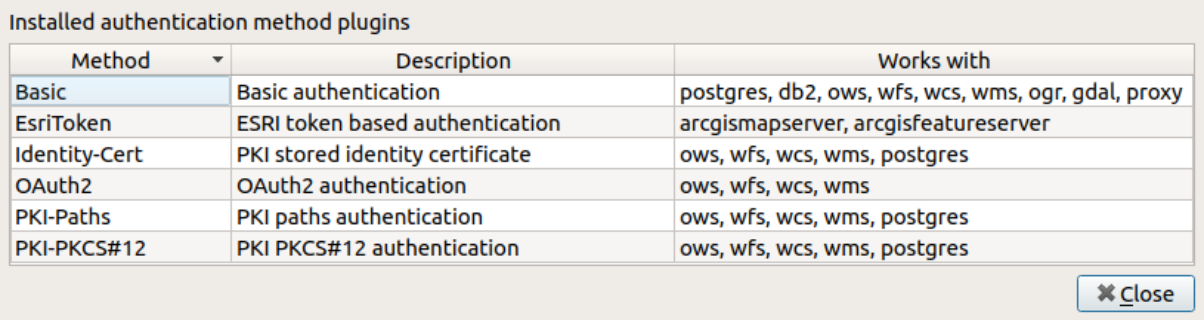
22.7. ábra: WMS connection dialog showing *Add*, *Edit*, and *Remove* authentication configuration buttons

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 *Authentication Methods*).

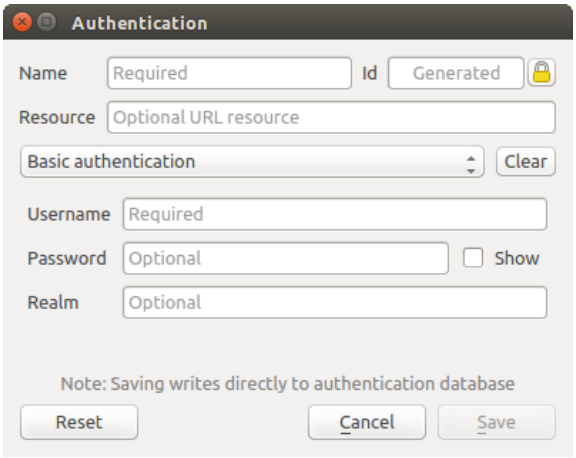
22.1.4 Authentication Methods

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* ► *Options* and, in the *Authentication* tab, click the *Installed Plugins* button.

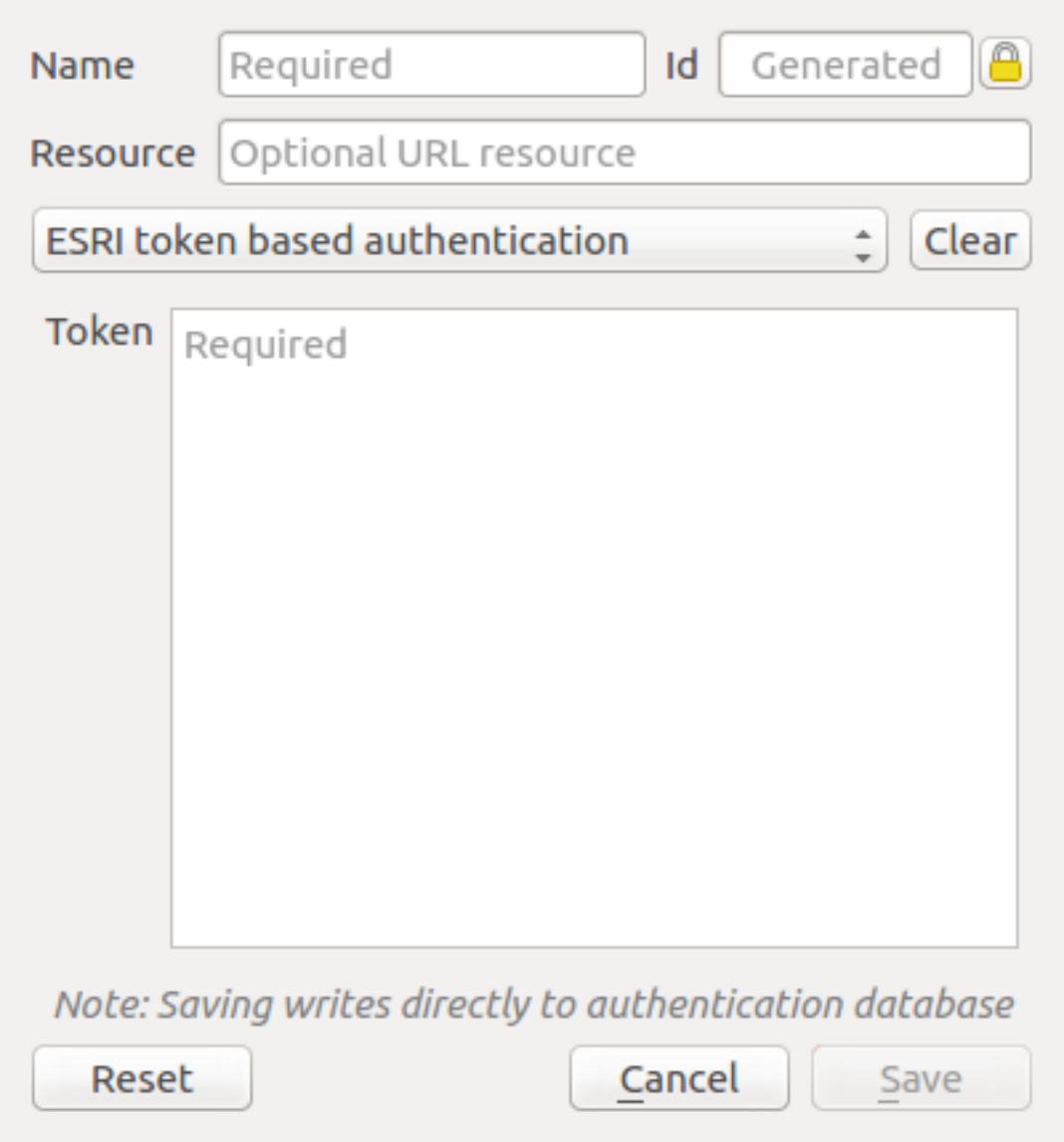


22.8. ábra: Available method plugins list

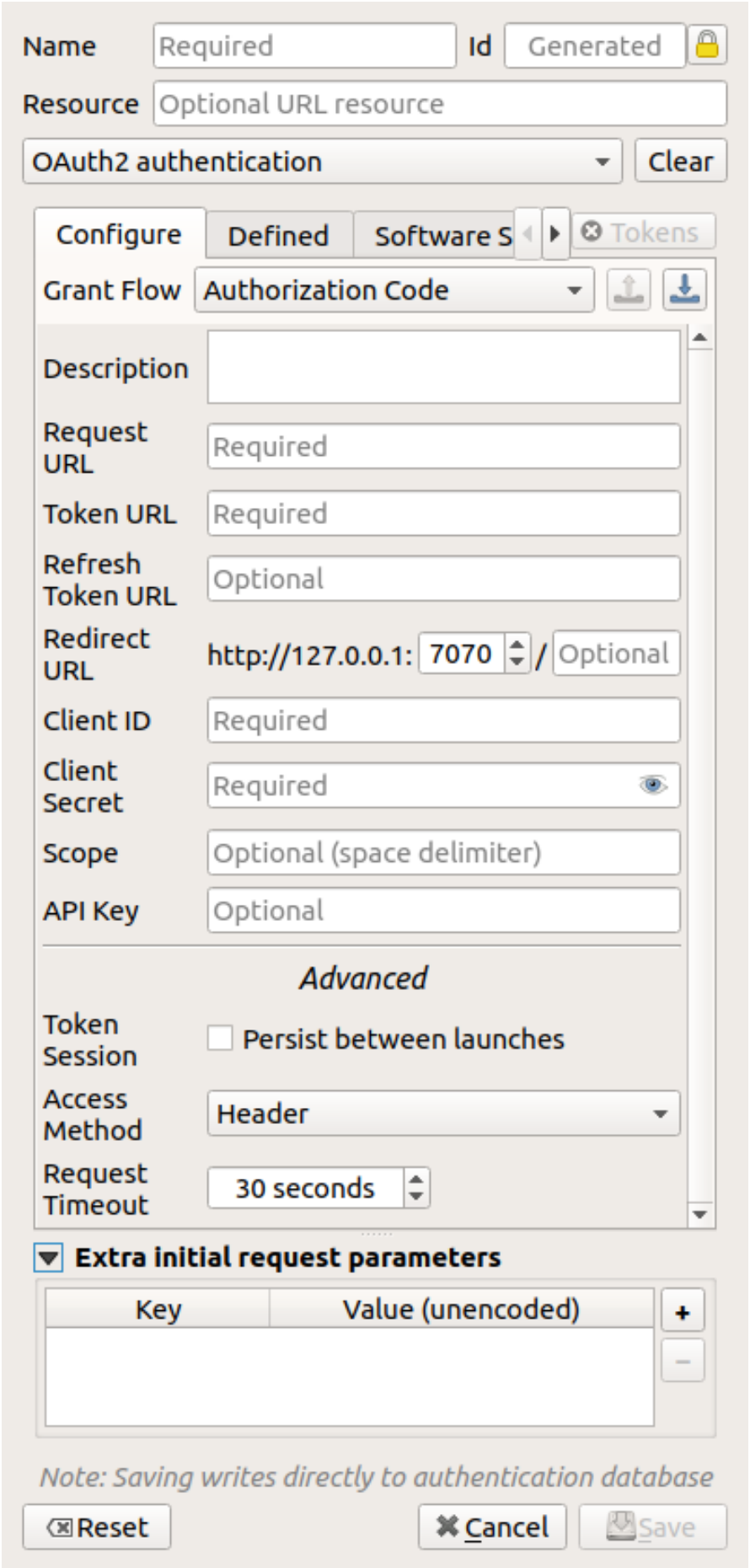
Plugins can be created for new authentication methods that do not require QGIS to be recompiled. Since the support for plugins is currently C++-only, QGIS will need to be restarted for the new dropped-in plugin to become available to the user. Ensure your plugin is compiled against the same target version of QGIS if you intend to add it to an existing target install.



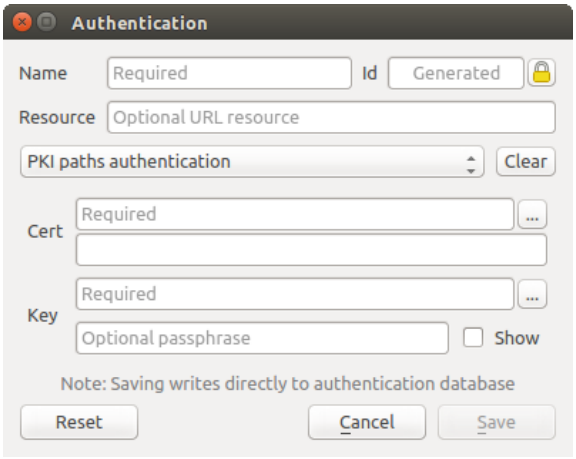
22.9. ábra: Basic HTTP authentication configs



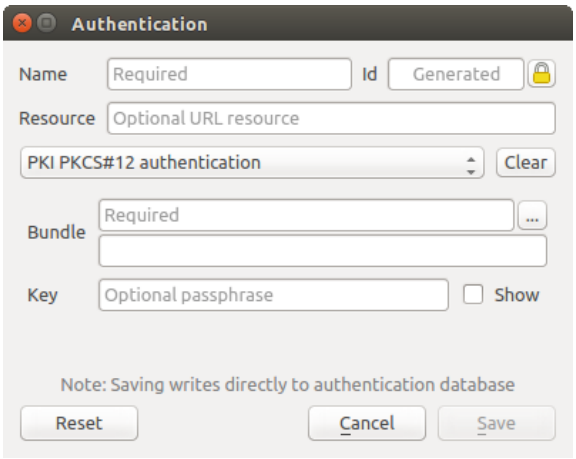
22.10. ábra: ESRI Token authentication configs



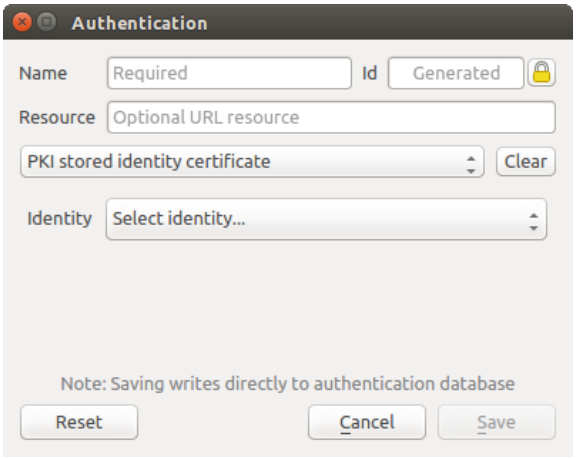
22.11. ábra: OAuth2 authentication configs



22.12. ábra: PKI paths authentication configs



22.13. ábra: PKI PKCS#12 file paths authentication configs

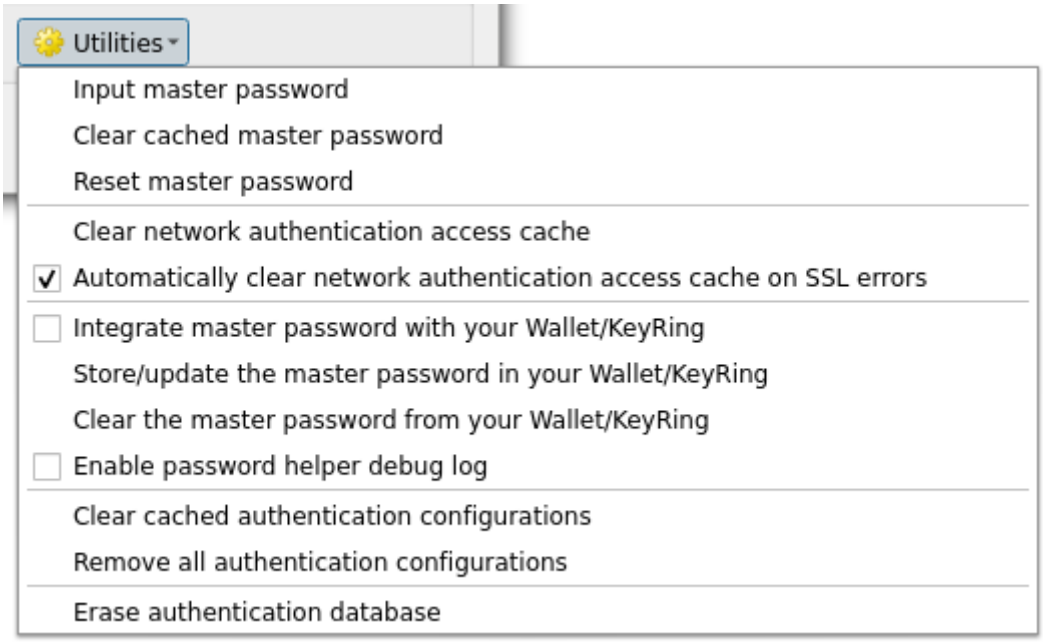


22.14. ábra: Stored Identity authentication configs

Megjegyzés: 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.

22.1.5 Master Password and Auth Config Utilities

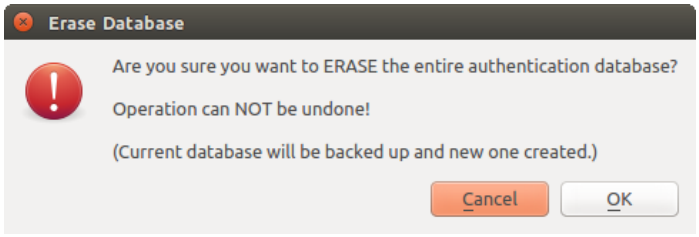
Under the Options menu (*Settings* ► *Options*) in the *Authentication* tab, there are several utility actions to manage the authentication database and configurations:



22.15. ábra: Utilities menu

- **Input master password**: opens the master password input dialog, independent of performing any authentication database command
- **Clear cached master password**: unsets the master password if it has been set
- **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 network authentication access cache**: clears the authentication cache of all connections
- **Automatically clear network authentication access cache on SSL errors**: the connection cache stores all authentication data for connections, also when the connection fails. If you change authentication configurations or certification authorities, you should clear the authentication cache or restart QGIS. When this option is checked, the authentication cache will be automatically cleared every time an SSL error occurs and you choose to abort the connection
- **Integrate master password with your Wallet/Keyring**: adds the master password to your personal Wallet/Keyring
- **Store/update the master password in your Wallet/Keyring**: updates the changed master password in your Wallet/Keyring
- **Clear the master password from your Wallet/Keyring**: deletes the master password from your Wallet/Keyring
- **Enable password helper debug log**: enables a debug tool that will contain all the log information of the authentication methods
- **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.
- **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. The actions are scheduled for a later time, to ensure that other operations, like project loading, do not interrupt the operation or cause errors due to a temporarily missing database.

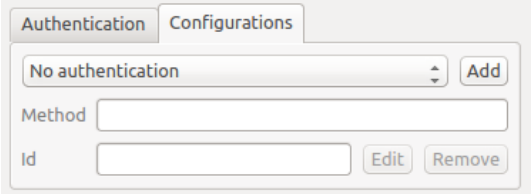


22.16. ábra: DB erase verification menu

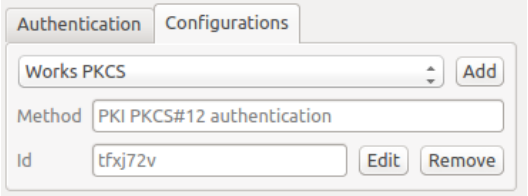
22.1.6 Using authentication configurations

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.



22.17. ábra: Authentication configuration selector with no authentication

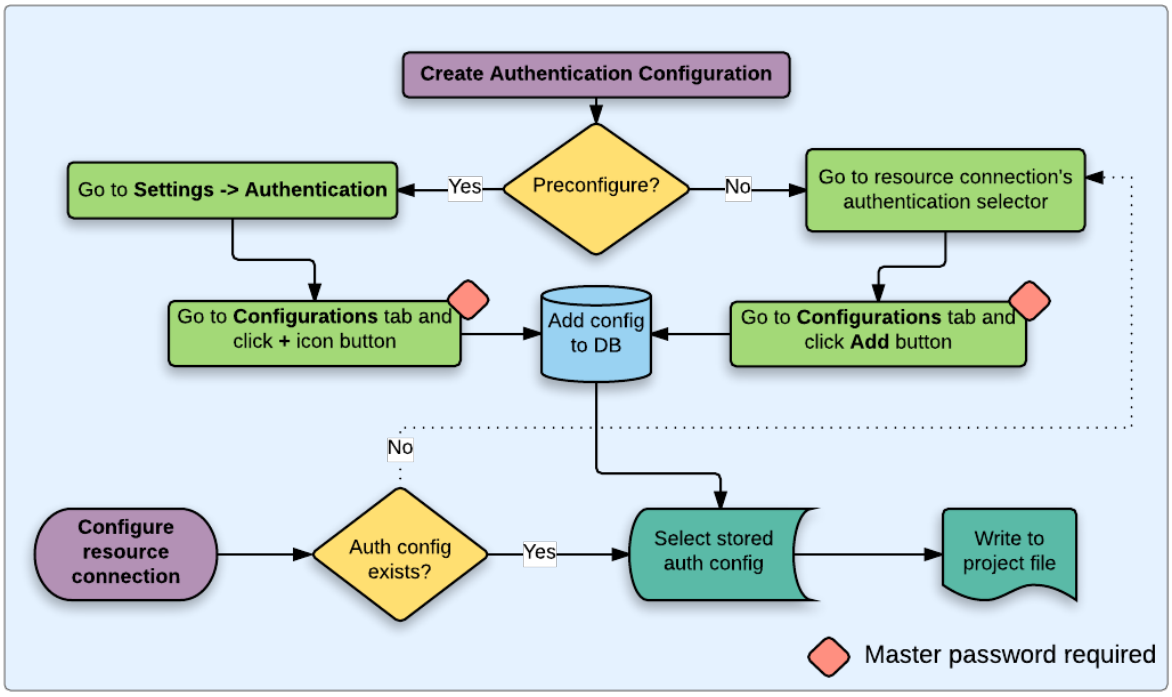


22.18. ábra: Authentication configuration selector with selected config

22.1.7 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 *Security Considerations* concerning Python access.

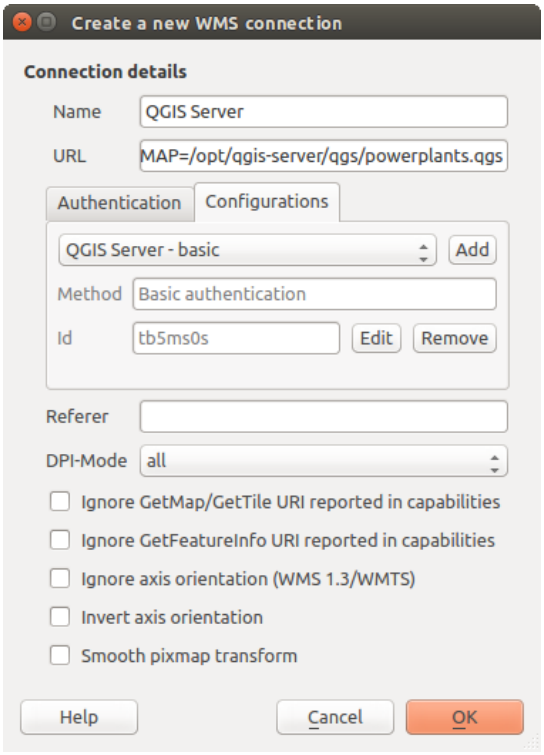
22.2 User Authentication Workflows



22.19. ábra: Generic user workflow

22.2.1 HTTP(S) authentication

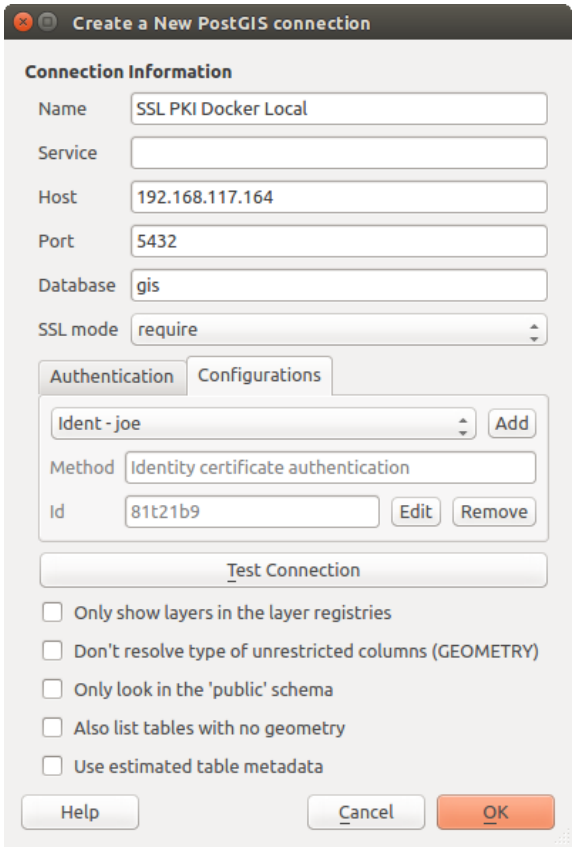
One of the most common resource connections is via HTTP(S), e.g. web mapping servers, and authentication method plugins often work for these types of connections. Method plugins have access to the HTTP request object and can manipulate both the request as well as its headers. This allows for many forms of internet-based authentication. When connecting via HTTP(S) using the standard username/password authentication method will attempt HTTP BASIC authentication upon connection.



22.20. ábra: Configuring a WMS connection for HTTP BASIC

22.2.2 Database authentication

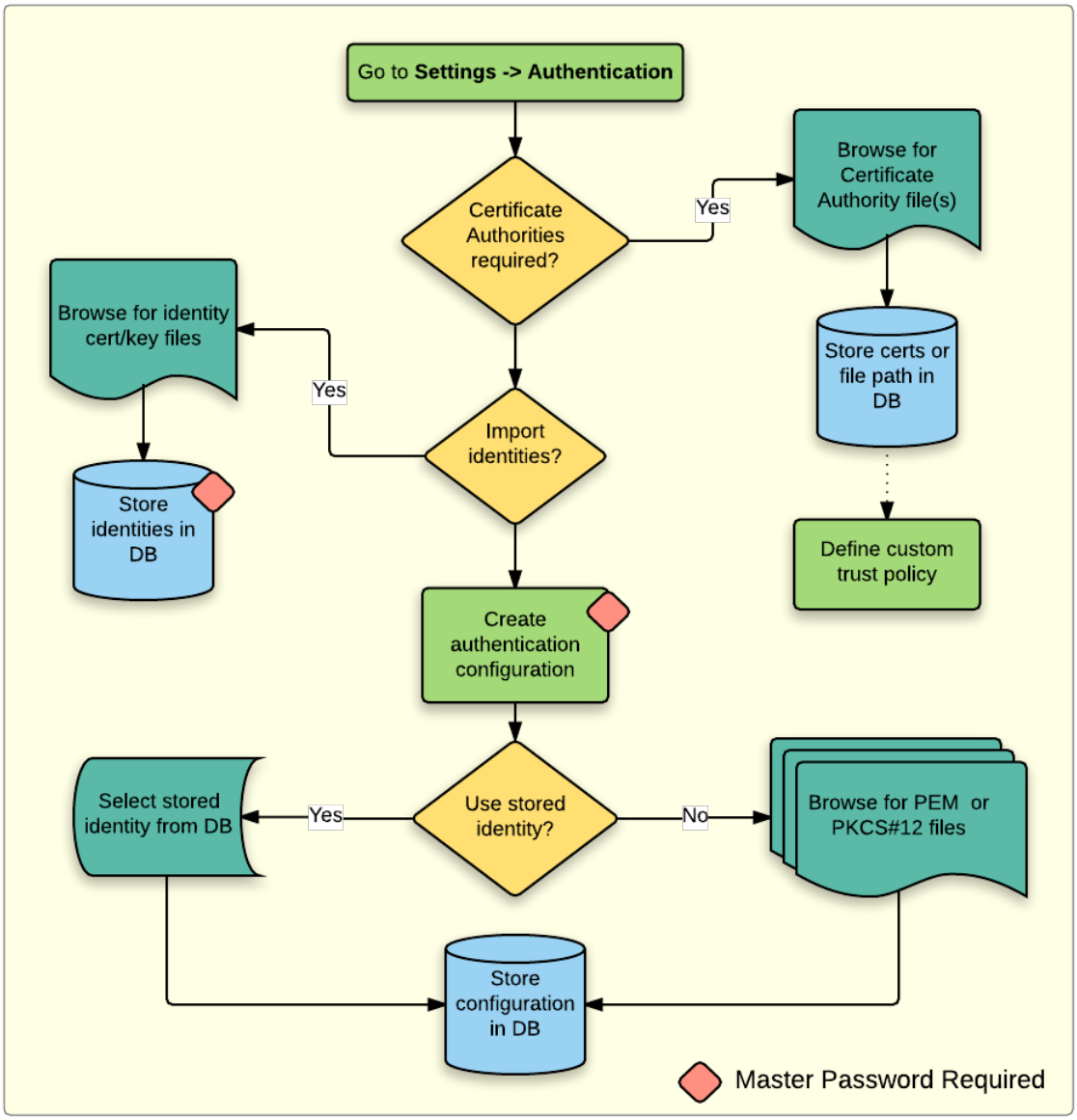
Connections to database resources are generally stored as `key=value` pairs, which will expose usernames and (optionally) passwords, if *not* using an authentication configuration. When configuring with the auth system, the `key=value` will be an abstracted representation of the credentials, e.g. `authfg=81t21b9`.



22.21. ábra: Configuring a Postgres SSL-with-PKI connection

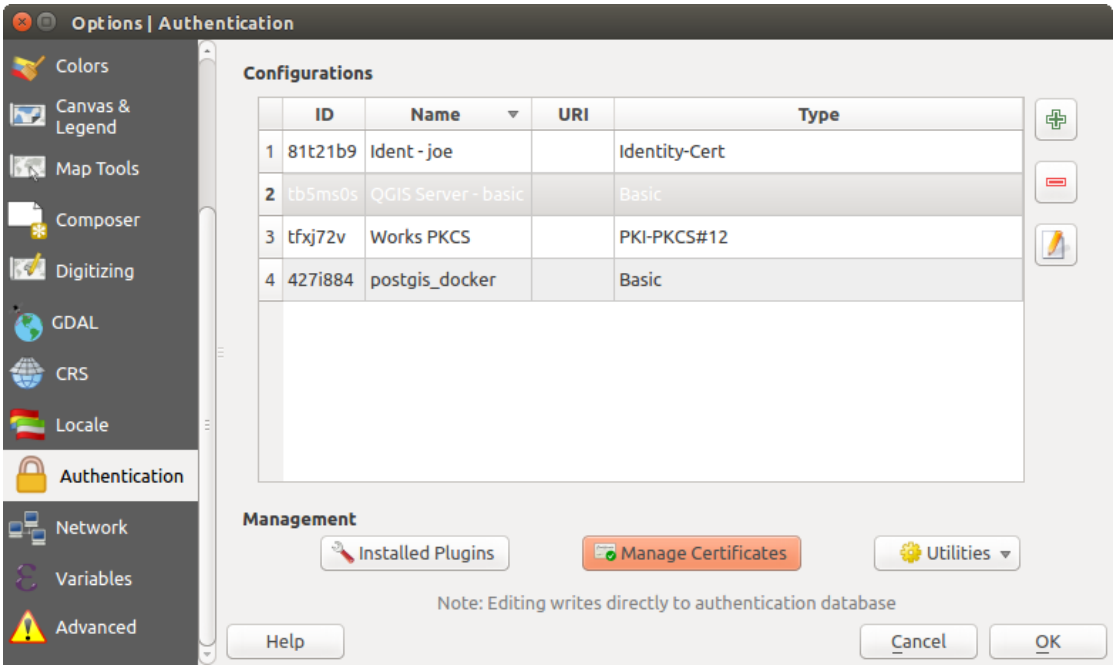
22.2.3 PKI authentication

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.



22.22. ábra: PKI configuration workflow

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.



22.23. ábra: Opening the Certificate Manager

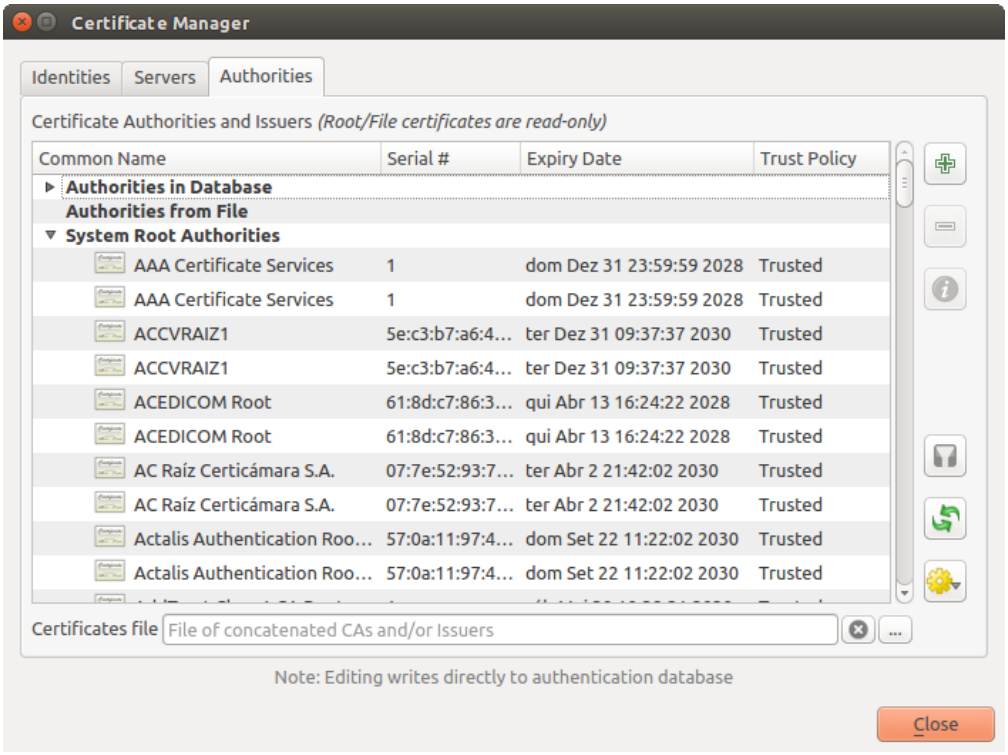
In the *Certificate Manager*, there are editors for **Identities**, **Servers** and **Authorities**. Each of these are contained in their own tabs, and are described below in the order they are encountered in the workflow chart above. The tab order is relative to frequently accessed editors once you are accustomed to the workflow.

Megjegyzés: 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.

Authorities

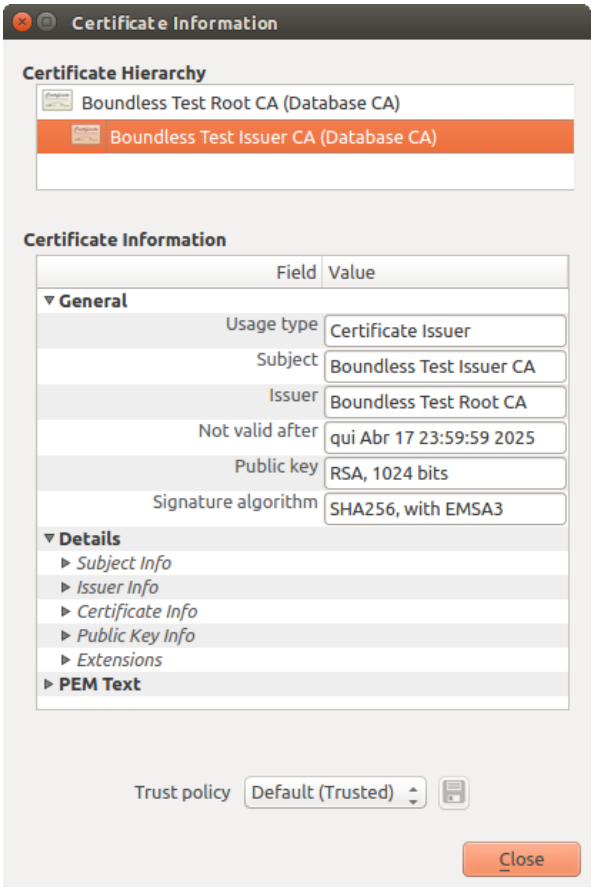
You can manage available Certificate Authorities (CAs) from the **Authorities** tab in the **Certificate manager** from the **Authentication** tab of the QGIS **Options** dialog.

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.)



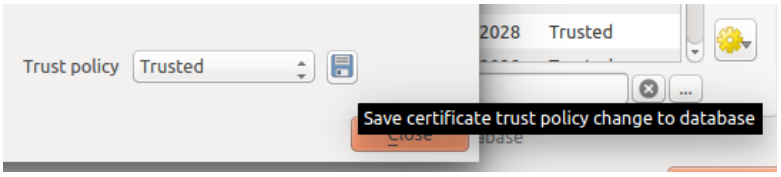
22.24. ábra: Authorities editor

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.



22.25. ábra: Certificate info dialog

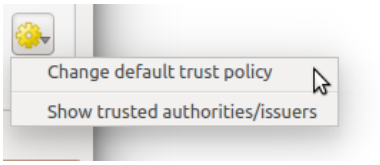
You can edit the *Trust policy*  for any selected certificate within the chain. Any change in trust policy to a selected certificate will not be saved to the database unless the  Save certificate trust policy change to database button is clicked *per* selected certification. Closing the dialog will **not** apply the policy changes.



22.26. ábra: Saving the trust 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.

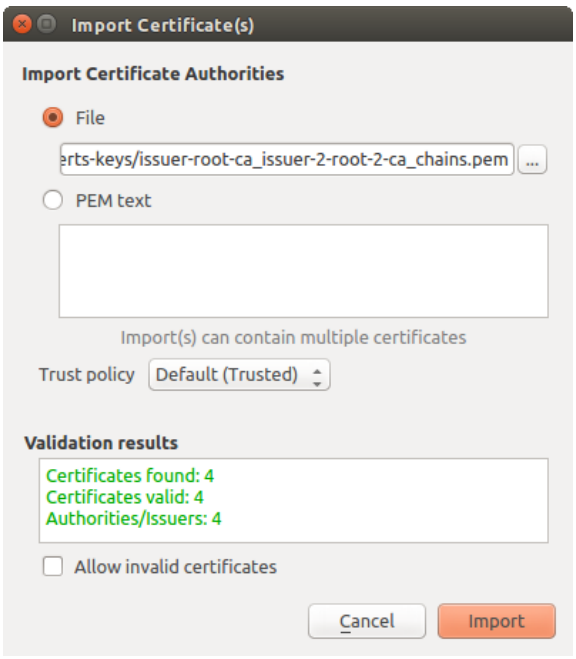
Figyelem: Changing the default trust policy may result in problems with secure connections.



22.27. ábra: Authorities options menu

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.



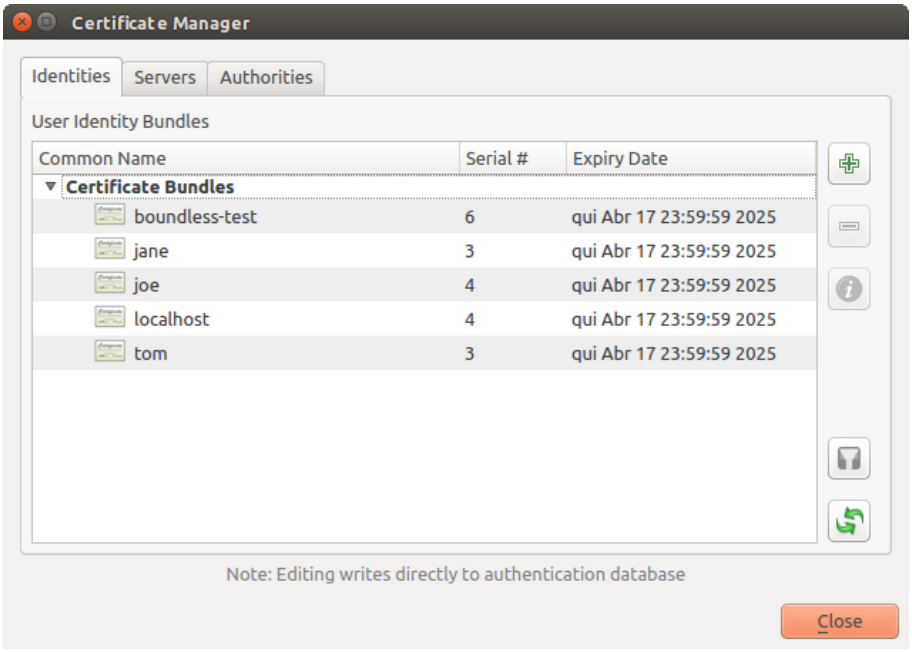
22.28. ábra: Import certificates dialog

Megjegyzés: If you are pasting certificate information into the *PEM text* field, note that encrypted certificates are not supported.

Identities

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.

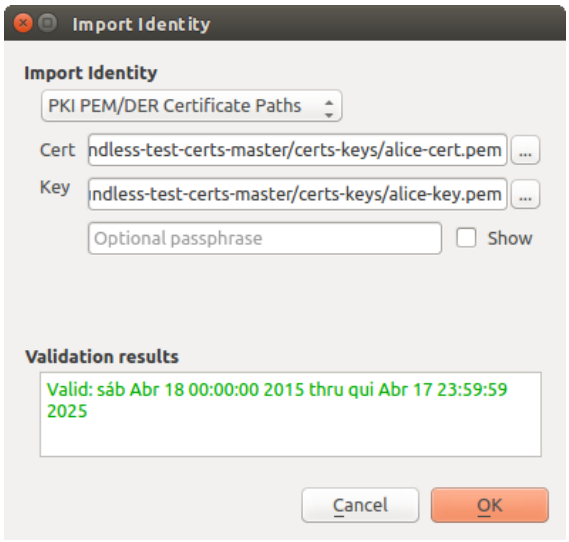


22.29. ábra: Identities editor

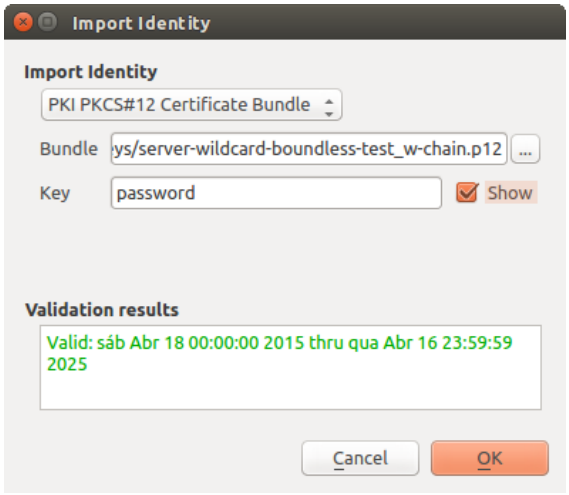
When importing an identity bundle, it can be passphrase-protected or unprotected, and can contain CA certificates forming a trust chain. Trust chain certifications will not be imported here; they can be added separately under the *Authorities* tab.

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 yet started or has elapsed) the bundle can not be imported.



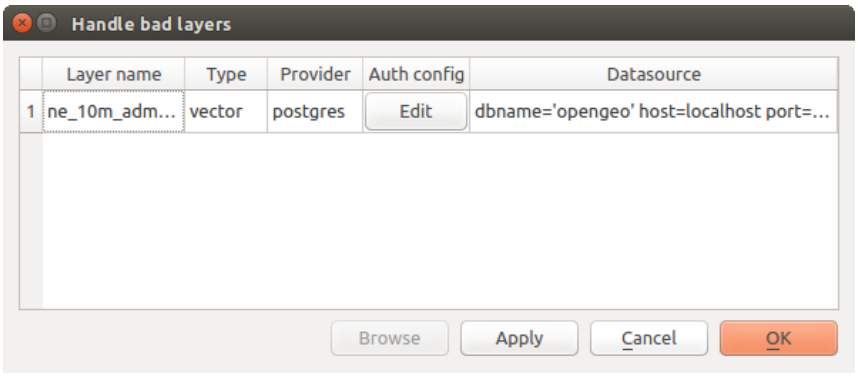
22.30. ábra: PEM/DER identity import



22.31. ábra: PKCS#12 identity import

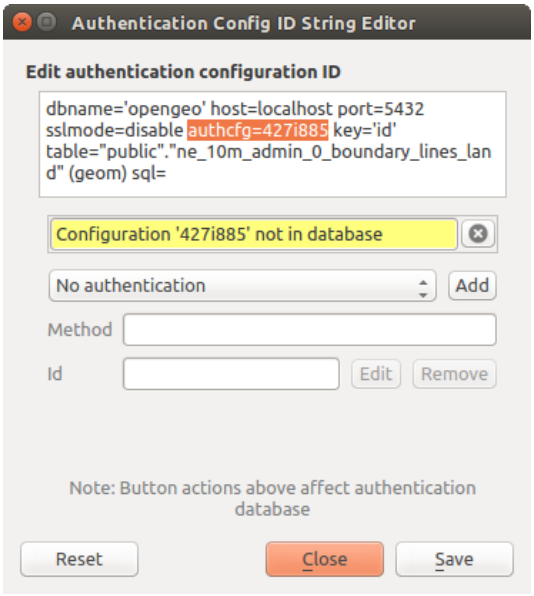
22.2.4 Handling bad layers

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.



22.32. ábra: 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.

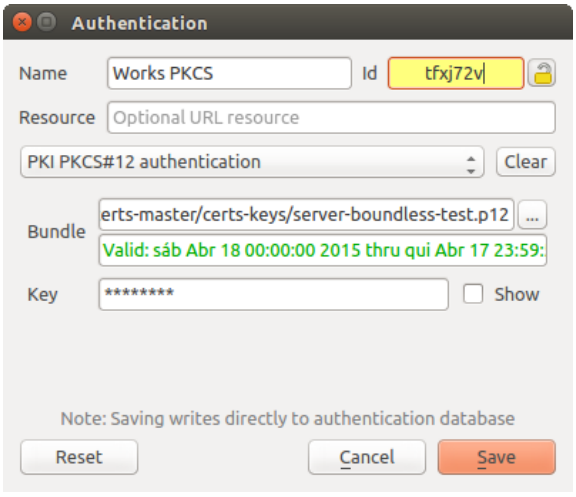


22.33. ábra: Edit bad layer's authentication config ID

22.2.5 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 add 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.



22.34. ábra: Changing a layer's authentication config ID (unlocked yellow text field)

Figyelem: 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.

22.2.6 QGIS Server support

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:

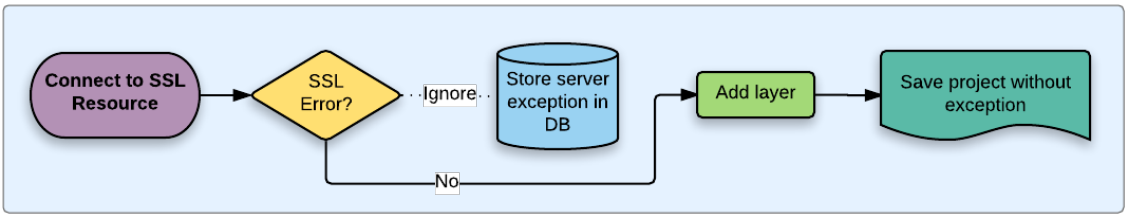
- Authentication database needs to be available
- Authentication database's master password needs to be available

When instantiating the authentication system, Server will create or use `qgis-auth.db` file in the active *user profile*, 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.

Megjegyzés: `QGIS_AUTH_PASSWORD_FILE` variable will be removed from the Server environment immediately after accessing.

22.2.7 SSL server exceptions



22.35. ábra: SSL server exception

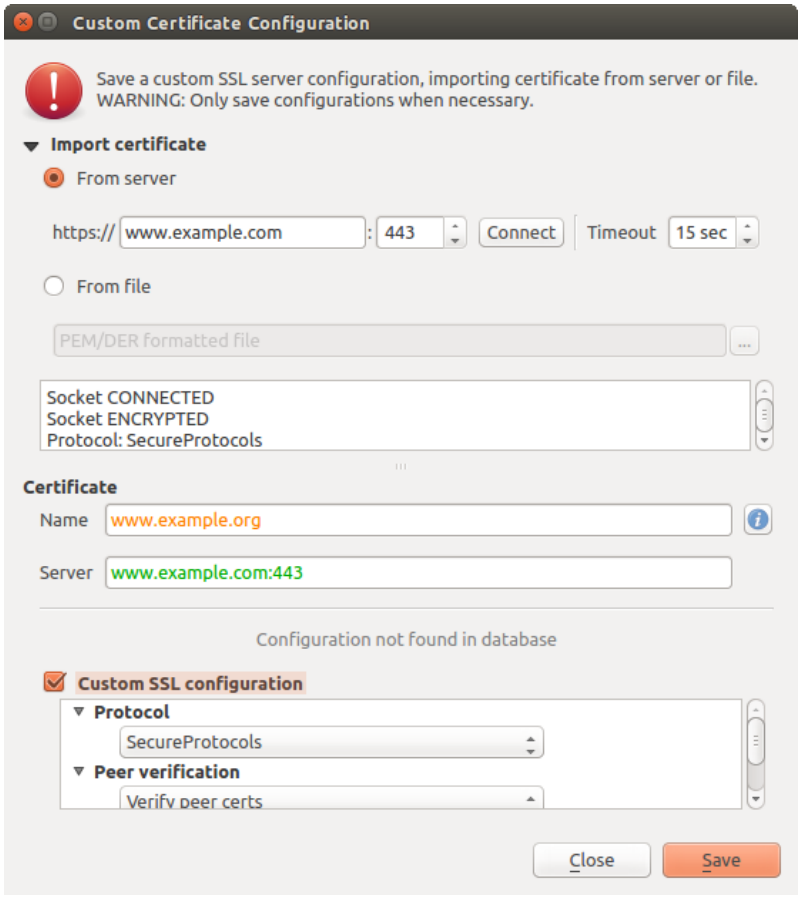
You can manage SSL server configurations and exceptions from the **Servers** tab in the **Authentication** section of the QGIS **Options** dialog.

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.

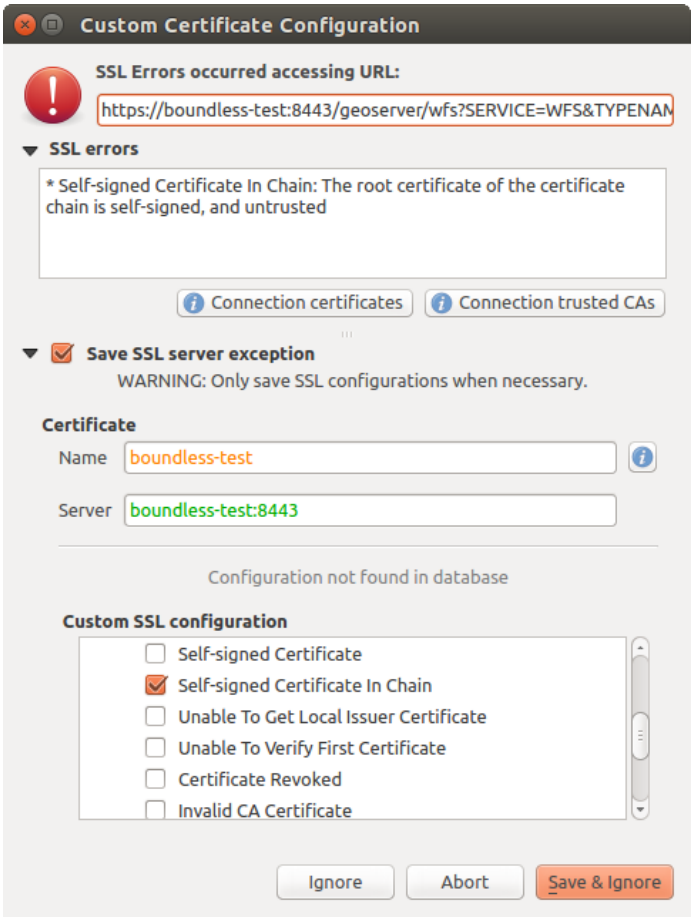
Figyelem: You should not create an SSL server configuration unless you have complete knowledge of the entire SSL setup between the server and client. Instead, report the issue to the server administrator.

Megjegyzés: 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):

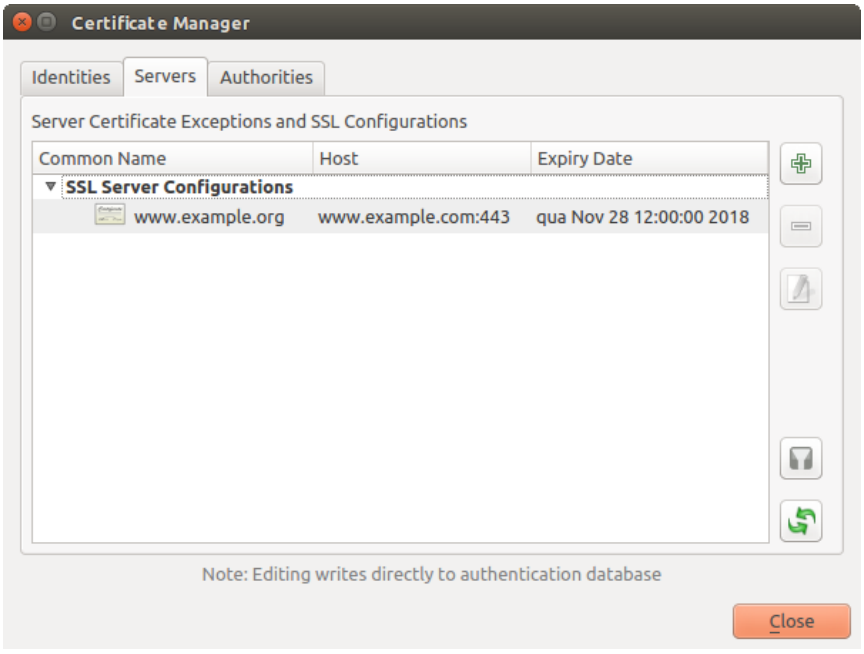


22.36. ábra: Manually adding configuration

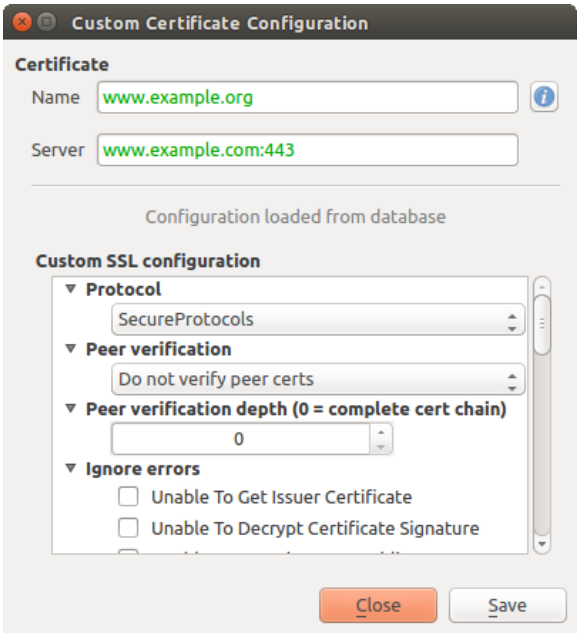


22.37. ábra: Adding configuration during SSL error

Once an SSL configuration is saved to the database, it can be edited or deleted.



22.38. ábra: Existing SSL configuration



22.39. ábra: Editing an existing SSL configuration

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 qgis.PyQt.QtNetwork import QNetworkRequest
from qgis.PyQt.QtCore import QUrl
from qgis.core import QgsNetworkAccessManager

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.

22.3 Security Considerations

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.

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.

22.3.1 Restrictions

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-ossl (OpenSSL) plugin is loaded at run-time. The qca-ossl 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-ossl` is not found at run-time.

23. fejezet

GRASS GIS integráció

GRASS integration provides access to GRASS GIS databases and functionalities (see GRASS-PROJECT in *Literature and Web References*). 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.

23.1 Demo dataset

As an example, we will use the QGIS Alaska dataset (see section *Mintaadatok letöltése*). 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 https://qgis.org/downloads/data/ and unzip the file into `grassdata`.

More sample GRASS `LOCATIONs` are available at the GRASS website at https://grass.osgeo.org/download/data/.

23.2 Loading GRASS raster and vector layers

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.

Javaslat: GRASS Data Loading

If you don't see GRASS location item, verify in *Help* ► *About* ► *Providers* if GRASS vector provider is loaded.

23.3 Importing data into a GRASS LOCATION via drag and drop

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 import may take some time for larger layers, you will see animated icon in front of new layer item until the import finishes.

When 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 *GRASS Options*.

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 .

23.4 Managing GRASS data in QGIS Browser

- 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.

23.5 GRASS Options

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*.

23.6 Starting the GRASS plugin

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 GRASS menu (*Plugins* ► *GRASS*) when you start the GRASS plugin:

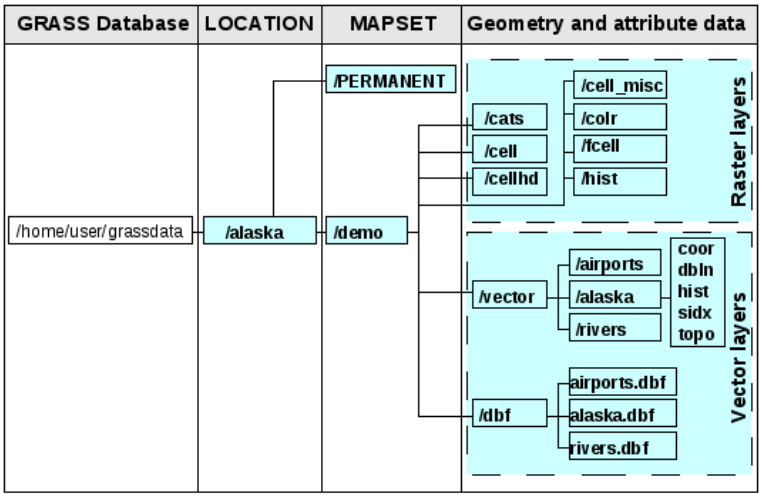
- Open Mapset
- New Mapset
- Close Mapset
- Open GRASS Tools
- Display Current GRASS Region
- GRASS Options

23.7 Opening GRASS mapset

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.

23.8 GRASS LOCATION and MAPSET

GRASS data are stored in a directory referred to as GISDBASE. This directory, often called `grassdata`, must be created before you start working with the GRASS plugin in QGIS. Within this directory, the GRASS GIS data are organized by projects stored in subdirectories called `LOCATIONs`. Each `LOCATION` is defined by its coordinate system, map projection and geographical boundaries. Each `LOCATION` can have several `MAPSETs` (subdirectories of the `LOCATION`) that are used to subdivide the project into different topics or subregions, or as workspaces for individual team members (see Neteler & Mitasova 2008 in *Literature and Web References*). 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.)



23.1. ábra: GRASS data in the alaska LOCATION

23.9 Importing data into a GRASS LOCATION

See section *Importing data into a GRASS LOCATION via drag and drop* 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 *Mintaadatok letöltése*).

1. Start QGIS and make sure the GRASS plugin is loaded.
2. In the GRASS toolbar, click the Open MAPSET icon to bring up the *MAPSET* wizard.
3. Select as GRASS database the folder `grassdata` in the QGIS Alaska dataset, as `LOCATION` «alaska», as `MAPSET` «demo» and click *OK*.
4. Now click the Open GRASS tools icon. The GRASS Toolbox (see section *The GRASS Toolbox*) dialog appears.

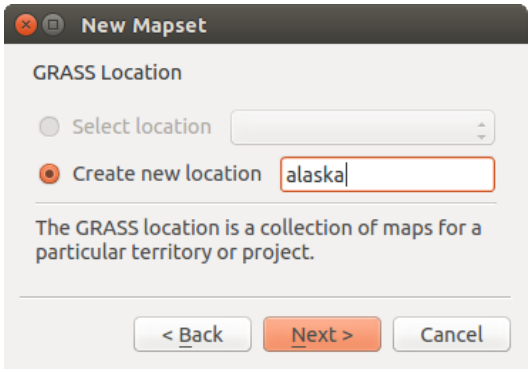
5. To import the raster map `landcover.img`, click the module `r.in.gdal` in the *Modules Tree* tab. This GRASS module allows you to import GDAL-supported raster files into a GRASS `LOCATION`. The module dialog for `r.in.gdal` appears.
6. Browse to the folder `raster` in the QGIS «Alaska» dataset and select the file `landcover.img`.
7. As raster output name, define `landcover_grass` and click *Run*. In the *Output* tab, you see the currently running GRASS command `r.in.gdal -o input=/path/to/landcover.img output=landcover_grass`.
8. When it says **Successfully finished**, click *View Output*. The `landcover_grass` raster layer is now imported into GRASS and will be visualized in the QGIS canvas.
9. To import the vector GML file `lakes.gml`, click the module `v.in.ogr` in the *Modules Tree* tab. This GRASS module allows you to import OGR-supported vector files into a GRASS `LOCATION`. The module dialog for `v.in.ogr` appears.
10. Browse to the folder `gml` in the QGIS «Alaska» dataset and select the file `lakes.gml` as OGR file.
11. As vector output name, define `lakes_grass` and click *Run*. You don't have to care about the other options in this example. In the *Output* tab you see the currently running GRASS command `v.in.ogr -o dsn=/path/to/lakes.gml output=lakes\_grass`.
12. When it says **Succesfully finished**, click *View Output*. The `lakes_grass` vector layer is now imported into GRASS and will be visualized in the QGIS canvas.

23.9.1 Creating a new GRASS LOCATION

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 *Mintaadatok letöltése*).

1. Start QGIS and make sure the GRASS plugin is loaded.
2. Visualize the `alaska.shp` shapefile (see section *Loading a layer from a file*) from the QGIS Alaska dataset (see *Mintaadatok letöltése*).
3. In the GRASS toolbar, click on the  New mapset icon to bring up the *MAPSET* wizard.
4. Select an existing GRASS database (GISDBASE) folder `grassdata`, or create one for the new `LOCATION` using a file manager on your computer. Then click *Next*.
5. We can use this wizard to create a new `MAPSET` within an existing `LOCATION` (see section *Adding a new MAPSET*) or to create a new `LOCATION` altogether. Select  *Create new location* (see 23.2.ábra).
6. Enter a name for the `LOCATION` – we used «alaska» – and click *Next*.
7. Define the projection by clicking on the radio button  *Projection* to enable the projection list.
8. We are using Albers Equal Area Alaska (feet) projection. Since we happen to know that it is represented by the EPSG ID 2964, we enter it in the search box. (Note: If you want to repeat this process for another `LOCATION` and projection and haven't memorized the EPSG ID, click on the  CRS Status icon in the lower right-hand corner of the status bar (see section *Vetületek*)).
9. In *Filter*, insert 2964 to select the projection.
10. Click *Next*.
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. Click *Next*.

13. We also need to define a MAPSET within our new LOCATION (this is necessary when creating a new LOCATION). You can name it whatever you like - we used «demo». GRASS automatically creates a special MAPSET called PERMANENT, designed to store the core data for the project, its default spatial extent and coordinate system definitions (see Neteler & Mitasova 2008 in *Literature and Web References*).
14. Check out the summary to make sure it's correct and click *Finish*.
15. The new LOCATION, «alaska», and two MAPSETs, «demo» and «PERMANENT», are created. The currently opened working set is «demo», as you defined.
16. Notice that some of the tools in the GRASS toolbar that were disabled are now enabled.



23.2. ábra: Creating a new GRASS LOCATION or a new MAPSET in QGIS

If that seemed like a lot of steps, it's really not all that bad and a very quick way to create a LOCATION. The LOCATION «alaska» is now ready for data import (see section *Importing data into a GRASS LOCATION*). You can also use the already-existing vector and raster data in the sample GRASS LOCATION «alaska», included in the QGIS «Alaska» dataset *Mintaadatok letöltése*, and move on to section *The GRASS vector data model*.

23.9.2 Adding a new MAPSET

A user has write access only to a GRASS MAPSET which he or she created. This means that besides access to your own MAPSET, you can read maps in other users» MAPSETs (and they can read yours), but you can modify or remove only the maps in your own MAPSET.

All MAPSETs include a WIND file that stores the current boundary coordinate values and the currently selected raster resolution (see Neteler & Mitasova 2008 in *Literature and Web References*, and section *The GRASS region tool*).

1. Start QGIS and make sure the GRASS plugin is loaded.
2. In the GRASS toolbar, click on the  New mapset icon to bring up the *MAPSET* wizard.
3. Select the GRASS database (GISDBASE) folder grassdata with the LOCATION «alaska», where we want to add a further MAPSET called «test».
4. Click *Next*.
5. We can use this wizard to create a new MAPSET within an existing LOCATION or to create a new LOCATION altogether. Click on the radio button  *Select location* (see 23.2.ábra) and click *Next*.
6. Enter the name test for the new MAPSET. Below in the wizard, you see a list of existing MAPSETs and corresponding owners.
7. Click *Next*, check out the summary to make sure it's all correct and click *Finish*.

23.10 The GRASS vector data model

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.

Besides boundaries and centroids, a vector map can also contain points and lines. All these geometry elements can be mixed in one vector and will be represented in different so-called «layers» inside one GRASS vector map. So in GRASS, a layer is not a vector or raster map but a level inside a vector layer. This is important to distinguish carefully. (Although it is possible to mix geometry elements, it is unusual and, even in GRASS, only used in special cases such as vector network analysis. Normally, you should prefer to store different geometry elements in different layers.)

It is possible to store several «layers» in one vector dataset. For example, fields, forests and lakes can be stored in one vector. An adjacent forest and lake can share the same boundary, but they have separate attribute tables. It is also possible to attach attributes to boundaries. An example might be the case where the boundary between a lake and a forest is a road, so it can have a different attribute table.

The «layer» of the feature is defined by the «layer» inside GRASS. «Layer» is the number which defines if there is more than one layer inside the dataset (e.g., if the geometry is forest or lake). For now, it can be only a number. In the future, GRASS will also support names as fields in the user interface.

Attributes can be stored inside the GRASS `LOCATION` as dBase, SQLite3 or in external database tables, for example, PostgreSQL, MySQL, Oracle, etc.

Attributes in database tables are linked to geometry elements using a «category» value.

«Category» (key, ID) is an integer attached to geometry primitives, and it is used as the link to one key column in the database table.

Javaslat: Learning the GRASS Vector Model

The best way to learn the GRASS vector model and its capabilities is to download one of the many GRASS tutorials where the vector model is described more deeply. See https://grass.osgeo.org/learn/manuals/ for more information, books and tutorials in several languages.

23.11 Creating a new GRASS vector layer

To create a new GRASS vector layer, select one of following items from mapset context menu in the browser:

- New Point Layer
- New Line Layer
- New Polygon Layer

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 *Creating new vector layers*).

23.12 Digitizing and editing a GRASS vector layer

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
- complexity of GRASS model
  - 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

> **Figyelem:** 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.

Toolbar

The «Digitizing Toolbar» has some specific tools when a GRASS layer is edited:

Icon	Tool	Purpose
	New Point	Digitize new point
	New Line	Digitize new line
	New Boundary	Digitize new boundary
	New Centroid	Digitize new centroid (label existing area)
	New Closed Boundary	Digitize new closed boundary

Table GRASS Digitizing: GRASS Digitizing Tools

Javaslat: Digitizing polygons in 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.

Category

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.

Attributes

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.

Javaslat: If you want to do bulk update of attributes in table, for example using «Field Calculator» (*Using the Field Calculator*), 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.

Javaslat: 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.

Javaslat: Do not remove «topo_symbol» field from attribute table, that would make features invisible because the renderer is based on that column.

Snapping

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.

Javaslat: Use layer's CRS also for canvas when editing.

Limitations

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 macOS 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.

Javaslat: GRASS Edit Permissions

You must be the owner of the GRASS MAPSET you want to edit. It is impossible to edit data layers in a MAPSET that is not yours, even if you have write permission.

23.13 The GRASS region tool

The region definition (setting a spatial working window) in GRASS is important for working with raster layers. Vector analysis is by default not limited to any defined region definitions. But all newly created rasters will have the spatial extension and resolution of the currently defined GRASS region, regardless of their original extension and resolution. The current GRASS region is stored in the $LOCATION/$MAPSET/WIND file, and it defines north, south, east and west bounds, number of columns and rows, horizontal and vertical spatial resolution.

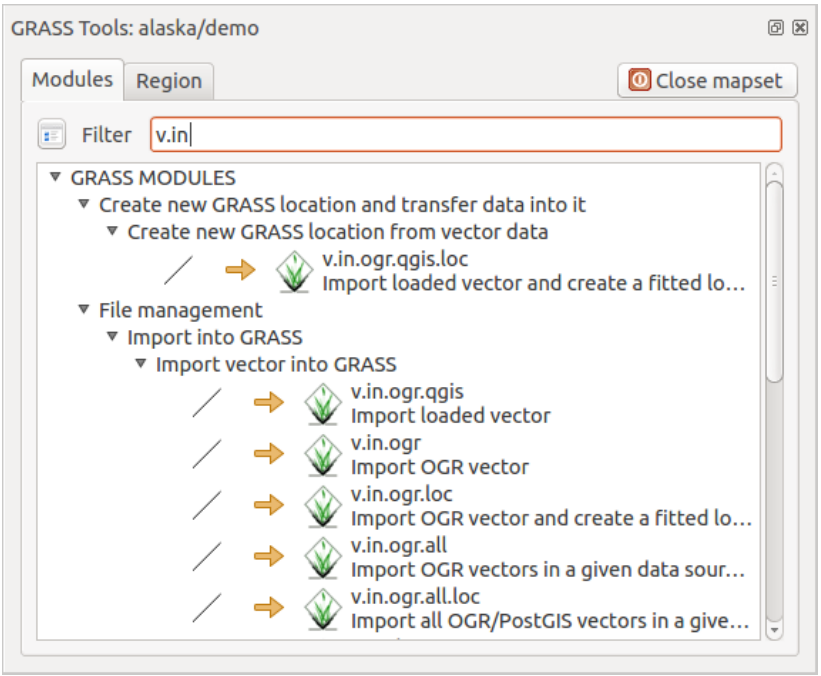
It is possible to switch on and off the visualization of the GRASS region in the QGIS canvas using the 
Display current GRASS region button.

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.

The GRASS module `g.region` provides a lot more parameters to define an appropriate region extent and resolution for your raster analysis. You can use these parameters with the GRASS Toolbox, described in section *The GRASS Toolbox*.

23.14 The GRASS Toolbox

The 
Open GRASS Tools box provides GRASS module functionalities to work with data inside a selected GRASS LOCATION and MAPSET. To use the GRASS Toolbox you need to open a LOCATION and MAPSET that you have write permission for (usually granted, if you created the MAPSET). This is necessary, because new raster or vector layers created during analysis need to be written to the currently selected LOCATION and MAPSET.



23.3. ábra: GRASS Toolbox and Module Tree

23.14.1 Working with GRASS modules

The GRASS shell inside the GRASS Toolbox provides access to almost all (more than 300) GRASS modules in a command line interface. To offer a more user-friendly working environment, about 200 of the available GRASS modules and functionalities are also provided by graphical dialogs within the GRASS plugin Toolbox.

A complete list of GRASS modules available in the graphical Toolbox in QGIS version 3.22 is available in the GRASS wiki at https://grasswiki.osgeo.org/wiki/GRASS-QGIS_relevant_module_list.

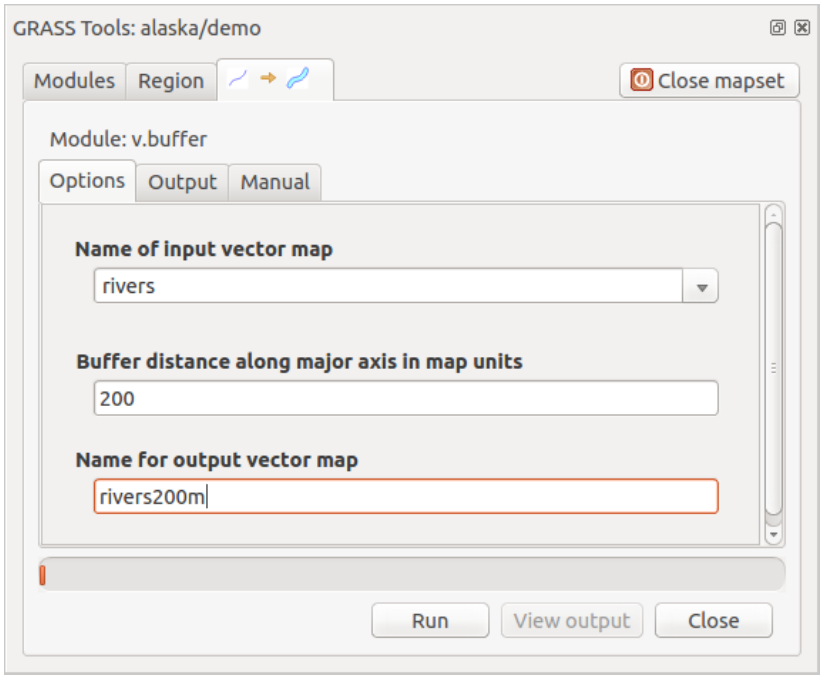
It is also possible to customize the GRASS Toolbox content. This procedure is described in section *Customizing the GRASS Toolbox*.

As shown in 23.3.ábra, you can look for the appropriate GRASS module using the thematically grouped *Modules Tree* or the searchable *Modules List* tab.

By clicking on a graphical module icon, a new tab will be added to the Toolbox dialog, providing three new sub-tabs: *Options*, *Output* and *Manual*.

Options

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.

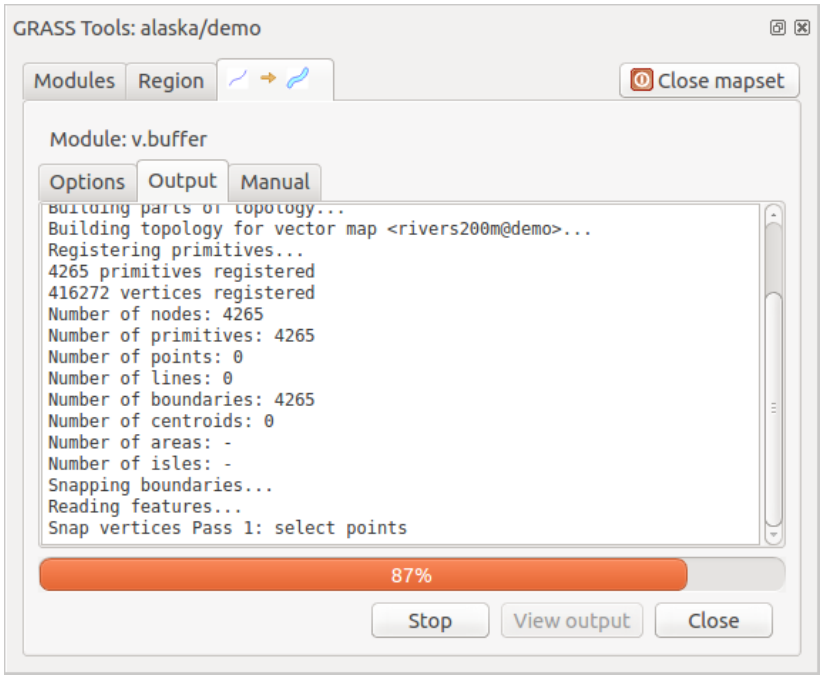


23.4. ábra: GRASS Toolbox Module Options

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.

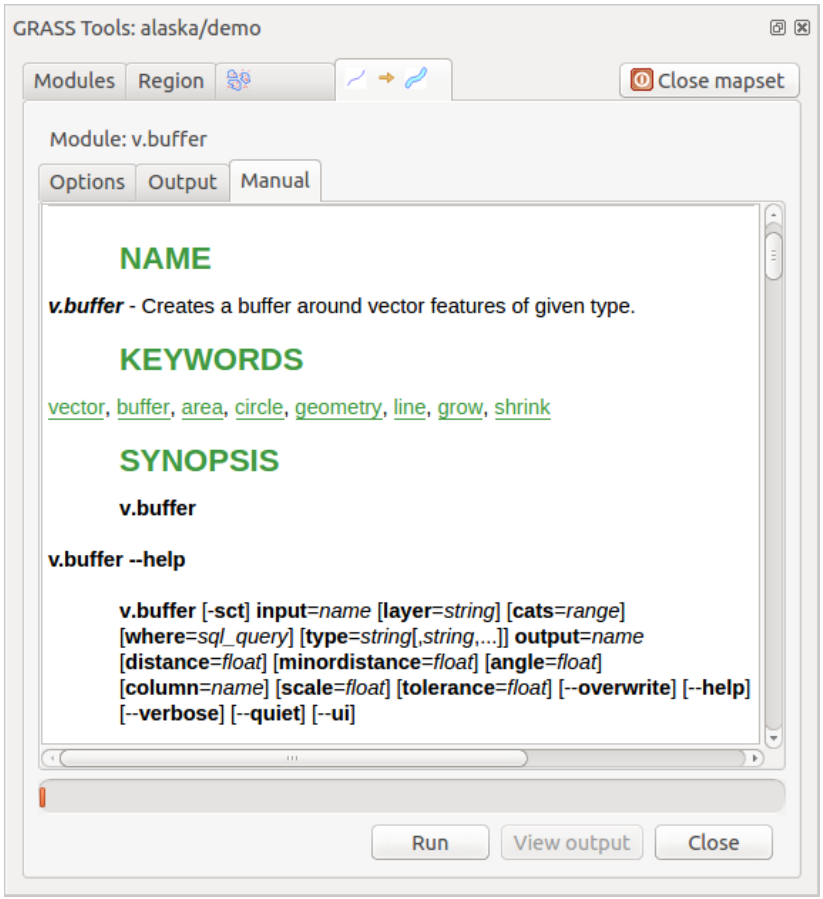
Output



23.5. ábra: GRASS Toolbox Module Output

The *Output* tab provides information about the output status of the module. When you click the *Run* button, the module switches to the *Output* tab and you see information about the analysis process. If all works well, you will finally see a `Successfully finished` message.

Manual



23.6. ábra: GRASS Toolbox Module Manual

The *Manual* tab shows the HTML help page of the GRASS module. You can use it to check further module parameters and flags or to get a deeper knowledge about the purpose of the module. At the end of each module manual page, you see further links to the `Main Help index`, the `Thematic index` and the `Full index`. These links provide the same information as the module `g.manual`.

Javaslat: Display results immediately

If you want to display your calculation results immediately in your map canvas, you can use the «View Output» button at the bottom of the module tab.

23.14.2 GRASS module examples

The following examples will demonstrate the power of some of the GRASS modules.

Creating contour lines

The first example creates a vector contour map from an elevation raster (DEM). Here, it is assumed that you have the Alaska `LOCATION` set up as explained in section *Importing data into a GRASS LOCATION*.

- First, open the location by clicking the  Open mapset button and choosing the Alaska location.
- Now open the Toolbox with the  Open GRASS tools button.
- In the list of tool categories, double-click *Raster* ► *Surface Management* ► *Generate vector contour lines*.
- Now a single click on the tool **r.contour** will open the tool dialog as explained above (see *Working with GRASS modules*).
- 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.)
- Type into the *Name for output vector map* the name `ctour_100`.
- Click *Run* to start the process. Wait for several moments until the message `Successfully finished` appears in the output window. Then click *View Output* and *Close*.

Since this is a large region, it will take a while to display. After it finishes rendering, you can open the layer properties window to change the line color so that the contours appear clearly over the elevation raster, as in *A vektoros tulajdonságok párbeszédablak*.

Next, zoom in to a small, mountainous area in the center of Alaska. Zooming in close, you will notice that the contours have sharp corners. GRASS offers the **v.generalize** tool to slightly alter vector maps while keeping their overall shape. The tool uses several different algorithms with different purposes. Some of the algorithms (i.e., Douglas Peuker and Vertex Reduction) simplify the line by removing some of the vertices. The resulting vector will load faster. This process is useful when you have a highly detailed vector, but you are creating a very small-scale map, so the detail is unnecessary.

Javaslat: The simplify tool

Note that QGIS has a *Vector* ► *Geometry Tools* ► *Simplify geometries* tool that works just like the GRASS **v.generalize** Douglas-Peuker algorithm.

However, the purpose of this example is different. The contour lines created by `r.contour` have sharp angles that should be smoothed. Among the **v.generalize** algorithms, there is Chaiken's, which does just that (also Hermite splines). Be aware that these algorithms can **add** additional vertices to the vector, causing it to load even more slowly.

- Open the GRASS Toolbox and double-click the categories *Vector* ► *Develop map* ► *Generalization*, then click on the **v.generalize** module to open its options window.
- Check that the «ctour_100» vector appears as the *Name of input vector*.
- From the list of algorithms, choose Chaiken's. Leave all other options at their default, and scroll down to the last row to enter in the field *Name for output vector map* «ctour_100_smooth», and click *Run*.
- The process takes several moments. Once `Successfully finished` appears in the output windows, click *View Output* and then *Close*.
- You may change the color of the vector to display it clearly on the raster background and to contrast with the original contour lines. You will notice that the new contour lines have smoother corners than the original while staying faithful to the original overall shape.



23.7. ábra: GRASS module v.generalize to smooth a vector map

Javaslat: Other uses for r.contour

The procedure described above can be used in other equivalent situations. If you have a raster map of precipitation data, for example, then the same method will be used to create a vector map of isohyetal (constant rainfall) lines.

Creating a Hillshade 3-D effect

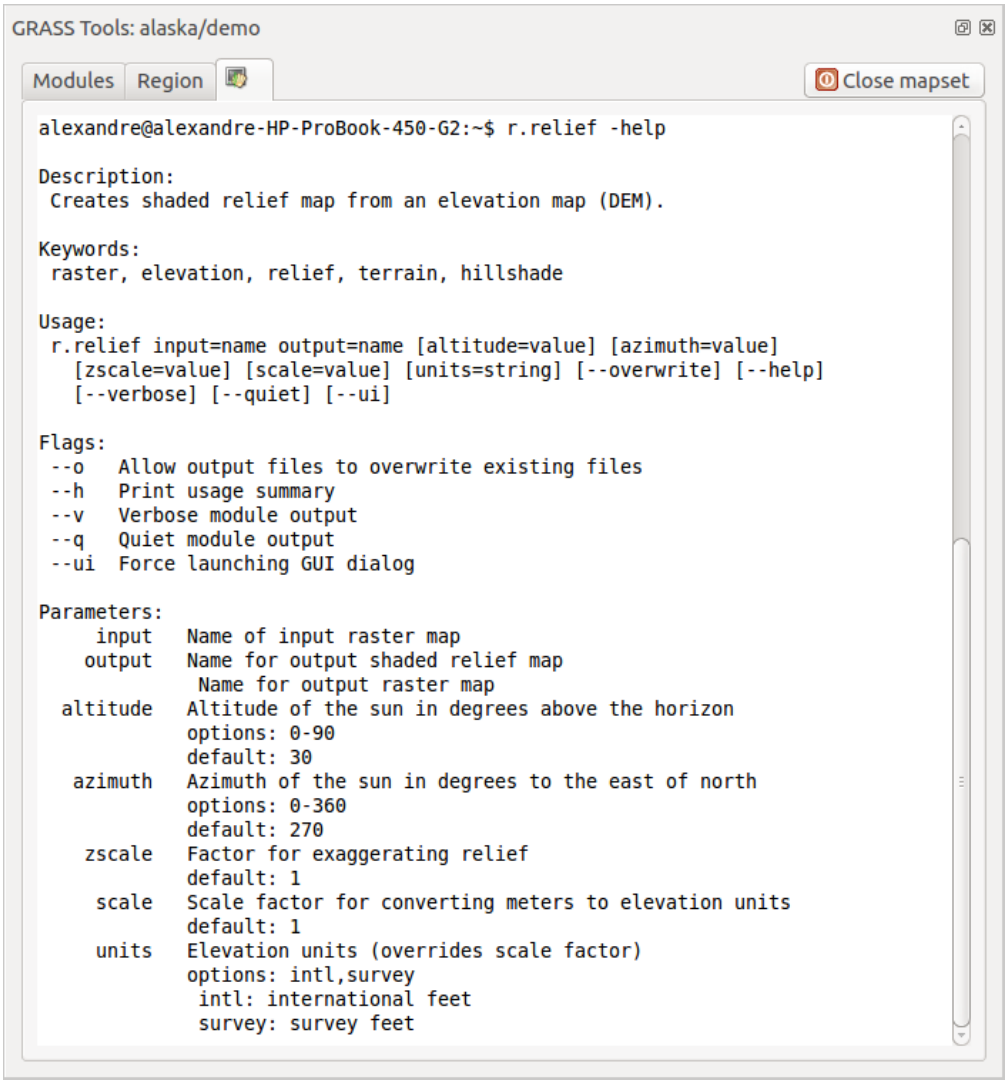
Several methods are used to display elevation layers and give a 3-D effect to maps. The use of contour lines, as shown above, is one popular method often chosen to produce topographic maps. Another way to display a 3-D effect is by hillshading. The hillshade effect is created from a DEM (elevation) raster by first calculating the slope and aspect of each cell, then simulating the sun's position in the sky and giving a reflectance value to each cell. Thus, you get sun-facing slopes lighted; the slopes facing away from the sun (in shadow) are darkened.

- Begin this example by loading the `gtopo30` elevation raster. Start the GRASS Toolbox, and under the Raster category, double-click to open *Spatial analysis* ► *Terrain analysis*.
- Then click **r.shaded.relief** to open the module.
- Change the *azimuth angle* 1,00 270 to 315.
- Enter `gtopo30_shade` for the new hillshade raster, and click *Run*.
- When the process completes, add the hillshade raster to the map. You should see it displayed in grayscale.
- To view both the hillshading and the colors of the `gtopo30` together, move the hillshade map below the `gtopo30` map in the table of contents, then open the *Properties* window of `gtopo30`, switch to the *Transparency* tab and set its transparency level to about 25%.

You should now have the `gtopo30` elevation with its colormap and transparency setting displayed **above** the grayscale hillshade map. In order to see the visual effects of the hillshading, turn off the `gtopo30_shade` map, then turn it back on.

Using the GRASS shell

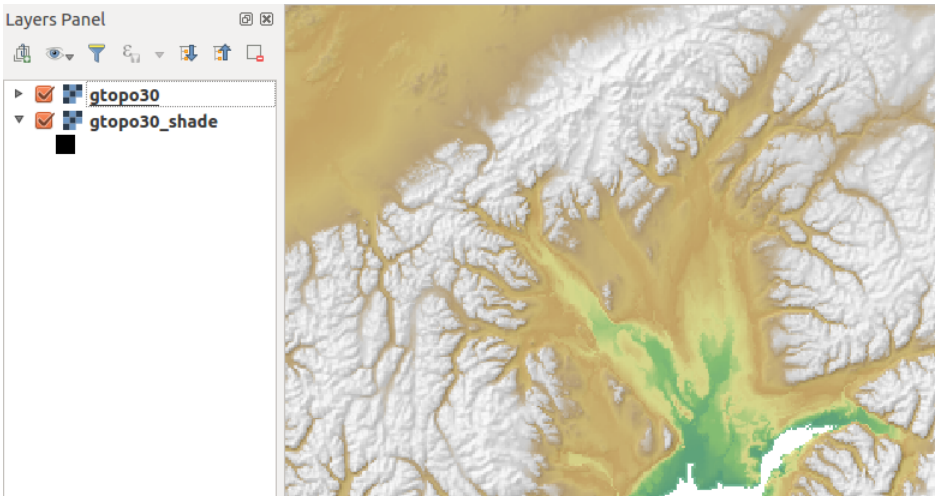
The GRASS plugin in QGIS is designed for users who are new to GRASS and not familiar with all the modules and options. As such, some modules in the Toolbox do not show all the options available, and some modules do not appear at all. The GRASS shell (or console) gives the user access to those additional 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.



23.8. ábra: The GRASS shell, r.shaded.relief module

The module **r.shaded.relief** can take a parameter `zmult`, which multiplies the elevation values relative to the X-Y coordinate units so that the hillshade effect is even more pronounced.

- Load the `gtopo30` elevation raster as above, then start the GRASS Toolbox and click on the GRASS shell. In the shell window, type the command `r.shaded.relief map=gtopo30 shade=gtopo30_shade2 azimuth=315 zmult=3` and press `Enter`.
- After the process finishes, shift to the *Browse* tab and double-click on the new `gtopo30_shade2` raster to display it in QGIS.
- As explained above, move the shaded relief raster below the `gtopo30` raster in the table of contents, then check the transparency of the colored `gtopo30` layer. You should see that the 3-D effect stands out more strongly compared with the first shaded relief map.



23.9. ábra: Displaying shaded relief created with the GRASS module r.shaded.relief

Raster statistics in a vector map

The next example shows how a GRASS module can aggregate raster data and add columns of statistics for each polygon in a vector map.

- Again using the Alaska data, refer to *Importing data into a GRASS LOCATION* to import the `shapefiles/trees.shp` file into GRASS.
- Now an intermediate step is required: centroids must be added to the imported trees map to make it a complete GRASS area vector (including both boundaries and centroids).
- From the Toolbox, choose *Vector* ► *Manage features*, and open the module **v.centroids**.
- Enter as the *output vector map* «forest_areas» and run the module.
- Now load the `forest_areas` vector and display the types of forests - deciduous, evergreen, mixed - in different colors: In the layer *Properties* window, *Symbology* tab, choose from *Legend type*  «Unique value» and set the *Classification field* to «VEGDESC». (Refer to the explanation of the symbology tab in *Symbology Properties* of the vector section.)
- Next, reopen the GRASS Toolbox and open *Vector* ► *Vector update* by other maps.
- Click on the **v.rast.stats** module. Enter `gtopo30` and `forest_areas`.
- Only one additional parameter is needed: Enter *column prefix* `elev`, and click *Run*. This is a computationally heavy operation, which will run for a long time (probably up to two hours).
- Finally, open the `forest_areas` attribute table, and verify that several new columns have been added, including `elev_min`, `elev_max`, `elev_mean`, etc., for each forest polygon.

23.14.3 Customizing the GRASS Toolbox

Nearly all GRASS modules can be added to the GRASS Toolbox. An XML interface is provided to parse the pretty simple XML files that configure the modules» appearance and parameters inside the Toolbox.

A sample XML file for generating the module `v.buffer` (v.buffer.qgm) looks like this:

```
<?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" />
```

(continues on next page)

(folytatás az előző oldalról)

```
        <option key="buffer"/>
        <option key="output" />
</qgisgrassmodule>
```

The parser reads this definition and creates a new tab inside the Toolbox when you select the module. A more detailed description for adding new modules, changing a module's group, etc., can be found at https://qgis.org/en/site/getinvolved/development/addinggrasstools.html.

24. fejezet

QGIS feldolgozási keretrendszer

24.1 Bevezetés

Ez a fejezet bemutatja a QGIS feldolgozó keretrendszerét, egy téradat-feldolgozó környezetet, amely beépített és külső algoritmusok hívására használható a QGIS-ből, így a térbeli elemzési feladatait hatékonyabbá és egyszerűbbé teszi.

Beépített bővítményként a Feldolgozás alapértelmezés szerint telepítve van, de aktiválnia kell:

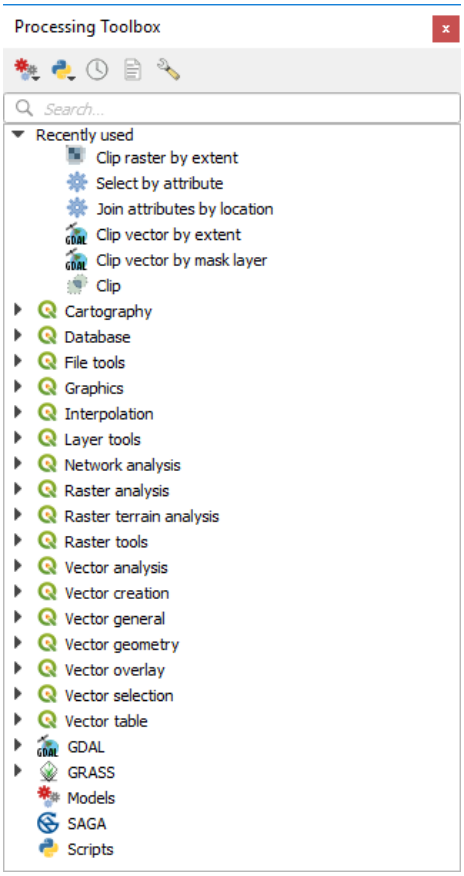
1. Kattintson a *Modulok* ► *Modulok kezelése és telepítése…* menüpontra
2. Kattintson a *Telepítve* fülre a bal oldalon
3. Jelölje be a  *Feldolgozás* melletti jelölőnégyzetet
4. Zárja be a párbeszédablakot.

   A *Feldolgozás* menü innentől elérhető a felső menüsorban. Innen érheti el a keretrendszer fő összetevőit.

A következő részekben áttekintjük, hogyan használhatjuk a keretrendszer grafikus elemeit, és hogyan lehet a legtöbbet kihozni belőlük.

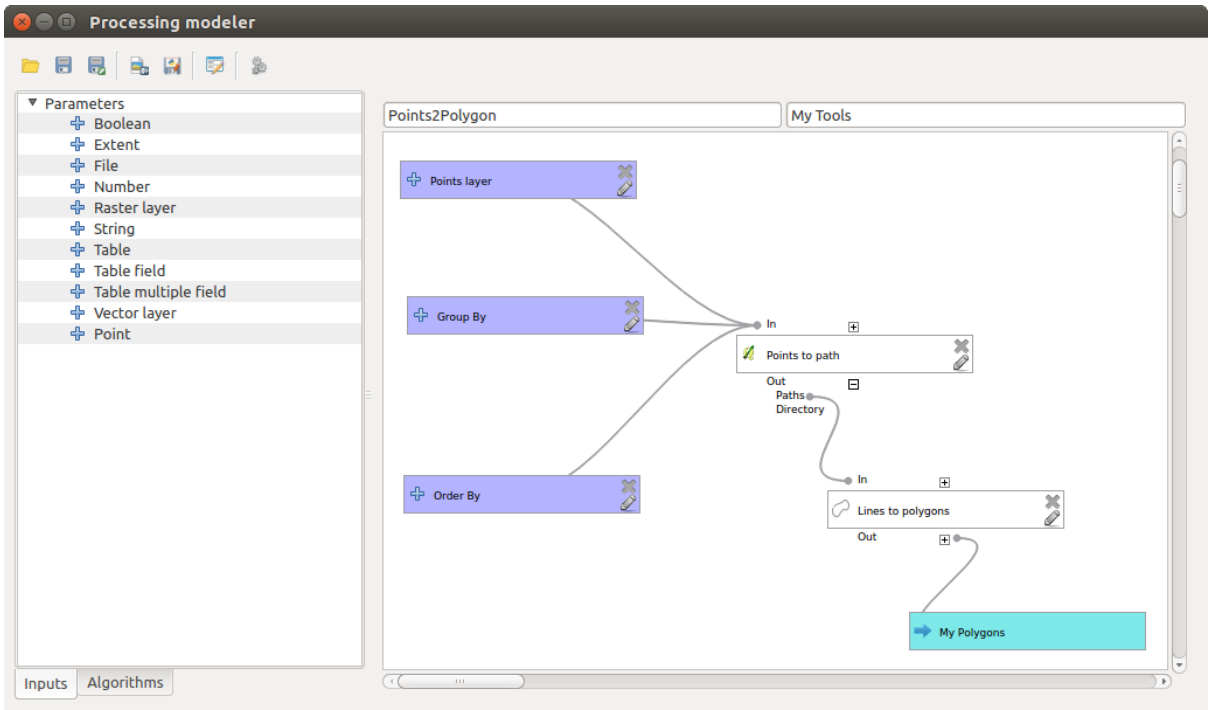
A keretrendszer grafikus felhasználói felületének négy alapvető eleme van, amelyek különböző célokra szolgáló algoritmusok futtatására szolgálnak. Az egyik vagy másik eszköz kiválasztása az elvégzendő elemzés típusától, valamint az egyes felhasználók és projektek sajátosságaitól függ. Mindegyik (kivéve a kötegelt feldolgozási felületet, amely az eszköztárból vagy az algoritmus végrehajtási párbeszédablakából hívható meg, mint látni fogjuk) a *Feldolgozás* menüpontból érhető el (ennél több bejegyzést fog látni, a maradék nem használható algoritmusok végrehajtására, és ebben a fejezetben később lesz kifejtve).

- Az *Eszköztár*: A grafikus felhasználói felület fő eleme, egy-egy algoritmus végrehajtására vagy az azon alapuló kötegelt folyamat futtatására szolgál.



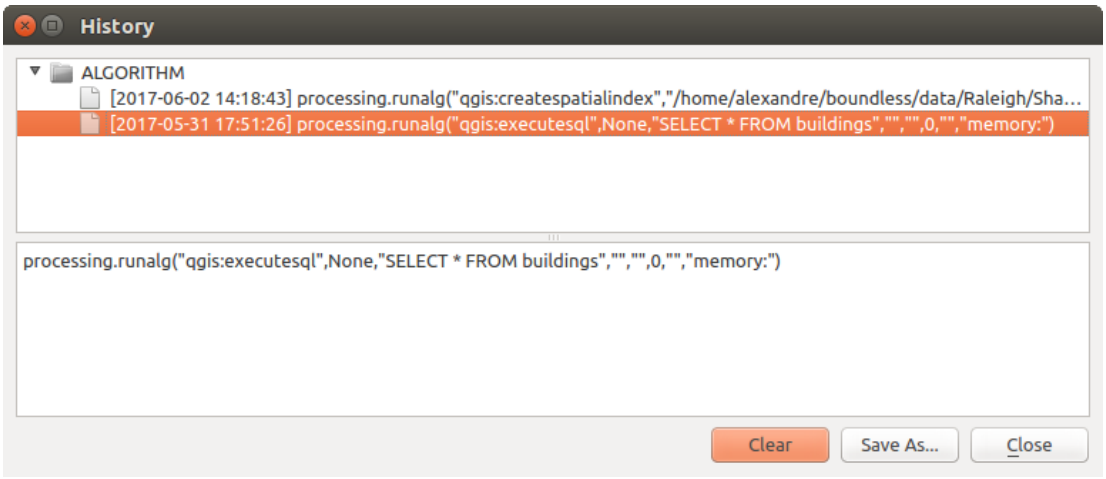
24.1. ábra: Feldolgozás eszköztár

- A *Grafikus modellező*: Egy munkafolyamat meghatározásához számos algoritmus kombinálható a modellezőben grafikus felületen keresztül, így egyetlen folyamat jön létre, amely több részfolyamatot foglal magában.



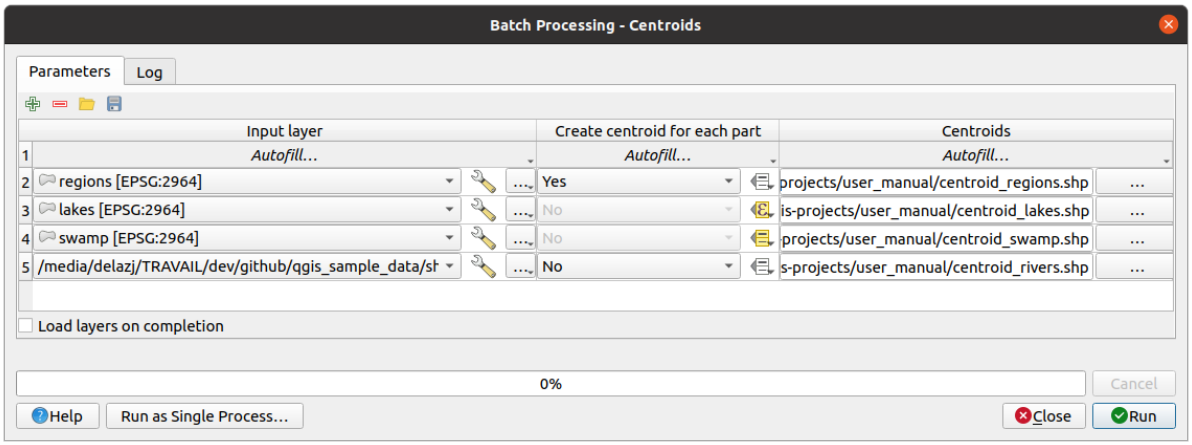
24.2. ábra: Feldolgozás modellező

- Az *Előzménykezelő*: Minden, a fent említett elemekkel végrehajtott művelet egy előzményfájlban tárolódik, és később könnyen reprodukálható az előzménykezelővel.



24.3. ábra: Feldolgozási előzmények

- A *Kötegelt feldolgozó* felület: Ez az felület lehetővé teszi kötegelt folyamatok végrehajtását és egyetlen algoritmus végrehajtásának automatizálását több adathalmazon.



24.4. ábra: Kötegelt feldolgozó felület

A következő szakaszokban ezen elemek mindegyikét részletesen áttekintjük.

24.2 Configuring the Processing Framework

The Processing Options menu (*Settings*► *Options* ► *Processing* tab) allows you to configure how algorithms work. Configuration parameters are structured in separate blocks that you can select on the left-hand side of the dialog.

The *General* block contains a number of interesting parameters.

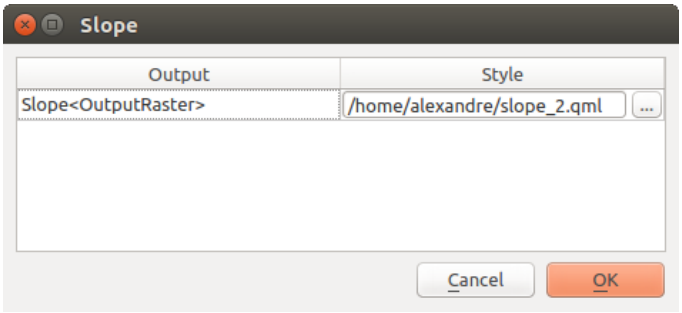
- *Default output raster layer extension* is by default `tif`
- *Default output vector layer extension* is by default `gpkg`
- *Invalid features filtering* when executing algorithm:
  - *Do not filter (better performance)*: all the features (with valid and invalid geometries) are processed, but the result may be erroneous depending on how the geometry invalidity affects the operations

  - *Skip (ignore) features with invalid geometries*, meaning that only a subset of your dataset (the valid geometry features) will be processed
  - *Stop algorithm execution when a geometry is invalid*: you'll need to track and fix the invalid geometries if you want the algorithm to process the whole layer. Algorithms like *Check validity* or *Fix geometries* can help you achieve this.

  The *Invalid features filtering* setting can be overridden on a per-input basis, at algorithm runtime.

- *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.
- *Max Threads*
- *Output folder* for non temporary outputs: If no folder path is provided for the Processing execution outputs, this is the folder in which they will be saved. Default is `processing/outputs` under the active *user profile* directory.
- *Override temporary output folder path*: Temporary outputs are saved by default in the `tmp` folder on the machine. This option helps you set a different place for storage.
- *Pre-execution script* and *Post-execution script*. These parameters point to files that contain scripts written using the processing scripting functionality, explained in the section covering scripting and the console.
- *Prefer output filename for layer names*. The name of each resulting layer created by an algorithm is defined by the algorithm itself. In some cases, a fixed name might be used, meaning that the same output name will be used, no matter which input layer is used. In other cases, the name might depend on the name of the input layer or some of the parameters used to run the algorithm. If this checkbox is checked, the name will be taken from the output filename instead. Notice that, if the output is saved to a temporary file, the filename of this temporary file is usually a long and meaningless one intended to avoid collision with other already existing filenames.
- *Results group name*. If you want to obtain all processing result layers in a group in the *Layers* panel, set a group name for this parameter. The group may exist already or not. QGIS will add all output layers to such a group. By default, this parameter is empty, so all output layers are added to different places in the *Layers* panel, depending on the item that is active when running an algorithm. Note that output layers will be loaded to the *Layers* panel only if *Open output file after running algorithm* is checked in the algorithm dialog.
- *Show algorithms with known issues*: By default, QGIS avoids display of broken algorithms (generally from third-party providers). If checked, they will be available in the Processing toolbox, with a warning icon and a tooltip explaining they have issues. Use at your own risks.
- *Show layer CRS definition in selection boxes*
- *Show tooltip when there are disabled providers*
- *Style for line layers*, *Style for point layers*, *Style for polygons layers* and *Style for raster layers* are used for setting the default rendering style for output layers (that is, layers generated by processing algorithms). Just create the style you want using QGIS, save it to a file, and then enter the path to that file in the settings so the algorithms can use it. Whenever a layer is loaded by Processing and added to the QGIS canvas, it will be rendered with that style.

  Rendering styles can be configured individually for each algorithm and each one of its outputs. Just right-click on the name of the algorithm in the toolbox and select *Edit rendering styles for outputs*. You will see a dialog like the one shown next.



24.5. ábra: Rendering Styles

Select the style file (`.qml`) that you want for each output and press *OK*.

- *Warn before executing if parameter CRS's do not match*

The *Menus* block controls whether an algorithm, script or model (built-in or provided by plugins) should be made available through a dedicated menu or toolbar (along with the Processing Toolbox). For each item of each provider, you can:

- *Add button in toolbar*, making it available in the *Processing Algorithms* toolbar
- assign an *Icon* to the algorithm
- set a *Menu path*: the algorithm will then be available through an existing or a custom menu, e.g. `Vect&or/MyTopAlgorithms`

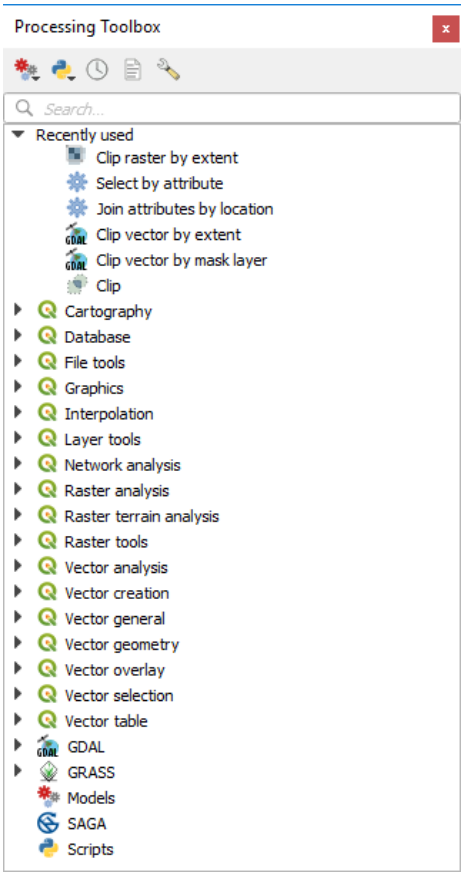
Restart QGIS to apply the settings. At any time, your changes can be *Reset to defaults*.

In the *Models* and *Scripts* blocks, you can set a default folder to store, and look for models and scripts respectively.

You will also find a block for algorithm *Providers*. This is the place installed providers expose their settings. For example, built-in providers contain an *Activate* item that you can use to make their algorithms appear or not in the toolbox. Some algorithm providers have their own configuration items, which will be explained when covering particular algorithm providers.

24.3 The Toolbox

The *Processing Toolbox* is the main element of the processing GUI, and the one that you are more likely to use in your daily work. It shows the list of all available **algorithms** grouped in different blocks called *Providers*, and custom **models** and **scripts** you can add to extend the set of tools. Hence the toolbox is the access point to run them, whether as a single process or as a batch process involving several executions of the same algorithm on different sets of inputs.



24.6. ábra: Feldolgozás eszköztár

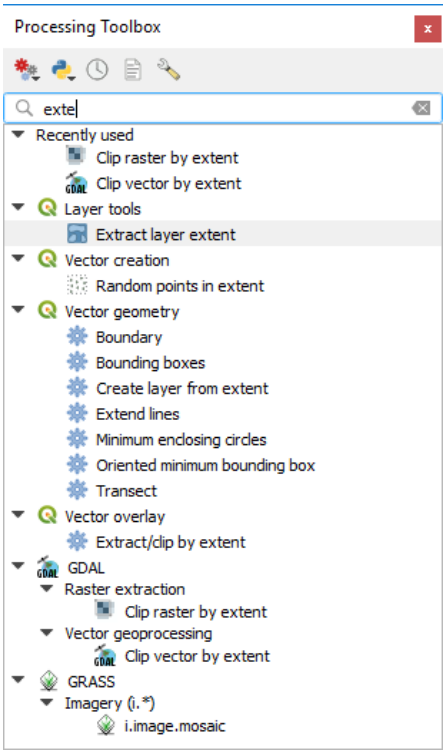
Providers can be (de)activated in the *Processing settings dialog*. By default, only providers that do not rely on third-party applications (that is, those that only require QGIS elements to be run) are active. Algorithms requiring external applications might need additional configuration. Configuring providers is explained in a *later chapter* in this manual.

In the upper part of the toolbox dialog, you will find a set of tools to:

- work with Models: *Create New Model…*, *Open Existing Model…* and *Add Model to Toolbox…*;
- work with Scripts: *Create New Script…*, *Create New Script from Template…*, *Open Existing Script…* and *Add Script to Toolbox…*;
- open the History panel;
- open the Results Viewer panel;
- toggle the toolbox to the *in-place modification mode* using the Edit Features In-Place button: only the algorithms that are suitable to be executed on the active layer without outputting a new layer are displayed;
- open the Options dialog.

Below this toolbar is a *Search…* box to help you easily find the tools you need. You can enter any word or phrase on the text box. Notice that, as you type, the number of algorithms, models or scripts in the toolbox is reduced to just those that contain the text you have entered in their names or keywords.

Megjegyzés: At the top of the list of algorithms are displayed the most recent used tools; handy if you want to reexecute any.

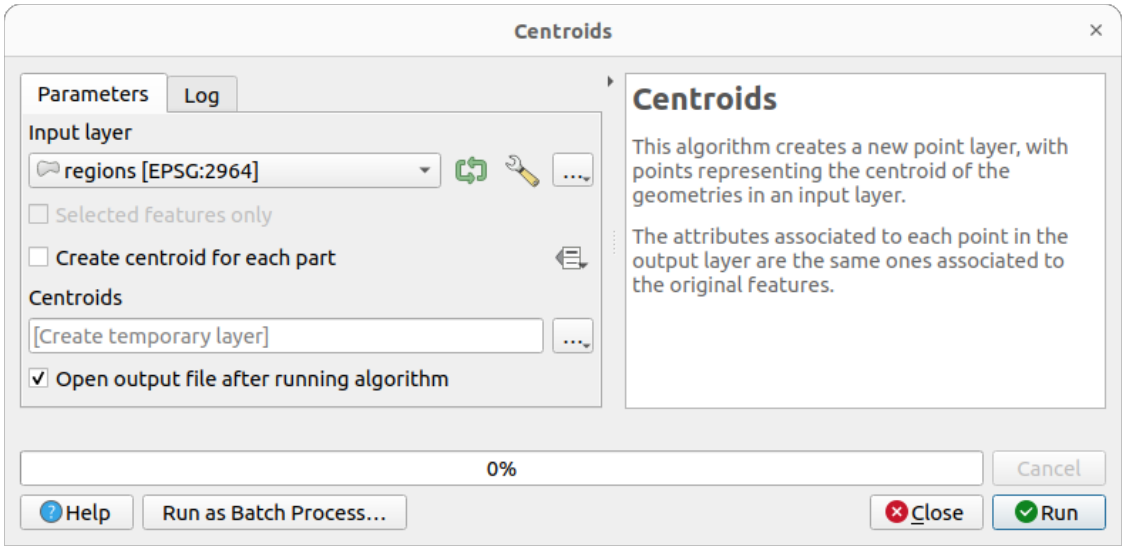


24.7. ábra: Processing Toolbox showing search results

To execute a tool, just double-click on its name in the toolbox.

24.3.1 The algorithm dialog

Once you double-click on the name of the algorithm that you want to execute, a dialog similar to that in the 24.8.ábra below is shown (in this case, the dialog corresponds to the `Centroids` algorithm).



24.8. ábra: Algorithm Dialog - Parameters

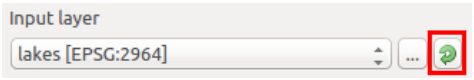
The dialog shows two tabs (*Parameters* and *Log*) on the left part, the algorithm description on the right, and a set of buttons at the bottom.

The *Parameters* tab 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.

Although the number and type of parameters depend on the characteristics of the algorithm, the structure is similar for all of them. The parameters found in the table can be of one of the following types.

- A **raster layer**, to select from a list of all such layers available (currently opened) in QGIS. The selector contains as well a button on its right-hand side, to let you select filenames that represent layers currently not loaded in QGIS.
- A **vector layer**, to select from a list of all vector layers available in QGIS. Layers not loaded in QGIS can be selected as well, as in the case of raster layers, but only if the algorithm does not require a table field selected from the attributes table of the layer. In that case, only opened layers can be selected, since they need to be open so as to retrieve the list of field names available.

  You will see an iterator button by each vector layer selector, as shown in the figure below.

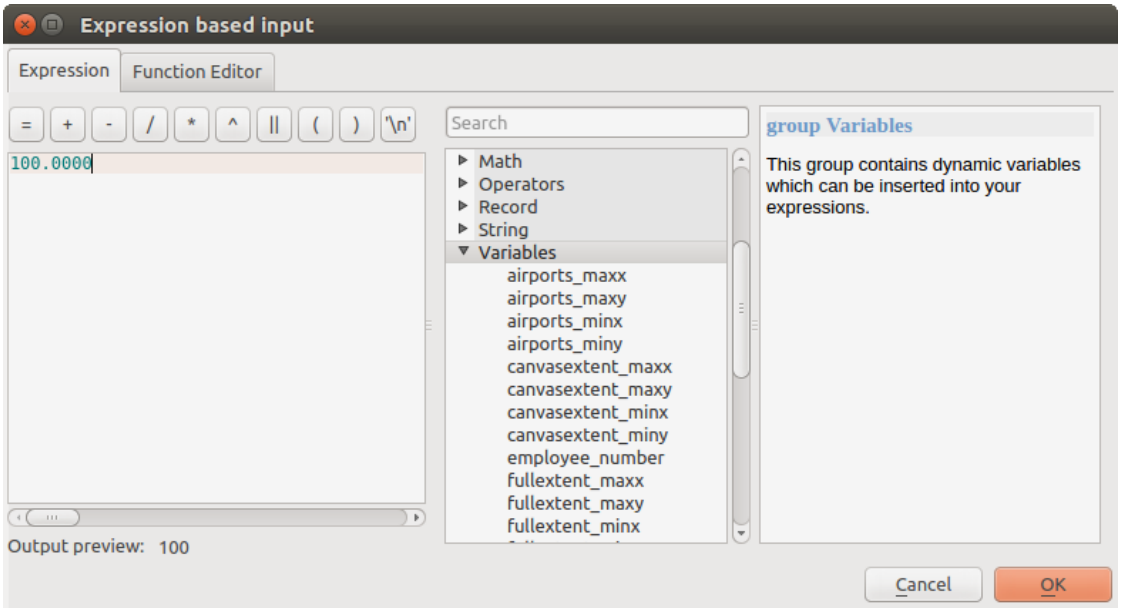


24.9. ábra: Vector iterator button

  If the algorithm contains several of them, you will be able to toggle just one of them. If the button corresponding to a vector input is toggled, the algorithm will be executed iteratively on each one of its features, instead of just once for the whole layer, producing as many outputs as times the algorithm is executed. This allows for automating the process when all features in a layer have to be processed separately.

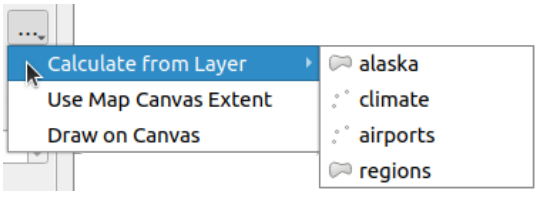
Megjegyzés: By default, the parameters dialog will show a description of the CRS of each layer along with its name. If you do not want to see this additional information, you can disable this functionality in the Processing Settings dialog, unchecking the *General* ► *Show layer CRS definition in selection boxes* option.

- 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.
- An **option**, to choose from a selection list of possible options.
- A **numerical value**, to be introduced in a spin box. In some contexts (when the parameter applies at the feature level and not at the layer's), you will find a Data-defined override button by its side, allowing you to open the *expression builder* and enter a mathematical expression to generate variable values for the parameter. Some useful variables related to data loaded into QGIS can be added to your expression, so you can select a value derived from any of these variables, such as the cell size of a layer or the northernmost coordinate of another one.



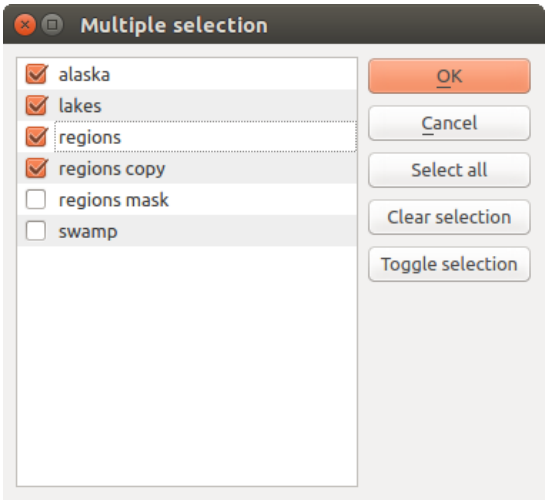
24.10. ábra: Kifejezés alapú input

- A **range**, with min and max values to be introduced in two text boxes.
- A **text string**, to be introduced in a text box.
- A **field**, to choose from the attributes table of a vector layer or a single table selected in another parameter.
- A **coordinate reference system**. You can select it among the recently used ones from the drop-down list or from the *CRS selection* dialog that appears when you click on the button on the right-hand side.
- An **extent**, a text box defining a rectangle through its corners coordinate in the format `xmin, xmax, ymin, ymax`. Clicking on the button on the right-hand side of the value selector, a pop-up menu will appear, giving you options to:
  - *Calculate from layer*: fills the text box with the coordinates of the bounding box of a layer to select among the loaded ones
  - *Use map canvas extent*
  - *Draw on canvas*: the parameters window will hide itself, so you can click and drag onto the canvas. Once you have defined the extent rectangle, the dialog will reappear, containing the values in the extent text box.



24.11. ábra: Extent selector

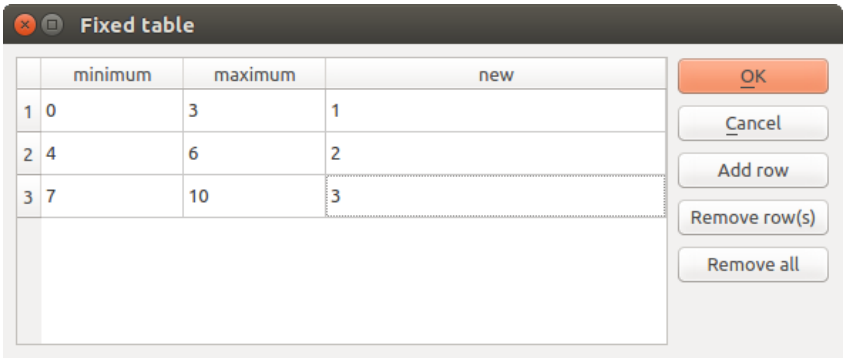
- A **list of elements** (whether raster or vector layers, tables, fields) to select from. Click on the … button at the left of the option to see a dialog like the following one. Multiple selection is allowed and when the dialog is closed, number of selected items is displayed in the parameter text box widget.



24.12. ábra: Multiple Selection

- A **small table** to be edited by the user. These are used to define parameters like lookup tables or convolution kernels, among others.

  Click on the button on the right side to see the table and edit its values.



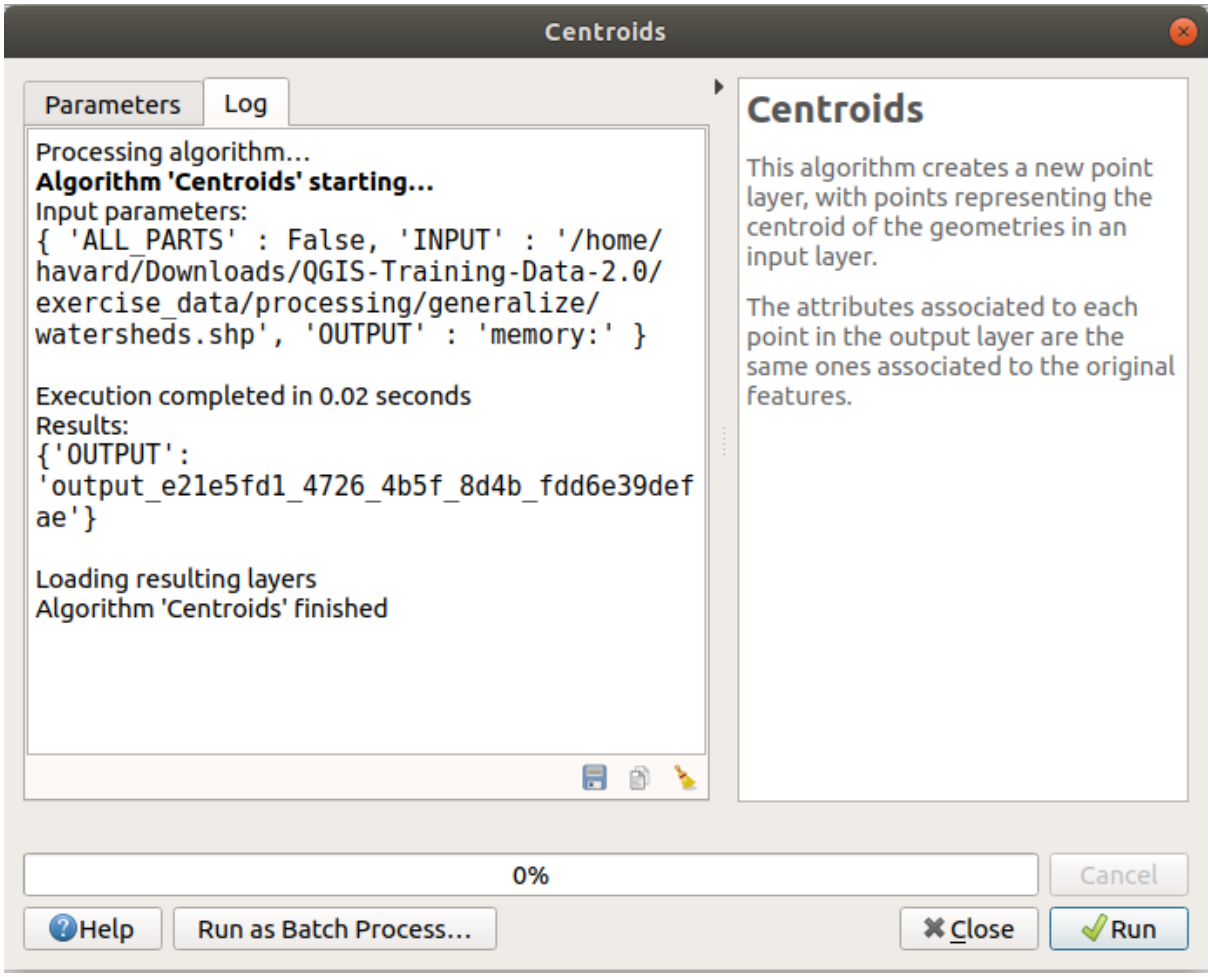
24.13. ábra: Rögzített tábla

  Depending on the algorithm, the number of rows can be modified or not by using the buttons on the right side of the window.

Megjegyzés: Some algorithms require many parameters to run, e.g. in the *Raster calculator* you have to specify manually the cell size, the extent and the CRS. You can avoid to choose all the parameters manually when the algorithm has the `Reference layers` parameter. With this parameter you can choose the reference layer and all its properties (cell size, extent, CRS) will be used.

Along with the *Parameters* tab, there is another tab named *Log* (see 24.14.ábra below). 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. Information on algorithm execution is also output in the *View* ► *Panels* ► *Log Messages Panel*.

Notice that not all algorithms write information to the *Log* tab, and many of them might run silently without producing any output other than the final files. Check the *Log Messages Panel* in that case.



24.14. ábra: Algorithm Dialog - Log

At the bottom of the *Log* tab you will find buttons to *Save Log to File*, *Copy Log to Clipboard* and *Clear Log*. These are particularly handy when you have checked the *Keep dialog open after running algorithm* in the *General* part of the Processing options.

On the right hand side of the dialog you will 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.

For a more detailed help file, which might include description of every parameter it uses, or examples, you will find a *Help* button at the bottom of the dialog bringing you to the *Processing algorithms documentation* or to the provider documentation (for some third-party providers).

The *Run as batch process* button triggers the *batch processing mode* allowing to configure and run multiple instances of the algorithm with a variety of parameters.

A note on projections

Processing algorithm execution are always performed in the input layer coordinate reference system (CRS). 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. Whenever you use more than one layer as input to a *QGIS native algorithm*, whether vector or raster, the layers will all be reprojected to match the coordinate reference system of the first input layer.

This is however less true for most of the external applications whose algorithms are exposed through the processing framework as they assume that all of the layers are already in a common coordinate system and ready to be analyzed.

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 layer CRS definition in selection boxes* option.

If you try to execute an algorithm using as input two or more layers with unmatching CRSs, a warning dialog will be shown. This occurs thanks to the *Warn before executing if layer CRS's do not match* option.

You still can execute the algorithm, but be aware that in most cases that will produce wrong results, such as empty layers due to input layers not overlapping.

Javaslat: Use Processing algorithms to do intermediate reprojection

When an algorithm can not successfully perform on multiple input layers due to unmatching CRSs, use QGIS internal algorithm such as *Reproject layer* to perform layers» reprojection to the same CRS before executing the algorithm using these outputs.

24.3.2 Data objects generated by algorithms

Data objects generated by an algorithm can be of any of the following types:

- A raster layer
- A vector layer
- A table
- An HTML file (used for text and graphical outputs)

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, GeoPackage 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 `.gpkg` 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).

You can set a default folder for output data objects. Go to the settings dialog (you can open it from the *Settings* ► *Options* ► *Processing* menu), and in the *General* group, you will find a parameter named *Output folder*. This output folder is used as the default path in case you type just a filename with no path (i.e., `myfile.shp`) when executing an algorithm.

When running an algorithm that uses a vector layer in iterative mode, the entered file path is used as the base path for all generated files, which are named using the base name and appending a number representing the index of the iteration. The file extension (and format) is used for all such generated files.

Apart from raster layers and tables, algorithms also generate graphics and text as HTML files. These results are shown at the end of the algorithm execution in a new dialog. This dialog will keep the results produced by any algorithm during the current session, and can be shown at any time by selecting *Processing* ► *Results Viewer* from the QGIS main menu.

Some external applications might have files (with no particular extension restrictions) as output, but they do not belong to any of the categories above. Those output files will not be processed by QGIS (opened or included into the current QGIS project), since most of the time they correspond to file formats or elements not supported by QGIS. This is, for instance, the case with LAS files used for LiDAR data. The files get created, but you won't see anything new in your QGIS working session.

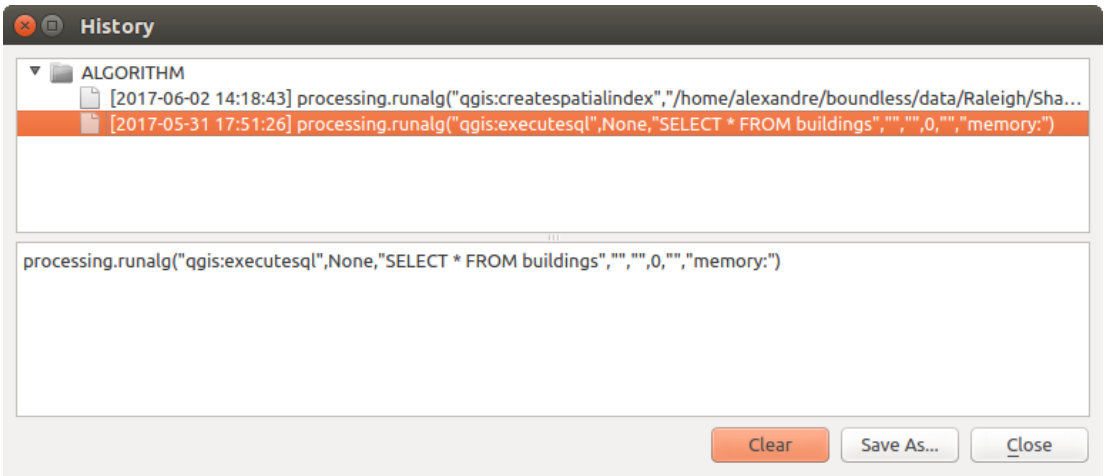
For all the other types of output, you will find a checkbox that you can use to tell the algorithm whether to load the file once it is generated by the algorithm or not. By default, all files are opened.

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).

24.4 The history manager

24.4.1 The processing history

Every time you execute an algorithm, information about the process is stored in the history manager. The date and time of the execution are saved, along with the parameters used, making it is easy to track and control all the work that has been developed using the Processing framework, and to reproduce it.



24.15. ábra: Előzmények

Process information is kept as a command-line expression, even if the algorithm was launched from the toolbox. This makes it useful for those learning how to use the command-line interface, since they can call an algorithm using the toolbox and then check the history manager to see how it could be called from the command line.

Apart from browsing the entries in the registry, you can also re-execute processes by simply double-clicking on the entry. The algorithm dialog then opens with parameters already set, and you can change any of them to fit your needs and re-run the algorithm.

The *History* dialog also provides a convenient way to contribute to the consolidation of the testing infrastructure of QGIS Processing algorithms and scripts. When you right-click on an entry, you can *Create Test...* using the concerned algorithm and parameters, following instructions at https://github.com/qgis/QGIS/blob/release-3_22/python/plugins/processing/tests/README.md.

24.4.2 The processing log

The history dialog only contains the execution calls, but not the information produced by the algorithm when executed. That information is written to the QGIS log (*View* ► *Panels* ► *Log Messages Panel*).

Third-party algorithms are usually executed by using their command-line interfaces, which communicate with the user via the console. Although that console is not shown, usually a full dump of it is written to the log each time you run one of those algorithms. To avoid cluttering the log with that information, you can disable it for each provider in the settings dialog.

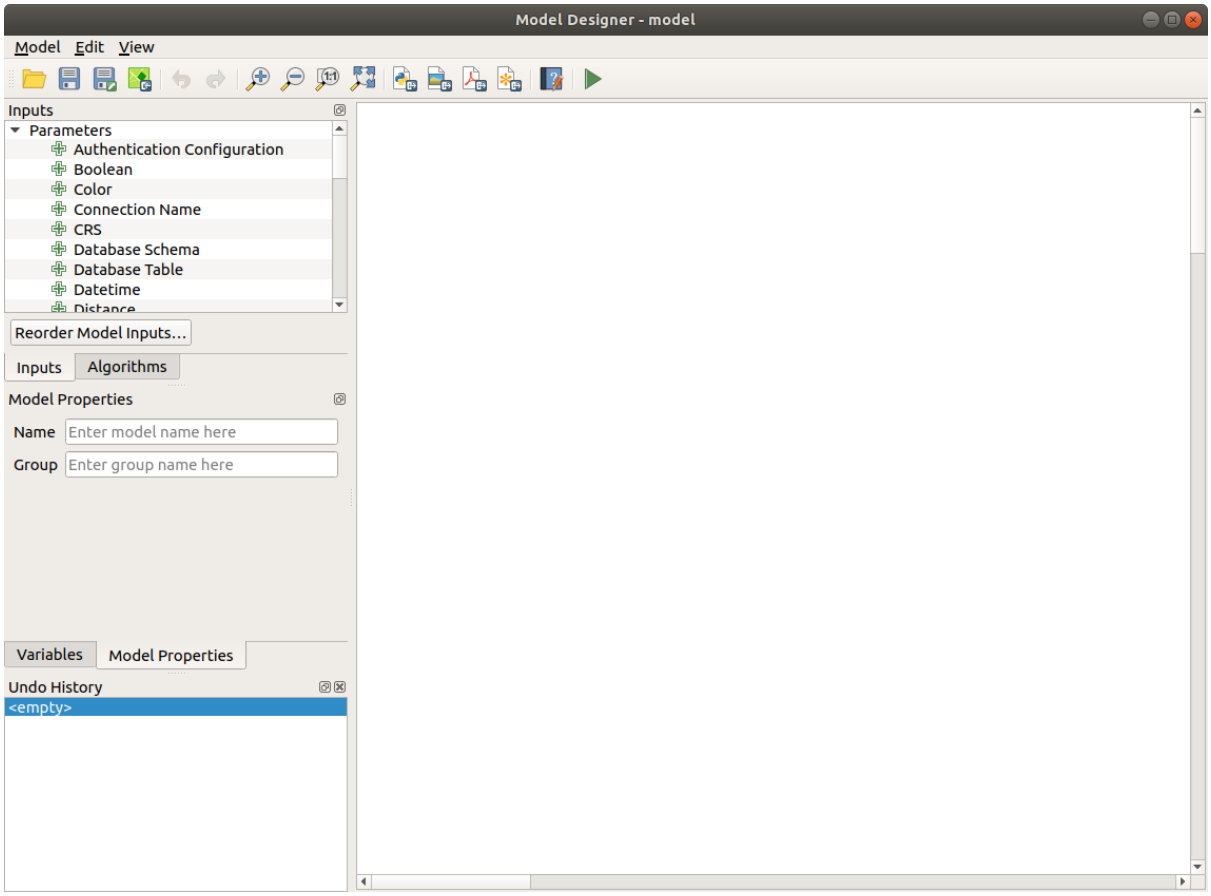
Some algorithms, even if they can produce a result with the given input data, output comments or additional information to log when they detect potential problems with the data, in order to warn you. Make sure you check those messages in the log if you get unexpected results.

24.5 The graphical modeler

The *graphical modeler* allows you to create complex models using a simple and easy-to-use interface. When working with a GIS, most analysis operations are not isolated, rather part of a chain of operations. Using the graphical modeler, that chain of operations can be wrapped into a single process, making it convenient to execute later with a different set of inputs. No matter how many steps and different algorithms it involves, a model is executed as a single algorithm, saving time and effort.

The graphical modeler can be opened from the Processing menu (*Processing* ► *Graphical Modeler*).

24.5.1 The graphical modeler interface



24.16. ábra: Modeler

In its main part, the modeler has a working canvas where the structure of the model and the workflow it represents can be constructed.

At the top of the dialog, different menus and the *Navigation* toolbar give access to a variety of tools.

Model menu

Label	Shortcut	Navigation Toolbar	Description
Validate Model			Checks whether the algorithms and inputs used in the model exist. Convenient before releasing a model.
Run Model…	F5	☑	Executes the model
Reorder Model Inputs…			Sets the order in which inputs are presented to the user in the algorithm dialog.
Open Model…	Ctrl+O	☑	Opens a `.model3` file for edit or execution
Save Model	Ctrl+S	☑	Saves the model to disk as a `.model3` file
Save Model as…	Ctrl+Shift+S	☑	Saves the model to disk as a new `.model3` file
Save Model in project		☑	Embeds the model file in the project file, making it available when sharing the project file.
Edit Model Help…		☑	An interface to document the model, the algorithms, the parameters and outputs, as well as the author and versioning
Export ►			
► *Export as Image…*		☑	Saves the model's graphical design to an image file format (for illustration purpose)
► *Export as PDF…*			Saves the model's graphical design to a `PDF` file format (for illustration purpose)
► *Export as SVG…*			Saves the model's graphical design to an `SVG` file format (for illustration purpose)
► *Export as Script Algorithm…*		☑	Generates a python script file including the model's instructions

Edit menu

Label	Shortcut	Navigation Toolbar	Description
Select All	Ctrl+A		Selects all the model components in the designer
Snap selected components to Grid			snaps and aligns the elements into a grid
Redo	Ctrl+Y	☑	Rollback the latest canceled action. See also the *Undo/Redo* panel.
Undo	Ctrl+Z	☑	Cancel the previous change. See also the *Undo/Redo* panel.
Cut	Ctrl+X		Cuts a selection of components from the model.
Copy	Ctrl+C		Copies a selection of components from the model.
Paste	Ctrl+V		Pastes a cut or copied selection of components from a model to another or within the same model. The selected components keep their original properties and comments.
Delete selected components	Del		Removes a component from the model.
Add Group Box			Adds a box at the background of related components in order to visually group them. Particularly useful in big models to keep the workflow clean.

View menu

Label	Shortcut	Navigation Toolbar	Description
Zoom To ►			Zooms to the selected group box extent
Zoom In	Ctrl++	☑	
Zoom Out	Ctrl+-	☑	
Zoom to 100%	Ctrl+1	☑	
Zoom Full	Ctrl+0	☑	Displays all the components in the designer current canvas
Show Comments			Displays comments associated to every algorithm or input in the graphical designer
Enable Snapping			
Toggle Panel Visibility	Ctrl+Tab		Switches ON or OFF the *panels* in the designer

Panels

The left part of the window is a section with five panels that can be used to add new elements to the model:

1. *Model Properties*: specify the name (required) of the model and the group in which it will be displayed in the *Processing Toolbox*
2. *Inputs*: all the *input parameters* that could shape your model
3. *Algorithms*: the available *Processing algorithms*
4. *Variables*: Models can contain dedicated *variables* that are unique and only available to them. These variables can be accessed by any expression used within the model. They are useful to control algorithms within a model and control multiple aspects of the model by changing a single variable. The variables can be viewed and modified in the *Variables* panel.
5. *Undo History*: this panel will register everything that happens in the modeler, making it easy to cancel things you did wrong.

About available algorithms

Some algorithms that can be executed from the toolbox do not appear in the list of available algorithms when you are designing a model. To be included in a model, an algorithm must have the correct semantic. If an algorithm does not have such a well-defined semantic (for instance, if the number of output layers cannot be known in advance), then it is not possible to use it within a model, and it will not appear in the list of algorithms that you can find in the modeler dialog. On the other hand some algorithms are specific to the modeler. Those algorithms are located within the group «Modeler Tools».

24.5.2 Creating a model

Creating a model involves two basic steps:

1. *Definition of necessary inputs*. These inputs will be added to the parameters window, so the user can set their values when executing the model. The model itself is an algorithm, so the parameters window is generated automatically as for all algorithms available in the Processing framework.
2. *Definition of the workflow*. Using the input data of the model, the workflow is defined by adding algorithms and selecting how they use the defined inputs or the outputs generated by other algorithms in the model.

Definition of inputs

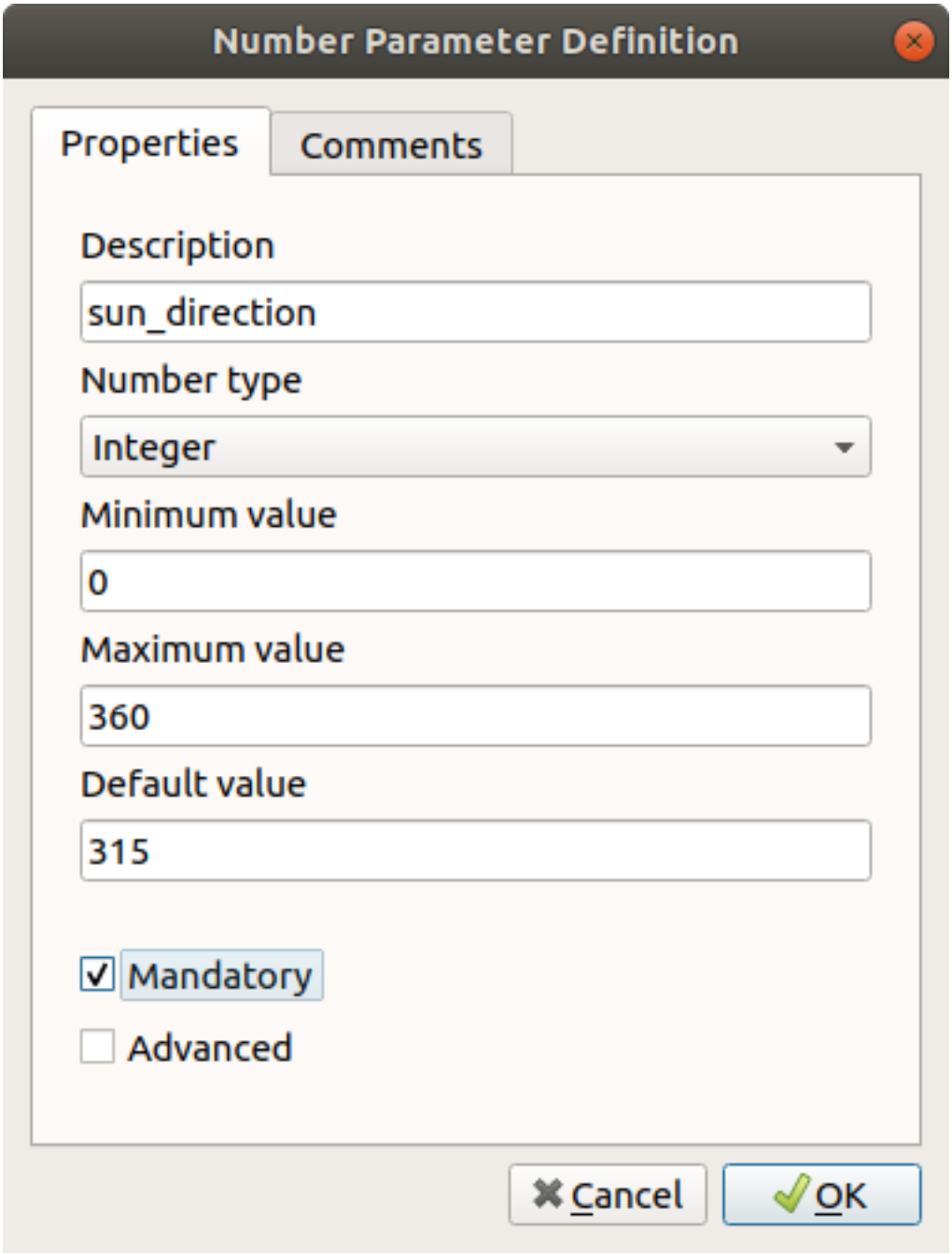
The first step is to define the inputs for the model. The following elements are found in the *Inputs* panel on the left side of the modeler window:

24.1. táblázat: List of parameter types for model building

Annotation Layer	Authentication Configuration	Boolean	Color
Coordinate Operation	CRS	Database Schema	Database Table
Distance	Duration	DXF Layers	Enum
Extent	Field Aggregates	Fields Mapper	File/Folder
Map Layer	Map Theme	Matrix	Mesh Dataset
Mesh Layer	Multiple Input	Number	Point
Print Layout	Print Layout Item	Range	Raster Band
Scale	String	TIN Creation Layers	Vector Feature
Vector Layer	Vector Tile Writer Layers		

Megjegyzés: Hovering with the mouse over the inputs will show a tooltip with additional information.

When double-clicking on an element, a dialog is shown that lets you define its characteristics. Depending on the parameter, the dialog will contain at least one element (the description, which is what the user will see when executing the model). For example, when adding a numerical value, as can be seen in the next figure, in addition to the description of the parameter, you have to set a default value and the range of valid values.



24.17. ábra: Model Parameters Definition

You can define your input as mandatory for your model by checking the Mandatory option and by checking the Advanced checkbox you can set the input to be within the Advanced section. This is particularly useful when the model has many parameters and some of them are not trivial, but you still want to choose them.

For each added input, a new element is added to the modeler canvas.



24.18. ábra: Model Parameters

You can also add inputs by dragging the input type from the list and dropping it at the position where you want it in the modeler canvas. If you want to change a parameter of an existing input, just double click on it, and the same dialog will pop up.

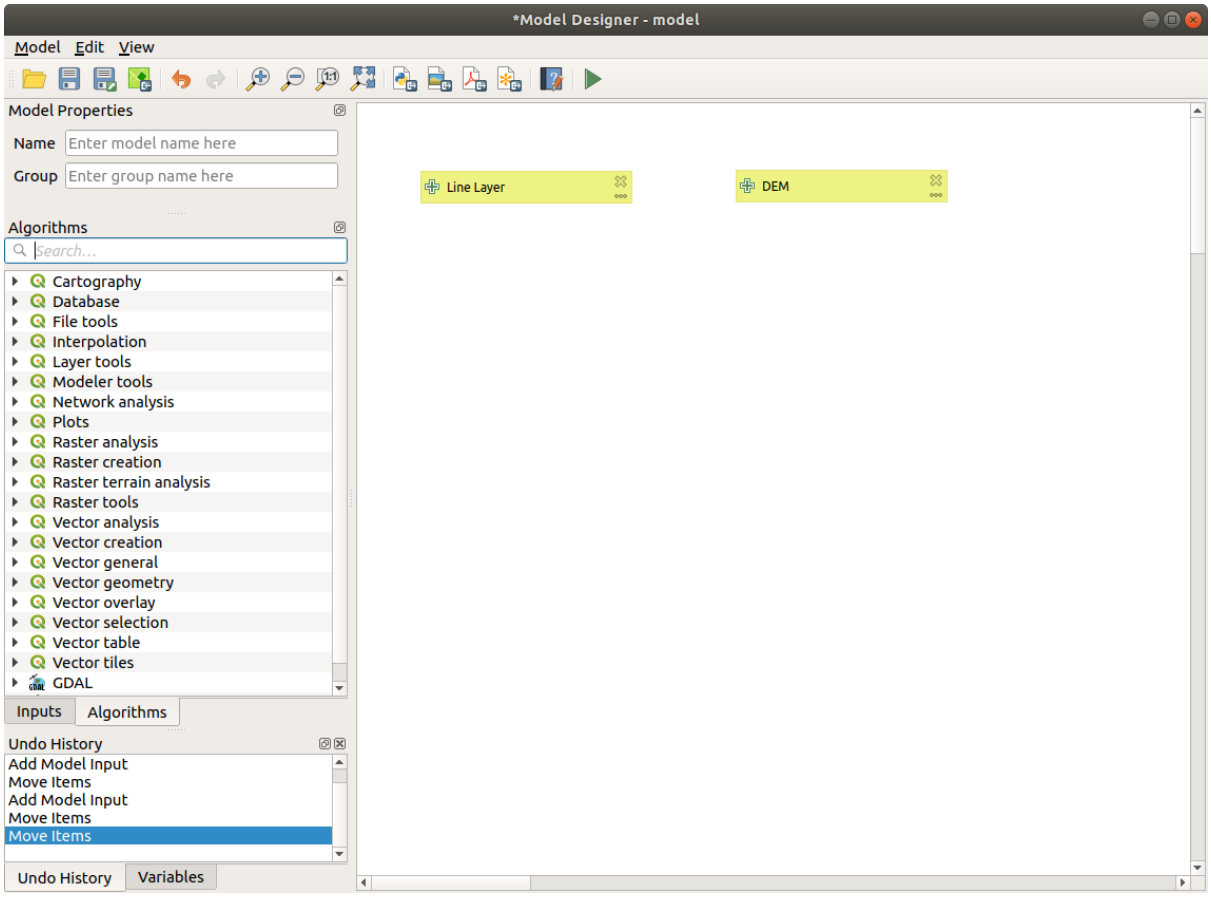
When using a model within another model, the inputs and outputs necessary will be displayed in the canvas.

Definition of the workflow

In the following example we will add two inputs and two algorithms. The aim of the model is to copy the elevation values from a DEM raster layer to a line layer using the `Drape` algorithm, and then calculate the total ascent of the line layer using the `Climb Along Line` algorithm.

In the *Inputs* tab, choose the two inputs as `Vector Layer` for the line and `Raster Layer` for the DEM. We are now ready to add the algorithms to the workflow.

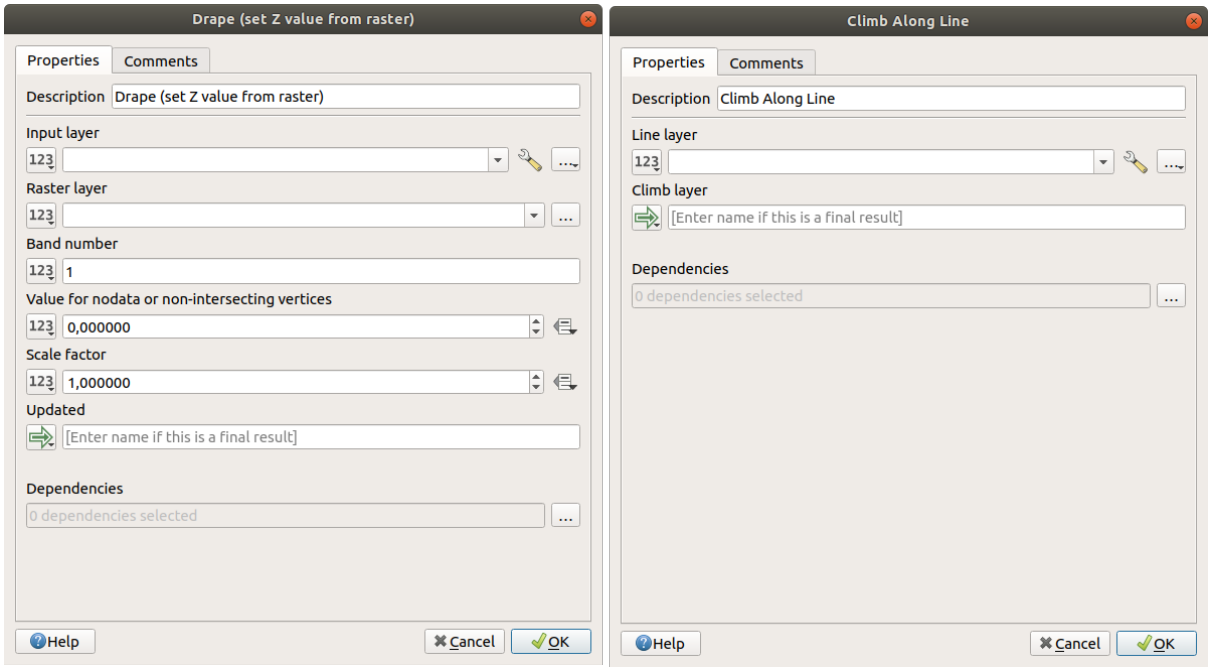
Algorithms can be found in the *Algorithms* panel, grouped much in the same way as they are in the Processing toolbox.



24.19. ábra: Model Inputs

To add an algorithm to a model, double-click on its name or drag and drop it, just like for inputs. As for the inputs you can change the description of the algorithm and add a comment. When adding an algorithm, an execution dialog will appear, with a content similar to the one found in the execution panel that is shown when executing the algorithm

from the toolbox. The following picture shows both the `Drape (set Z value from raster)` and the `Climb along line` algorithm dialogs.

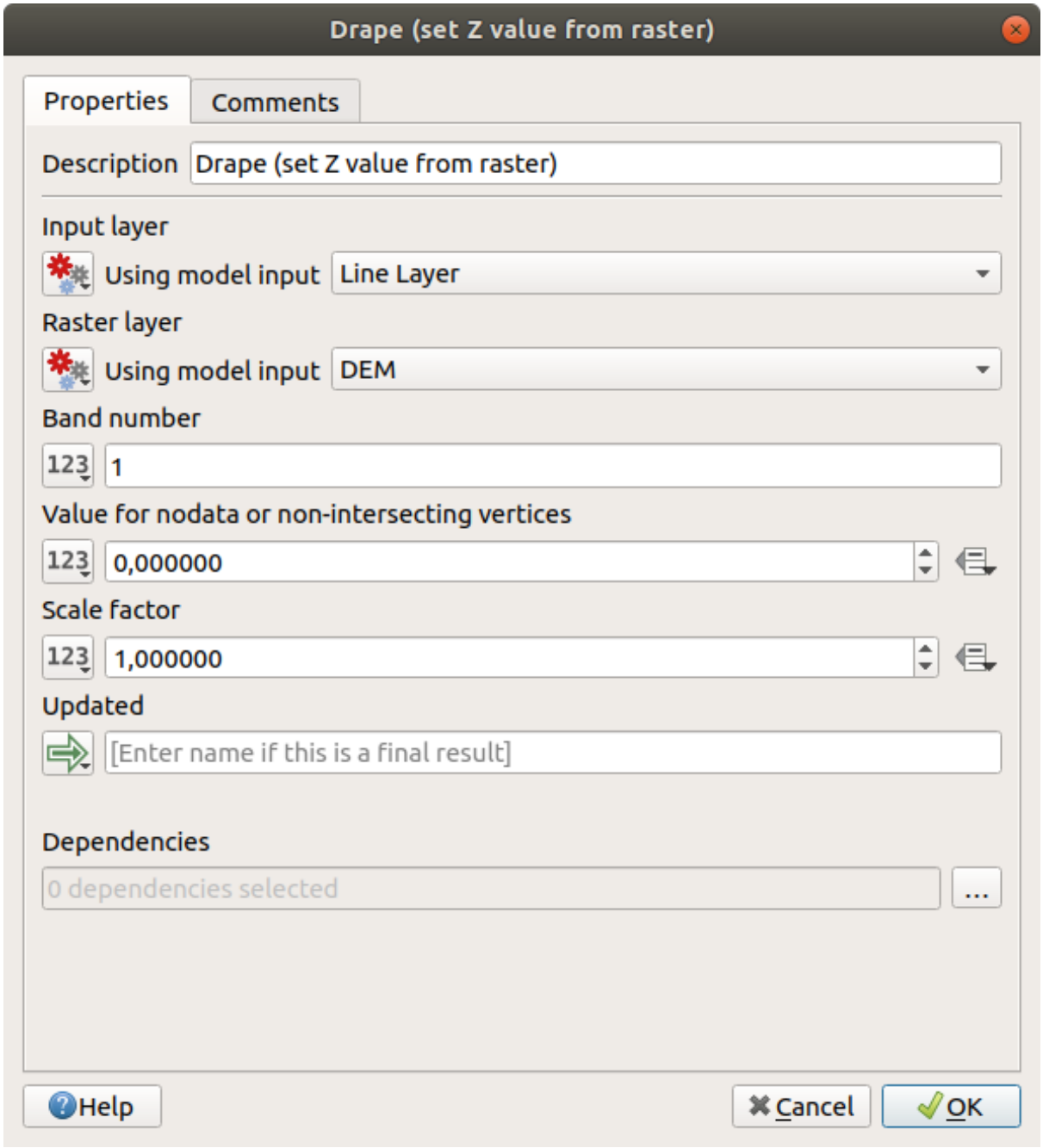


24.20. ábra: Model Algorithm parameters

As you can see, there are however some differences. Each parameter has a drop-down menu next to it allowing to control how it will be served during the workflow:

- `Value`: allows you to set the parameter from a loaded layer in the QGIS project or to browse a layer from a folder
- `Pre-calculated Value`: with this option you can open the Expression Builder and define your own expression to fill the parameter. Model inputs together with some other layer statistics are available as **variables** and are listed at the top of the Search dialog of the Expression Builder
- `Model Input`: choose this option if the parameter comes from an input of the model you have defined. Once clicked, this option will list all the suitable inputs for the parameter
- `Algorithm Output`: is useful when the input parameter of an algorithm is an output of another algorithm
- **outputs parameters** have the addditional `Model Output` option that makes the output of the algorithm available in the model. If a layer generated by the algorithm is only to be used as input to another algorithm, don't edit that text box.

  In the following picture you can see the two input parameters defined as `Model Input` and the temporary output layer:



24.21. ábra: Algorithm Input and Output parameters

You will also find an additional parameter named *Dependencies* that is not available when calling the algorithm from the toolbox. This parameter allows you to define the order in which algorithms are executed, by explicitly defining one algorithm as a *parent* of the current one. This will force the *parent* algorithm to be executed before the current one.

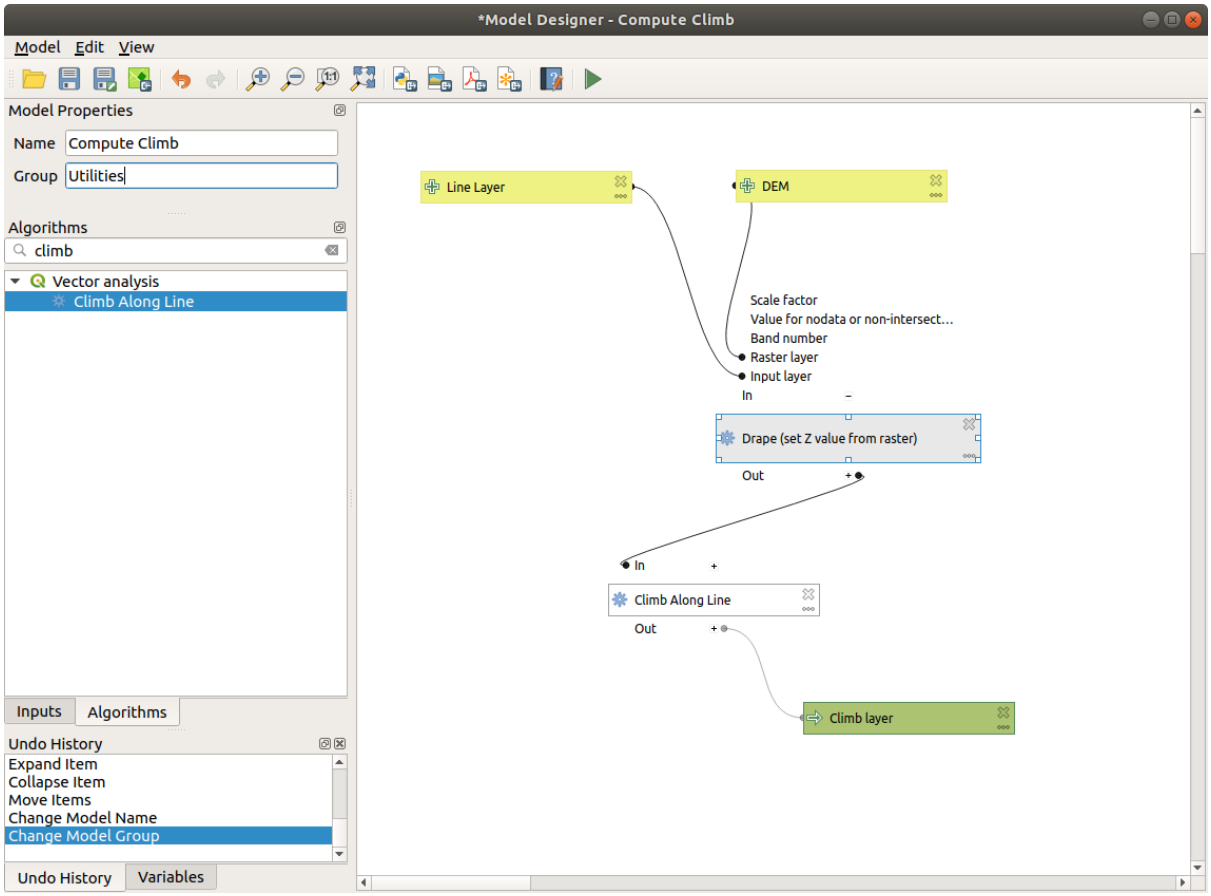
When you use the output of a previous algorithm as the input of your algorithm, that implicitly sets the previous algorithm as parent of the current one (and places the corresponding arrow in the modeler canvas). However, in some cases an algorithm might depend on another one even if it does not use any output object from it (for instance, an algorithm that executes a SQL sentence on a PostGIS database and another one that imports a layer into that same database). In that case, just select the previous algorithm in the *Dependencies* parameter and they will be executed in the correct order.

Once all the parameters have been assigned valid values, click on *OK* and the algorithm will be added to the canvas. It will be linked to the elements in the canvas (algorithms or inputs) that provide objects that are used as inputs for

the algorithm.

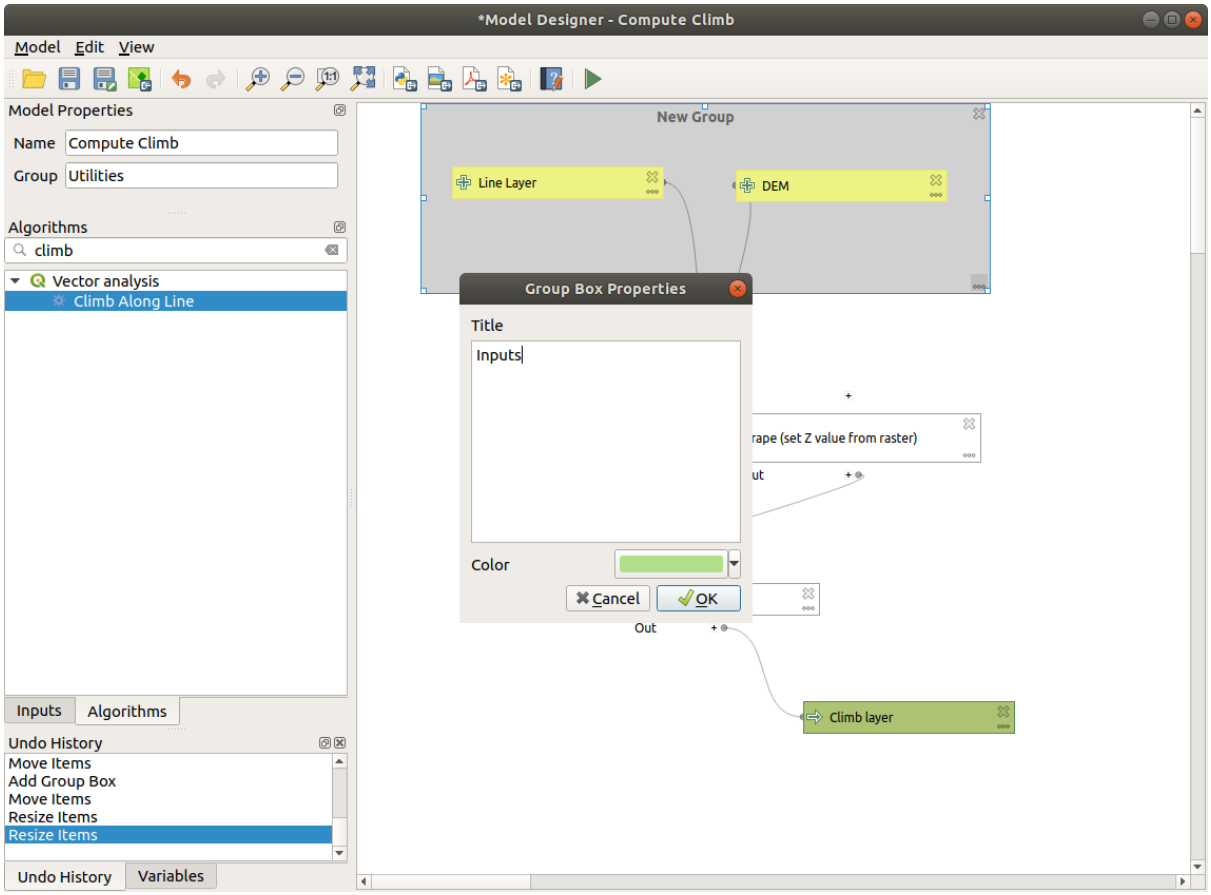
Elements can be dragged to a different position on the canvas using the  Select/Move Item tool. This is useful to make the structure of the model clearer and more intuitive. You can also resize the elements, grasping their border. This is particularly useful if the description of the input or algorithm is long. With *View* ► *Enable snapping* option checked, items resizing or displacement can be bound to a virtual grid, for a more visually structured algorithm design.

Links between elements are updated automatically and you can see a + button at the top and at the bottom of each algorithm. Clicking the button will list all the inputs and outputs of the algorithm so you can have a quick overview.



24.22. ábra: A complete model

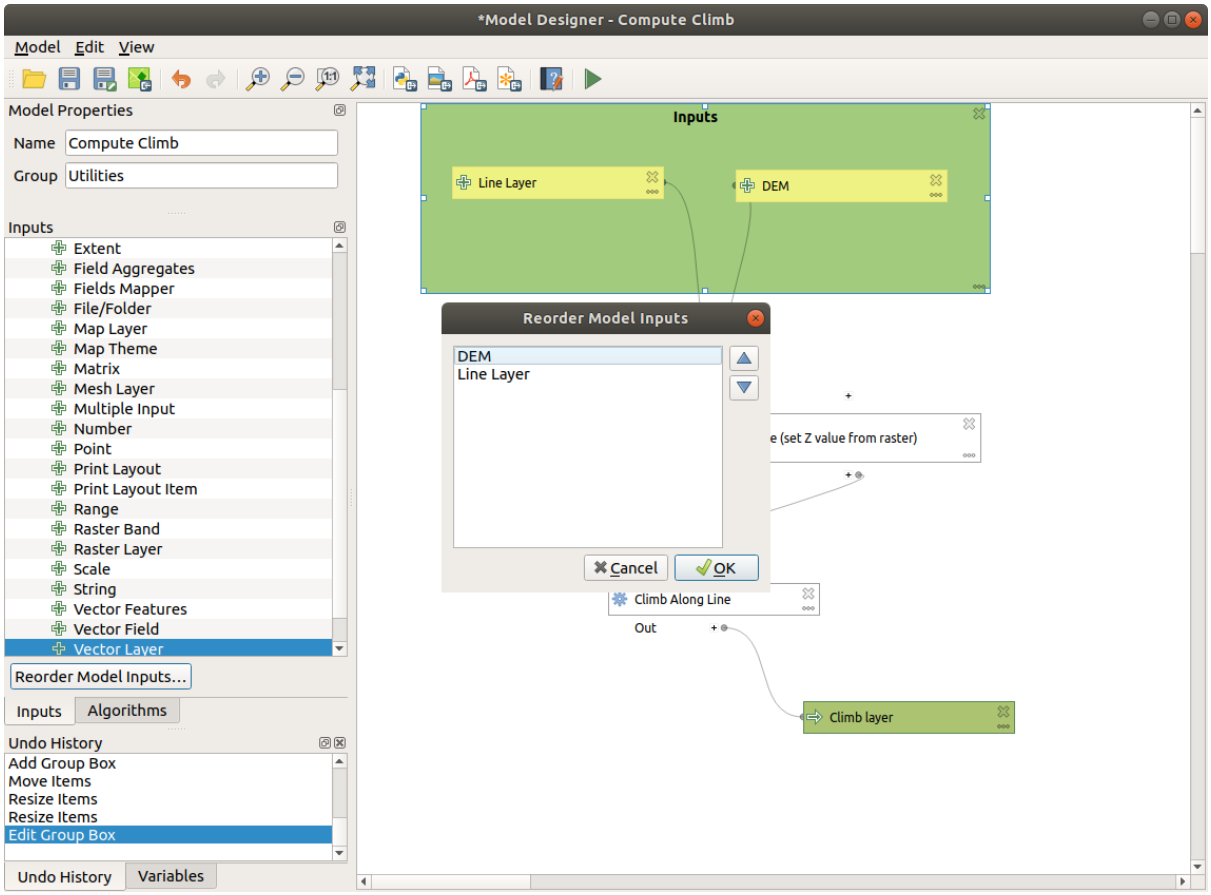
With the *Edit* ► *Add Group Box* tool, you can add a draggable *box* to the canvas. This feature is very useful in big models to group related elements in the modeler canvas and to keep the workflow clean. For example we might group together all the inputs of the example:



24.23. ábra: Model Group Box

You can change the name and the color of the boxes. Group boxes are very useful when used together with *View* ► *Zoom To* ► tool, allowing you to zoom to a specific part of the model. You can also zoom in and out by using the mouse wheel.

You might want to change the order of the inputs and how they are listed in the main model dialog. At the bottom of the `Input` panel you will find the `Reorder Model Inputs...` button and by clicking on it a new dialog pops up allowing you to change the order of the inputs:



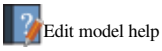
24.24. ábra: Reorder Model Inputs

Comments can also be added to inputs or algorithms present in the modeler. This can be done by going in the *Comment* tab of the item or with a right-click. In the same tab a color can be set manual for individual model comments. Comments are visible only in the modeler canvas and not in the final algorithm dialog; they can be hidden by deactivating *View* ► *Show Comments*.

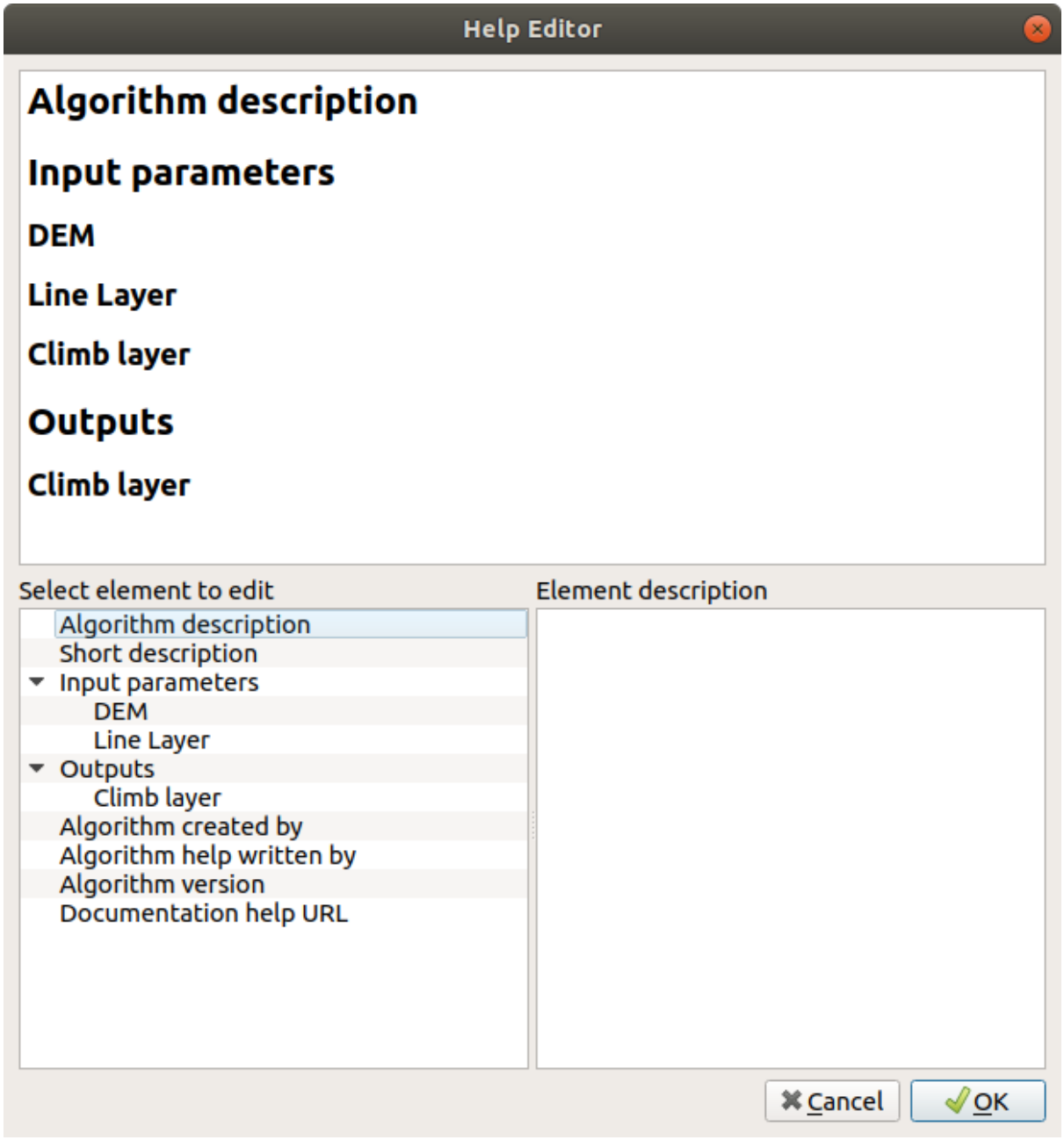
You can run your algorithm any time by clicking on the Run model button. When using the editor to execute a model, any non-default values will be saved in the inputs. This means that executing the model at a later time from the editor will have the dialog prefilled with those values on any subsequent run.

In order to use the algorithm from the toolbox, it has to be saved and the modeler dialog closed, to allow the toolbox to refresh its contents.

Documenting your model

You need to document your model, and this can be done from the modeler itself. Click on the 

button, and a dialog like the one shown next will appear.



24.25. ábra: Editing Help

On the right-hand side, you will see a simple HTML page, created using the description of the input parameters and outputs of the algorithm, along with some additional items like a general description of the model or its author. The first time you open the help editor, all these descriptions are empty, but you can edit them using the elements on the left-hand side of the dialog. Select an element on the upper part and then write its description in the text box below.

Model help is saved as part of the model itself.

24.5.3 Saving and loading models

Saving models

Use the Save model button to save the current model and the Open Model button to open a previously saved model. Models are saved with the `.model3` extension. If the model has already been saved from the modeler window, you will not be prompted for a filename. Since there is already a file associated with the model, that file will be used for subsequent saves.

Before saving a model, you have to enter a name and a group for it in the text boxes in the upper part of the window.

Models saved in the `models` folder (the default folder when you are prompted for a filename to save the model) will appear in the toolbox in the corresponding branch. When the toolbox is invoked, it searches the `models` folder for files with the `.model3` extension and loads the models they contain. Since a model is itself an algorithm, it can be added to the toolbox just like any other algorithm.

Models can also be saved within the project file using the Save model in project button. Models saved using this method won't be written as `.model3` files on the disk but will be embedded in the project file.

Project models are available in the *Project models* menu of the toolbox.

The models folder can be set from the Processing configuration dialog, under the *Modeler* group.

Models loaded from the `models` folder appear not only in the toolbox, but also in the algorithms tree in the *Algorithms* tab of the modeler window. That means that you can incorporate a model as a part of a bigger model, just like other algorithms.

Models will show up in the *Browser* panel and can be run from there.

Exporting a model as a Python script

As we will see in a later chapter, Processing algorithms can be called from the QGIS Python console, and new Processing algorithms can be created using Python. A quick way to create such a Python script is to create a model and then export it as a Python file.

To do so, click on the Export as Script Algorithm… in the modeler canvas or right click on the name of the model in the Processing Toolbox and choose Export Model as Python Algorithm….

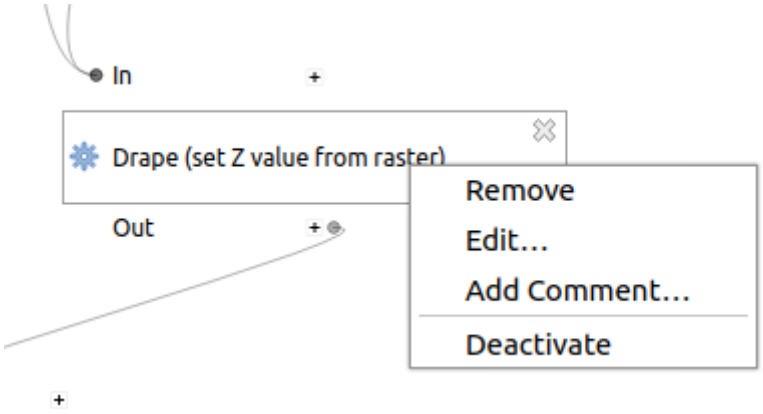
Exporting a model as an image, PDF or SVG

A model can also be exported as an image, SVG or PDF (for illustration purposes) by clicking Export as image, Export as PDF or Export as SVG.

24.5.4 Editing a model

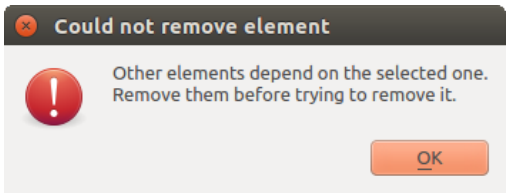
You can edit the model you are currently creating, redefining the workflow and the relationships between the algorithms and inputs that define the model.

If you right-click on an algorithm in the canvas, you will see a context menu like the one shown next:



24.26. ábra: Modeler Right Click

Selecting the *Remove* option will cause the selected algorithm to be removed. An algorithm can be removed only if there are no other algorithms depending on it. That is, if no output from the algorithm is used in a different one as input. If you try to remove an algorithm that has others depending on it, a warning message like the one you can see below will be shown:



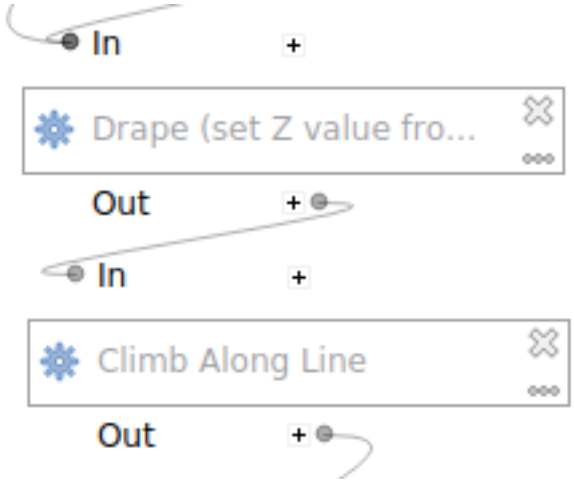
24.27. ábra: Cannot Delete Algorithm

Selecting the *Edit...* option will show the parameter dialog of the algorithm, so you can change the inputs and parameter values. Not all input elements available in the model will appear as available inputs. Layers or values generated at a more advanced step in the workflow defined by the model will not be available if they cause circular dependencies.

Select the new values and click on the *OK* button as usual. The connections between the model elements will change in the modeler canvas accordingly.

The *Add comment...* allows you to add a comment to the algorithm to better describe the behavior.

A model can be run partially by deactivating some of its algorithms. To do it, select the *Deactivate* option in the context menu that appears when right-clicking on an algorithm element. The selected algorithm, and all the ones in the model that depend on it will be displayed in grey and will not be executed as part of the model.



24.28. ábra: Model With Deactivated Algorithms

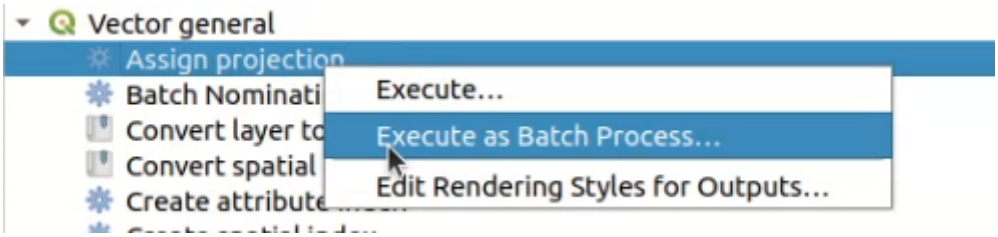
When right-clicking on an algorithm that is not active, you will see a *Activate* menu option that you can use to reactivate it.

24.6 The batch processing interface

24.6.1 Bevezetés

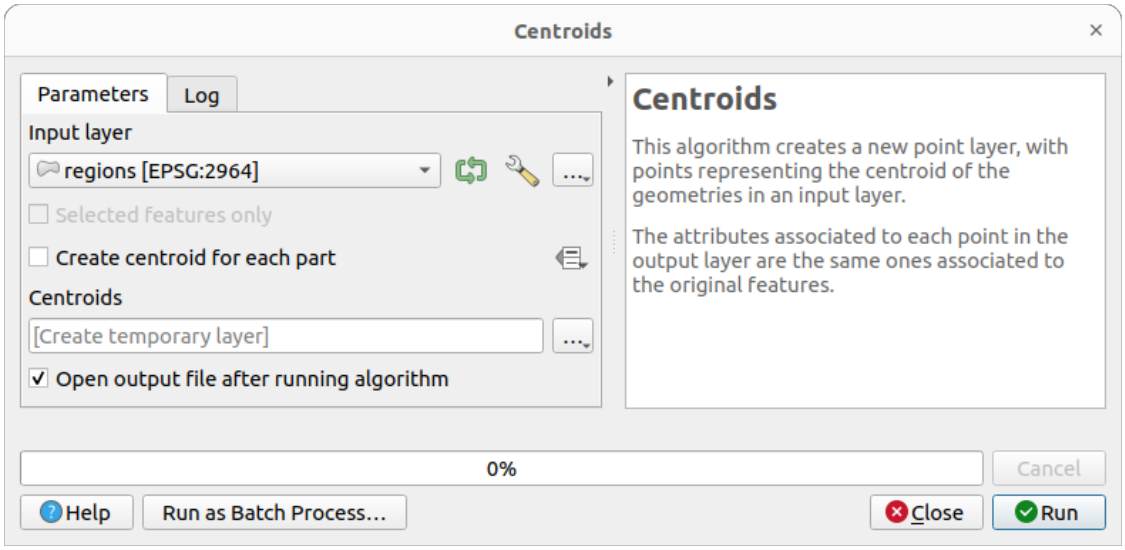
All algorithms (including models) can be executed as a batch process. That is, they can be executed using not just a single set of inputs, but several of them, executing the algorithm as many times as needed. This is useful when processing large amounts of data, since it is not necessary to launch the algorithm many times from the toolbox.

To execute an algorithm as a batch process, right-click on its name in the toolbox and select the *Execute as batch process* option in the pop-up menu that will appear.



24.29. ábra: Batch Processing from right-click

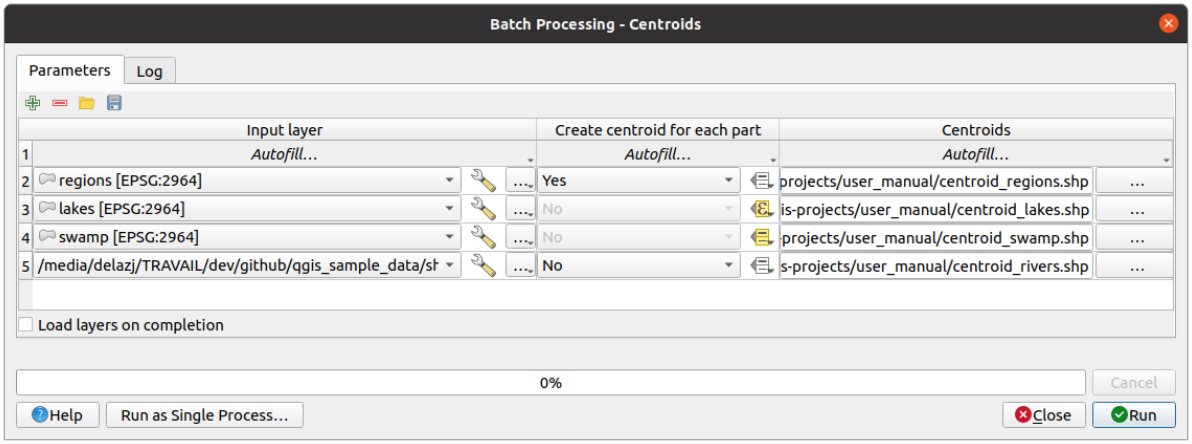
If you have the execution dialog of the algorithm open, you can also start the batch processing interface from there, clicking on the *Run as batch process...* button.



24.30. ábra: Batch Processing From Algorithm Dialog

24.6.2 The parameters table

Executing a batch process is similar to performing a single execution of an algorithm. Parameter values have to be defined, but in this case we need not just a single value for each parameter, but a set of them instead, one for each time the algorithm has to be executed. Values are introduced using a table like the one shown next, where each row is an iteration and columns are the parameters of the algorithm.



24.31. ábra: Batch Processing

From the top toolbar, you can:

- Add row: adds a new processing entry for configuration
- Remove row(s): remove selected rows from the table. Row selection is done by clicking the number at the left and allows *keyboard combination* for multi selection.
- Open a batch processing configuration file
- Save the batch processing configuration to a `.JSON` file that can be run afterwards

By default, the table contains just two rows:

- The first row displays in each cell an *Autofill…* ► drop-down menu with *options* to quickly fill the cells below. Available options depend on the parameter type.
- The second row (as well as each subsequent one) represents a single execution of the algorithm, and each cell contains the value of one of the parameters. It is similar to the parameters dialog that you see when executing an algorithm from the toolbox, but with a different arrangement.

At the bottom of the table, you can set whether to *Load layers on completion*.

Once the size of the table has been set, it has to be filled with the desired values.

24.6.3 Filling the parameters table

For most parameters, setting the value is trivial. The appropriate widget, same as in the *single process dialog*, is provided, allowing to just type the value, or select it from a list of possible values, depending on the parameter type. This also includes data-define widget, when compatible.

To automate the batch process definition and avoid filling the table cell by cell, you may want to press down the *Autofill…* menu of a parameter and select any of the following options to replace values in the column:

- *Fill Down* will take the input for the first process and enter it for all other processes.
- *Calculate by Expression…* will allow you to create a new QGIS expression to use to update all existing values within that column. Existing parameter values (including those from other columns) are available for use inside the expression via *variables*. E.g. setting the number of segments based on the buffer distance of each layer:

```
CASE WHEN @DISTANCE > 20 THEN 12 ELSE 8 END
```

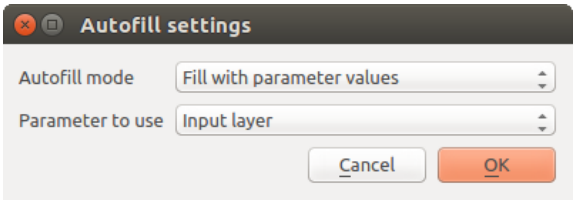
- *Add Values by Expression…* will add new rows using the values from an expression which returns an array (as opposed to *Calculate by Expression…*, which works only on existing rows). The intended use case is to allow populating the batch dialog using complex numeric series. For example adding rows for a batch buffer using the expression `generate_series(100, 1000, 50)` for distance parameter results in new rows with values 100, 150, 200, …. 1000.
- When setting a file or layer parameter, more options are provided:
  - *Add Files by Pattern…* adds new rows to the table for matching files found using a file pattern and folder, with the option to *Search recursively*. E.g. *.shp.
  - *Select files*
  - *Add all files from a directory*
  - *Select from open layers*

Output data parameter exposes the same capabilities as when executing the algorithm as a single process. Depending on the algorithm, the output can be:

- skipped, if the cell is left empty
- saved as a temporary layer: fill the cell with `TEMPORARY_OUTPUT` and remember to tick the *Load layers on completion* checkbox.
- saved as a plain file (`.SHP`, `.GPKG`, `.XML`, `.PDF`, `.JPG`,…) whose path could be set with the *Autofill* options exposed beforehand. E.g. use *Calculate by Expression…* to set output file names to complex expressions like:

```
'/home/me/stuff/buffer_' || left(@INPUT, 30) || '_' || @DISTANCE || '.shp'
```

  You can also type the file path directly or use the file chooser dialog that appears when clicking on the accompanying … button. Once you select the file, a new dialog is shown to allow for auto-completion of other cells in the same column (same parameter).



24.32. ábra: Batch Processing Save

If the default value (*Do not autofill*) is selected, it will just put the selected filename in the selected cell from the parameters table. If any of the other options is selected, all the cells **below** the selected one will be automatically filled based on a defined criteria:

- *Fill with numbers*: incrementally appends a number to the file name
- *Fill with parameter values*: you can select a parameter whose value in the same row is appended to the file name. This is particularly useful for naming output data objects according to input ones.

- saved as a layer within a database container:

```
# Indicate a layer within a GeoPackage file
ogr:dbname='C:/Path/To/Geopackage.gpkg' table="New_Table" (geom)

# Use the "Calculate By Expression" to output to different layers in a␣
↪GeoPackage
'ogr:dbname=\'' || @project_folder || '/Buffers.gpkg\' table="' || @INPUT || '_
↪' || @DISTANCE || '" (geom)'
```

24.6.4 Executing the batch process

To execute the batch process once you have introduced all the necessary values, just click on *Run*. The *Log* panel is activated and displays details and steps of the execution process. Progress of the global batch task will be shown in the progress bar in the lower part of the dialog.

24.7 Using processing algorithms from the console

The console allows advanced users to increase their productivity and perform complex operations that cannot be performed using any of the other GUI elements of the processing framework. Models involving several algorithms can be defined using the command-line interface, and additional operations such as loops and conditional sentences can be added to create more flexible and powerful workflows.

There is not a processing console in QGIS, but all processing commands are available instead from the QGIS built-in *Python console*. That means that you can incorporate those commands into your console work and connect processing algorithms to all the other features (including methods from the QGIS API) available from there.

The code that you can execute from the Python console, even if it does not call any specific processing method, can be converted into a new algorithm that you can later call from the toolbox, the graphical modeler or any other component, just like you do with any other algorithm. In fact, some algorithms that you can find in the toolbox are simple scripts.

In this section, we will see how to use processing algorithms from the QGIS Python console, and also how to write algorithms using Python.

24.7.1 Calling algorithms from the Python console

The first thing you have to do is to import the processing functions with the following line:

```
>>> from qgis 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 `run()` 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 `processingRegistry`. Type the following line in your console:

```
>>> for alg in QgsApplication.processingRegistry().algorithms():
        print(alg.id(), "->", alg.displayName())
```

You will see something like this (with some extra dashes added to improve readability).

```
3d:tessellate --------------> Tessellate
gdal:aspect ----------------> Aspect
gdal:assignprojection ------> Assign projection
gdal:buffervectors ---------> Buffer vectors
gdal:buildvirtualraster ----> Build Virtual Raster
gdal:cliprasterbyextent ----> Clip raster by extent
gdal:cliprasterbymasklayer -> Clip raster by mask layer
gdal:clipvectorbyextent ----> Clip vector by extent
gdal:clipvectorbypolygon ---> Clip vector by mask layer
gdal:colorrelief -----------> Color relief
gdal:contour ---------------> Contour
gdal:convertformat ---------> Convert format
gdal:dissolve --------------> Dissolve
...
```

That's a list of all the available algorithm IDs, sorted by provider name and algorithm name, along with their corresponding names.

Once you know the command-line name of the algorithm, the next thing to do is to determine the right syntax to execute it. That means knowing which parameters are needed when calling the `run()` method.

There is a method to describe an algorithm in detail, which can be used to get a list of the parameters that an algorithm requires and the outputs that it will generate. To get this information, you can use the `algorithmHelp(id_of_the_algorithm)` method. Use the ID of the algorithm, not the full descriptive name.

Calling the method with `native:buffer` as parameter (`qgis:buffer` is an alias for `native:buffer` and will also work), you get the following description:

```
>>> processing.algorithmHelp("native:buffer")
Buffer (native:buffer)

This algorithm computes a buffer area for all the features in an
input layer, using a fixed or dynamic distance.

The segments parameter controls the number of line segments to
use to approximate a quarter circle when creating rounded
offsets.

The end cap style parameter controls how line endings are handled
in the buffer.

The join style parameter specifies whether round, miter or
beveled joins should be used when offsetting corners in a line.
```

(continues on next page)

(folytatás az előző oldalról)

```
The miter limit parameter is only applicable for miter join
styles, and controls the maximum distance from the offset curve
to use when creating a mitered join.


----------------
Input parameters
----------------

INPUT: Input layer

   Parameter type: QgsProcessingParameterFeatureSource

   Accepted data types:
           - str: layer ID
           - str: layer name
           - str: layer source
           - QgsProcessingFeatureSourceDefinition
           - QgsProperty
           - QgsVectorLayer

DISTANCE: Distance

   Parameter type: QgsProcessingParameterDistance

   Accepted data types:
           - int
           - float
           - QgsProperty

SEGMENTS: Segments

   Parameter type: QgsProcessingParameterNumber

   Accepted data types:
           - int
           - float
           - QgsProperty

END_CAP_STYLE: End cap style

   Parameter type: QgsProcessingParameterEnum

   Available values:
           - 0: Round
           - 1: Flat
           - 2: Square

   Accepted data types:
           - int
           - str: as string representation of int, e.g. '1'
           - QgsProperty

JOIN_STYLE: Join style

   Parameter type: QgsProcessingParameterEnum

   Available values:
           - 0: Round
           - 1: Miter
```

(continues on next page)

(folytatás az előző oldalról)

```
            - 2: Bevel

   Accepted data types:
            - int
            - str: as string representation of int, e.g. '1'
            - QgsProperty

MITER_LIMIT: Miter limit

   Parameter type: QgsProcessingParameterNumber

   Accepted data types:
            - int
            - float
            - QgsProperty

DISSOLVE: Dissolve result

   Parameter type: QgsProcessingParameterBoolean

   Accepted data types:
            - bool
            - int
            - str
            - QgsProperty

OUTPUT: Buffered

   Parameter type: QgsProcessingParameterFeatureSink

   Accepted data types:
            - str: destination vector file, e.g. 'd:/test.shp'
            - str: 'memory:' to store result in temporary memory layer
            - str: using vector provider ID prefix and destination URI,
                   e.g. 'postgres:...' to store result in PostGIS table
            - QgsProcessingOutputLayerDefinition
            - QgsProperty

----------------
Outputs
----------------

OUTPUT:  <QgsProcessingOutputVectorLayer>
   Buffered
```

Now you have everything you need to run any algorithm. As we have already mentioned, algorithms can be run using: `run()`. Its syntax is as follows:

```
>>> processing.run(name_of_the_algorithm, parameters)
```

Where parameters is a dictionary of parameters that depend on the algorithm you want to run, and is exactly the list that the `algorithmHelp()` method gives you.

```
 >>> processing.run("native:buffer", {'INPUT': '/data/lines.shp',
                'DISTANCE': 100.0,
                'SEGMENTS': 10,
                'DISSOLVE': True,
                'END_CAP_STYLE': 0,
                'JOIN_STYLE': 0,
                'MITER_LIMIT': 10,
                'OUTPUT': '/data/buffers.shp'})
```

If a parameter is optional and you do not want to use it, then don't include it in the dictionary.

If a parameter is not specified, the default value will be used.

Depending on the type of parameter, values are introduced differently. The next list gives a quick review of how to introduce values for each type of input parameter:

- Raster Layer, Vector Layer or Table. Simply use a string with the name that identifies the data object to use (the name it has in the QGIS Table of Contents) or a filename (if the corresponding layer is not opened, it will be opened but not added to the map canvas). If you have an instance of a QGIS object representing the layer, you can also pass it as parameter.
- Enumeration. If an algorithm has an enumeration parameter, the value of that parameter should be entered using an integer value. To know the available options, you can use the `algorithmHelp()` command, as above. For instance, the `native:buffer` algorithm has an enumeration called JOIN_STYLE:

```
JOIN_STYLE: Join style

   Parameter type: QgsProcessingParameterEnum

   Available values:
           - 0: Round
           - 1: Miter
           - 2: Bevel

   Accepted data types:
           - int
           - str: as string representation of int, e.g. '1'
           - QgsProperty
```

  In this case, the parameter has three options. Notice that ordering is zero-based.

- Boolean. Use `True` or `False`.
- Multiple input. The value is a string with input descriptors separated by semicolons (`;`). As in the case of single layers or tables, each input descriptor can be the data object name, or its file path.
- Table Field from XXX. Use a string with the name of the field to use. This parameter is case-sensitive.
- Fixed Table. Type the list of all table values separated by commas (`,`) and enclosed between quotes (`"`). Values start on the upper row and go from left to right. You can also use a 2-D array of values representing the table.
- CRS. Enter the EPSG code number of the desired CRS.
- Extent. You must use a string with `xmin`, `xmax`, `ymin` and `ymax` values separated by commas (`,`).

Boolean, file, string and numerical parameters do not need any additional explanations.

Input parameters such as strings, booleans, or numerical values have default values. The default value is used if the corresponding parameter entry is missing.

For output data objects, type the file path to be used to save it, just as it is done from the toolbox. If the output object is not specified, the result is saved to a temporary file (or skipped if it is an optional output). The extension of the file determines the file format. If you enter a file extension not supported by the algorithm, the default file format for that output type will be used, and its corresponding extension appended to the given file path.

Unlike when an algorithm is executed from the toolbox, outputs are not added to the map canvas if you execute that same algorithm from the Python console using `run()`, but `runAndLoadResults()` will do that.

The `run()` method returns a dictionary with one or more output names (the ones shown in the algorithm description) as keys and the file paths of those outputs as values:

```
>>> myresult = processing.run("native:buffer", {'INPUT': '/data/lines.shp',
                'DISTANCE': 100.0,
                'SEGMENTS': 10,
                'DISSOLVE': True,
                'END_CAP_STYLE': 0,
```

(continues on next page)

(folytatás az előző oldalról)

```
                'JOIN_STYLE': 0,
                'MITER_LIMIT': 10,
                'OUTPUT': '/data/buffers.shp'})
 >>> myresult['OUTPUT']
 /data/buffers.shp
```

You can load feature output by passing the corresponding file paths to the `load()` method. Or you could use `runAndLoadResults()` instead of `run()` to load them immediately.

If you want to open an algorithm dialog from the console you can use the `createAlgorithmDialog` method. The only mandatory parameter is the algorithm name, but you can also define the dictionary of parameters so that the dialog will be filled automatically:

```
 >>> my_dialog = processing.createAlgorithmDialog("native:buffer", {
                'INPUT': '/data/lines.shp',
                'DISTANCE': 100.0,
                'SEGMENTS': 10,
                'DISSOLVE': True,
                'END_CAP_STYLE': 0,
                'JOIN_STYLE': 0,
                'MITER_LIMIT': 10,
                'OUTPUT': '/data/buffers.shp'})
 >>> my_dialog.show()
```

The `execAlgorithmDialog` method opens the dialog immediately:

```
 >>> processing.execAlgorithmDialog("native:buffer", {
                'INPUT': '/data/lines.shp',
                'DISTANCE': 100.0,
                'SEGMENTS': 10,
                'DISSOLVE': True,
                'END_CAP_STYLE': 0,
                'JOIN_STYLE': 0,
                'MITER_LIMIT': 10,
                'OUTPUT': '/data/buffers.shp'})
```

24.7.2 Creating scripts and running them from the toolbox

You can create your own algorithms by writing Python code. Processing scripts extend `QgsProcessingAlgorithm`, so you need to add some extra lines of code to implement mandatory functions. You can find *Create new script* (clean sheet) and *Create New Script from Template* (template that includes code for mandatory functions of `QgsProcessingAlgorithm`) under the *Scripts* dropdown menu on the top of the Processing toolbox. The Processing Script Editor will open, and that's where you should type your code. Saving the script from there in the `scripts` folder (the default folder when you open the save file dialog) with a `.py` extension should create the corresponding algorithm.

The name of the algorithm (the one you will see in the toolbox) is defined within the code.

Let's have a look at the following code, which defines a Processing algorithm that performs a buffer operation with a user defined buffer distance on a vector layer that is specified by the user, after first smoothing the layer.

```
from qgis.core import (QgsProcessingAlgorithm,
       QgsProcessingParameterNumber,
       QgsProcessingParameterFeatureSource,
       QgsProcessingParameterFeatureSink)

from qgis import processing

class algTest(QgsProcessingAlgorithm):
```

(continues on next page)

(folytatás az előző oldalról)

```
    INPUT_BUFFERDIST = 'BUFFERDIST'
    OUTPUT_BUFFER = 'OUTPUT_BUFFER'
    INPUT_VECTOR = 'INPUT_VECTOR'

    def __init__(self):
        super().__init__()

    def name(self):
        return "algTest"

    def displayName(self):
        return "algTest script"

    def createInstance(self):
        return type(self)()

    def initAlgorithm(self, config=None):
        self.addParameter(QgsProcessingParameterFeatureSource(
            self.INPUT_VECTOR, "Input vector"))
        self.addParameter(QgsProcessingParameterNumber(
            self.INPUT_BUFFERDIST, "Buffer distance",
            QgsProcessingParameterNumber.Double,
            100.0))
        self.addParameter(QgsProcessingParameterFeatureSink(
            self.OUTPUT_BUFFER, "Output buffer"))

    def processAlgorithm(self, parameters, context, feedback):
        #DO SOMETHING
        algresult = processing.run("native:smoothgeometry",
            {'INPUT': parameters[self.INPUT_VECTOR],
             'ITERATIONS':2,
             'OFFSET':0.25,
             'MAX_ANGLE':180,
             'OUTPUT': 'memory:'},
            context=context, feedback=feedback, is_child_algorithm=True)
        smoothed = algresult['OUTPUT']
        algresult = processing.run('native:buffer',
            {'INPUT': smoothed,
            'DISTANCE': parameters[self.INPUT_BUFFERDIST],
            'SEGMENTS': 5,
            'END_CAP_STYLE': 0,
            'JOIN_STYLE': 0,
            'MITER_LIMIT': 10,
            'DISSOLVE': True,
            'OUTPUT': parameters[self.OUTPUT_BUFFER]},
            context=context, feedback=feedback, is_child_algorithm=True)
        buffered = algresult['OUTPUT']
        return {self.OUTPUT_BUFFER: buffered}
```

After doing the necessary imports, the following `QgsProcessingAlgorithm` functions are specified:

- `name()`: The id of the algorithm (lowercase).
- `displayName()`: A human readable name for the algorithm.
- `createInstance()`: Create a new instance of the algorithm class.
- `initAlgorithm()`: Configure the parameterDefinitions and outputDefinitions.

  Here you describe the parameters and output of the algorithm. In this case, a feature source for the input, a feature sink for the result and a number for the buffer distance.
- `processAlgorithm()`: Do the work.

Here we first run the `smoothgeometry` algorithm to smooth the geometry, and then we run the `buffer` algorithm on the smoothed output. To be able to run algorithms from within another algorithm we have to set the `is_child_algorithm` argument to `True`. You can see how input and output parameters are used as parameters to the `smoothgeometry` and `buffer` algorithms.

There are a number of different parameter types available for input and output. Below is an alphabetically sorted list:

24.2. táblázat: List of input and outpu

QgsProcessingParameterAggregate	QgsProcessingParameterAnnotationLayer	Qg
QgsProcessingParameterBoolean	QgsProcessingParameterColor	Qg
QgsProcessingParameterDatabaseSchema	QgsProcessingParameterDatabaseTable	Qg
QgsProcessingParameterEnum	QgsProcessingParameterExpression	Qg
QgsProcessingParameterFeatureSource	QgsProcessingParameterField	Qg
QgsProcessingParameterFileDestination	QgsProcessingParameterFolderDestination	Qg
QgsProcessingParameterLayoutItem	QgsProcessingParameterMapLayer	Qg
QgsProcessingParameterMeshLayer	QgsProcessingParameterMultipleLayers	Qg
QgsProcessingParameterPointCloudLayer	QgsProcessingParameterProviderConnection	Qg
QgsProcessingParameterRasterLayer	QgsProcessingParameterScale	Qg
QgsProcessingParameterVectorLayer	QgsProcessingParameterVectorTileWriterLayers	

The first parameter to the constructors is the name of the parameter, and the second is the description of the parameter (for the user interface). The rest of the constructor parameters are parameter type specific.

The input can be turned into QGIS classes using the `parameterAs` functions of `QgsProcessingAlgorithm`. For instance to get the number provided for the buffer distance as a double:

```
self.parameterAsDouble(parameters, self.INPUT_BUFFERDIST, context)).
```

The `processAlgorithm` function should return a dictionary containing values for every output defined by the algorithm. This allows access to these outputs from other algorithms, including other algorithms contained within the same model.

Well behaved algorithms should define and return as many outputs as makes sense. Non-feature outputs, such as numbers and strings, are very useful when running your algorithm as part of a larger model, as these values can be used as input parameters for subsequent algorithms within the model. Consider adding numeric outputs for things like the number of features processed, the number of invalid features encountered, the number of features output, etc. The more outputs you return, the more useful your algorithm becomes!

Feedback

The `feedback` object passed to `processAlgorithm()` should be used for user feedback / interaction. You can use the `setProgress()` function of the `feedback` object to update the progress bar (0 to 100) to inform the user about the progress of the algorithm. This is very useful if your algorithm takes a long time to complete.

The `feedback` object provides an `isCanceled()` method that should be monitored to enable cancelation of the algorithm by the user. The `pushInfo()` method of `feedback` can be used to send information to the user, and `reportError()` is handy for pushing non-fatal errors to users.

Algorithms should avoid using other forms of providing feedback to users, such as print statements or logging to `QgsMessageLog`, and should always use the feedback object instead. This allows verbose logging for the algorithm, and is also thread-safe (which is important, given that algorithms are typically run in a background thread).

Handling errors

If your algorithm encounters an error which prevents it from executing, such as invalid input values or some other condition from which it cannot or should not recover, then you should raise a `QgsProcessingException`. E.g.:

```
if feature['value'] < 20:
  raise QgsProcessingException('Invalid input value {}, must be >= 20'.
↪format(feature['value']))
```

Try to avoid raising `QgsProcessingException` for non-fatal errors (e.g. when a feature has a null geometry), and instead just report these errors via `feedback.reportError()` and skip the feature. This helps make your algorithm „model-friendly", as it avoids halting the execution of an entire algorithm when a non-fatal error is encountered.

Documenting your scripts

As in the case of models, you can create additional documentation for your scripts, to explain what they do and how to use them.

`QgsProcessingAlgorithm` provides the `helpString()`, `shortHelpString()` and `helpUrl()` functions for that purpose. Specify / override these to provide more help to the user.

`shortDescription()` is used in the tooltip when hovering over the algorithm in the toolbox.

24.7.3 Pre- and post-execution script hooks

Scripts can also be used as pre- and post-execution hooks that are run before and after an algorithm is run, respectively. This can be used to automate tasks that should be performed whenever an algorithm is executed.

The syntax is identical to the syntax explained above, but an additional global variable named `alg` is available, representing the algorithm that has just been (or is about to be) executed.

In the *General* group of the processing options dialog, you will find two entries named *Pre-execution script* and *Post-execution script* where the filenames of the scripts to be run in each case can be entered.

24.8 Using processing from the command line

QGIS comes with a tool called `QGIS Processing Executor` which allows you to run Processing algorithms and models (built-in or provided by plugins) directly from the command line without starting QGIS Desktop itself.

From a command line tool, run `qgis_process` and you should get:

```
QGIS Processing Executor - 3.21.0-Master 'Master' (3.21.0-Master)
Usage: C:\OSGeo4W\apps\qgis-dev\bin\qgis_process.exe [--json] [--verbose]␣
↪[command] [algorithm id or path to model file] [parameters]

Options:

  --json          Output results as JSON objects
  --verbose       Output verbose logs

Available commands:

  plugins          list available and active plugins
  plugins enable   enables an installed plugin. The plugin name must be specified,␣
↪e.g. "plugins enable cartography_tools"
  plugins disable  disables an installed plugin. The plugin name must be specified,
↪ e.g. "plugins disable cartography_tools"
```

(continues on next page)

(folytatás az előző oldalról)

```
  list              list all available processing algorithms
  help              show help for an algorithm. The algorithm id or a path to a␣
↪model file must be specified.
  run               runs an algorithm. The algorithm id or a path to a model file␣
↪and parameter values must be specified.
                    Parameter values are specified after -- with PARAMETER=VALUE␣
↪syntax.
                    Ordered list values for a parameter can be created by␣
↪specifying the parameter multiple times,
                    e.g. --LAYERS=layer1.shp --LAYERS=layer2.shp
                    If required, the ellipsoid to use for distance and area␣
↪calculations can be specified via the "--ELLIPSOID=name" argument.
                    If required, an existing QGIS project to use during the␣
↪algorithm execution can be specified via the "--PROJECT_PATH=path" argument.
```

Megjegyzés: Only installed plugins that advertize `hasProcessingProvider=yes` in their `metadata.txt` file are recognized and can be activated or loaded by qgis_process tool.

The command `list` can be used to get a list of all available providers and algorithms.

```
qgis_process list
```

The command `help` can be used to get further information about commands or algorithms.

```
qgis_process help qgis:regularpoints
```

The command `run` can be used to run an algorithm or model. Specify the name of the algorithm or a path to a model as first parameter.

```
qgis_process run qgis:buffer -- INPUT=source.shp DISTANCE=2 OUTPUT=buffered.shp
```

Where a parameter accepts a list of values, set the same variable multiple times.

```
qgis_process run native:mergevectorlayers -- LAYERS=input1.shp LAYERS=input2.shp␣
↪OUTPUT=merged.shp
```

While running an algorithm a text-based feedback bar is shown, and the operation can be cancelled via `CTRL+C`. The `run` command also supports further parameters.

- `--json` will format stdout output in a JSON structured way.
- `--ellipsoid` will set the ellipsoid to the specified one.
- `--distance_units` will use the specified distance units.
- `--area_units` will use the specified area units.
- `--project_path` will load the specified project for running the algorithm.

24.9 Writing new Processing algorithms as Python scripts

There are two options for writing Processing algorithms using Python.

- *Extending* `QgsProcessingAlgorithm`
- *Using the @alg decorator*

Within QGIS, you can use *Create new script* in the *Scripts* menu at the top of the *Processing Toolbox* to open the *Processing Script Editor* where you can write your code. To simplify the task, you can start with a script template by using *Create new script from template* from the same menu. This opens a template that extends `QgsProcessingAlgorithm`.

If you save the script in the `scripts` folder (the default location) with a `.py` extension, the algorithm will become available in the *Processing Toolbox*.

24.9.1 Extending QgsProcessingAlgorithm

The following code

1. takes a vector layer as input
2. counts the number of features
3. does a buffer operation
4. creates a raster layer from the result of the buffer operation
5. returns the buffer layer, raster layer and number of features

```
from qgis.PyQt.QtCore import QCoreApplication
from qgis.core import (QgsProcessing,
                       QgsProcessingAlgorithm,
                       QgsProcessingException,
                       QgsProcessingOutputNumber,
                       QgsProcessingParameterDistance,
                       QgsProcessingParameterFeatureSource,
                       QgsProcessingParameterVectorDestination,
                       QgsProcessingParameterRasterDestination)
from qgis import processing


class ExampleProcessingAlgorithm(QgsProcessingAlgorithm):
    """
    This is an example algorithm that takes a vector layer,
    creates some new layers and returns some results.
    """

    def tr(self, string):
        """
        Returns a translatable string with the self.tr() function.
        """
        return QCoreApplication.translate('Processing', string)

    def createInstance(self):
        # Must return a new copy of your algorithm.
        return ExampleProcessingAlgorithm()

    def name(self):
        """
        Returns the unique algorithm name.
        """
        return 'bufferrasterextend'
```

(continues on next page)

(folytatás az előző oldalról)

```
    def displayName(self):
        """
        Returns the translated algorithm name.
        """
        return self.tr('Buffer and export to raster (extend)')

    def group(self):
        """
        Returns the name of the group this algorithm belongs to.
        """
        return self.tr('Example scripts')

    def groupId(self):
        """
        Returns the unique ID of the group this algorithm belongs
        to.
        """
        return 'examplescripts'

    def shortHelpString(self):
        """
        Returns a localised short help string for the algorithm.
        """
        return self.tr('Example algorithm short description')

    def initAlgorithm(self, config=None):
        """
        Here we define the inputs and outputs of the algorithm.
        """
        # 'INPUT' is the recommended name for the main input
        # parameter.
        self.addParameter(
            QgsProcessingParameterFeatureSource(
                'INPUT',
                self.tr('Input vector layer'),
                types=[QgsProcessing.TypeVectorAnyGeometry]
            )
        )
        self.addParameter(
            QgsProcessingParameterVectorDestination(
                'BUFFER_OUTPUT',
                self.tr('Buffer output'),
            )
        )
        # 'OUTPUT' is the recommended name for the main output
        # parameter.
        self.addParameter(
            QgsProcessingParameterRasterDestination(
                'OUTPUT',
                self.tr('Raster output')
            )
        )
        self.addParameter(
            QgsProcessingParameterDistance(
                'BUFFERDIST',
                self.tr('BUFFERDIST'),
                defaultValue = 1.0,
                # Make distance units match the INPUT layer units:
                parentParameterName='INPUT'
            )
```

(continues on next page)

(folytatás az előző oldalról)

```
        )
        self.addParameter(
            QgsProcessingParameterDistance(
                'CELLSIZE',
                self.tr('CELLSIZE'),
                defaultValue = 10.0,
                parentParameterName='INPUT'
            )
        )
        self.addOutput(
            QgsProcessingOutputNumber(
                'NUMBEROFFEATURES',
                self.tr('Number of features processed')
            )
        )

    def processAlgorithm(self, parameters, context, feedback):
        """
        Here is where the processing itself takes place.
        """
        # First, we get the count of features from the INPUT layer.
        # This layer is defined as a QgsProcessingParameterFeatureSource
        # parameter, so it is retrieved by calling
        # self.parameterAsSource.
        input_featuresource = self.parameterAsSource(parameters,
                                                     'INPUT',
                                                     context)
        numfeatures = input_featuresource.featureCount()

        # Retrieve the buffer distance and raster cell size numeric
        # values. Since these are numeric values, they are retrieved
        # using self.parameterAsDouble.
        bufferdist = self.parameterAsDouble(parameters, 'BUFFERDIST',
                                            context)
        rastercellsize = self.parameterAsDouble(parameters, 'CELLSIZE',
                                                context)
        if feedback.isCanceled():
            return {}
        buffer_result = processing.run(
            'native:buffer',
            {
                # Here we pass on the original parameter values of INPUT
                # and BUFFER_OUTPUT to the buffer algorithm.
                'INPUT': parameters['INPUT'],
                'OUTPUT': parameters['BUFFER_OUTPUT'],
                'DISTANCE': bufferdist,
                'SEGMENTS': 10,
                'DISSOLVE': True,
                'END_CAP_STYLE': 0,
                'JOIN_STYLE': 0,
                'MITER_LIMIT': 10
            },
            # Because the buffer algorithm is being run as a step in
            # another larger algorithm, the is_child_algorithm option
            # should be set to True
            is_child_algorithm=True,
            #
            # It's important to pass on the context and feedback objects to
            # child algorithms, so that they can properly give feedback to
            # users and handle cancelation requests.
            context=context,
```

(continues on next page)

(folytatás az előző oldalról)

```
            feedback=feedback)

        # Check for cancelation
        if feedback.isCanceled():
            return {}

        # Run the separate rasterization algorithm using the buffer result
        # as an input.
        rasterized_result = processing.run(
            'qgis:rasterize',
            {
                # Here we pass the 'OUTPUT' value from the buffer's result
                # dictionary off to the rasterize child algorithm.
                'LAYER': buffer_result['OUTPUT'],
                'EXTENT': buffer_result['OUTPUT'],
                'MAP_UNITS_PER_PIXEL': rastercellsize,
                # Use the original parameter value.
                'OUTPUT': parameters['OUTPUT']
            },
            is_child_algorithm=True,
            context=context,
            feedback=feedback)

        if feedback.isCanceled():
            return {}

        # Return the results
        return {'OUTPUT': rasterized_result['OUTPUT'],
                'BUFFER_OUTPUT': buffer_result['OUTPUT'],
                'NUMBEROFFEATURES': numfeatures}
```

Processing algorithm standard functions:

- **createInstance (mandatory)** Must return a new copy of your algorithm. If you change the name of the class, make sure you also update the value returned here to match!
- **name (mandatory)** Returns the unique algorithm name, used for identifying the algorithm.
- **displayName (mandatory)** Returns the translated algorithm name.
- **group** Returns the name of the group this algorithm belongs to.
- **groupId** Returns the unique ID of the group this algorithm belongs to.
- **shortHelpString** Returns a localised short help string for the algorithm.
- **initAlgorithm (mandatory)** Here we define the inputs and outputs of the algorithm.

  `INPUT` and `OUTPUT` are recommended names for the main input and main output parameters, respectively.

  If a parameter depends on another parameter, `parentParameterName` is used to specify this relationship (could be the field / band of a layer or the distance units of a layer).

- **processAlgorithm (mandatory)** This is where the processing takes place.

  Parameters are retrieved using special purpose functions, for instance `parameterAsSource` and `parameterAsDouble`.

  `processing.run` can be used to run other processing algorithms from a processing algorithm. The first parameter is the name of the algorithm, the second is a dictionary of the parameters to the algorithm. `is_child_algorithm` is normally set to `True` when running an algorithm from within another algorithm. `context` and `feedback` inform the algorithm about the environment to run in and the channel for communicating with the user (catching cancel request, reporting progress, providing textual

feedback). When using the (parent) algorithm's parameters as parameters to „child" algorithms, the original parameter values should be used (e.g. `parameters['OUTPUT']`).

It is good practice to check the feedback object for cancelation as much as is sensibly possible! Doing so allows for responsive cancelation, instead of forcing users to wait for unwanted processing to occur.

The algorithm should return values for all the output parameters it has defined as a dictionary. In this case, that's the buffer and rasterized output layers, and the count of features processed. The dictionary keys must match the original parameter/output names.

24.9.2 The @alg decorator

Using the @alg decorator, you can create your own algorithms by writing the Python code and adding a few extra lines to supply additional information needed to make it a proper Processing algorithm. This simplifies the creation of algorithms and the specification of inputs and outputs.

One important limitation with the decorator approach is that algorithms created in this way will always be added to a user's Processing Scripts provider – it is not possible to add these algorithms to a custom provider, e.g. for use in plugins.

The following code uses the @alg decorator to

1. use a vector layer as input
2. count the number of features
3. do a buffer operation
4. create a raster layer from the result of the buffer operation
5. returns the buffer layer, raster layer and number of features

```
from qgis import processing
from qgis.processing import alg
from qgis.core import QgsProject

@alg(name='bufferrasteralg', label='Buffer and export to raster (alg)',
     group='examplescripts', group_label='Example scripts')
# 'INPUT' is the recommended name for the main input parameter
@alg.input(type=alg.SOURCE, name='INPUT', label='Input vector layer')
# 'OUTPUT' is the recommended name for the main output parameter
@alg.input(type=alg.RASTER_LAYER_DEST, name='OUTPUT',
           label='Raster output')
@alg.input(type=alg.VECTOR_LAYER_DEST, name='BUFFER_OUTPUT',
           label='Buffer output')
@alg.input(type=alg.DISTANCE, name='BUFFERDIST', label='BUFFER DISTANCE',
           default=1.0)
@alg.input(type=alg.DISTANCE, name='CELLSIZE', label='RASTER CELL SIZE',
           default=10.0)
@alg.output(type=alg.NUMBER, name='NUMBEROFFEATURES',
            label='Number of features processed')

def bufferrasteralg(instance, parameters, context, feedback, inputs):
    """
    Description of the algorithm.
    (If there is no comment here, you will get an error)
    """
    input_featuresource = instance.parameterAsSource(parameters,
                                                     'INPUT', context)
    numfeatures = input_featuresource.featureCount()
    bufferdist = instance.parameterAsDouble(parameters, 'BUFFERDIST',
                                            context)
    rastercellsize = instance.parameterAsDouble(parameters, 'CELLSIZE',
                                                context)
```

(continues on next page)

(folytatás az előző oldalról)

```
    if feedback.isCanceled():
        return {}
    buffer_result = processing.run('native:buffer',
                                   {'INPUT': parameters['INPUT'],
                                    'OUTPUT': parameters['BUFFER_OUTPUT'],
                                    'DISTANCE': bufferdist,
                                    'SEGMENTS': 10,
                                    'DISSOLVE': True,
                                    'END_CAP_STYLE': 0,
                                    'JOIN_STYLE': 0,
                                    'MITER_LIMIT': 10
                                    },
                                   is_child_algorithm=True,
                                   context=context,
                                   feedback=feedback)
    if feedback.isCanceled():
        return {}
    rasterized_result = processing.run('qgis:rasterize',
                                   {'LAYER': buffer_result['OUTPUT'],
                                    'EXTENT': buffer_result['OUTPUT'],
                                    'MAP_UNITS_PER_PIXEL': rastercellsize,
                                    'OUTPUT': parameters['OUTPUT']
                                   },
                                   is_child_algorithm=True, context=context,
                                   feedback=feedback)
    if feedback.isCanceled():
        return {}
    return {'OUTPUT': rasterized_result['OUTPUT'],
            'BUFFER_OUTPUT': buffer_result['OUTPUT'],
            'NUMBEROFFEATURES': numfeatures}
```

As you can see, it involves two algorithms («native:buffer» and «qgis:rasterize»). The last one («qgis:rasterize») creates a raster layer from the buffer layer that was generated by the first one («native:buffer»).

The part of the code where this processing takes place is not difficult to understand if you have read the previous chapter. The first lines, however, need some additional explanation. They provide the information that is needed to turn your code into an algorithm that can be run from any of the GUI components, like the toolbox or the graphical modeler.

These lines are all calls to the `@alg` decorator functions that help simplify the coding of the algorithm.

- The @alg decorator is used to define the name and location of the algorithm in the Toolbox.
- The @alg.input decorator is used to define the inputs of the algorithm.
- The @alg.output decorator is used to define the outputs of the algorithm.

24.9.3 Input and output types for Processing Algorithms

Here is the list of input and output types that are supported in Processing with their corresponding alg decorator constants (the algfactory.py file contains the complete list of alg constants). Sorted on class name.

Input types

Class	Alg constant	Leírás
QgsProcessingParameterAnnotationLayer	alg.ANNOTATION_LAYER	An annotation layer
QgsProcessingParameterAuthConfig	alg.AUTH_CFG	Allows users to select from available authentication configurations or create new authentication configurations
QgsProcessingParameterBand	alg.BAND	A band of a raster layer
QgsProcessingParameterBoolean	alg.BOOL	A boolean value
QgsProcessingParameterColor	alg.COLOR	A color
QgsProcessingParameterCoordinateOperation	alg.COORDINATE_OPERATION	A coordinate operation (for CRS transformations)
QgsProcessingParameterCrs	alg.CRS	A Coordinate Reference System
QgsProcessingParameterDatabaseSchema	alg.DATABASE_SCHEMA	A database schema
QgsProcessingParameterDatabaseTable	alg.DATABASE_TABLE	A database table
QgsProcessingParameterDateTime	alg.DATETIME	A datetime (or a pure date or time)
QgsProcessingParameterDistance	alg.DISTANCE	A double numeric parameter for distance values
QgsProcessingParameterEnum	alg.ENUM	An enumeration, allowing for selection from a set of predefined values
QgsProcessingParameterExpression	alg.EXPRESSION	An expression
QgsProcessingParameterExtent	alg.EXTENT	A spatial extent defined by xmin, xmax, ymin, ymax
QgsProcessingParameterField	alg.FIELD	A field in the attribute table of a vector layer
QgsProcessingParameterFile	alg.FILE	A filename of an existing file
QgsProcessingParameterFileDestination	alg.FILE_DEST	A filename for a newly created output file
QgsProcessingParameterFolderDestination	alg.FOLDER_DEST	A folder (destination folder)
QgsProcessingParameterGeometry	alg.GEOMETRY	A geometry
QgsProcessingParameterNumber	alg.INT	An integer
QgsProcessingParameterLayout	alg.LAYOUT	A layout
QgsProcessingParameterLayoutItem	alg.LAYOUT_ITEM	A layout item
QgsProcessingParameterMapLayer	alg.MAPLAYER	A map layer
QgsProcessingParameterMapTheme	alg.MAP_THEME	A project map theme
QgsProcessingParameterMatrix	alg.MATRIX	A matrix
QgsProcessingParameterMeshLayer	alg.MESH_LAYER	A mesh layer
QgsProcessingParameterMultipleLayers	alg.MULTILAYER	A set of layers

continues on next page

táblázat 24.3 – folytatás az előző oldalról

Class	Alg constant	Leírás
QgsProcessingParameterNumber	alg.NUMBER	A numerical value
QgsProcessingParameterPoint	alg.POINT	A point
QgsProcessingParameterPointCloudLayer	alg.POINT_CLOUD_LAYER	A point cloud layer
QgsProcessingParameterProviderConnection	alg.PROVIDER_CONNECTION	An available connection for a database provider
QgsProcessingParameterRange	alg.RANGE	A number range
QgsProcessingParameterRasterLayer	alg.RASTER_LAYER	A raster layer
QgsProcessingParameterRasterDestination	alg.RASTER_LAYER_DEST	A raster layer
QgsProcessingParameterScale	alg.SCALE	A map scale
QgsProcessingParameterFeatureSink	alg.SINK	A feature sink
QgsProcessingParameterFeatureSource	alg.SOURCE	A feature source
QgsProcessingParameterString	alg.STRING	A text string
QgsProcessingParameterVectorLayer	alg.VECTOR_LAYER	A vector layer
QgsProcessingParameterVectorDestination	alg.VECTOR_LAYER_DEST	A vector layer

Output types

Class	Alg constant	Leírás
QgsProcessingOutputBoolean	alg.BOOL	A boolean value
QgsProcessingOutputNumber	alg.DISTANCE	A double numeric parameter for distance values
QgsProcessingOutputFile	alg.FILE	A filename of an existing file
QgsProcessingOutputFolder	alg.FOLDER	A folder
QgsProcessingOutputHtml	alg.HTML	HTML
QgsProcessingOutputNumber	alg.INT	A integer
QgsProcessingOutputLayerDefinition	alg.LAYERDEF	A layer definition
QgsProcessingOutputMapLayer	alg.MAPLAYER	A map layer
QgsProcessingOutputMultipleLayers	alg.MULTILAYER	A set of layers
QgsProcessingOutputNumber	alg.NUMBER	A numerical value
QgsProcessingOutputRasterLayer	alg.RASTER_LAYER	A raster layer
QgsProcessingOutputString	alg.STRING	A text string
QgsProcessingOutputVectorLayer	alg.VECTOR_LAYER	A vector layer

24.9.4 Handing algorithm output

When you declare an output representing a layer (raster or vector), the algorithm will try to add it to QGIS once it is finished.

- Raster layer output: QgsProcessingParameterRasterDestination / alg.RASTER_LAYER_DEST.
- Vector layer output: QgsProcessingParameterVectorDestination / alg.VECTOR_LAYER_DEST.

So even if the `processing.run()` method does not add the layers it creates to the user's current project, the two output layers (buffer and raster buffer) will be loaded, since they are saved to the destinations entered by the user (or to temporary destinations if the user does not specify destinations).

If a layer is created as output of an algorithm, it should be declared as such. Otherwise, you will not be able to properly use the algorithm in the modeler, since what is declared will not match what the algorithm really creates.

You can return strings, numbers and more by specifying them in the result dictionary (as demonstrated for „NUMBEROFFEATURES"), but they should always be explicitly defined as outputs from your algorithm. We encourage algorithms to output as many useful values as possible, since these can be valuable for use in later algorithms when your algorithm is used as part of a model.

24.9.5 Communicating with the user

If your algorithm takes a long time to process, it is a good idea to inform the user about the progress. You can use `feedback` (`QgsProcessingFeedback`) for this.

The progress text and progressbar can be updated using two methods: `setProgressText(text)` and `setProgress(percent)`.

You can provide more information by using `pushCommandInfo(text)`, `pushDebugInfo(text)`, `pushInfo(text)` and `reportError(text)`.

If your script has a problem, the correct way of handling it is to raise a `QgsProcessingException`. You can pass a message as an argument to the constructor of the exception. Processing will take care of handling it and communicating with the user, depending on where the algorithm is being executed from (toolbox, modeler, Python console, …)

24.9.6 Documenting your scripts

You can document your scripts by overloading the `helpString()` and `helpUrl()` methods of `QgsProcessingAlgorithm`.

24.9.7 Flags

You can override the `flags()` method of `QgsProcessingAlgorithm` to tell QGIS more about your algorithm. You can for instance tell QGIS that the script shall be hidden from the modeler, that it can be canceled, that it is not thread safe, and more.

Javaslat: By default, Processing runs algorithms in a separate thread in order to keep QGIS responsive while the processing task runs. If your algorithm is regularly crashing, you are probably using API calls which are not safe to do in a background thread. Try returning the QgsProcessingAlgorithm.FlagNoThreading flag from your algorithm's flags() method to force Processing to run your algorithm in the main thread instead.

24.9.8 Best practices for writing script algorithms

Here's a quick summary of ideas to consider when creating your script algorithms and, especially, if you want to share them with other QGIS users. Following these simple rules will ensure consistency across the different Processing elements such as the toolbox, the modeler or the batch processing interface.

- Do not load resulting layers. Let Processing handle your results and load your layers if needed.
- Always declare the outputs your algorithm creates.
- Do not show message boxes or use any GUI element from the script. If you want to communicate with the user, use the methods of the feedback object (`QgsProcessingFeedback`) or throw a `QgsProcessingException`.

There are already many processing algorithms available in QGIS. You can find code on https://github.com/qgis/QGIS/blob/release-3_22/python/plugins/processing/algs/qgis.

24.10 Külső alkalmazások konfigurálása

The processing framework can be extended using additional applications. Algorithms that rely on external applications are managed by their own algorithm providers. Additional providers can be found as separate plugins, and installed using the QGIS Plugin Manager.

This section will show you how to configure the Processing framework to include these additional applications, and it will explain some particular features of the algorithms based on them. Once you have correctly configured the system, you will be able to execute external algorithms from any component like the toolbox or the graphical modeler, just like you do with any other algorithm.

By default, algorithms that rely on an external application not shipped with QGIS are not enabled. You can enable them in the Processing settings dialog if they are installed on your system.

24.10.1 A note for Windows users

If you are not an advanced user and you are running QGIS on Windows, you might not be interested in reading the rest of this chapter. Make sure you install QGIS in your system using the standalone installer. That will automatically install SAGA and GRASS in your system and configure them so they can be run from QGIS. All the algorithms from these providers will be ready to be run without needing any further configuration. If installing with the OSGeo4W application, make sure that you also select SAGA and GRASS for installation.

24.10.2 A note on file formats

When using external software, opening a file in QGIS does not mean that it can be opened and processed in that other software. In most cases, other software can read what you have opened in QGIS, but in some cases, that might not be true. When using databases or uncommon file formats, whether for raster or vector layers, problems might arise. If that happens, try to use well-known file formats that you are sure are understood by both programs, and check the console output (in the log panel) to find out what is going wrong.

You might for instance get trouble and not be able to complete your work if you call an external algorithm with a GRASS raster layers as input. For this reason, such layers will not appear as available to algorithms.

You should, however, not have problems with vector layers, since QGIS automatically converts from the original file format to one accepted by the external application before passing the layer to it. This adds extra processing time, which might be significant for large layers, so do not be surprised if it takes more time to process a layer from a DB connection than a layer from a Shapefile format dataset of similar size.

Providers not using external applications can process any layer that you can open in QGIS, since they open it for analysis through QGIS.

All raster and vector output formats produced by QGIS can be used as input layers. Some providers do not support certain formats, but all can export to common formats that can later be transformed by QGIS automatically. As for input layers, if a conversion is needed, that might increase the processing time.

24.10.3 A note on vector layer selections

External applications may also be made aware of the selections that exist in vector layers within QGIS. However, that requires rewriting all input vector layers, just as if they were originally in a format not supported by the external application. Only when no selection exists, or the *Use only selected features* option is not enabled in the processing general configuration, can a layer be directly passed to an external application.

In other cases, exporting only selected features is needed, which causes longer execution times.

24.10.4 SAGA

SAGA algorithms can be run from QGIS if SAGA is included with the QGIS installation.

If you are running Windows, both the stand-alone installer and the OSGeo4W installer include SAGA.

About SAGA grid system limitations

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).

The definition of that common grid system is controlled by the user, and you will find several parameters in the SAGA group of the settings window to do so. There are two ways of setting the target grid system:

- Setting it manually. You define the extent by setting the values of the following parameters:
  - *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.
- Setting it automatically from input layers. To select this option, just check the *Use min covering grid system for resampling* option. All the other settings will be ignored and the minimum extent that covers all the input layers will be used. The cell size of the target layer is the maximum of all cell sizes of the input layers.

For algorithms that do not use multiple raster layers, or for those that do not need a unique input grid system, no resampling is performed before calling SAGA, and those parameters are not used.

Limitations for multi-band layers

Unlike QGIS, SAGA has no support for multi-band layers. If you want to use a multiband layer (such as an RGB or multispectral image), you first have to split it into single-banded images. To do so, you can use the «SAGA/Grid - Tools/Split RGB image» algorithm (which creates three images from an RGB image) or the «SAGA/Grid - Tools/Extract band» algorithm (to extract a single band).

Limitations in cell size

SAGA assumes that raster layers have the same cell size in the X and Y axis. If you are working with a layer with different values for horizontal and vertical cell size, you might get unexpected results. In this case, a warning will be added to the processing log, indicating that an input layer might not be suitable to be processed by SAGA.

Logging

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 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.

Most other providers that use external applications and call them through the command-line have similar options, so you will find them as well in other places in the processing settings list.

24.10.5 R scripts

To enable R in Processing you need to install the **Processing R Provider** plugin and configure R for QGIS.

Configuration is done in *Provider* ► *R* in the *Processing* tab of *Settings* ► *Options*.

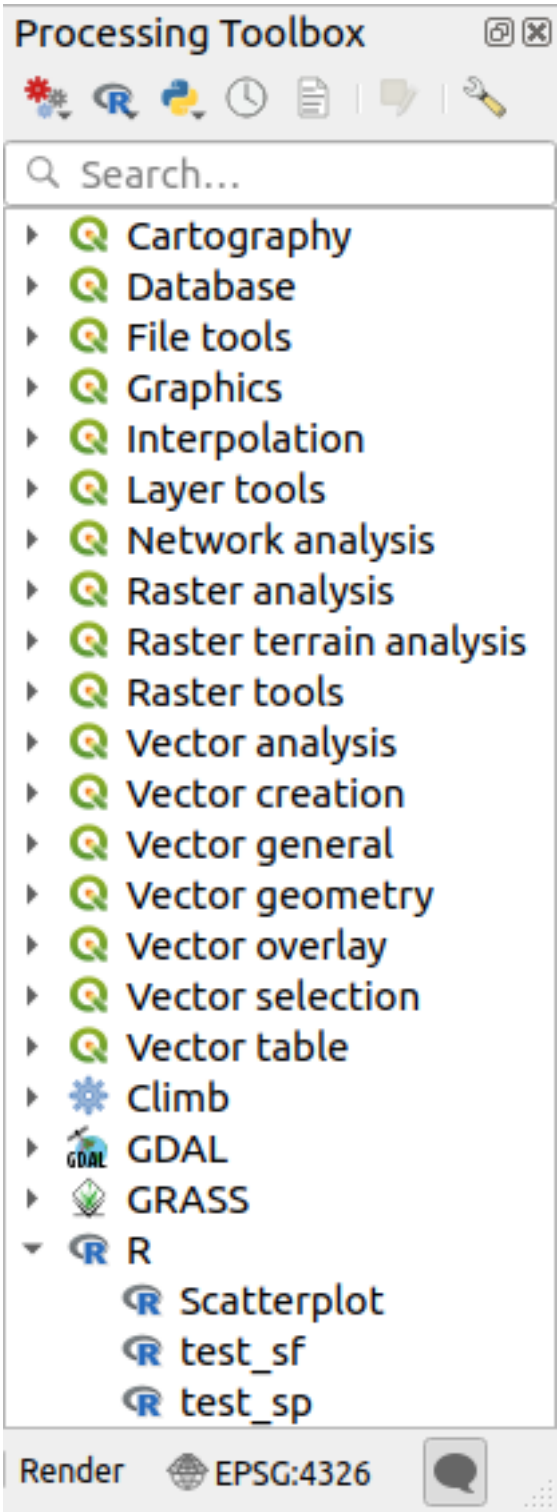
Depending on your operating system, you may have to use *R folder* to specify where your R binaries are located.

Megjegyzés: On **Windows** the R executable file is normally in a folder (`R-<version>`) under `C:\Program Files\R\`. Specify the folder and **NOT** the binary!

On **Linux** you just have to make sure that the R folder is in the PATH environment variable. If `R` in a terminal window starts R, then you are ready to go.

After installing the **Processing R Provider** plugin, you will find some example scripts in the *Processing Toolbox*:

- *Scatterplot* runs an R function that produces a scatter plot from two numerical fields of the provided vector layer.
- *test_sf* does some operations that depend on the `sf` package and can be used to check if the R package `sf` is installed. If the package is not installed, R will try to install it (and all the packages it depends on) for you, using the *Package repository* specified in *Provider* ► *R* in the Processing options. The default is https://cran.r-project.org/. Installing may take some time…
- *test_sp* can be used to check if the R package `sp` is installed. If the package is not installed, R will try to install it for you.



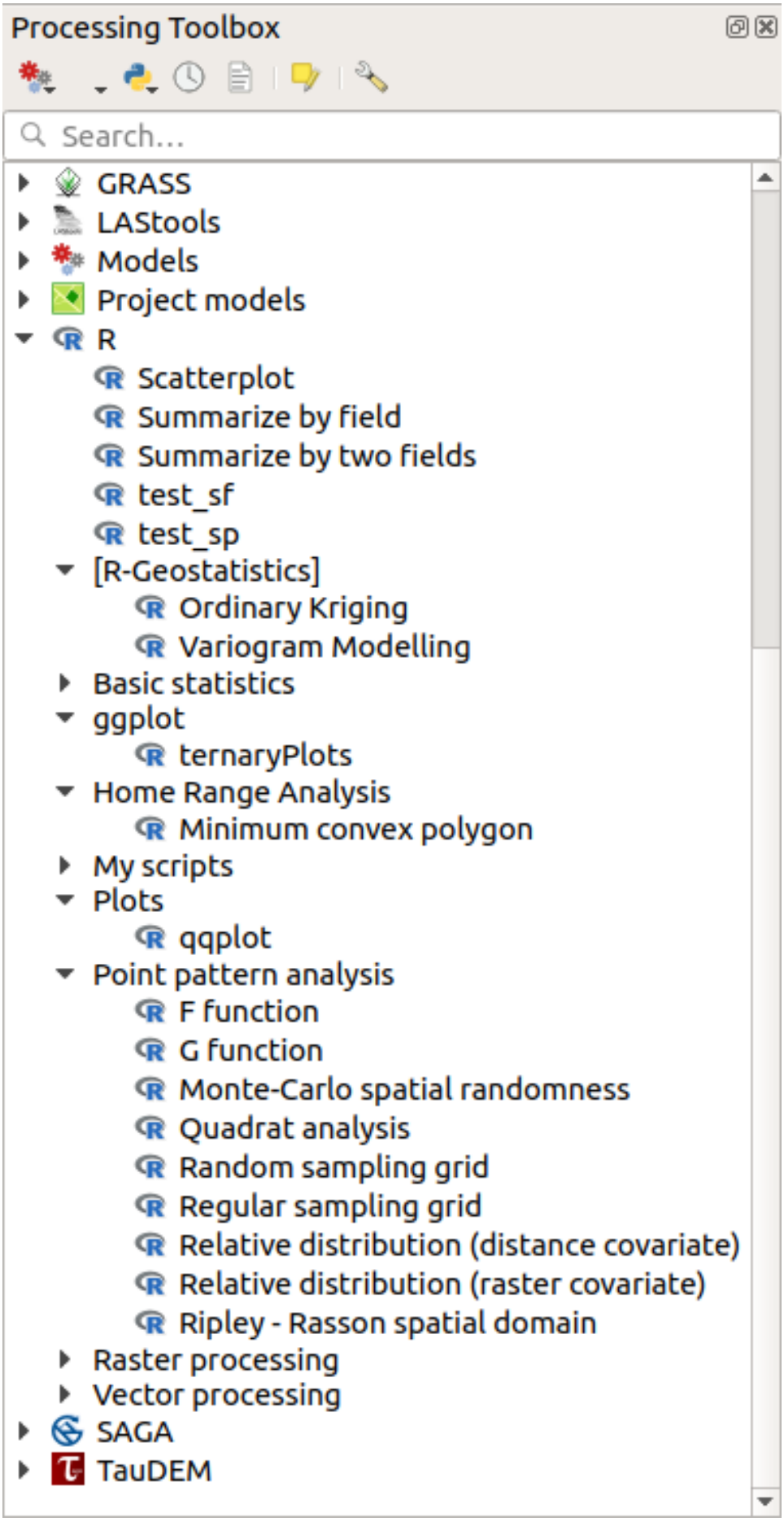
If you have R configured correctly for QGIS, you should be able to run these scripts.

Adding R scripts from the QGIS collection

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 some example script that come with the *Processing R Provider* plugin).

A set of example R scripts is available in the QGIS Repository. Perform the following steps to load and enable them using the *QGIS Resource Sharing* plugin.

1. Add the *QGIS Resource Sharing* plugin (you may have to enable *Show also experimental plugins* in the Plugin Manager *Settings*)
2. Open it (Plugins –> Resource Sharing –> Resource Sharing)
3. Choose the *Settings* tab
4. Click *Reload repositories*
5. Choose the *All* tab
6. Select *QGIS R script collection* in the list and click on the *Install* button
7. The collection should now be listed in the *Installed* tab
8. Close the plugin
9. Open the *Processing Toolbox*, and if everything is OK, the example scripts will be present under R, in various groups (only some of the groups are expanded in the screenshot below).

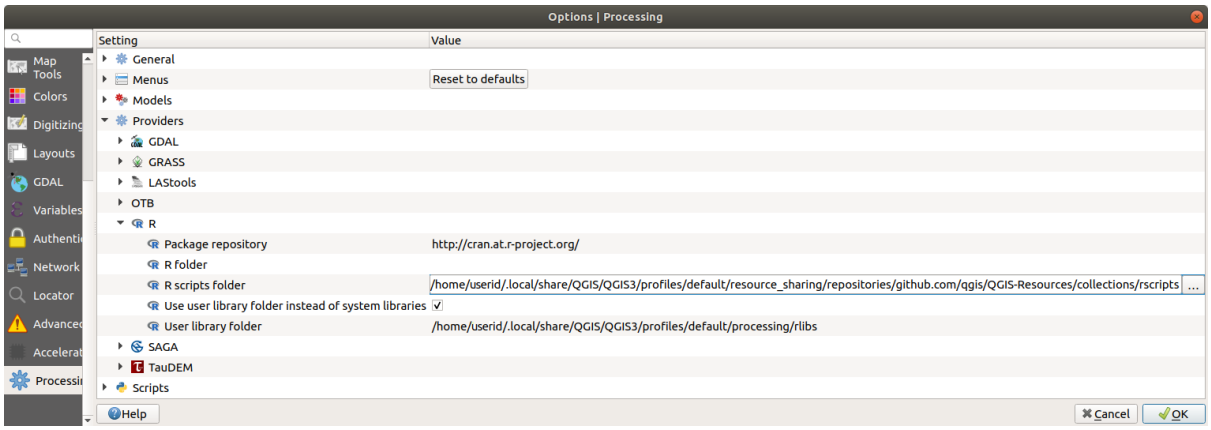


24.33. ábra: The *Processing Toolbox* with some R scripts shown

The scripts at the top are the example scripts from the *Processing R Provider* plugin.

10. If, for some reason, the scripts are not available in the *Processing Toolbox*, you can try to:
    1. Open the Processing settings (*Settings* ► *Options* ► *Processing* tab)
    2. Go to *Providers* ► *R* ► *R scripts folder*
       - On Ubuntu, set the path to (or, better, include in the path):

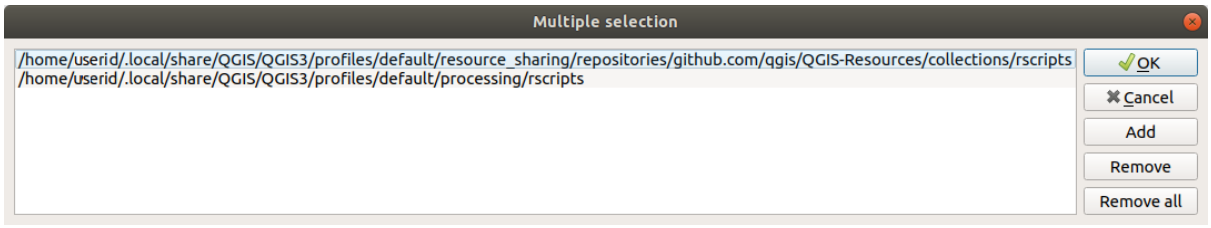
         /home/<user>/.local/share/QGIS/QGIS3/profiles/default/resource_sharing/repositories/github.com/qgis/QGIS-Resources/collections/rscripts



       - On Windows, set the path to (or, better, include in the path):

         C:\Users\<user>\AppData\Roaming\QGIS\QGIS3\profiles\default\resource_sharing\repositories\github.com\qgis\QGIS-Resources\collections\rscripts

       To edit, double-click. You can then choose to just paste / type the path, or you can navigate to the directory by using the … button and press the *Add* button in the dialog that opens. It is possible to provide several directories here. They will be separated by a semicolon („;”).



If you would like to get all the R scrips from the QGIS 2 on-line collection, you can select *QGIS R script collection (from QGIS 2)* instead of *QGIS R script collection*. You will probably find that scripts that depend on vector data input or output will not work.

Creating R scripts

You can write scripts and call R commands, as you would do from R. This section shows you the syntax for using R commands in QGIS, and how to use QGIS objects (layers, tables) in them.

To add an 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 performs the R commands.

R script files have the extension `.rsx`, and creating them is pretty easy if you just have a basic knowledge of R syntax and R scripting. They should be stored in the R scripts folder. You can specify the folder (*R scripts folder*) in the *R* settings group in Processing settings dialog).

Let's have a look at a very simple script file, which calls the R method `spsample` to create a random grid within the boundary of the polygons in a given polygon layer. This method belongs to the `maptools` package. Since almost all the algorithms that you might like to incorporate into QGIS will use or generate spatial data, knowledge of spatial packages like `maptools` and `sp`/`sf`, is very useful.

```
##Random points within layer extent=name
##Point pattern analysis=group
##Vector_layer=vector
##Number_of_points=number 10
##Output=output vector
library(sp)
spatpoly = as(Vector_layer, "Spatial")
pts=spsample(spatpoly,Number_of_points,type="random")
spdf=SpatialPointsDataFrame(pts, as.data.frame(pts))
Output=st_as_sf(spdf)
```

The first lines, which start with a double Python comment sign (`##`), define the display name and group of the script, and tell QGIS about its inputs and outputs.

Megjegyzés: To find out more about how to write your own R scripts, have a look at the R Intro section in the training manual and consult the *QGIS R Syntax* section.

When you declare an input parameter, QGIS uses that information for two things: creating the user interface to ask the user for the value of that parameter, and creating a corresponding R variable that can be used as R function input.

In the above example, we have declared an input of type `vector`, named `Vector_layer`. When executing the algorithm, QGIS will open the layer selected by the user and store it in a variable named `Vector_layer`. So, the name of a parameter is the name of the variable that you use in R for accessing the value of that parameter (you should therefore avoid using reserved R words as parameter names).

Spatial parameters such as vector and raster layers are read using the `st_read()` (or `readOGR`) and `brick()` (or `readGDAL`) commands (you do not have to worry about adding those commands to your description file – QGIS will do it), and they are stored as `sf` (or `Spatial*DataFrame`) objects.

Table fields are stored as strings containing the name of the selected field.

Vector files can be read using the `readOGR()` command instead of `st_read()` by specifying `##load_vector_using_rgdal`. This will produce a `Spatial*DataFrame` object instead of an `sf` object.

Raster files can be read using the `readGDAL()` command instead of `brick()` by specifying `##load_raster_using_rgdal`.

If you are an advanced user and do not want QGIS to create the object for the layer, you can use `##pass_filenames` to indicate that you prefer a string with the filename. In this case, it is up to you to open the file before performing any operation on the data it contains.

With the above information, it is possible to understand the first lines of the R script (the first line not starting with a Python comment character).

```
library(sp)
spatpoly = as(Vector_layer, "Spatial")
pts=spsample(polyg,numpoints,type="random")
```

The `spsample` function is provided by the *sp* library, so the first thing we do is to load that library. The variable `Vector_layer` contains an `sf` object. Since we are going to use a function (`spsample`) from the *sp* library, we must convert the `sf` object to a `SpatialPolygonsDataFrame` object using the `as` function.

Then we call the `spsample` function with this object and the `numpoints` input parameter (which specifies the number of points to generate).

Since we have declared a vector output named `Output`, we have to create a variable named `Output` containing an `sf` object.

We do this in two steps. First we create a `SpatialPolygonsDataFrame` object from the result of the function, using the *SpatialPointsDataFrame* function, and then we convert that object to an `sf` object using the `st_as_sf` function (of the *sf* library).

You can use whatever names you like for your intermediate variables. Just make sure that the variable storing your final result has the defined name (in this case `Output`), and that it contains a suitable value (an `sf` object for vector layer output).

In this case, the result obtained from the `spsample` method had to be converted explicitly into an `sf` object via a `SpatialPointsDataFrame` object, since it is itself an object of class `ppp`, which can not 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.

If you have used the `##pass_filenames` option, outputs are generated using the `raster` package (with `writeRaster()`).

If your algorithm does not generate a layer, but a text result in the console instead, you have to indicate that you want the console to be shown once the execution is finished. To do so, just start the command lines that produce the results you want to print with the > («greater than») sign. Only output from lines prefixed with > are shown. For instance, here is the description file of an algorithm that performs a normality test on a given field (column) of the attributes of a vector layer:

```
##layer=vector
##field=field layer
##nortest=group
library(nortest)
>lillie.test(layer[[field]])
```

The output of the last line is printed, but the output of the first is not (and neither are the outputs from other command lines added automatically by QGIS).

If your algorithm creates any kind of graphics (using the `plot()` method), add the following line (`output_plots_to_html` used to be `showplots`):

```
##output_plots_to_html
```

This will cause QGIS to redirect all R graphical outputs to a temporary file, which will be opened once R execution has finished.

Both graphics and console results will be available through the processing results manager.

For more information, please check the R scripts in the official QGIS collection (you download and install them using the *QGIS Resource Sharing* plugin, as explained elsewhere). Most of them are rather simple and will greatly help you understand how to create your own scripts.

Megjegyzés: The `sf`, `rgdal` and `raster` libraries are loaded by default, so you do not have to add the corresponding `library()` commands. However, other libraries that you might need have to be explicitly loaded by typing: `library(ggplot2)` (to load the `ggplot2` library). If the package is not already installed on your machine, Processing will try to download and install it. In this way the package will also become available in R Standalone. **Be aware** that if the package has to be downloaded, the script may take a long time to run the first time.

24.10.6 R libraries

The R script `sp_test` tries to load the R packages `sp` and `raster`.

R libraries installed when running sf_test

The R script *sf_test* tries to load `sf` and `raster`. If these two packages are not installed, R may try to load and install them (and all the libraries that they depend on).

The following R libraries end up in `~/.local/share/QGIS/QGIS3/profiles/default/processing/rscripts` after `sf_test` has been run from the Processing Toolbox on Ubuntu with version 2.0 of the *Processing R Provider* plugin and a fresh install of *R* 3.4.4 (*apt* package `r-base-core` only):

```
abind, askpass, assertthat, backports, base64enc, BH, bit, bit64, blob, brew,␣
↪callr, classInt, cli, colorspace, covr, crayon, crosstalk, curl, DBI, deldir,
desc, dichromat, digest, dplyr, e1071, ellipsis, evaluate, fansi, farver, fastmap,␣
↪gdtools, ggplot2, glue, goftest, gridExtra, gtable, highr, hms,
htmltools, htmlwidgets, httpuv, httr, jsonlite, knitr, labeling, later, lazyeval,␣
↪leafem, leaflet, leaflet.providers, leafpop, leafsync, lifecycle, lwgeom,
magrittr, maps, mapview, markdown, memoise, microbenchmark, mime, munsell, odbc,␣
↪openssl, pillar, pkgbuild, pkgconfig, pkgload, plogr, plyr, png, polyclip,
praise, prettyunits, processx, promises, ps, purrr, R6, raster, RColorBrewer, Rcpp,
↪ reshape2, rex, rgeos, rlang, rmarkdown, RPostgres, RPostgreSQL,
rprojroot, RSQLite, rstudioapi, satellite, scales, sf, shiny, sourcetools, sp,␣
↪spatstat, spatstat.data, spatstat.utils, stars, stringi, stringr, svglite,
sys, systemfonts, tensor, testthat, tibble, tidyselect, tinytex, units, utf8, uuid,
↪ vctrs, viridis, viridisLite, webshot, withr, xfun, XML, xtable
```

24.10.7 GRASS

Configuring GRASS is not much different from configuring SAGA. First, the path to the GRASS folder has to be defined, but only if you are running Windows.

By default, the Processing framework tries to configure its GRASS connector to use the GRASS distribution that ships along with QGIS. This should work without problems for most systems, but if you experience problems, you might have to configure the GRASS connector manually. Also, if you want to use a different GRASS installation, you can change the setting to point to the folder where the other version is installed. GRASS 7 is needed for algorithms to work correctly.

If you are running Linux, you just have to make sure that GRASS is correctly installed, and that it can be run without problem from a terminal window.

GRASS algorithms use a region for calculations. This region can be defined manually using values similar to the ones found in the SAGA configuration, or automatically, taking the minimum extent that covers all the input layers used to execute the algorithm each time. If the latter approach is the behavior you prefer, just check the *Use min covering region* option in the GRASS configuration parameters.

24.10.8 LAStools

To use LAStools in QGIS, you need to download and install LAStools on your computer and install the LAStools plugin (available from the official repository) in QGIS.

On Linux platforms, you will need Wine to be able to run some of the tools.

LAStools is activated and configured in the Processing options (*Settings* ► *Options*, *Processing* tab, *Providers* ► *LAStools*), where you can specify the location of LAStools (*LAStools folder*) and Wine (*Wine folder*). On Ubuntu, the default Wine folder is `/usr/bin`.

24.10.9 OTB Applications

OTB applications are fully supported within the QGIS Processing framework.

OTB (Orfeo ToolBox) is an image processing library for remote sensing data. It also provides applications that provide image processing functionalities. The list of applications and their documentation are available in OTB CookBook

---

Megjegyzés: Note that OTB is not distributed with QGIS and needs to be installed separately. Binary packages for OTB can be found on the download page.

To configure QGIS processing to find the OTB library:

1. Open the processing settings: *Settings* ► *Options* ► *Processing* (left panel)*
2. You can see OTB under „Providers”:
    1. Expand the *OTB* tab
    2. Tick the *Activate* option
    3. Set the *OTB folder*. This is the location of your OTB installation.
    4. Set the *OTB application folder*. This is the location of your OTB applications (`<PATH_TO_OTB_INSTALLATION>/lib/otb/applications`)
    5. Click „ok” to save the settings and close the dialog.

If settings are correct, OTB algorithms will be available in the *Processing Toolbox*.

Documentation of OTB settings available in QGIS Processing

- **Activate**: This is a checkbox to activate or deactivate the OTB provider. An invalid OTB setting will uncheck this when saved.
- **OTB folder**: This is the directory where OTB is available.
- **OTB application folder**: This is the location(s) of OTB applications.

  Multiple paths are allowed.
- **Logger level** (optional): Level of logger to use by OTB applications.

  The level of logging controls the amount of detail printed during algorithm execution. Possible values for logger level are `INFO`, `WARNING`, `CRITICAL`, `DEBUG`. This value is `INFO` by default. This is an advanced user configuration.
- **Maximum RAM to use** (optional): by default, OTB applications use all available system RAM.

  You can, however, instruct OTB to use a specific amount of RAM (in MB) using this option. A value of 256 is ignored by the OTB processing provider. This is an advanced user configuration.
- **Geoid file** (optional): Path to the geoid file.

  This option sets the value of the elev.dem.geoid and elev.geoid parameters in OTB applications. Setting this value globally enables users to share it across multiple processing algorithms. Empty by default.
- **SRTM tiles folder** (optional): Directory where SRTM tiles are available.

  SRTM data can be stored locally to avoid downloading of files during processing. This option sets the value of elev.dem.path and elev.dem parameters in OTB applications. Setting this value globally enables users to share it across multiple processing algorithms. Empty by default.

Compatibility between QGIS and OTB versions

All OTB versions (from OTB 6.6.1) are compatible with the latest QGIS version.

Troubleshoot

If you have issues with OTB applications in QGIS Processing, please open an issue on the OTB bug tracker, using the `qgis` label.

Additional information about OTB and QGIS can be found here

25. fejezet

Feldolgozási szolgáltatók és algoritmusok

A feldolgozási algoritmusok és a (felhasználói felületen látható) paramétereik itt találhatók.

25.1 QGIS algoritmus szolgáltató

A QGIS algoritmus szolgáltató különböző elemzési és geofeldolgozási műveleteket valósít meg többnyire kizárólag QGIS API használatával. Így ennek a szolgáltatónak szinte minden algoritmusa „kulcsrakészen” működik minden további konfiguráció nélkül.

Ez a szolgáltató magába foglal pár algoritmust a modulokból és a saját algoritmusait is hozzáadja.

25.1.1 Cartography

Align points to features

Calculates the rotation required to align point features with their nearest feature from another reference layer. A new field is added to the output layer which is filled with the angle (in degrees, clockwise) to the nearest reference feature.

Optionally, the output layer's symbology can be set to automatically use the calculated rotation field to rotate marker symbols. If desired, a maximum distance to use when aligning points can be set, to avoid aligning isolated points to distant features.

Tipp: This algorithm is designed for use cases like aligning building point symbols to follow the nearest road direction.

Allows *features in-place modification*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: point]	Point features to calculate the rotation for
Reference layer	`REFERENCE_LAYER`	[vector: any]	Layer to find the closest feature from for rotation calculation
Maximum distance to consider Optional	`MAX_DISTANCE`	[number] Default: Not set	If no reference feature is found within this distance, no rotation is assigned to the point feature.
Angle field name	`FIELD_NAME`	[string] Default: «rotation»	Field in which to store the rotation value.
Automatically apply symbology	`APPLY_SYMBOLOGY`	[boolean] Default: True	Rotates the symbol marker of the features using the angle field value
Aligned layer	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the rotated output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Aligned layer	`OUTPUT`	[vector: point]	The point layer appended with a rotation field. If loaded to QGIS, it is applied by default the input layer symbology, with a data-defined rotation of its marker symbol.

Python code

Algorithm ID: `native:angletonearest`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Combine style databases

Combines multiple QGIS style databases into a single style database. If items of the same type with the same name exist in different source databases these will be renamed to have unique names in the output combined database.

Lásd még:

Create style database from project

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input databases	`INPUT`	[file] [list]	Files containing QGIS style items
Objects to combine	`OBJECTS`	[enumeration] [list]	Types of style items in the input databases you would like to put in the new database. These can be: • 0 — *Symbols* • 1 — *Color ramps* • 2 — *Text formats* • 3 — *Label settings*
Output style database	`OUTPUT`	[file] Default: `[Save to temporary file]`	Output `.XML` file combining the selected style items. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Color ramp count	`COLORRAMPS`	[number]	
Label settings count	`LABELSETTINGS`	[number]	
Output style database	`OUTPUT`	[file]	Output `.XML` file combining the selected style items
Symbol count	`SYMBOLS`	[number]	
Text format count	`TEXTFORMATS`	[number]	

Python code

Algorithm ID: `native:combinestyles`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Create categorized renderer from styles

Sets a vector layer's renderer to a categorized renderer using matching symbols from a style database. If no style file is specified, symbols from the user's current *symbol library* are used instead.

A specified expression or field is used to create categories for the renderer. Each category is individually matched to the symbols which exist within the specified QGIS XML style database. Whenever a matching symbol name is found, the category's symbol will be set to this matched symbol.

If desired, outputs can also be tables containing lists of the categories which could not be matched to symbols, and symbols which were not matched to categories.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Vector layer to apply a categorized style to
Categorize using expression	`FIELD`	[expression]	Field or expression to categorize the features
Style database (leave blank to use saved symbols)	`STYLE`	[file]	File (`.XML`) containing the symbols to apply to the input layer categories. The file can be obtained from the Style Manager *Share symbols* tool. If no file is specified, QGIS local symbols library is used.
Use case-sensitive match to symbol names	`CASE_SENSITIVE`	[boolean] Default: False	If True (checked), applies a case sensitive comparison between the categories and symbols names
Ignore non-alphanumeric characters while matching	`TOLERANT`	[boolean] Default: False	If True (checked), non-alphanumeric characters in the categories and symbols names will be ignored, allowing greater tolerance during the match.
Non-matching categories Optional	`NON_MATCHING_CATEGORIES`	[table] Default: `[Skip output]`	Output table for categories which do not match any symbol in the database. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.
Non-matching symbol names Optional	`NON_MATCHING_SYMBOLS`	[table] Default: `[Skip output]`	Output table for symbols from the provided style database which do not match any category. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Non-matching categories	`NON_MATCHING_CATEGORIES`	[table]	Lists categories which could not be matched to any symbol in the provided style database
Non-matching symbol names	`NON_MATCHING_SYMBOLS`	[table]	Lists symbols from the provided style database which could not match any category
Categorized layer	`OUTPUT`	[same as input]	The input vector layer with the categorized style applied. No new layer is output.

Python code

Algorithm ID: `native:categorizeusingstyle`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Create style database from project

Extracts all style objects (symbols, color ramps, text formats and label settings) from a QGIS project.

The extracted symbols are saved to a QGIS style database (`XML` format), which can be managed and imported via the *Style Manager* dialog.

Lásd még:

Combine style databases

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input project (leave blank to use current) Optional	`INPUT`	[file]	A QGIS project file to extract the style items from
Objects to extract	`OBJECTS`	[enumeration] [list]	Types of style items in the input project you would like to put in the new database. These can be: • 0 — *Symbols* • 1 — *Color ramps* • 2 — *Text formats* • 3 — *Label settings*
Output style database	`OUTPUT`	[file] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output `.XML` file for the selected style items. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Color ramp count	`COLORRAMPS`	[number]	Number of color ramps
Label settings count	`LABELSETTINGS`	[number]	Number of label settings
Output style database	`OUTPUT`	[file]	Output `.XML` file for the selected style items
Symbol count	`SYMBOLS`	[number]	Number of symbols
Text format count	`TEXTFORMATS`	[number]	Number of text formats

Python code

Algorithm ID: `native:stylefromproject`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Export atlas layout as image

Exports the atlas of a print layout as image files (e.g. PNG or JPEG images).

If a coverage layer is set, the selected layout's atlas settings exposed in this algorithm will be overwritten. In this case, an empty filter or sort by expression will turn those settings off.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Atlas layout	`LAYOUT`	[layout]	Layout to export
Coverage layer Optional	`COVERAGE_LAYER`	[vector: any]	Layer to use to generate the atlas
Filter expression	`FILTER_EXPRESSION`	[expression]	Expression to use to filter out atlas features
Sort expression Optional	`SORTBY_EXPRESSION`	[expression]	Expression to use to sort the atlas features
Reverse sort order Optional	`SORTBY_REVERSE`	[boolean]	Determines if sorting should be inverted. Used when a sort expression is provided.
Output filename expression	`FILENAME_EXPRESSION`	[expression] Default: «output_»||@atlas_featurenumber	Expression for use to generate filenames
Output folder	`FOLDER`	[folder]	Destination folder where the images will be generated

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Map layers to assign to unlocked map item(s) Optional	`LAYERS`	[enumeration] [layer]	Layers to display in the map item(s) whose contents are not locked
Image format	`EXTENSION`	[list] Default: png	File format of the generated output(s). The list of available formats varies depending on OS and installed drivers.
DPI Optional	`DPI` Default: Not set	[number]	DPI of the output file(s). If not set, the value in the print layout settings will be used.
Generate world file	`GEOREFERENCE`	[boolean] Default: True	Determines if a world file should be generated
Export RDF metadata	`INCLUDE_METADATA`	[boolean] Default: True	Determines if RDF metadata (title, author, …) should be generated
Enable antialiasing	`ANTIALIAS`	[boolean] Default: True	Determines if antialiasing should be enabled

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Image file	`OUTPUT`	[file]	Image files generated by the atlas layout

Python code

Algorithm ID: `native:atlaslayouttoimage`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Export atlas layout as PDF

Exports the atlas of a print layout as a PDF file(s).

If a coverage layer is set, the selected layout's atlas settings exposed in this algorithm will be overwritten. In this case, an empty filter or sort by expression will turn those settings off.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Atlas layout	`LAYOUT`	[layout]	Layout to export
Coverage layer Optional	`COVERAGE_LAYER`	[vector: any]	Layer to use to generate the atlas
Filter expression	`FILTER_EXPRESSION`	[expression]	Expression to use to filter out atlas features
Sort expression Optional	`SORTBY_EXPRESSION`	[expression]	Expression to use to sort the atlas features
Reverse sort order Optional	`SORTBY_REVERSE`	[boolean]	Determines if sorting should be inverted. Used when a sort expression is provided.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Map layers to assign to unlocked map item(s) Optional	`LAYERS`	[enumeration] [layer]	Layers to display in the map item(s) whose contents are not locked
DPI Optional	`DPI` Default: Not set	[number]	DPI of the output file(s). If not set, the value in the print layout settings will be used.
Always export as vectors	`FORCE_VECTOR`	[boolean] Default: False	Determines if vectorial data should be left as vectors
Append georeference information	`GEOREFERENCE`	[boolean] Default: True	Determines if a world file should be generated
Export RDF metadata	`INCLUDE_METADATA`	[boolean] Default: True	Determines if RDF metadata (title, author, …) should be generated
Disable tiled raster layer exports	`DISABLE_TILED`	[boolean] Default: False	Determines if raster should be tiled
Simplify geometries to reduce output file size	`SIMPLIFY`	[boolean] Default: True	Determines if geometries should be simplified to reduce output file size
Text export	`TEXT_FORMAT`	[list] Default: 0	Determines if text should be exported as path or text objects. Possible options are: • 0 - Always export text as paths (recommended) • 1 - Always export texts as text objects
PDF file	`OUTPUT`	[file] Default: [Save to temporary file]	Name (including path) of the output file. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
PDF file	OUTPUT	[file]	PDF file corresponding to the exported atlas layout

Python code

Algorithm ID: native:atlaslayouttopdf

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Export print layout as image

Exports a print layout as an image file (e.g. PNG or JPEG images)

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Print layout	LAYOUT	[layout]	Layout to export
Image file	OUTPUT	[file] Default: [Save to temporary file]	Name (including path) of the output file. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Map layers to assign to unlocked map item(s) Optional	LAYERS	[enumeration] [layer]	Layers to display in the map item(s) whose contents are not locked
DPI Optional	DPI Default: Not set	[number]	DPI of the output file(s). If not set, the value in the print layout settings will be used.
Generate world file	GEOREFERENCE	[boolean] Default: True	Determines if a world file should be generated
Export RDF metadata	INCLUDE_METADATA	[boolean] Default: True	Determines if RDF metadata (title, author, …) should be generated
Enable antialiasing	ANTIALIAS	[boolean] Default: True	Determines if antialiasing should be enabled

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Image file	`OUTPUT`	[file]	Image file corresponding to the exported print layout

Python code

Algorithm ID: `native:printlayouttoimage`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Export print layout as PDF

Exports a print layout as a PDF file.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Print Layout	`LAYOUT`	[layout]	Layout to export
PDF file	`OUTPUT`	[file] Default: [Save to temporary file]	Name (including path) of the output file. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Map layers to assign to unlocked map item(s) Optional	LAYERS	[enumeration] [layer]	Layers to display in the map item(s) whose contents are not locked
DPI Optional	DPI Default: Not set	[number]	DPI of the output file(s). If not set, the value in the print layout settings will be used.
Always export as vectors	FORCE_VECTOR	[boolean] Default: False	Determines if vectorial data should be left as vectors
Append georeference information	GEOREFERENCE	[boolean] Default: True	Determines if a world file should be generated
Export RDF metadata	INCLUDE_METADATA	[boolean] Default: True	Determines if RDF metadata (title, author, …) should be generated
Disable tiled raster layer exports	DISABLE_TILED	[boolean] Default: False	Determines if raster should be tiled
Simplify geometries to reduce output file size	SIMPLIFY	[boolean] Default: True	Determines if geometries should be simplified to reduce output file size
Text export	TEXT_FORMAT	[list] Default: 0	Determines if text should be exported as path or text objects. Possible options are: • 0 - Always export text as paths (recommended) • 1 - Always export texts as text objects
Export layers as separate PDF files	SEPARATE_LAYERS	[boolean] Default: False	If True, then a separate PDF file will be created per layer per map item in the layout. Additionally, separate PDF files may be created for other complex layout items, resulting in a set of PDF files which contain logical atomic components of the layout.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
PDF file	OUTPUT	[file]	PDF file(s) corresponding to the exported print layout

Python code

Algorithm ID: `native:printlayouttopdf`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Print layout map extent to layer

Creates a polygon layer containing the extent of a print layout map item (or items), with attributes specifying the map size (in layout units, i.e. the *reference map* units), scale and rotation.

If the map item parameter is specified, then only the matching map extent will be exported. If it is not specified, all map extents from the layout will be exported.

Optionally, a specific output CRS can be specified. If it is not specified, the original map item CRS will be used.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Print layout	`LAYOUT`	[enumeration]	A print layout in the current project
Map item Optional	`MAP`	[enumeration] Default: *All the map items*	The map item(s) whose information you want to extract. If none is provided then all the map items are processed.
Extent	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer for the extent(s). One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Overrride CRS Optional	`CRS`	[crs] Default: *The layout CRS*	Select the CRS for the layer in which the information will be reported.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Map height	`HEIGHT`	[number]	
Extent	`OUTPUT`	[vector: polygon]	Output polygon vector layer containing extents of all the input layout map item(s)
Map rotation	`ROTATION`	[number]	
Map scale	`SCALE`	[number]	
Map width	`WIDTH`	[number]	

Python code

Algorithm ID: `native:printlayoutmapextenttolayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Set layer style

Applies a provided style to a layer. The style must be defined in a `QML` file.

No new output are created: the style is immediately assigned to the layer.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layer	`INPUT`	[layer]	Input layer you want to apply the style to
Style file	`STYLE`	[file]	Path to the `.qml` file of the style

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
	`OUTPUT`	[same as input]	The input layer with the new style assigned. No new layer is created.

Python code

Algorithm ID: `native:setlayerstyle`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

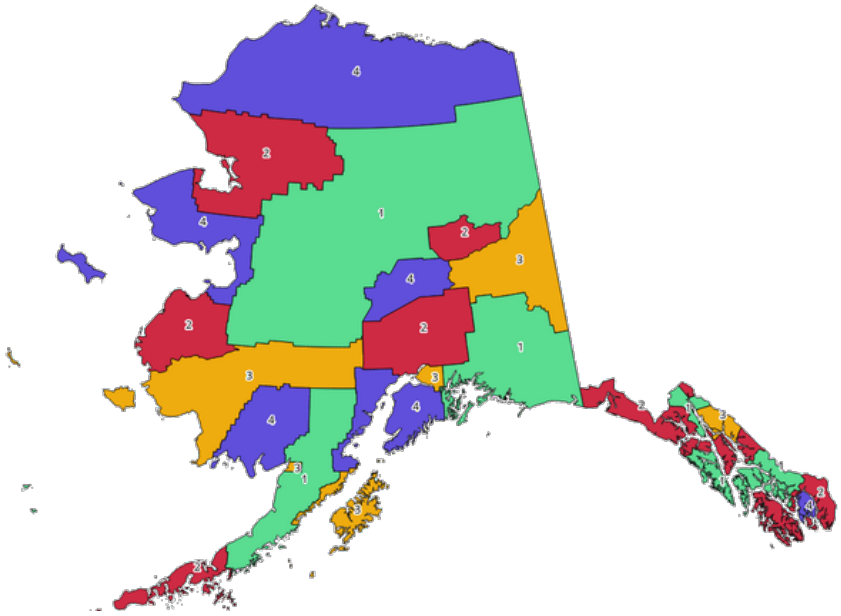
Topological coloring

Assigns a color index to polygon features in such a way that no adjacent polygons share the same color index, whilst minimizing the number of colors required.

The algorithm allows choice of method to use when assigning colors.

A minimum number of colors can be specified if desired. The color index is saved to a new attribute named **color_id**.

The following example shows the algorithm with four different colors chosen; as you can see each color class has the same amount of features.



25.1. ábra: Topological colors example

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: polygon]	The input polygon layer
Minimum number of colors	`MIN_COLORS`	[number] Default: 4	The minimum number of colors to assign. Minimum 1, maximum 1000.
Minimum distance between features	`MIN_DISTANCE`	[number] Default: 0.0	Prevent nearby (but non-touching) features from being assigned equal colors. Minimum 0.0.
Balance color assignment	`BALANCE`	[enumeration] Default: 0	Options are: • 0 — By feature count Attempts to assign colors so that the count of features assigned to each individual color index is balanced. • 1 — By assigned area Assigns colors so that the total area of features assigned to each color is balanced. This mode can be useful to help avoid large features resulting in one of the colors appearing more dominant on a colored map. • 2 — By distance between colors Assigns colors in order to maximize the distance between features of the same color. This mode helps to create a more uniform distribution of colors across a map.

continues on next page

táblázat 25.2 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Colored	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Colored	`OUTPUT`	[vector: polygon]	Polygon vector layer with an added `color_id` column

Python code

Algorithm ID: `qgis:topologicalcoloring`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Transfer annotations from main layer

Transfers all annotations from the main annotation layer in a project to a new annotation layer. Items placement can then be adjusted within the layer stack.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
New layer name	`LAYER_NAME`	[string] Default: «Annotations»	Name of the annotations layer to create

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
New layer name	`OUTPUT`	[layer]	A layer with items from the main annotation layer

Python code

Algorithm ID: `native:transferannotationsfrommain`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.2 Database

Export to PostgreSQL

Exports a vector layer to a PostgreSQL database, creating a new relation. If a relation with the same name exists, it can be removed before the new relation is created. Prior to this a connection between QGIS and the PostgreSQL database has to be created (see eg *Creating a stored Connection*).

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Layer to import	`INPUT`	[vector: any]	Vector layer to add to the database
Database (connection name)	`DATABASE`	[string]	Name of the database connection (not the database name). Existing connections will be shown in the combobox.
Schema (schema name) Optional	`SCHEMA`	[string] Default: «public»	Name of the schema to store the data. It can be a new one or already exist.
Table to import to (leave blank to use layer name) Optional	`TABLENAME`	[string] Default: «»	Defines a table name for the imported vector file. If nothing is added, the layer name will be used.
Primary key field Optional	`PRIMARY_KEY`	[tablefield: any]	Sets the primary key field from an existing field in the vector layer. A column with **unique** values can be used as Primary key for the database.
Geometry column	`GEOMETRY_COLUMN`	[string] Default: «geom»	Defines the name of the geometry column in the new PostGIS table. Geometry information for the features is stored in this column.
Encoding Optional	`ENCODING`	[string] Default: «UTF-8»	Defines the encoding of the output layer

continues on next page

táblázat 25.4 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Overwrite	`OVERWRITE`	[boolean] Default: True	If the specified table exists, setting this option to `True` will make sure that it is deleted and a new table will be created before the features are added. If this option is `False` and the table exists, the algorithm will throw an exception („relation already exists”).
Create spatial index	`CREATEINDEX`	[boolean] Default: True	Specifies whether to create a spatial index or not
Convert field names to lowercase	`LOWERCASE_NAMES`	[boolean] Default: True	Converts the field names of the input vector layer to lowercase
Drop length constraint on character fields	`DROP_STRING_LENGTH`	[boolean] Default: False	Should length constraints on character fields be dropped or not
Create single-part geometries instead of multi-part	`FORCE_SINGLEPART`	[boolean] Default: False	Should the features of the output layer be single-part instead of multi-part. By default the existing geometries information are preserved.

Outputs

The algorithm has no output.

Python code

Algorithm ID: `qgis:importintopostgis`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Export to SpatiaLite

Exports a vector layer to a SpatiaLite database. Prior to this a connection between QGIS and the SpatiaLite database has to be created (see eg *SpatiaLite Layers*).

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Layer to import	`INPUT`	[vector: any]	Vector layer to add to the database
File database	`DATABASE`	[vector: any]	The SQLite/SpatiaLite database file to connect to
Table to import to (leave blank to use layer name) Optional	`TABLENAME`	[string] Default: «»	Defines the table name for the imported vector file. If nothing is specified, the layer name will be used.

continues on next page

táblázat 25.5 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Primary key field Optional	PRIMARY_KEY	[tablefield: any]	Use a field in the input vector layer as the primary key
Geometry column	GEOMETRY_COLUMN	[string] Default: «geom»	Defines the name of the geometry column in the new SpatiaLite table. Geometry information for the features is stored in this column.
Encoding Optional	ENCODING	[string] Default: «UTF-8»	Defines the encoding of the output layer
Overwrite	OVERWRITE	[boolean] Default: True	If the specified table exists, setting this option to `True` will make sure that it is deleted and a new table will be created before the features of the layer is added. If this option is `False` and the table exists, the algorithm will throw an exception („table already exists”).
Create spatial index	CREATEINDEX	[boolean] Default: True	Specifies whether to create a spatial index or not
Convert field names to lowercase	LOWERCASE_NAMES	[boolean] Default: True	Convert the field names of the input vector layer to lowercase
Drop length constraint on character fields	DROP_STRING_LENGTH	[boolean] Default: False	Should length constraints on character fields be dropped or not
Create single-part geometries instead of multi-part	FORCE_SINGLEPART	[boolean] Default: False	Should the features of the output layer be single-part instead of multi-part. By default the existing geometries information are preserved.

Outputs

The algorithm has no output.

Python code

Algorithm ID: `qgis:importintospatialite`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Package layers

Adds layers to a GeoPackage.

If the GeoPackage exists and `Overwrite existing GeoPackage` is checked, it will be overwritten (removed and recreated). If the GeoPackage exists and `Overwrite existing GeoPackage` is not checked, the layer will be appended.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layers	`LAYERS`	[vector: any] [list]	The (vector) layers to import into the GeoPackage. Raster layers are not supported. If a raster layer is added, a `QgsProcessingException` will be thrown.
Overwrite existing GeoPackage	`OVERWRITE`	[boolean] Default: False	If the specified GeoPackage exists, setting this option to `True` will make sure that it is deleted and a new one will be created before the layers are added. If set to `False`, layers will be appended.
Save layer styles into GeoPackage	`SAVE_STYLES`	[boolean] Default: True	Save the layer styles
Save only selected features	`SELECTED_FEATURES_ONLY`	[boolean] Default: False	If a layer has a selection, setting this option to `True` will result in only selected features being saved. For layers without a selection all features will be saved.
Destination GeoPackage	`OUTPUT`	[file] Default: `[Save to temporary file]`	Specify where to store the GeoPackage file. One of • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Layers within new package	`OUTPUT_LAYERS`	[string] [list]	The list of layers added to the GeoPackage.

Python code

Algorithm ID: `native:package`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

PostgreSQL execute and load SQL

Allows a SQL database query to be performed on a PostgreSQL database connected to QGIS and loads the result. The algorithm **won't** create a new layer: it is designed to run queries on the layer itself.

Example

1. Set all the values of an existing field to a fixed value. The SQL query string will be:

```
UPDATE your_table SET field_to_update=20;
```

   In the example above, the values of the field `field_to_update` of the table `your_table` will be all set to `20`.

2. Create a new `area` column and calculate the area of each feature with the `ST_AREA` PostGIS function.

```
-- Create the new column "area" on the table your_table"
ALTER TABLE your_table ADD COLUMN area double precision;
-- Update the "area" column and calculate the area of each feature:
UPDATE your_table SET area=ST_AREA(geom);
```

Lásd még:

PostgreSQL execute SQL, *Execute SQL*, *SpatiaLite execute SQL*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Database (connection name)	`DATABASE`	[string]	The database connection (not the database name). Existing connections will be shown in the combobox.
SQL query	`SQL`	[string]	Defines the SQL query, for example `'UPDATE my_table SET field=10'`.
Unique ID field name	`ID_FIELD`	[string] Default: id	Sets the primary key field (a column in the result table)
Geometry field name Optional	`GEOMETRY_FIELD`	[string] Default: «geom»	Name of the geometry column (a column in the result table)

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
SQL layer	`OUTPUT`	[vector: any]	The resulting vector layer to be loaded into QGIS.

Python code

Algorithm ID: `qgis:postgisexecuteandloadsql`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

PostgreSQL execute SQL

Allows a SQL database query to be performed on a PostgreSQL database connected to QGIS. The algorithm **won't** create a new layer: it is designed to run queries on the layer itself.

Example

1. Set all the values of an existing field to a fixed value. The SQL query string will be:

   ```
   UPDATE your_table SET field_to_update=20;
   ```

   In the example above, the values of the field `field_to_update` of the table `your_table` will be all set to `20`.

2. Create a new `area` column and calculate the area of each feature with the `ST_AREA` PostGIS function.

   ```
   -- Create the new column "area" on the table your_table"
   ALTER TABLE your_table ADD COLUMN area double precision;
   -- Update the "area" column and calculate the area of each feature:
   UPDATE your_table SET area=ST_AREA(geom);
   ```

Lásd még:

PostgreSQL execute and load SQL, *Execute SQL*, *SpatiaLite execute SQL*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Database (connection name)	`DATABASE`	[string]	The database connection (not the database name). Existing connections will be shown in the combobox.
SQL query	`SQL`	[string]	Defines the SQL query, for example `'UPDATE my_table SET field=10'`.

Outputs

No output is created. The SQL query is executed in place.

Python code

Algorithm ID: `native:postgisexecutesql`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

SpatiaLite execute SQL

Allows a SQL database query to be performed on a SpatiaLite database. The algorithm **won't** create a new layer: it is designed to run queries on the layer itself.

Lásd még:

PostgreSQL execute SQL, *Execute SQL*

For some SQL query examples see *PostGIS SQL Query Examples*.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
File Database	`DATABASE`	[vector]	The SQLite/SpatiaLite database file to connect to
SQL query	`SQL`	[string] Default: «»	Defines the SQL query, for example `'UPDATE my_table SET field=10'`.

Outputs

No output is created. The SQL query is executed in place.

Python code

Algorithm ID: `native:spatialiteexecutesql`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

SpatiaLite execute SQL (registered DB)

Allows a SQL database query to be performed on a SpatiaLite database connected to QGIS. The algorithm **won't** create a new layer: it is designed to run queries on the layer itself.

Lásd még:

PostgreSQL execute SQL, *Execute SQL*

For some SQL query examples see *PostGIS SQL Query Examples*.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Database	`DATABASE`	[enumeration] Default: not set	Select a SQLite/SpatiaLite database connected to the current session
SQL query	`SQL`	[string] Default: «»	Defines the SQL query, for example `'UPDATE my_table SET field=10'`.

Outputs

No output is created. The SQL query is executed in place.

Python code

Algorithm ID: `native:spatialiteexecutesqlregistered`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.3 File tools

Download file

Downloads a file specified using a URL (using for instance `http:` or `file:`). In other words you can copy/paste a URL and download the file.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
URL	`URL`	[string]	The URL of the file to download.
File destination Optional	`OUTPUT`	[string] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the file destination. One of: • Skip Output • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Method	`METHOD`	[enumeration] Default: 0	The HTTP method to use for the request. Options are: • 0 — GET • 1 — POST
Data Optional	`DATA`	[string]	The data to add in the body if the request is a POST.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
File destination	`OUTPUT`	[string]	The location of the downloaded file

Python code

Algorithm ID: `qgis:filedownloader`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.4 GPS

Convert GPS data

Uses the GPSBabel tool to convert a GPS data file from a range of formats to the GPX standard format.

Parameters

Label	Name	Type	Description
Input file	`INPUT`	[file]	File containing the data to convert
Format	`FORMAT`	[enumeration]	Format of the file to convert, from this list.
Feature type	`FEATURE_TYPE`	[enumeration] Default: 0	The type of data to convert • 0 — Waypoints • 1 — Routes • 2 — Tracks
Output	`OUTPUT`	[vector: any] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output GPX file. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Name	Type	Description
Output layer	`OUTPUT_LAYER`	[vector: any]	Output layer with data in GPX standard format

Python code

Algorithm ID: `native:convertgpsdata`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Convert GPX feature type

Uses the GPSBabel tool to convert GPX features from one type to another (e.g. converting all waypoint features to a route).

Parameters

Label	Name	Type	Description
Input file	`INPUT`	[file]	File containing the data to convert
Conversion	`CONVERSION`	[enumeration] Default: 0	The type of conversion to apply • 0 — Waypoints from a route • 1 — Waypoints from a track • 2 — Routes from waypoints • 3 — Tracks from waypoints
Output	`OUTPUT`	[vector: point or line] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output file. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Name	Type	Description
Output	`OUTPUT`	[vector: any]	Output layer with converted GPX features

Python code

Algorithm ID: `native:convertgpxfeaturetype`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Download GPS data from device

Uses the GPSBabel tool to download data from a GPS device into the GPX standard format.

Parameters

Label	Name	Type	Description
Device	`DEVICE`	[file]	The GPS device used to create the data
Port	`PORT`	[enumeration]	The port the device is connected to.
Feature type	`FEATURE_TYPE`	[enumeration] Default: 0	The type of data to convert • 0 — Waypoints • 1 — Routes • 2 — Tracks
Output	`OUTPUT`	[vector: any] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output file. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Name	Type	Description
Output layer	`OUTPUT_LAYER`	[vector: any]	Output layer with data in GPX standard format

Python code

Algorithm ID: `native:downloadgpsdata`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Upload GPS data to device

Uses the GPSBabel tool to upload data to a GPS device from the GPX standard format.

Parameters

Label	Name	Type	Description
Input file	`INPUT`	[file]	`.GPX` file containing the data to upload
Device	`DEVICE`	[file]	The GPS device to upload the data to
Port	`PORT`	[enumeration]	The port the device is connected to.
Feature type	`FEATURE_TYPE`	[enumeration] Default: 0	The type of data to upload • 0 — Waypoints • 1 — Routes • 2 — Tracks

Outputs

No output is provided. If successful, data are loaded to the device.

Python code

Algorithm ID: `native:uploadgpsdata`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.5 Interpolation

Heatmap (kernel density estimation)

Creates a density (heatmap) raster of an input point vector layer using kernel density estimation.

The density is calculated based on the number of points in a location, with larger numbers of clustered points resulting in larger values. Heatmaps allow easy identification of *hotspots* and clustering of points.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Point layer	`INPUT`	[vector: point]	Point vector layer to use for the heatmap
Radius	`RADIUS`	[number] Default: 100.0	Heatmap search radius (or kernel bandwidth) in map units. The radius specifies the distance around a point at which the influence of the point will be felt. Larger values result in greater smoothing, but smaller values may show finer details and variation in point density.

continues on next page

táblázat 25.13 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Output raster size	`PIXEL_SIZE`	[number] Default: 0.1	Pixel size of the output raster layer in layer units. In the GUI, the size can be specified by the number of rows (`Number of rows`) / columns (`Number of columns`) **or** the pixel size(`Pixel Size X` / `Pixel Size Y`). Increasing the number of rows or columns will decrease the cell size and increase the file size of the output raster. The values in `Rows`, `Columns`, `Pixel Size X` and `Pixel Size Y` will be updated simultaneously - doubling the number of rows will double the number of columns, and the cell size will be halved. The extent of the output raster will remain the same (approximately).
Radius from field Optional	`RADIUS_FIELD`	[tablefield: numeric]	Sets the search radius for each feature from an attribute field in the input layer.
Weight from field Optional	`WEIGHT_FIELD`	[tablefield: numeric]	Allows input features to be weighted by an attribute field. This can be used to increase the influence certain features have on the resultant heatmap.
Kernel shape	`KERNEL`	[enumeration] Default: *0*	Controls the rate at which the influence of a point decreases as the distance from the point increases. Different kernels decay at different rates, so a triweight kernel gives features greater weight for distances closer to the point then the Epanechnikov kernel does. Consequently, triweight results in "sharper" hotspots and Epanechnikov results in "smoother" hotspots. There are many shapes available (please see the Wikipedia page for further information): • 0 — Quartic • 1 — Triangular • 2 — Uniform • 3 — Triweight • 4 — Epanechnikov

continues on next page

táblázat 25.13 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Decay ratio (Triangular kernels only) Optional	`DECAY`	[number] Default: *0.0*	Can be used with Triangular kernels to further control how heat from a feature decreases with distance from the feature. • A value of 0 (=minimum) indicates that the heat will be concentrated in the center of the given radius and completely extinguished at the edge. • A value of 0.5 indicates that pixels at the edge of the radius will be given half the heat as pixels at the center of the search radius. • A value of 1 means the heat is spread evenly over the whole search radius circle. (This is equivalent to the 'Uniform' kernel.) • A value greater than 1 indicates that the heat is higher towards the edge of the search radius than at the center.
Output value scaling	`OUTPUT_VALUE`	[enumeration] Default: *Raw*	Allow to change the values of the output heatmap raster. One of: • 0 — Raw • 1 — Scaled
Heatmap	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output raster layer with kernel density values. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

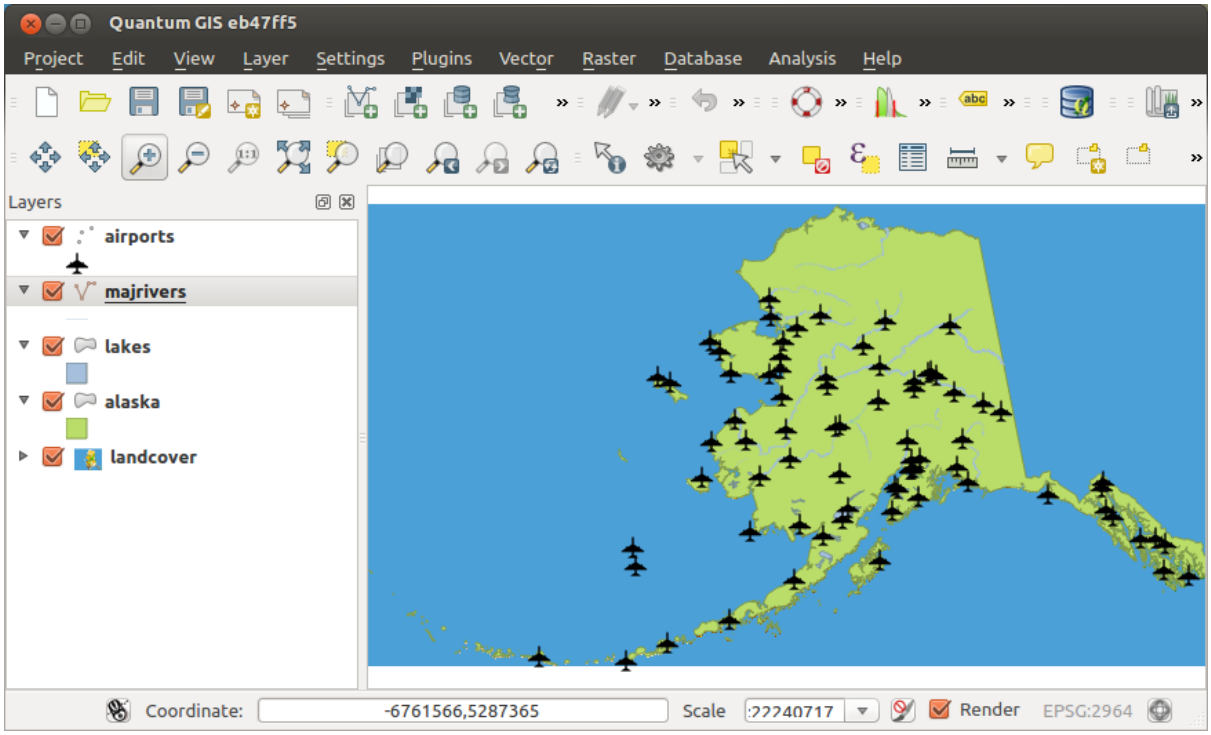
Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Heatmap	`OUTPUT`	[raster]	Raster layer with kernel density values

Example: Creating a Heatmap

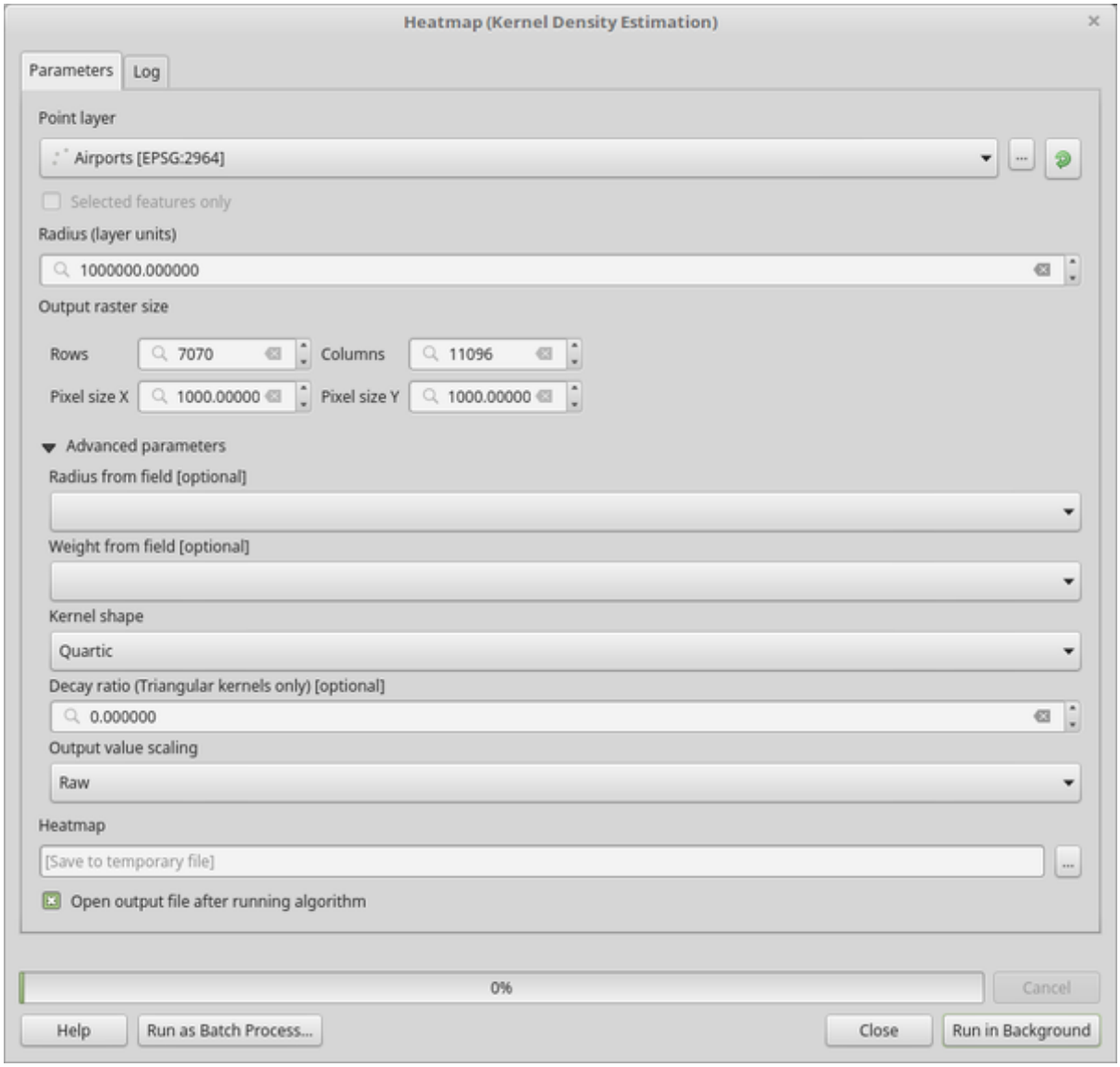
For the following example, we will use the `airports` vector point layer from the QGIS sample dataset (see *Mintaadatok letöltése*). Another excellent QGIS tutorial on making heatmaps can be found at http://qgistutorials.com.

In 25.2.ábra, the airports of Alaska are shown.



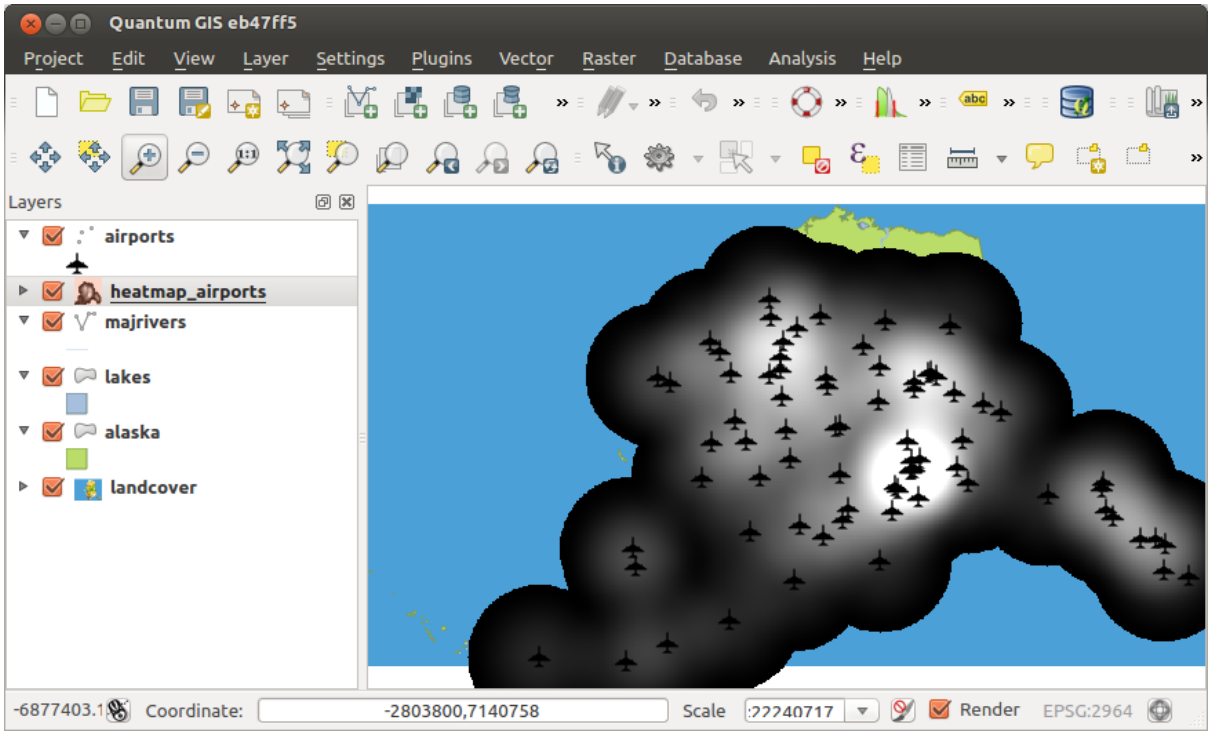
25.2. ábra: Airports of Alaska

1. Open the *Heatmap (Kernel Density Estimation)* algorithm from the QGIS *Interpolation* group
2. In the *Point layer* field, select `airports` from the list of point layers loaded in the current project.
3. Change the *Radius* to `1000000` meters.
4. Change the *Pixel size X* to `1000`. The *Pixel size Y*, *Rows* and *Columns* will be automatically updated.
5. Click on *Run* to create and load the airports heatmap (see 25.4.ábra).



25.3. ábra: The Heatmap Dialog

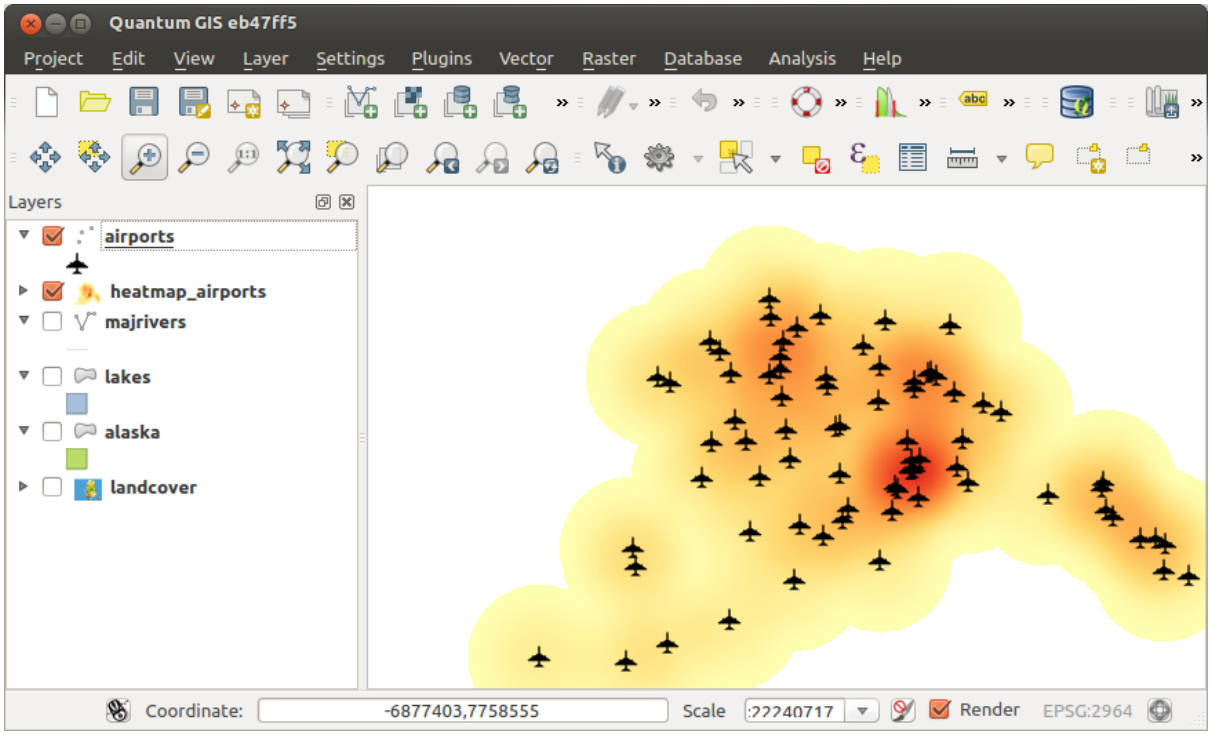
QGIS will generate the heatmap and add it to your map window. By default, the heatmap is shaded in greyscale, with lighter areas showing higher concentrations of airports. The heatmap can now be styled in QGIS to improve its appearance.



25.4. ábra: The heatmap after loading looks like a grey surface

1. Open the properties dialog of the `heatmap_airports` layer (select the layer `heatmap_airports`, open the context menu with the right mouse button and select *Properties*).
2. Select the *Symbology* tab.
3. Change the *Render type* to «Singleband pseudocolor».
4. Select a suitable *Color ramp* , for instance `YlOrRd`.
5. Click the *Classify* button.
6. Press *OK* to update the layer.

The final result is shown in 25.5.ábra.



25.5. ábra: Styled heatmap of airports of Alaska

Python code

Algorithm ID: `qgis:heatmapkerneldensityestimation`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

IDW Interpolation

Generates an Inverse Distance Weighted (IDW) interpolation of a point vector layer.

Sample points are weighted during interpolation such that the influence of one point relative to another declines with distance from the unknown point you want to create.

The IDW interpolation method also has some disadvantages: the quality of the interpolation result can decrease, if the distribution of sample data points is uneven.

Furthermore, maximum and minimum values in the interpolated surface can only occur at sample data points.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer(s)	`INTERPOLATION_DATA`	[string]	Vector layer(s) and field(s) to use for the interpolation, coded in a string (see the `ParameterInterpolationData` class in InterpolationWidgets for more details). The following GUI elements are provided to compose the interpolation data string: • **Vector layer** [vector: any] • **Interpolation attribute** [tablefield: numeric]: Attribute to use in the interpolation • **Use Z-coordinate for interpolation** [boolean]: Uses the layer's stored Z values (Default: False) For each of the added layer-field combinations, a type can be chosen: • *Points* • *Structured lines* • *Break lines* In the string, the layer-field elements are separated by `'::|::'`. The sub-elements of the layer-field elements are separated by `'::~::'`.
Distance coefficient P	`DISTANCE_COEFFICIENT`	[number] Default: 2.0	Sets the distance coefficient for the interpolation. Minimum: 0.0, maximum: 100.0.
Extent (xmin, xmax, ymin, ymax)	`EXTENT`	[extent]	Extent of the output raster layer. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Output raster size	`PIXEL_SIZE`	[number] Default: 0.1	Pixel size of the output raster layer in layer units. In the GUI, the size can be specified by the number of rows (`Number of rows`) / columns (`Number of columns`) **or** the pixel size(`Pixel Size X` / `Pixel Size Y`). Increasing the number of rows or columns will decrease the cell size and increase the file size of the output raster. The values in `Rows`, `Columns`, `Pixel Size X` and `Pixel Size Y` will be updated simultaneously - doubling the number of rows will double the number of columns, and the cell size will be halved. The extent of the output raster will remain the same (approximately).

continues on next page

táblázat 25.15 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Interpolated	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Raster layer of interpolated values. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Interpolated	`OUTPUT`	[raster]	Raster layer of interpolated values

Python code

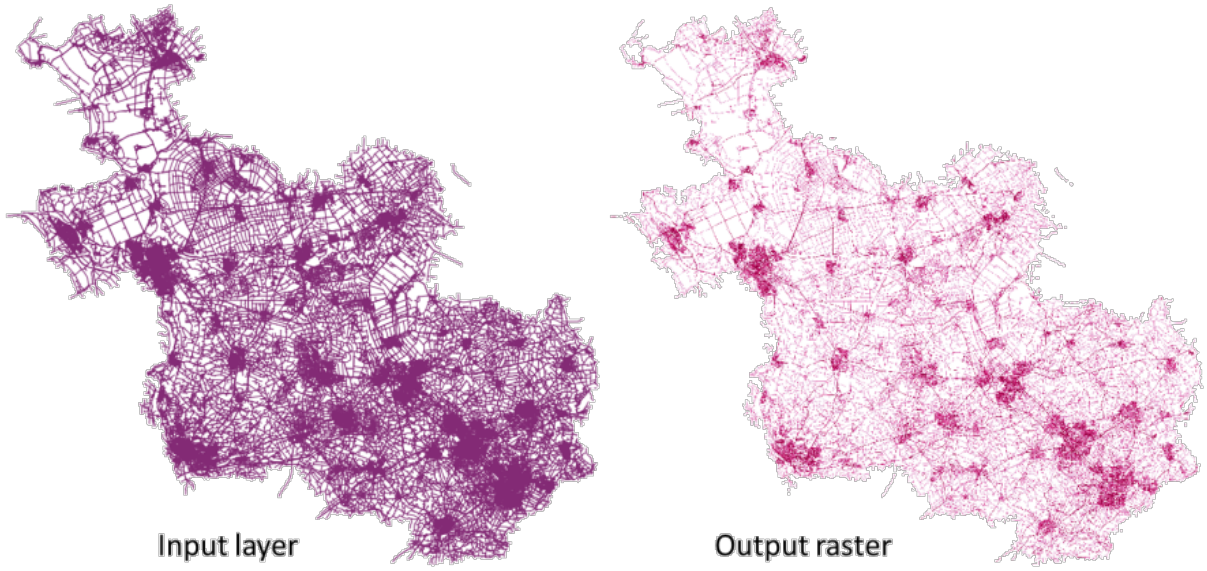
Algorithm ID: `qgis:idwinterpolation`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Line Density

Calculates for each raster cell, the density measure of linear features within a circular neighbourhood. This measure is obtained by summing all the line segments intersecting the circular neighbourhood and dividing this sum by the area of such neighbourhood. A weighting factor can be applied to the line segments.



25.6. ábra: Line density example. Input layer source: Roads Overijssel - The Netherlands (OSM).

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input line layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer containing line features
Weight field	`WEIGHT`	[number]	Field of the layer containing the weight factor to use during the calculation
Search Radius	`RADIUS`	[number] Default: 10	Radius of the circular neighbourhood. Units can be specified here.
Pixel size	`PIXEL_SIZE`	[number] Default: 10	Pixel size of the output raster layer in layer units. The raster has square pixels.
Line density raster	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	The output as a raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Line density raster	`OUTPUT`	[raster]	The output line density raster layer.

Python code

Algorithm ID: `native:linedensity`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

TIN Interpolation

Generates a Triangulated Irregular Network (TIN) interpolation of a point vector layer.

With the TIN method you can create a surface formed by triangles of nearest neighbor points. To do this, circumcircles around selected sample points are created and their intersections are connected to a network of non overlapping and as compact as possible triangles. The resulting surfaces are not smooth.

The algorithm creates both the raster layer of the interpolated values and the vector line layer with the triangulation boundaries.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer(s)	`INTERPOLATION_DATA`	[string]	Vector layer(s) and field(s) to use for the interpolation, coded in a string (see the `ParameterInterpolationData` class in InterpolationWidgets for more details). The following GUI elements are provided to compose the interpolation data string: • **Vector layer** [vector: any] • **Interpolation attribute** [tablefield: numeric]: Attribute to use in the interpolation • **Use Z-coordinate for interpolation** [boolean]: Uses the layer's stored Z values (Default: False) For each of the added layer-field combinations, a type can be chosen: • *Points* • *Structured lines* • *Break lines* In the string, the layer-field elements are separated by `'::|::'`. The sub-elements of the layer-field elements are separated by `'::~::'`.
Interpolation method	`METHOD`	[enumeration] Default: 0	Set the interpolation method to be used. One of: • *Linear* • *Clough-Toucher (cubic)*
Extent (xmin, xmax, ymin, ymax)	`EXTENT`	[extent]	Extent of the output raster layer. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Output raster size	`PIXEL_SIZE`	[number] Default: 0.1	Pixel size of the output raster layer in layer units. In the GUI, the size can be specified by the number of rows (`Number of rows`) / columns (`Number of columns`) **or** the pixel size(`Pixel Size X` / `Pixel Size Y`). Increasing the number of rows or columns will decrease the cell size and increase the file size of the output raster. The values in `Rows`, `Columns`, `Pixel Size X` and `Pixel Size Y` will be updated simultaneously - doubling the number of rows will double the number of columns, and the cell size will be halved. The extent of the output raster will remain the same (approximately).

continues on next page

táblázat 25.19 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Interpolated	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	The output TIN interpolation as a raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…
Triangulation	`TRIANGULATION`	[vector: line] Default: `[Skip output]`	The output TIN as a vector layer. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Interpolated	`OUTPUT`	[raster]	The output TIN interpolation as a raster layer
Triangulation	`TRIANGULATION`	[vector: line]	The output TIN as a vector layer.

Python code

Algorithm ID: `qgis:tininterpolation`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.6 Layer tools

Export layer(s) information

`NEW in 3.18`

Creates a polygon layer with features corresponding to the extent of selected layer(s).

Additional layer details (CRS, provider name, file path, layer name, subset filter, abstract and attribution) are attached as attributes to each feature.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layers	`LAYERS`	[vector: any][list]	Input vector layers to get information on.
Output	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specification of the output layer with information. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output	`OUTPUT`	[vector: polygon]	Polygon vector layer showing extent of input layers and associated information in attributes.

Python code

Algorithm ID: `native:exportlayersinformation`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Export to spreadsheet

Exports the attributes of a selection of vector layers into a spreadsheet document or optionally appends them to an existing spreadsheet as additional sheets.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layers	`LAYERS`	[vector: any][list]	Input vector layers. The output spreadsheet will consist of a sheet, for each layer, that contains the attributes of this layer.
Use field aliases as column headings	`USE_ALIAS`	[boolean] Default: False	Use the field aliases from the attribute table for the spreadsheet.
Export formatted values instead of raw values	`FORMATTED_VALUES`	[boolean] Default: False	If `True`, exports the formatted, human readable values (e.g., from a *value map or value relation*) to the spreadsheet.
Overwrite existing spreadsheet	`OVERWRITE`	[boolean] Default: True	If the specified spreadsheet exists, setting this option to `True` will overwrite the existing spreadsheet. If this option is `False` and the spreadsheet exists, the layers will be appended as additional sheets.
Destination spreadsheet	`OUTPUT`	[file] Default: `[Save to temporary file]`	Output spreadsheet with a sheet for every layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Destination spreadsheet	`OUTPUT`	[file]	Spreadsheet with a sheet for every layer.
Layers within spreadsheet	`OUTPUT_LAYERS`	[list]	The list of sheets added to the spreadsheet.

Python code

Algorithm ID: `native:exporttospreadsheet`

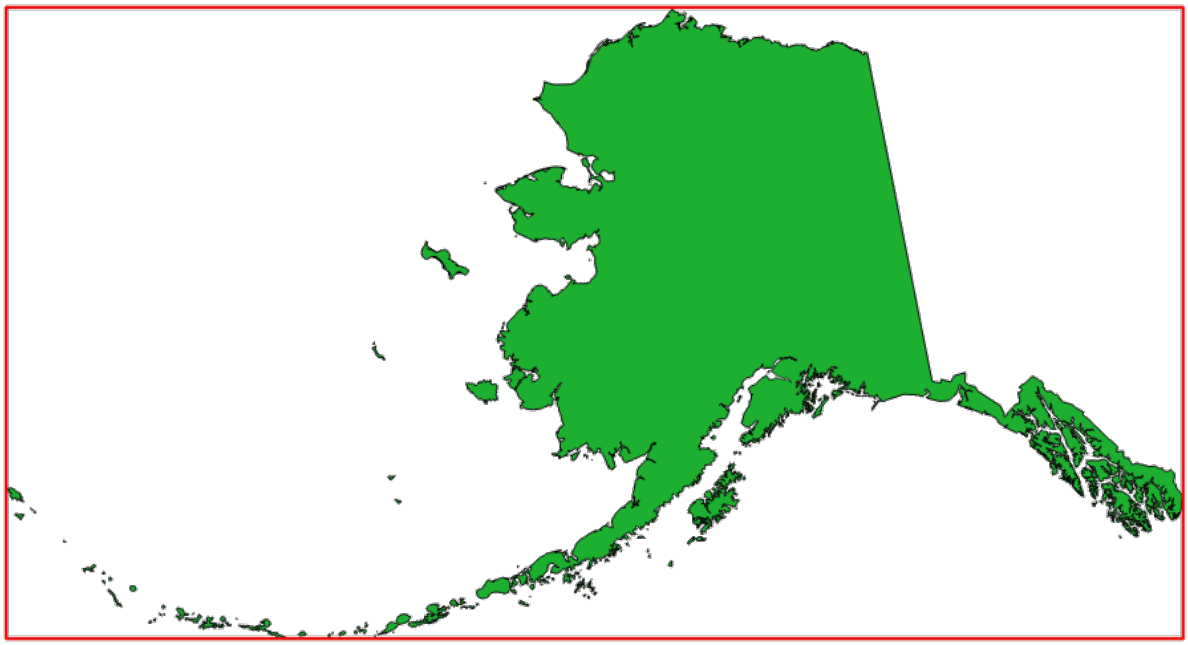
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Extract layer extent

Generates a vector layer with the minimum bounding box (rectangle with N-S orientation) that covers all the input features.

The output layer contains a single bounding box for the whole input layer.



25.7. ábra: In red the bounding box of the source layer

Default menu: *Vector* ► *Research Tools*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Layer	`INPUT`	[layer]	Input layer
Extent	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the polygon vector layer for the output extent. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Extent	`OUTPUT`	[vector: polygon]	Output (polygon) vector layer with the extent (minimum bounding box)

Python code

Algorithm ID: `qgis:polygonfromlayerextent`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.7 Mesh

Export contours

Creates contours as a vector layer from a mesh scalar dataset.

Parameters

Label	Name	Type	Description
Input mesh layer	`INPUT`	[mesh]	The mesh layer to export data from
Dataset groups	`DATASET_GROUPS`	[layer][list]	The dataset groups
Dataset time	`DATASET_TIME`	[datetime]	The time range to take into account • 0 — Current canvas time • 1 — Defined date/time • 2 — Dataset group time step
Increment between contour levels Optional	`INCREMENT`	[number] Default: *Not set*	Interval between generated levels.
Minimum contour level Optional	`MINIMUM`	[number] Default: *Not set*	Starting level values of contours.
Maximum contour level Optional	`MAXIMUM`	[number] Default: *Not set*	Maximum values of contours, i.e. no generated levels will be greater than this value.
List of contours level Optional	`CONTOUR_LEVEL_LIST`	[number] Default: *Not set*	List of wanted levels of contours (separated by commas). If filled, the increment, minimum, and maximum fields will not be considered.
Output coordinate system Optional	`CRS_OUTPUT`	[crs]	Coordinate Reference System to assign to the output

continues on next page

táblázat 25.21 – folytatás az előző oldalról

Label	Name	Type	Description
Exported contour lines	`OUTPUT_LINES`	[vector: line] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output line layer representing the contours of the mesh layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.
Exported contour polygons	`OUTPUT_POLYGONS`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output polygon layer representing the contours of the mesh layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Name	Type	Description
Exported contour lines	`OUTPUT_LINES`	[vector: line]	Line layer representing the contours of the mesh layer.
Exported contour polygons	`OUTPUT_POLYGONS`	[vector: polygon]	Polygon layer representing the contours of the mesh layer.

Python code

Algorithm ID: `native:meshcontours`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Export cross section dataset values on lines from mesh

Extracts a mesh dataset's values from lines contained in a vector layer.

Each line is discretized with a resolution distance parameter for extraction of values on its vertices.

Parameters

Label	Name	Type	Description
Input mesh layer	`INPUT`	[mesh]	The mesh layer to export data from
Dataset groups	`DATASET_GROUPS`	[layer][list]	The dataset groups
Dataset time	`DATASET_TIME`	[datetime]	The time range to take into account • 0 — Current canvas time • 1 — Defined date/time • 2 — Dataset group time step
Lines for data export	`INPUT_LINES`	[vector: line]	Lines where the data will be extracted from the dataset mesh
Line segmentation resolution	`RESOLUTION`	[number] Default: 10.0	The distance between points on the lines where the data will be extracted from the dataset mesh.
Digits count for dataset value	`DATASET_DIGITS`	[number] Default: 2	Number of digits to round dataset values
Exported data CSV file	`OUTPUT`	[file] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output file. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Name	Type	Description
Exported data CSV file	`OUTPUT`	[file]	

Python code

Algorithm ID: `native:meshexportcrosssection`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Export mesh edges

Exports a mesh layer's edges to a line vector layer, with the dataset values on edges as attribute values.

Parameters

Label	Name	Type	Description
Input mesh layer	`INPUT`	[mesh]	The mesh layer to export data from
Dataset groups	`DATASET_GROUPS`	[layer][list]	The dataset groups
Dataset time	`DATASET_TIME`	[datetime]	The time range to take into account • 0 — Current canvas time • 1 — Defined date/time • 2 — Dataset group time step
Output coordinate system Optional	`CRS_OUTPUT`	[crs]	Coordinate Reference System to assign to the output
Export vector option	`VECTOR_OPTION`	[enumeration]	Coordinate type of vector value exportation. • 0 — Cartesian (x,y) • 1 — Polar (magnitude, degree) • 2 — Cartesian and polar
Output vector layer	`OUTPUT`	[vector: line] Default: `[Create temporary layer]`	Specification of the output file. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Name	Type	Description
Output vector layer	`OUTPUT`	[vector: line]	Output vector line layer containing the edges of the input mesh layer with associated dataset values

Python code

Algorithm ID: `native:exportmeshedges`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Export mesh faces

Exports a mesh layer's faces to a polygon vector layer, with the dataset values on faces as attribute values.

Parameters

Label	Name	Type	Description
Input mesh layer	`INPUT`	[mesh]	The mesh layer to export data from
Dataset groups	`DATASET_GROUPS`	[layer][list]	The dataset groups
Dataset time	`DATASET_TIME`	[datetime]	The time range to take into account • 0 — Current canvas time • 1 — Defined date/time • 2 — Dataset group time step
Output coordinate system Optional	`CRS_OUTPUT`	[crs]	Coordinate Reference System to assign to the output
Export vector option	`VECTOR_OPTION`	[enumeration]	Coordinate type of vector value exportation. • 0 — Cartesian (x,y) • 1 — Polar (magnitude, degree) • 2 — Cartesian and polar
Output vector layer	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specification of the output file. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Name	Type	Description
Output vector layer	`OUTPUT`	[vector: polygon]	Output vector polygon layer containing the faces of the input mesh layer with associated dataset values

Python code

Algorithm ID: `native:exportmeshfaces`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Export mesh on grid

Exports a mesh layer's dataset values to a gridded point vector layer, with the dataset values on this point as attribute values.

For data on volume (3D stacked dataset values), the exported dataset values are averaged on faces using the method defined in *the mesh layer properties* (default is Multi level averaging method). 1D meshes are not supported.

Parameters

Label	Name	Type	Description
Input mesh layer	`INPUT`	[mesh]	The mesh layer to export data from
Dataset groups	`DATASET_GROUPS`	[layer][list]	The dataset groups
Dataset time	`DATASET_TIME`	[datetime]	The time range to take into account • 0 — Current canvas time • 1 — Defined date/time • 2 — Dataset group time step
Extent Optional	`EXTENT`	[extent]	Specify the spatial extent on which to process the data. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Grid spacing Optional	`GRID_SPACING`	[number] Default: 10.0	Spacing between the sample points to use
Output coordinate system Optional	`CRS_OUTPUT`	[crs]	Coordinate Reference System to assign to the output
Export vector option	`VECTOR_OPTION`	[enumeration]	Coordinate type of vector value exportation. • 0 — Cartesian (x,y) • 1 — Polar (magnitude, degree) • 2 — Cartesian and polar
Output vector layer	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specification of the output file. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Name	Type	Description
Output vector layer	`OUTPUT`	[vector: point]	Output vector point layer with dataset values computed from the overlaid face.

Python code

Algorithm ID: `native:exportmeshongrid`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Export mesh vertices

Exports a mesh layer's vertices to a point vector layer, with the dataset values on vertices as attribute values.

Parameters

Label	Name	Type	Description
Input mesh layer	`INPUT`	[mesh]	The mesh layer to export data from
Dataset groups	`DATASET_GROUPS`	[layer][list]	The dataset groups
Dataset time	`DATASET_TIME`	[datetime]	The time range to take into account • 0 — Current canvas time • 1 — Defined date/time • 2 — Dataset group time step
Output coordinate system Optional	`CRS_OUTPUT`	[crs]	Coordinate Reference System to assign to the output
Export vector option	`VECTOR_OPTION`	[enumeration]	Coordinate type of vector value exportation. • 0 — Cartesian (x,y) • 1 — Polar (magnitude, degree) • 2 — Cartesian and polar
Output vector layer	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specification of the output file. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Name	Type	Description
Output vector layer	`OUTPUT`	[vector: point]	Output vector point layer containing the vertices of the input mesh layer with associated dataset values

Python code

Algorithm ID: `native:exportmeshvertices`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Export time series values from points of a mesh dataset

Extracts a mesh dataset's time series values from points contained in a vector layer.

If the time step is kept to its default value (0 hours), the time step used is the one of the two first datasets of the first selected dataset group.

Parameters

Label	Name	Type	Description
Input mesh layer	`INPUT`	[mesh]	The mesh layer to extract data from
Dataset groups	`DATASET_GROUPS`	[layer][list]	The dataset groups
Starting time	`STARTING_TIME`	[datetime]	The start of the time range to take into account • 0 — Current canvas time • 1 — Defined date/time • 2 — Dataset group time step
Finishing time	`FINISHING_TIME`	[datetime]	The end of the time range to take into account • 0 — Current canvas time • 1 — Defined date/time • 2 — Dataset group time step
Time step (hours) Optional	`TIME_STEP`	[number] Default: 0	Time between two consecutive steps to extract. Keep `0` to use time step of the first selected dataset group.
Points for data export	`INPUT_POINTS`	[vector: point]	Vector layer containing points where the data will be extracted from the dataset mesh
Digits count for coordinates	`COORDINATES_DIGITS`	[number]	Number of digits to round coordinate values Default: 2
Digits count for dataset value	`DATASET_DIGITS`	[number] Default: 2	Number of digits to round dataset values

continues on next page

táblázat 25.27 – folytatás az előző oldalról

Label	Name	Type	Description
Exported data CSV file	`OUTPUT`	[file] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output file. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Name	Type	Description
Exported data CSV file	`OUTPUT`	[file]	`.CSV` file containing the mesh dataset time series values at the overlaying point features

Python code

Algorithm ID: `native:meshexporttimeseries`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Rasterize mesh dataset

Creates a raster layer from a mesh dataset.

For data on volume (3D stacked dataset values), the exported dataset values are averaged on faces using the method defined in *the mesh layer properties* (default is Multi level averaging method). 1D meshes are not supported.

Parameters

Label	Name	Type	Description
Input mesh layer	`INPUT`	[mesh]	The mesh layer to export data from
Dataset groups	`DATASET_GROUPS`	[layer][list]	The dataset groups
Dataset time	`DATASET_TIME`	[datetime]	The time range to take into account • 0 — Current canvas time • 1 — Defined date/time • 2 — Dataset group time step
Extent Optional	`EXTENT`	[extent]	Specify the spatial extent on which to process the data. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`

continues on next page

táblázat 25.28 – folytatás az előző oldalról

Label	Name	Type	Description
Pixel size	`PIXEL_SIZE`	[number] Default: 1.0	Pixel size of the output raster layer.
Output coordinate system Optional	`CRS_OUTPUT`	[crs]	Coordinate Reference System to assign to the output
Output raster layer	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output file. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Name	Type	Description
Output raster layer	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer with dataset values computed from the mesh layer.

Python code

Algorithm ID: `native:meshrasterize`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

TIN mesh creation

Creates a TIN mesh layer from vector layers. The TIN mesh is created using a Delaunay triangulation.

Parameters

Label	Name	Type	Description
Input layers	`SOURCE_DATA`	[vector: any][list]	Vector layers to combine to generate the mesh layer
Vector layer	GUI ONLY	[vector: any][list]	A selector for the vector layers to combine to generate the mesh layer
Value on vertex	GUI ONLY	[tablefield: any]	A selector of the field to use from the selected layer. Each vertex is assigned the corresponding value of its original feature.
Use Z-coordinate for value on vertex	GUI ONLY	[boolean] Default: False	If checked, the Z value of vector layer points or polygons/lines vertices will be used to assign the Z value of the vertex mesh layer. Only available if the input layers are 3D.

continues on next page

táblázat 25.29 – folytatás az előző oldalról

Label	Name	Type	Description
Output format	`MESH_FORMAT`	[enumeration] Default: 2DM	Output format of the generated layer • 0 — 2DM • 1 — SELAFIN • 2 — PLY • 3 — Ugrid
Output coordinate system Optional	`CRS_OUTPUT`	[crs]	Coordinate Reference System to assign to the output
Output file	`OUTPUT_MESH`	[mesh] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output file. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Name	Type	Description
Output file	`OUTPUT_MESH`	[mesh]	Output mesh layer with dataset values computed from the vector layers.

Python code

Algorithm ID: `native:tinmeshcreation`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.8 Modeler tools

Figyelem: These tools are only available in the Graphical Modeler. They are not available in the Processing Toolbox.

Conditional branch

Adds a conditional branch into a model, allowing parts of the model to be executed based on the result of an expression evaluation. Mostly by using tool dependencies to control the flow of a model.

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Mező	`BRANCH`	[string]	Name of the condition
Mező	`CONDITION`	[expression]	Kiértékelendő kifejezés

Eredmények

None.

Python kód

Algorithm ID: `native:condition`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Könyvtár létrehozás

Creates a new directory on a file system. Directories will be created recursively, creating all required parent directories in order to construct the full specified directory path. No errors will be raised if the directory already exists.

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Directory path	`PATH`	[string]	Folder path to create

Eredmények

Címke	Név	Típus	Leírás
Output	`OUTPUT`	[folder]	Created folder

Python kód

Algorithm ID: `native:createdirectory`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Feature filter

Filters features from the input layer and redirects them to one or several outputs. If you do not know about any attribute names that are common to all possible input layers, filtering is only possible on the feature geometry and general record mechanisms, such as `$id` and `uuid`.

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Input réteg	`INPUT`	[vector: any]	Az input réteg.
Outputs and filters (one or more)	`OUTPUT_<name of the filter>`	[same as input]	The output layers with filters (as many as there are filters).

Eredmények

Címke	Név	Típus	Leírás
Output (one or more)	`native:filter_1:OUTPUT name of filter>`	[same as input]	The output layers with filtered features (as many as there are filters).

Python kód

Algorithm ID: `native:filter`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Szűrés geometria típussal

Filters features by their geometry type. Incoming features will be directed to different outputs based on whether they have a point, line or polygon geometry.

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Input réteg	`INPUT`	[vector: any]	Layer to evaluate

Eredmények

Címke	Név	Típus	Leírás
Point features Optional	POINTS	[vector: point]	Layer with points
Vonalelemek Optional	LINES	[vector: line]	Layer with lines
Polygon features Optional	POLYGONS	[vector: polygon]	Layer with polygons
Features with no geometry Optional	NO_GEOMETRY	[table]	Geometry-less vector layer

Python kód

Algorithm ID: `native:filterbygeometry`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Filter layers by type

Filters layers by their type. Incoming layers will be directed to different outputs based on whether they are a vector or raster layer.

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Input réteg	INPUT	[layer]	Generic Map Layer

Eredmények

Címke	Név	Típus	Leírás
Vector features Optional	VECTOR	[vector]	A Vector Layer of the input, if compatible
Raster layer Optional	RASTER	[raster]	A Raster Layer of the input, if compatible

Python kód

Algorithm ID: `native:filterlayersbytype`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Load layer into project

Loads a layer to the current project.

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Réteg	`INPUT`	[layer]	Layer to load in the legend
Betöltött réteg neve	`NÉV`	[string]	Betöltött réteg neve

Eredmények

Címke	Név	Típus	Leírás
Réteg	`OUTPUT`	[same as input]	The (renamed) loaded layer

Python kód

Algorithm ID: `native:loadlayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Raise exception

Raises an exception and cancels a model's execution. The exception message can be customized, and optionally an expression based condition can be specified. If an expression condition is used, then the exception will only be raised if the expression result is true. A false result indicates that no exception will be raised, and the model execution can continue uninterrupted.

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Üzenet	`MESSAGE`	[string]	Message to display
Feltétel Optional	`CONDITION`	[expression]	Expression to evaluate if true

Eredmények

A message in the log panel.

Python kód

Algorithm ID: `native:raiseexception`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Raise warning

Raises a warning message in the log. The warning message can be customized, and optionally an expression based condition can be specified. If an expression condition is used, then the warning will only be logged if the expression result is true. A false result indicates that no warning will be logged.

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Üzenet	`MESSAGE`	[string]	Message to display
Feltétel Optional	`CONDITION`	[expression]	Expression to evaluate if true

Eredmények

A message in the log panel.

Python kód

Algorithm ID: `native:raisewarning`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Rename layer

Renames a layer.

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Réteg	`INPUT`	[layer]	Layer to rename
New name	`NÉV`	[string]	The new name of the layer

Eredmények

Címke	Név	Típus	Leírás
Réteg	`OUTPUT`	[same as input]	The (renamed) output layer

Python kód

Algorithm ID: `native:renamelayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Save log to file

Saves the model's execution log to a file. Optionally, the log can be saved in a HTML formatted version.

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Use HTML	`USE_HTML`	[Boolean] Default: False	Use HTML formatting

Eredmények

Címke	Név	Típus	Leírás
Fájl	`OUTPUT`	[string]	Destination of the log

Python kód

Algorithm ID: `native:savelog`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Set project variable

Sets an expression variable for the current project.

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Variable name	`NÉV`	[string]	Name of the variable
Variable value	`ÉRTÉK`	[string]	Value to be stored

Eredmények

None.

Python kód

Algorithm ID: `native:setprojectvariable`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

String concatenation

Concatenates two strings into a single one in the Processing Modeler.

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Input 1	`INPUT_1`	[string]	First string
Input 2	`INPUT_2`	[string]	Second string

Eredmények

Címke	Név	Típus	Leírás
Concatenation	CONCATENATION	[string]	The concatenated string

Python kód

Algorithm ID: native:stringconcatenation

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Variable distance buffer

Figyelem: This algorithm is deprecated and can be removed anytime. Prefer using *Buffer* algorithm instead.

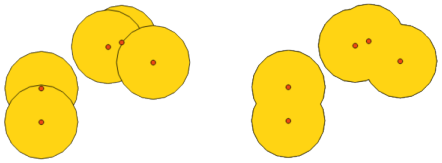
Computes a buffer area for all the features in an input layer.

The size of the buffer for a given feature is defined by an attribute, so it allows different features to have different buffer sizes.

Lásd még:

Buffer

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Input réteg	INPUT	[vector: any]	Input vector layer
Distance field	TÁVOLSÁG	[tablefield: numeric]	Attribute for the distance radius of the buffer
Segments	SEGMENTS	[number] Default: *5*	Controls the number of line segments to use to approximate a quarter circle when creating rounded offsets.
Dissolve result	DISSOLVE	[boolean] Default: *False*	Choose to dissolve the final buffer, resulting in a single feature covering all input features.  25.8. ábra: Normal and dissolved buffer

continues on next page

táblázat 25.30 – folytatás az előző oldalról

Címke	Név	Típus	Leírás
End cap style	`END_CAP_STYLE`	[enumeration] Default: Round	Controls how line endings are handled in the buffer.  25.9. ábra: Round, flat and square cap styles
Join style	`JOIN_STYLE`	[enumeration] Default: Round	Specifies whether round, miter or beveled joins should be used when offsetting corners in a line.
Miter limit	`MITER_LIMIT`	[number] Default: 2.0	Only applicable for mitered join styles, and controls the maximum distance from the offset curve to use when creating a mitered join.

Eredmények

Címke	Név	Típus	Leírás
Buffer	`OUTPUT`	[vector: polygon]	Buffer polygon vector layer.

Python kód

Algorithm ID: `qgis:variabledistancebuffer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.9 Network analysis

Service area (from layer)

Returns all the edges or parts of edges of a network that can be reached within a distance or a time, starting from a point layer. This allows evaluation of accessibility within a network, e.g. what are the places I can navigate to on a road network without spending cost greater than a given value (the cost can be distance or time).

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Vector layer representing network	`INPUT`	[vector: line]	Line vector layer representing the network to be covered
Vector layer with start points	`START_POINTS`	[vector: point]	Point vector layer whose features are used as start points to generate the service areas
Path type to calculate	`STRATEGY`	[enumeration] Default: 0	The type of path to calculate. One of: • 0 — Shortest • 1 — Fastest
Travel cost (distance for „Shortest”, time for „Fastest”)	`TRAVEL_COST`	[number] Default: 0	The value is estimated as a distance (in the network layer units) when looking for the *Shortest* path and as time (in hours) for the *Fastest* path.
Service area (lines)	`OUTPUT_LINES`	[vector: line] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output line layer for the service area. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.
Service area (boundary nodes)	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Skip output]`	Specify the output point layer for the service area boundary nodes. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Direction field Optional	DIRECTION_FIELD	[tablefield: string] Default: 0.0	The field used to specify directions for the network edges. The values used in this field are specified with the three parameters `Value for forward direction`, `Value for backward direction` and `Value for both directions`. Forward and reverse directions correspond to a one-way edge, „both directions" indicates a two-way edge. If a feature does not have a value in this field, or no field is set then the default direction setting (provided with the `Default direction` parameter) is used.
Value for forward direction Optional	VALUE_FORWARD	[string] Default: «» (empty string)	Value set in the direction field to identify edges with a forward direction
Value for backward direction Optional	VALUE_BACKWARD	[string] Default: «» (empty string)	Value set in the direction field to identify edges with a backward direction
Value for both directions Optional	VALUE_BOTH	[string] Default: «» (empty string)	Value set in the direction field to identify bidirectional edges
Default direction	DEFAULT_DIRECTION	[enumeration] Default: 2	If a feature has no value set in the direction field or if no direction field is set, then this direction value is used. One of: • 0 — Forward direction • 1 — Backward direction • 2 — Both directions
Speed field Optional	SPEED_FIELD	[tablefield: string]	Field providing the speed value (in `km/h`) for the edges of the network when looking for the fastest path. If a feature does not have a value in this field, or no field is set then the default speed value (provided with the `Default speed` parameter) is used.
Default speed (km/h)	DEFAULT_SPEED	[number] Default: 50.0	Value to use to calculate the travel time if no speed field is provided for an edge
Topology tolerance	TOLERANCE	[number] Default: 0.0	Two lines with nodes closer than the specified tolerance are considered connected

Include upper/lower bound points	INCLUDE_BOUNDS	[boolean] Default: False	Creates a point layer output with two points for each edge at the boundaries of the service area. One point is the start of that edge, the other is the end.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Service area (boundary nodes)	`OUTPUT`	[vector: point]	The output point layer with the service area boundary nodes.
Service area (lines)	`OUTPUT_LINES`	[vector: line]	Line layer representing the parts of the network that can be serviced by the start points, for the given cost.

Python code

Algorithm ID: `qgis:serviceareafromlayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Service area (from point)

Returns all the edges or parts of edges of a network that can be reached within a given distance or time, starting from a point feature. This allows the evaluation of accessibility within a network, e.g. what are the places I can navigate to on a road network without spending a cost greater than a given value (the cost can be distance or time).

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Vector layer representing the network	`INPUT`	[vector: line]	Line vector layer representing the network to be covered
Start point (x, y)	`START_POINT`	[coordinates]	Coordinate of the point to calculate the service area around.
Path type to calculate	`STRATEGY`	[enumeration] Default: 0	The type of path to calculate. One of: • 0 — Shortest • 1 — Fastest
Travel cost (distance for „Shortest”, time for „Fastest”)	`TRAVEL_COST`	[number] Default: 0	The value is estimated as a distance (in the network layer units) when looking for the *Shortest* path and as time (in hours) for the *Fastest* path.

continues on next page

táblázat 25.33 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Service area (lines)	`OUTPUT_LINES`	[vector: line] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output line layer for the service area. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.
Service area (boundary nodes)	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Skip output]`	Specify the output point layer for the service area boundary nodes. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Direction field Optional	`DIRECTION_FIELD`	[tablefield: string] Default: 0.0	The field used to specify directions for the network edges. The values used in this field are specified with the three parameters `Value for forward direction`, `Value for backward direction` and `Value for both directions`. Forward and reverse directions correspond to a one-way edge, „both directions” indicates a two-way edge. If a feature does not have a value in this field, or no field is set then the default direction setting (provided with the `Default direction` parameter) is used.
Value for forward direction Optional	`VALUE_FORWARD`	[string] Default: «» (empty string)	Value set in the direction field to identify edges with a forward direction
Value for backward direction Optional	`VALUE_BACKWARD`	[string] Default: «» (empty string)	Value set in the direction field to identify edges with a backward direction
Value for both directions Optional	`VALUE_BOTH`	[string] Default: «» (empty string)	Value set in the direction field to identify bidirectional edges
Default direction	`DEFAULT_DIRECTION`	[enumeration] Default: 2	If a feature has no value set in the direction field or if no direction field is set, then this direction value is used. One of: • 0 — Forward direction • 1 — Backward direction • 2 — Both directions

continues on next page

táblázat 25.34 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Speed field Optional	SPEED_FIELD	[tablefield: string]	Field providing the speed value (in km/h) for the edges of the network when looking for the fastest path. If a feature does not have a value in this field, or no field is set then the default speed value (provided with the Default speed parameter) is used.
Default speed (km/h)	DEFAULT_SPEED	[number] Default: 50.0	Value to use to calculate the travel time if no speed field is provided for an edge
Topology tolerance	TOLERANCE	[number] Default: 0.0	Two lines with nodes closer than the specified tolerance are considered connected
Include upper/lower bound points	INCLUDE_BOUNDS	[boolean] Default: False	Creates a point layer output with two points for each edge at the boundaries of the service area. One point is the start of that edge, the other is the end.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Service area (boundary nodes)	OUTPUT	[vector: point]	The output point layer with the service area boundary nodes.
Service area (lines)	OUTPUT_LINES	[vector: line]	Line layer representing the parts of the network that can be serviced by the start point, for the given cost.

Python code

Algorithm ID: native:serviceareafrompoint

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Shortest path (layer to point)

Computes the optimal (shortest or fastest) routes from multiple start points defined by a vector layer and a given end point.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Vector layer representing network	`INPUT`	[vector: line]	Line vector layer representing the network to be covered
Path type to calculate	`STRATEGY`	[enumeration] Default: 0	The type of path to calculate. One of: • 0 — Shortest • 1 — Fastest
Vector layer with start points	`START_POINTS`	[vector: point]	Point vector layer whose features are used as start points of the routes
End point (x, y)	`END_POINT`	[coordinates]	Point feature representing the end point of the routes
Shortest path	`OUTPUT`	[vector: line]	Specify the output line layer for the shortest paths. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Direction field Optional	`DIRECTION_FIELD`	[tablefield: string] Default: 0.0	The field used to specify directions for the network edges. The values used in this field are specified with the three parameters `Value for forward direction`, `Value for backward direction` and `Value for both directions`. Forward and reverse directions correspond to a one-way edge, „both directions” indicates a two-way edge. If a feature does not have a value in this field, or no field is set then the default direction setting (provided with the `Default direction` parameter) is used.
Value for forward direction Optional	`VALUE_FORWARD`	[string] Default: «» (empty string)	Value set in the direction field to identify edges with a forward direction
Value for backward direction Optional	`VALUE_BACKWARD`	[string] Default: «» (empty string)	Value set in the direction field to identify edges with a backward direction
Value for both directions Optional	`VALUE_BOTH`	[string] Default: «» (empty string)	Value set in the direction field to identify bidirectional edges

continues on next page

táblázat 25.36 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Default direction	DEFAULT_DIRECTION	[enumeration] Default: 2	If a feature has no value set in the direction field or if no direction field is set, then this direction value is used. One of: • 0 — Forward direction • 1 — Backward direction • 2 — Both directions
Speed field Optional	SPEED_FIELD	[tablefield: string]	Field providing the speed value (in km/h) for the edges of the network when looking for the fastest path. If a feature does not have a value in this field, or no field is set then the default speed value (provided with the Default speed parameter) is used.
Default speed (km/h)	DEFAULT_SPEED	[number] Default: 50.0	Value to use to calculate the travel time if no speed field is provided for an edge
Topology tolerance	TOLERANCE	[number] Default: 0.0	Two lines with nodes closer than the specified tolerance are considered connected

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Shortest path	OUTPUT	[vector: line]	Line layer of the shortest or fastest path from each of the start points to the end point

Python code

Algorithm ID: native:shortestpathlayertopoint

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Shortest path (point to layer)

Computes the optimal (shortest or fastest) routes between a given start point and multiple end points defined by a point vector layer.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Vector layer representing network	`INPUT`	[vector: line]	Line vector layer representing the network to be covered
Path type to calculate	`STRATEGY`	[enumeration] Default: 0	The type of path to calculate. One of: • 0 — Shortest • 1 — Fastest
Start point (x, y)	`START_POINT`	[coordinates]	Point feature representing the start point of the routes
Vector layer with end points	`END_POINTS`	[vector: point]	Point vector layer whose features are used as end points of the routes
Shortest path	`OUTPUT`	[vector: line]	Specify the output line layer for the shortest paths. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Direction field Optional	`DIRECTION_FIELD`	[tablefield: string] Default: 0.0	The field used to specify directions for the network edges. The values used in this field are specified with the three parameters `Value for forward direction`, `Value for backward direction` and `Value for both directions`. Forward and reverse directions correspond to a one-way edge, „both directions” indicates a two-way edge. If a feature does not have a value in this field, or no field is set then the default direction setting (provided with the `Default direction` parameter) is used.
Value for forward direction Optional	`VALUE_FORWARD`	[string] Default: «» (empty string)	Value set in the direction field to identify edges with a forward direction

continues on next page

táblázat 25.38 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Value for backward direction Optional	VALUE_BACKWARD	[string] Default: «» (empty string)	Value set in the direction field to identify edges with a backward direction
Value for both directions Optional	VALUE_BOTH	[string] Default: «» (empty string)	Value set in the direction field to identify bidirectional edges
Default direction	DEFAULT_DIRECTION	[enumeration] Default: 2	If a feature has no value set in the direction field or if no direction field is set, then this direction value is used. One of: • 0 — Forward direction • 1 — Backward direction • 2 — Both directions
Speed field Optional	SPEED_FIELD	[tablefield: string]	Field providing the speed value (in km/h) for the edges of the network when looking for the fastest path. If a feature does not have a value in this field, or no field is set then the default speed value (provided with the Default speed parameter) is used.
Default speed (km/h)	DEFAULT_SPEED	[number] Default: 50.0	Value to use to calculate the travel time if no speed field is provided for an edge
Topology tolerance	TOLERANCE	[number] Default: 0.0	Two lines with nodes closer than the specified tolerance are considered connected

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Shortest path	OUTPUT	[vector: line]	Line layer of the shortest or fastest path from each of the start points to the end point

Python code

Algorithm ID: native:shortestpathpointtolayer

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Shortest path (point to point)

Computes the optimal (shortest or fastest) route between a given start point and a given end point.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Vector layer representing network	`INPUT`	[vector: line]	Line vector layer representing the network to be covered
Path type to calculate	`STRATEGY`	[enumeration] Default: 0	The type of path to calculate. One of: • 0 — Shortest • 1 — Fastest
Start point (x, y)	`START_POINT`	[coordinates]	Point feature representing the start point of the routes
End point (x, y)	`END_POINT`	[coordinates]	Point feature representing the end point of the routes
Shortest path	`OUTPUT`	[vector: line]	Specify the output line layer for the shortest paths. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Direction field Optional	`DIRECTION_FIELD`	[tablefield: string] Default: 0.0	The field used to specify directions for the network edges. The values used in this field are specified with the three parameters `Value for forward direction`, `Value for backward direction` and `Value for both directions`. Forward and reverse directions correspond to a one-way edge, „both directions” indicates a two-way edge. If a feature does not have a value in this field, or no field is set then the default direction setting (provided with the `Default direction` parameter) is used.
Value for forward direction Optional	`VALUE_FORWARD`	[string] Default: «» (empty string)	Value set in the direction field to identify edges with a forward direction

continues on next page

táblázat 25.40 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Value for backward direction Optional	VALUE_BACKWARD	[string] Default: «» (empty string)	Value set in the direction field to identify edges with a backward direction
Value for both directions Optional	VALUE_BOTH	[string] Default: «» (empty string)	Value set in the direction field to identify bidirectional edges
Default direction	DEFAULT_DIRECTION	[enumeration] Default: 2	If a feature has no value set in the direction field or if no direction field is set, then this direction value is used. One of: • 0 — Forward direction • 1 — Backward direction • 2 — Both directions
Speed field Optional	SPEED_FIELD	[tablefield: string]	Field providing the speed value (in km/h) for the edges of the network when looking for the fastest path. If a feature does not have a value in this field, or no field is set then the default speed value (provided with the Default speed parameter) is used.
Default speed (km/h)	DEFAULT_SPEED	[number] Default: 50.0	Value to use to calculate the travel time if no speed field is provided for an edge
Topology tolerance	TOLERANCE	[number] Default: 0.0	Two lines with nodes closer than the specified tolerance are considered connected

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Shortest path	OUTPUT	[vector: line]	Line layer of the shortest or fastest path from each of the start point to the end point

Python code

Algorithm ID: native:shortestpathpointtopoint

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.10 Plots

Bar plot

Creates a bar plot from a category and a layer field.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Category field name	`NAME_FIELD`	[tablefield: any]	Categorical field to use for grouping the bars (X axis)
Value field	`VALUE_FIELD`	[tablefield: any]	Value to use for the plot (Y axis).
Bar plot	`OUTPUT`	[html] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the HTML file for the plot. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Bar plot	`OUTPUT`	[html]	HTML file with the plot. Available in the *Processing* ► *Result Viewer*.

Python code

Algorithm ID: `qgis:barplot`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Box plot

Creates a box plot from a category field and a numerical layer field.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Category name field	`NAME_FIELD`	[tablefield: any]	Categorical field to use for grouping the boxes (X axis)
Value field	`VALUE_FIELD`	[tablefield: any]	Value to use for the plot (Y axis).

continues on next page

táblázat 25.41 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Additional statistic lines	`MSD`	[enumeration] Default: 0	Additional statistics information to add to the plot. One of: • 0 — Show Mean • 1 — Show Standard Deviation • 2 — Don't show mean and standard deviation
Box plot	`OUTPUT`	[html] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the HTML file for the plot. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Box plot	`OUTPUT`	[html]	HTML file with the plot. Available in the *Processing* ► *Result Viewer*.

Python code

Algorithm ID: `qgis:boxplot`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Mean and standard deviation plot

Creates a box plot with mean and standard deviation values.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input table	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Category name field	`NAME_FIELD`	[tablefield: any]	Categorical field to use for grouping the boxes (X axis)
Value field	`VALUE_FIELD`	[tablefield: any]	Value to use for the plot (Y axis).
Plot	`OUTPUT`	[html] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the HTML file for the plot. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Plot	`OUTPUT`	[html]	HTML file with the plot. Available in the *Processing* ► *Result Viewer*.

Python code

Algorithm ID: `qgis:meanandstandarddeviationplot`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Polar plot

Generates a polar plot based on the value of an input vector layer.

Two fields must be entered as parameters: one that defines the category each feature (to group features) and another one with the variable to plot (this has to be a numeric one).

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Category name field	`NAME_FIELD`	[tablefield: any]	Categorical field to use for grouping the features (X axis)
Value field	`VALUE_FIELD`	[tablefield: any]	Value to use for the plot (Y axis).
Polar plot	`OUTPUT`	[html] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the HTML file for the plot. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Polar plot	`OUTPUT`	[html]	HTML file with the plot. Available in the *Processing* ► *Result Viewer*.

Python code

Algorithm ID: `qgis:polarplot`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Raster layer histogram

Generates a histogram with the values of a raster layer.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input raster layer
Band number	`BAND`	[raster band]	Raster band to use for the histogram
number of bins	`BINS`	[number] Default: 10	The number of bins to use in the histogram (X axis). Minimum 2.
Histogram	`OUTPUT`	[html] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the HTML file for the plot. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Histogram	`OUTPUT`	[html]	HTML file with the plot. Available in the *Processing* ► *Result Viewer*.

Python code

Algorithm ID: `qgis:rasterlayerhistogram`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Vector layer histogram

Generates a histogram with the values of the attribute of a vector layer.

The attribute to use for computing the histogram must be numeric.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Attribute	`FIELD`	[tablefield: any]	Value to use for the plot (Y axis).
number of bins	`BINS`	[number] Default: 10	The number of bins to use in the histogram (X axis). Minimum 2.
Histogram	`OUTPUT`	[html] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the HTML file for the plot. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Histogram	`OUTPUT`	[html]	HTML file with the plot. Available in the *Processing* ► *Result Viewer*.

Python code

Algorithm ID: `qgis:vectorlayerhistogram`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Vector layer scatterplot

Creates a simple `X` - `Y` scatter plot for a vector layer.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
X attribute	`XFIELD`	[tablefield: any]	Field to use for the X axis
Y attribute	`YFIELD`	[tablefield: any]	Field to use for the Y axis
Scatterplot	`OUTPUT`	[html] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the HTML file for the plot. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Scatterplot	`OUTPUT`	[html]	HTML file with the plot. Available in the *Processing* ► *Result Viewer*.

Python code

Algorithm ID: `qgis:vectorlayerscatterplot`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Vector layer scatterplot 3D

Creates a 3D scatter plot for a vector layer.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
X attribute	`XFIELD`	[tablefield: any]	Field to use for the X axis
Y attribute	`YFIELD`	[tablefield: any]	Field to use for the Y axis
Z attribute	`ZFIELD`	[tablefield: any]	Field to use for the Z axis
Histogram	`OUTPUT`	[html] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the HTML file for the plot. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Histogram	`OUTPUT`	[html]	HTML file with the plot. Available in the *Processing* ► *Result Viewer*.

Python code

Algorithm ID: `qgis:scatter3dplot`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.11 Raster analysis

Cell stack percent rank from value

Calculates the cell-wise percentrank value of a stack of rasters based on a single input value and writes them to an output raster.

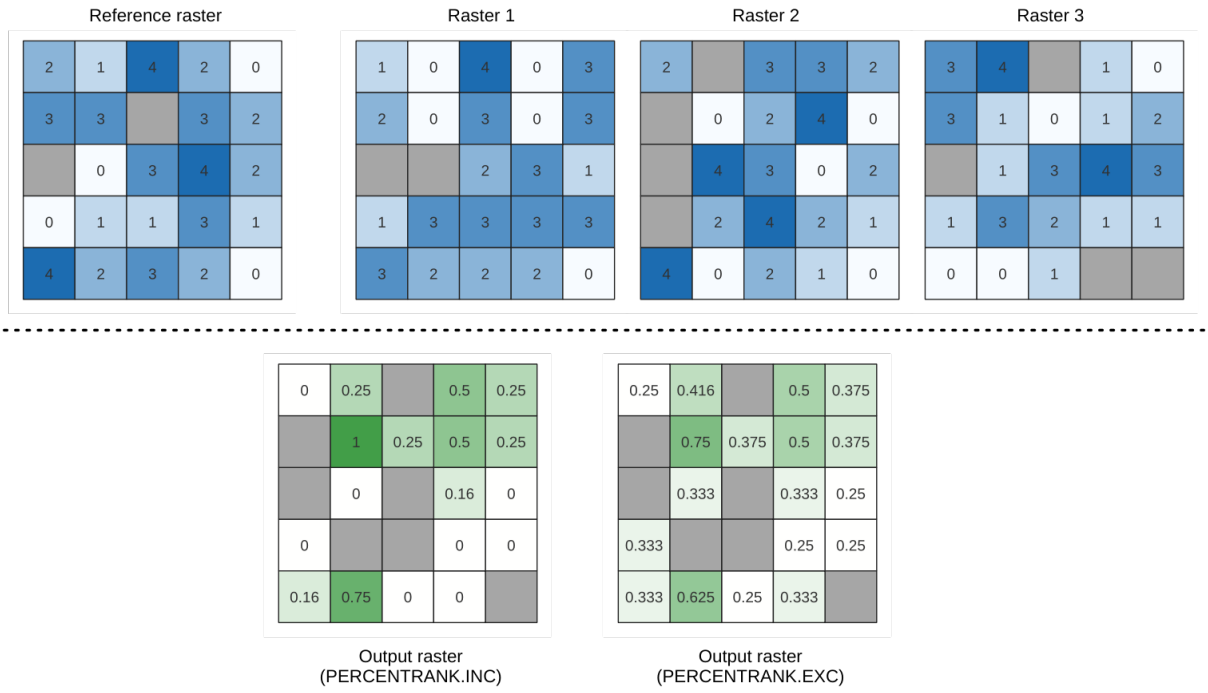
At each cell location, the specified value is ranked among the respective values in the stack of all overlaid and sorted cell values from the input rasters. For values outside of the stack value distribution, the algorithm returns NoData because the value cannot be ranked among the cell values.

There are two methods for percentile calculation:

- Inclusive linear interpolation (PERCENTRANK.INC)
- Exclusive linear interpolation (PERCENTRANK.EXC)

The linear interpolation method return the unique percent rank for different values. Both interpolation methods follow their counterpart methods implemented by LibreOffice or Microsoft Excel.

The output raster's extent and resolution is defined by a reference raster. Input raster layers that do not match the cell size of the reference raster layer will be resampled using nearest neighbor resampling. NoData values in any of the input layers will result in a NoData cell output if the „Ignore NoData values" parameter is not set. The output raster data type will always be `Float32`.



25.10. ábra: Percent ranking Value = 1. `NoData` cells (grey) are ignored.

Lásd még:

Cell stack percentile, *Cell stack percentrank from raster layer*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layers	`INPUT`	[raster] [list]	Raster layers to evaluate. If multiband rasters are used in the data raster stack, the algorithm will always perform the analysis on the first band of the rasters
Method	`METHOD`	[enumeration] Default: 0	Method for percentile calculation: • 0 — Inclusive linear interpolation (PERCENTRANK.INC) • 1 — Exclusive linear interpolation (PERCENTRANK.EXC)
Value	`VALUE`	[number] Default: 10.0	Value to rank among the respective values in the stack of all overlaid and sorted cell values from the input rasters
Ignore NoData values	`IGNORE_NODATA`	[boolean] Default: True	If unchecked, any NoData cells in the input layers will result in a NoData cell in the output raster
Reference layer	`REFERENCE_LAYER`	[raster]	The reference layer for the output layer creation (extent, CRS, pixel dimensions)
Output layer	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Output no data value	`OUTPUT_NODATA_VALUE`	[number] Default: -9999.0	Value to use for nodata in the output layer

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output layer	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer containing the result
CRS authority identifier	`CRS_AUTHID`	[string]	The coordinate reference system of the output raster layer
Extent	`EXTENT`	[string]	The spatial extent of the output raster layer
Width in pixels	`WIDTH_IN_PIXELS`	[integer]	The number of columns in the output raster layer
Height in pixels	`HEIGHT_IN_PIXELS`	[integer]	The number of rows in the output raster layer
Total pixel count	`TOTAL_PIXEL_COUNT`	[integer]	The count of pixels in the output raster layer

Python code

Algorithm ID: `native:cellstackpercentrankfromvalue`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Cell stack percentile

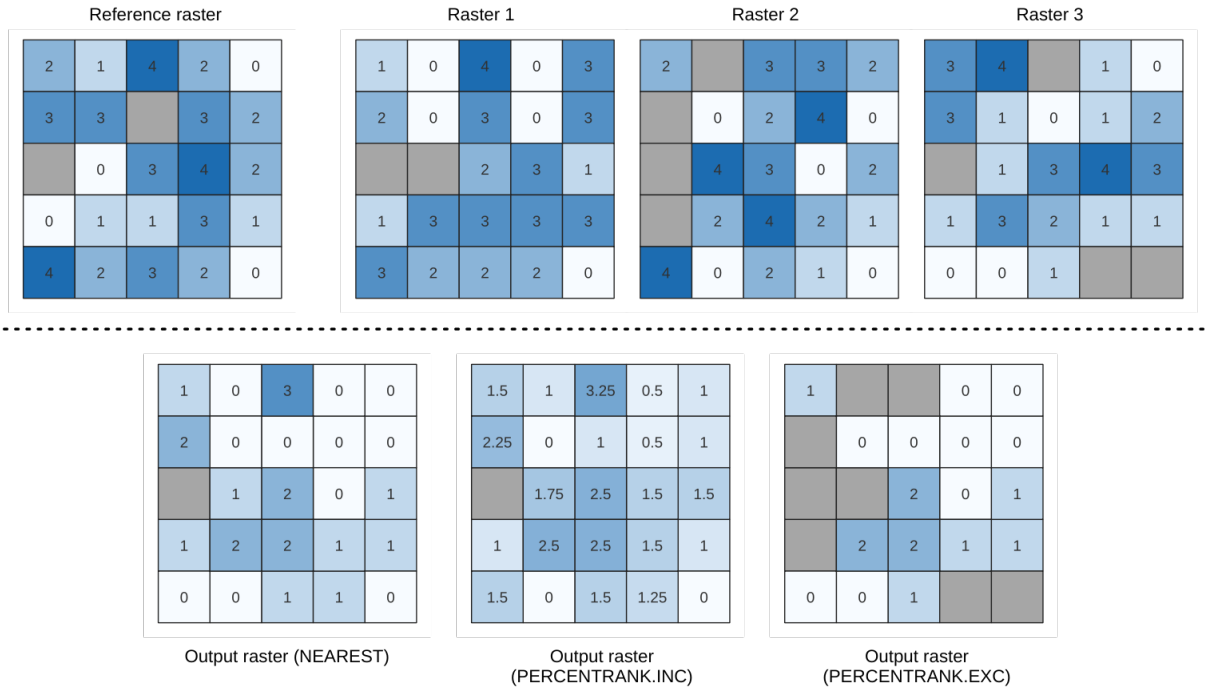
Calculates the cell-wise percentile value of a stack of rasters and writes the results to an output raster. The percentile to return is determined by the percentile input value (ranges between 0 and 1). At each cell location, the specified percentile is obtained using the respective value from the stack of all overlaid and sorted cell values of the input rasters.

There are three methods for percentile calculation:

- Nearest rank: returns the value that is nearest to the specified percentile
- Inclusive linear interpolation (PERCENTRANK.INC)
- Exclusive linear interpolation (PERCENTRANK.EXC)

The linear interpolation methods return the unique values for different percentiles. Both interpolation methods follow their counterpart methods implemented by LibreOffice or Microsoft Excel.

The output raster's extent and resolution is defined by a reference raster. Input raster layers that do not match the cell size of the reference raster layer will be resampled using nearest neighbor resampling. NoData values in any of the input layers will result in a NoData cell output if the „Ignore NoData values" parameter is not set. The output raster data type will always be `Float32`.



25.11. ábra: Percentile = 0.25. `NoData` cells (grey) are ignored.

Lásd még:

Cell stack percentile, *Cell stack percentrank from raster layer*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layers	`INPUT`	[raster] [list]	Raster layers to evaluate. If multiband rasters are used in the data raster stack, the algorithm will always perform the analysis on the first band of the rasters
Method	`METHOD`	[enumeration] Default: 0	Method for percentile calculation: • 0 — Nearest rank: returns the value that is nearest to the specified percentile • 1 — Inclusive linear interpolation (PERCENTILE.INC) • 2 — Exclusive linear interpolation (PERCENTILE.EXC)
Percentile	`VALUE`	[number] Default: 0.25	Value to rank among the respective values in the stack of all overlaid and sorted cell values from the input rasters. Between 0 and 1.
Ignore NoData values	`IGNORE_NODATA`	[boolean] Default: True	If unchecked, any NoData cells in the input layers will result in a NoData cell in the output raster
Reference layer	`REFERENCE_LAYER`	[raster]	The reference layer for the output layer creation (extent, CRS, pixel dimensions)
Output layer	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Output no data value	`OUTPUT_NODATA_VALUE`	[number] Default: -9999.0	Value to use for nodata in the output layer

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output layer	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer containing the result
CRS authority identifier	`CRS_AUTHID`	[string]	The coordinate reference system of the output raster layer
Extent	`EXTENT`	[string]	The spatial extent of the output raster layer
Width in pixels	`WIDTH_IN_PIXELS`	[integer]	The number of columns in the output raster layer
Height in pixels	`HEIGHT_IN_PIXELS`	[integer]	The number of rows in the output raster layer
Total pixel count	`TOTAL_PIXEL_COUNT`	[integer]	The count of pixels in the output raster layer

Python code

Algorithm ID: `native:cellstackpercentile`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Cell stack percentrank from raster layer

Calculates the cell-wise percentrank value of a stack of rasters based on an input value raster and writes them to an output raster.

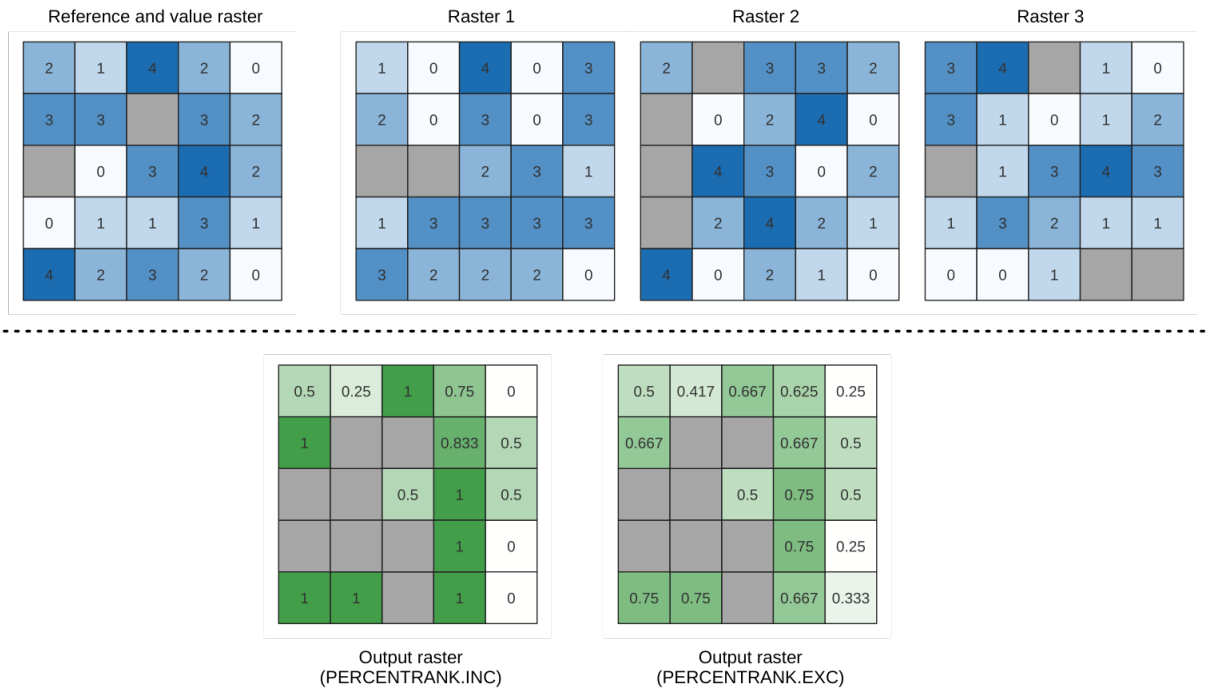
At each cell location, the current value of the value raster is ranked among the respective values in the stack of all overlaid and sorted cell values of the input rasters. For values outside of the the stack value distribution, the algorithm returns NoData because the value cannot be ranked among the cell values.

There are two methods for percentile calculation:

- Inclusive linear interpolation (PERCENTRANK.INC)
- Exclusive linear interpolation (PERCENTRANK.EXC)

The linear interpolation methods return the unique values for different percentiles. Both interpolation methods follow their counterpart methods implemented by LibreOffice or Microsoft Excel.

The output raster's extent and resolution is defined by a reference raster. Input raster layers that do not match the cell size of the reference raster layer will be resampled using nearest neighbor resampling. NoData values in any of the input layers will result in a NoData cell output if the „Ignore NoData values" parameter is not set. The output raster data type will always be `Float32`.



25.12. ábra: Ranking the value raster layer cells. `NoData` cells (grey) are ignored.

Lásd még:

Cell stack percentile, *Cell stack percent rank from value*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layers	`INPUT`	[raster] [list]	Raster layers to evaluate. If multiband rasters are used in the data raster stack, the algorithm will always perform the analysis on the first band of the rasters
Value raster layer	`INPUT_VALUE_RASTER`	[raster]	The layer to rank the values among the stack of all overlaid layers
Value raster band	`VALUE_RASTER_BAND`	[integer] Default: 1	Band of the „value raster layer” to compare to
Method	`METHOD`	[enumeration] Default: 0	Method for percentile calculation: • 0 — Inclusive linear interpolation (PERCENTRANK.INC) • 1 — Exclusive linear interpolation (PERCENTRANK.EXC)
Ignore NoData values	`IGNORE_NODATA`	[boolean] Default: True	If unchecked, any NoData cells in the input layers will result in a NoData cell in the output raster
Reference layer	`REFERENCE_LAYER`	[raster]	The reference layer for the output layer creation (extent, CRS, pixel dimensions)

continues on next page

táblázat 25.46 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Output layer	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Output no data value	`OUTPUT_NODATA_VALUE`	[number] Default: -9999.0	Value to use for nodata in the output layer

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output layer	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer containing the result
CRS authority identifier	`CRS_AUTHID`	[string]	The coordinate reference system of the output raster layer
Extent	`EXTENT`	[string]	The spatial extent of the output raster layer
Width in pixels	`WIDTH_IN_PIXELS`	[integer]	The number of columns in the output raster layer
Height in pixels	`HEIGHT_IN_PIXELS`	[integer]	The number of rows in the output raster layer
Total pixel count	`TOTAL_PIXEL_COUNT`	[integer]	The count of pixels in the output raster layer

Python code

Algorithm ID: `native:cellstackpercentrankfromrasterlayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Cell statistics

Computes per-cell statistics based on input raster layers and for each cell writes the resulting statistics to an output raster. At each cell location, the output value is defined as a function of all overlaid cell values of the input rasters.

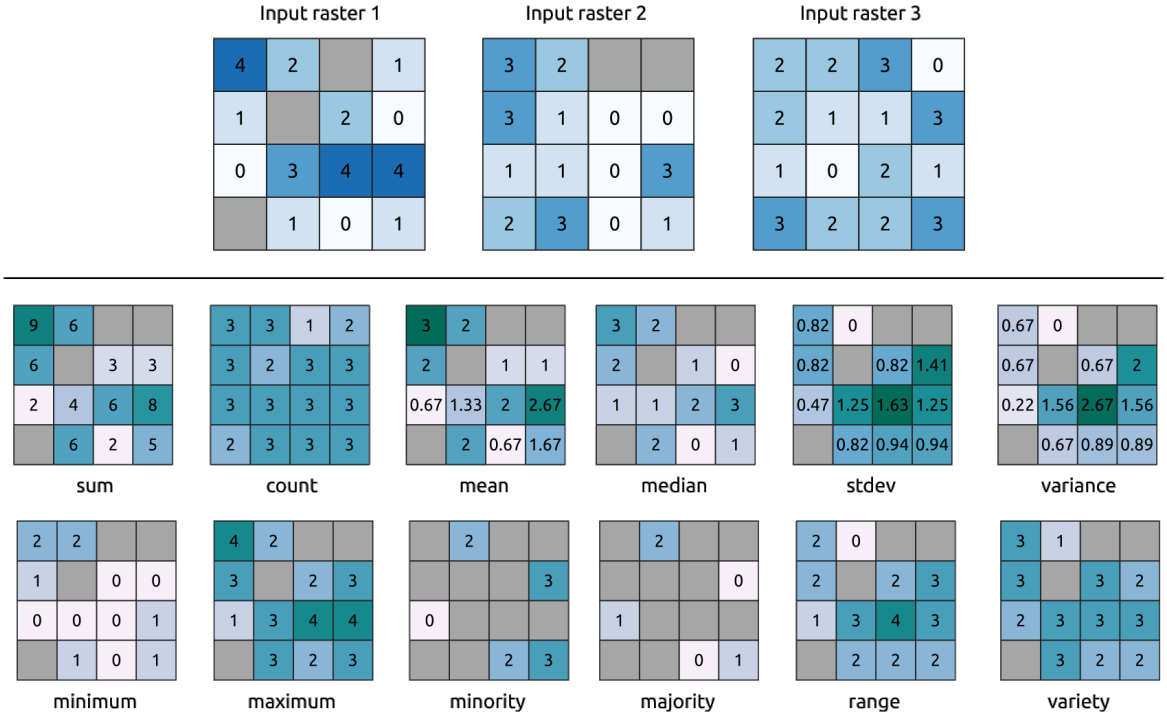
By default, a NoData cell in ANY of the input layers will result in a NoData cell in the output raster. If the *Ignore NoData values* option is checked, then NoData inputs will be ignored in the statistic calculation. This may result in NoData output for locations where all cells are NoData.

The *Reference layer* parameter specifies an existing raster layer to use as a reference when creating the output raster. The output raster will have the same extent, CRS, and pixel dimensions as this layer.

Calculation details: Input raster layers that do not match the cell size of the reference raster layer will be resampled using `nearest neighbor resampling`. The output raster data type will be set to the most complex data type present in the input datasets except when using the functions `Mean`, `Standard deviation` and `Variance`

(data type is always `Float32` or `Float64` depending on input float type) or `Count` and `Variety` (data type is always `Int32`).

- `Count`: The count statistic will always result in the number of cells without NoData values at the current cell location.
- `Median`: If the number of input layers is even, the median will be calculated as the arithmetic mean of the two middle values of the ordered cell input values.
- `Minority/Majority`: If no unique minority or majority could be found, the result is NoData, except all input cell values are equal.



25.13. ábra: Example with all the statistic functions. `NoData` cells (grey) are taken into account.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layers	`INPUT`	[raster] [list]	Input raster layers
Statistic	`STATISTIC`	[enumeration] Default: 0	Available statistics. Options: • 0 — Sum • 1 — Count • 2 — Mean • 3 — Median • 4 — Standard deviation • 5 — Variance • 6 — Minimum • 7 — Maximum • 8 — Minority (least common value) • 9 — Majority (most common value) • 10 — Range (max - min) • 11 — Variety (unique value count)
Ignore NoData values	`IGNORE_NODATA`	[boolean] Default: True	Calculate statistics also for all cells stacks, ignoring NoData occurrence.
Reference layer	`REF_LAYER`	[raster]	The reference layer to create the output layer from (extent, CRS, pixel dimensions)
Output layer	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Output no data value Optional	`OUTPUT_NO_DATA_VALUE`	[number] Default: -9999.0	Value to use for nodata in the output layer

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
CRS authority identifier	`CRS_AUTHID`	[crs]	The coordinate reference system of the output raster layer
Extent	`EXTENT`	[string]	The spatial extent of the output raster layer
Height in pixels	`HEIGHT_IN_PIXELS`	[integer]	The number of rows in the output raster layer
Output raster	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer containing the result
Total pixel count	`TOTAL_PIXEL_COUNT`	[integer]	The count of pixels in the output raster layer
Width in pixels	`WIDTH_IN_PIXELS`	[integer]	The number of columns in the output raster layer

Python code

Algorithm ID: `native:cellstatistics`

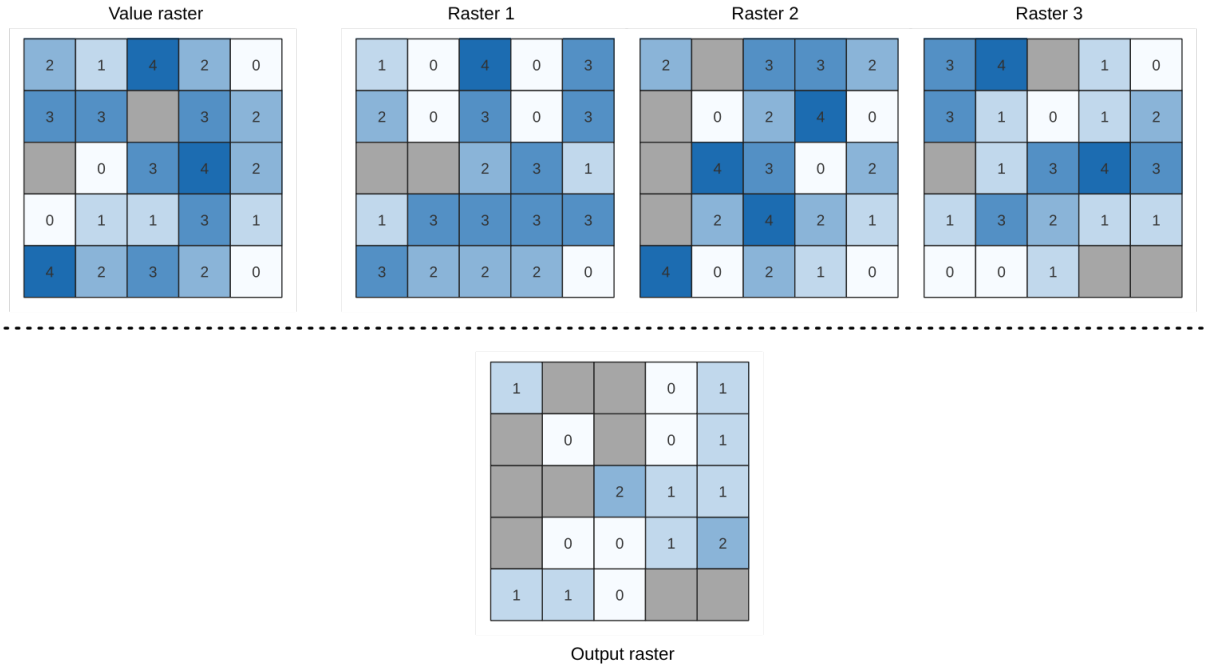
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Equal to frequency

Evaluates on a cell-by-cell basis the frequency (number of times) the values of an input stack of rasters are equal to the value of a value layer. The output raster extent and resolution are defined by the input raster layer and is always of `Int32` type.

If multiband rasters are used in the data raster stack, the algorithm will always perform the analysis on the first band of the rasters - use GDAL to use other bands in the analysis. The output NoData value can be set manually.



25.14. ábra: For each cell in the output raster, the value represents the number of times that the corresponding cells in the list of rasters are the same as the value raster. `NoData` cells (grey) are taken into account.

Lásd még:

Greater than frequency, *Less than frequency*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input value raster	INPUT_VALUE_RASTER	[raster]	The input value layer serves as reference layer for the sample layers
Value raster band	INPUT_VALUE_RASTER_BAND	[raster band] Default: The first band of the raster layer	Select the band you want to use as sample
Input raster layers	INPUT_RASTERS	[raster] [list]	Raster layers to evaluate. If multiband rasters are used in the data raster stack, the algorithm will always perform the analysis on the first band of the rasters
Ignore NoData values	IGNORE_NODATA	[boolean] Default: False	If unchecked, any NoData cells in the value raster or the data layer stack will result in a NoData cell in the output raster
Output layer	OUTPUT	[same as input] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Output no data value Optional	OUTPUT_NO_DATA_VALUE	[number] Default: -9999.0	Value to use for nodata in the output layer

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output layer	OUTPUT	[raster]	Output raster layer containing the result
CRS authority identifier	CRS_AUTHID	[string]	The coordinate reference system of the output raster layer
Extent	EXTENT	[string]	The spatial extent of the output raster layer
Count of cells with equal value occurrences	FOUND_LOCATIONS_COUNT	[number]	
Height in pixels	HEIGHT_IN_PIXELS	[number]	The number of rows in the output raster layer
Total pixel count	TOTAL_PIXEL_COUNT	[integer]	The count of pixels in the output raster layer
Mean frequency at valid cell locations	MEAN_FREQUENCY_AT_LOCATION	[number]	
Count of value occurrences	OCCURRENCE_COUNT	[number]	
Width in pixels	WIDTH_IN_PIXELS	[integer]	The number of columns in the output raster layer

Python code

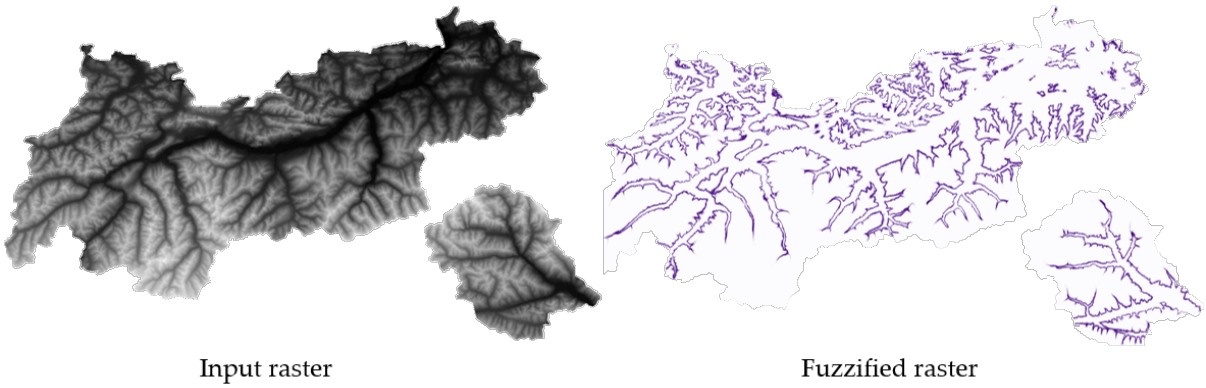
Algorithm ID: `native:equaltofrequency`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Fuzzify raster (gaussian membership)

Transforms an input raster to a fuzzified raster by assigning a membership value to each pixel, using a Gaussian membership function. Membership values range from 0 to 1. In the fuzzified raster, a value of 0 implies no membership of the defined fuzzy set, whereas a value of 1 means full membership. The gaussian membership function is defined as $\mu(x) = e^{-f1*(x-f2)^2}$, where *f1* is the spread and *f2* the midpoint.



25.15. ábra: Fuzzify raster example. Input raster source: Land Tirol - data.tirol.gv.at.

Lásd még:

Fuzzify raster (large membership) *Fuzzify raster (linear membership)*, *Fuzzify raster (near membership)*, *Fuzzify raster (power membership)*, *Fuzzify raster (small membership)*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Raster	`INPUT`	[raster]	Input raster layer
Band Number	`BAND`	[raster band] Default: The first band of the raster layer	If the raster is multiband, choose the band that you want to fuzzify.
Function midpoint	`FUZZYMIDPOINT`	[number] Default: 10	Midpoint of the gaussian function
Function spread	`FUZZYSPREAD`	[number] Default: 0.01	Spread of the gaussian function
Fuzzified raster	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Fuzzified raster	`OUTPUT`	[same as input]	Output raster layer containing the result
CRS authority identifier	`CRS_AUTHID`	[crs]	The coordinate reference system of the output raster layer
Extent	`EXTENT`	[string]	The spatial extent of the output raster layer
Width in pixels	`WIDTH_IN_PIXELS`	[integer]	The number of columns in the output raster layer
Height in pixels	`HEIGHT_IN_PIXELS`	[integer]	The number of rows in the output raster layer
Total pixel count	`TOTAL_PIXEL_COUNT`	[integer]	The count of pixels in the output raster layer

Python code

Algorithm ID: `native:fuzzifyrastergaussianmembership`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Fuzzify raster (large membership)

Transforms an input raster to a fuzzified raster by assigning a membership value to each pixel, using a Large membership function. Membership values range from 0 to 1. In the fuzzified raster, a value of 0 implies no membership of the defined fuzzy set, whereas a value of 1 means full membership. The large membership function is defined as $\mu(x) = \frac{1}{1+\left(\frac{x}{f2}\right)^{-f1}}$, where *f1* is the spread and *f2* the midpoint.

Lásd még:

Fuzzify raster (gaussian membership), *Fuzzify raster (linear membership)*, *Fuzzify raster (near membership)*, *Fuzzify raster (power membership)*, *Fuzzify raster (small membership)*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Raster	`INPUT`	[raster]	Input raster layer
Band Number	`BAND`	[raster band] Default: The first band of the raster layer	If the raster is multiband, choose the band that you want to fuzzify.
Function midpoint	`FUZZYMIDPOINT`	[number] Default: 50	Midpoint of the large function
Function spread	`FUZZYSPREAD`	[number] Default: 5	Spread of the large function
Fuzzified raster	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Fuzzified raster	`OUTPUT`	[same as input]	Output raster layer containing the result
CRS authority identifier	`CRS_AUTHID`	[crs]	The coordinate reference system of the output raster layer
Extent	`EXTENT`	[string]	The spatial extent of the output raster layer
Width in pixels	`WIDTH_IN_PIXELS`	[integer]	The number of columns in the output raster layer
Height in pixels	`HEIGHT_IN_PIXELS`	[integer]	The number of rows in the output raster layer
Total pixel count	`TOTAL_PIXEL_COUNT`	[integer]	The count of pixels in the output raster layer

Python code

Algorithm ID: `native:fuzzifyrasterlargemembership`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Fuzzify raster (linear membership)

Transforms an input raster to a fuzzified raster by assigning a membership value to each pixel, using a Linear membership function. Membership values range from 0 to 1. In the fuzzified raster, a value of 0 implies no membership of the defined fuzzy set, whereas a value of 1 means full membership. The linear function is defined as $\mu(X)\begin{cases}0 & x \leq a \\ \frac{x-a}{b-a} & a < x < b \\ 1 & x \geq b\end{cases}$, where a is the low bound and b the high bound. This equation assigns membership values using a linear transformation for pixel values between the low and high bounds. Pixels values smaller than the low bound are given 0 membership whereas pixel values greater than the high bound are given 1 membership.

Lásd még:

Fuzzify raster (gaussian membership), *Fuzzify raster (large membership)*, *Fuzzify raster (near membership)*, *Fuzzify raster (power membership)*, *Fuzzify raster (small membership)*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Raster	`INPUT`	[raster]	Input raster layer
Band Number	`BAND`	[raster band] Default: The first band of the raster layer	If the raster is multiband, choose the band that you want to fuzzify.
Low fuzzy membership bound	`FUZZYLOWBOUND`	[number] Default: 0	Low bound of the linear function
High fuzzy membership bound	`FUZZYHIGHBOUND`	[number] Default: 1	High bound of the linear function
Fuzzified raster	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Fuzzified raster	`OUTPUT`	[same as input]	Output raster layer containing the result
CRS authority identifier	`CRS_AUTHID`	[crs]	The coordinate reference system of the output raster layer
Extent	`EXTENT`	[string]	The spatial extent of the output raster layer
Width in pixels	`WIDTH_IN_PIXELS`	[integer]	The number of columns in the output raster layer
Height in pixels	`HEIGHT_IN_PIXELS`	[integer]	The number of rows in the output raster layer
Total pixel count	`TOTAL_PIXEL_COUNT`	[integer]	The count of pixels in the output raster layer

Python code

Algorithm ID: `native:fuzzifyrasterlinearmembership`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Fuzzify raster (near membership)

Transforms an input raster to a fuzzified raster by assigning a membership value to each pixel, using a Near membership function. Membership values range from 0 to 1. In the fuzzified raster, a value of 0 implies no membership of the defined fuzzy set, whereas a value of 1 means full membership. The near membership function is defined as $\mu(x) = \frac{1}{1 + f1 * (x - f2)^2}$, where *f1* is the spread and *f2* the midpoint.

Lásd még:

Fuzzify raster (gaussian membership), *Fuzzify raster (large membership)*, *Fuzzify raster (linear membership)*, *Fuzzify raster (power membership)*, *Fuzzify raster (small membership)*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Raster	`INPUT`	[raster]	Input raster layer
Band Number	`BAND`	[raster band] Default: The first band of the raster layer	If the raster is multiband, choose the band that you want to fuzzify.
Function midpoint	`FUZZYMIDPOINT`	[number] Default: 50	Midpoint of the near function
Function spread	`FUZZYSPREAD`	[number] Default: 0.01	Spread of the near function
Fuzzified raster	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Fuzzified raster	`OUTPUT`	[same as input]	Output raster layer containing the result
CRS authority identifier	`CRS_AUTHID`	[crs]	The coordinate reference system of the output raster layer
Extent	`EXTENT`	[string]	The spatial extent of the output raster layer
Width in pixels	`WIDTH_IN_PIXELS`	[integer]	The number of columns in the output raster layer
Height in pixels	`HEIGHT_IN_PIXELS`	[integer]	The number of rows in the output raster layer
Total pixel count	`TOTAL_PIXEL_COUNT`	[integer]	The count of pixels in the output raster layer

Python code

Algorithm ID: `native:fuzzifyrasternearmembership`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Fuzzify raster (power membership)

Transforms an input raster to a fuzzified raster by assigning a membership value to each pixel, using a Power membership function. Membership values range from 0 to 1. In the fuzzified raster, a value of 0 implies no membership of the defined fuzzy set, whereas a value of 1 means full membership. The power function is defined as $\mu(x)\begin{cases}0 & x \le a\\ \left(\frac{x-a}{b-a}\right)^{f1} & a < x < b\\ 1 & x \ge b\end{cases}$, where a is the low bound, b is the high bound, and $f1$ the exponent. This equation assigns membership values using the power transformation for pixel values between the low and high bounds. Pixels values smaller than the low bound are given 0 membership whereas pixel values greater than the high bound are given 1 membership.

Lásd még:

Fuzzify raster (gaussian membership), *Fuzzify raster (large membership)*, *Fuzzify raster (linear membership)*, *Fuzzify raster (near membership)*, *Fuzzify raster (small membership)*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Raster	`INPUT`	[raster]	Input raster layer
Band Number	`BAND`	[raster band] Default: The first band of the raster layer	If the raster is multiband, choose the band that you want to fuzzify.
Low fuzzy membership bound	`FUZZYLOWBOUND`	[number] Default: 0	Low bound of the power function
High fuzzy membership bound	`FUZZYHIGHBOUND`	[number] Default: 1	High bound of the power function
High fuzzy membership bound	`FUZZYEXPONENT`	[number] Default: 2	Exponent of the power function
Fuzzified raster	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Fuzzified raster	`OUTPUT`	[same as input]	Output raster layer containing the result
CRS authority identifier	`CRS_AUTHID`	[crs]	The coordinate reference system of the output raster layer
Extent	`EXTENT`	[string]	The spatial extent of the output raster layer
Width in pixels	`WIDTH_IN_PIXELS`	[integer]	The number of columns in the output raster layer
Height in pixels	`HEIGHT_IN_PIXELS`	[integer]	The number of rows in the output raster layer
Total pixel count	`TOTAL_PIXEL_COUNT`	[integer]	The count of pixels in the output raster layer

Python code

Algorithm ID: `native:fuzzifyrasterpowermembership`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Fuzzify raster (small membership)

Transforms an input raster to a fuzzified raster by assigning a membership value to each pixel, using a Small membership function. Membership values range from 0 to 1. In the fuzzified raster, a value of 0 implies no membership of the defined fuzzy set, whereas a value of 1 means full membership. The small membership function is defined as $\mu(x) = \frac{1}{1+\left(\frac{x}{f2}\right)^{f1}}$, where *f1* is the spread and *f2* the midpoint.

Lásd még:

Fuzzify raster (gaussian membership), *Fuzzify raster (large membership)* *Fuzzify raster (linear membership)*, *Fuzzify raster (near membership)*, *Fuzzify raster (power membership)*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Raster	`INPUT`	[raster]	Input raster layer
Band Number	`BAND`	[raster band] Default: The first band of the raster layer	If the raster is multiband, choose the band that you want to fuzzify.
Function midpoint	`FUZZYMIDPOINT`	[number] Default: 50	Midpoint of the small function
Function spread	`FUZZYSPREAD`	[number] Default: 5	Spread of the small function
Fuzzified raster	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Fuzzified raster	`OUTPUT`	[same as input]	Output raster layer containing the result
CRS authority identifier	`CRS_AUTHID`	[crs]	The coordinate reference system of the output raster layer
Extent	`EXTENT`	[string]	The spatial extent of the output raster layer
Width in pixels	`WIDTH_IN_PIXELS`	[integer]	The number of columns in the output raster layer
Height in pixels	`HEIGHT_IN_PIXELS`	[integer]	The number of rows in the output raster layer
Total pixel count	`TOTAL_PIXEL_COUNT`	[integer]	The count of pixels in the output raster layer

Python code

Algorithm ID: `native:fuzzifyrastersmallmembership`

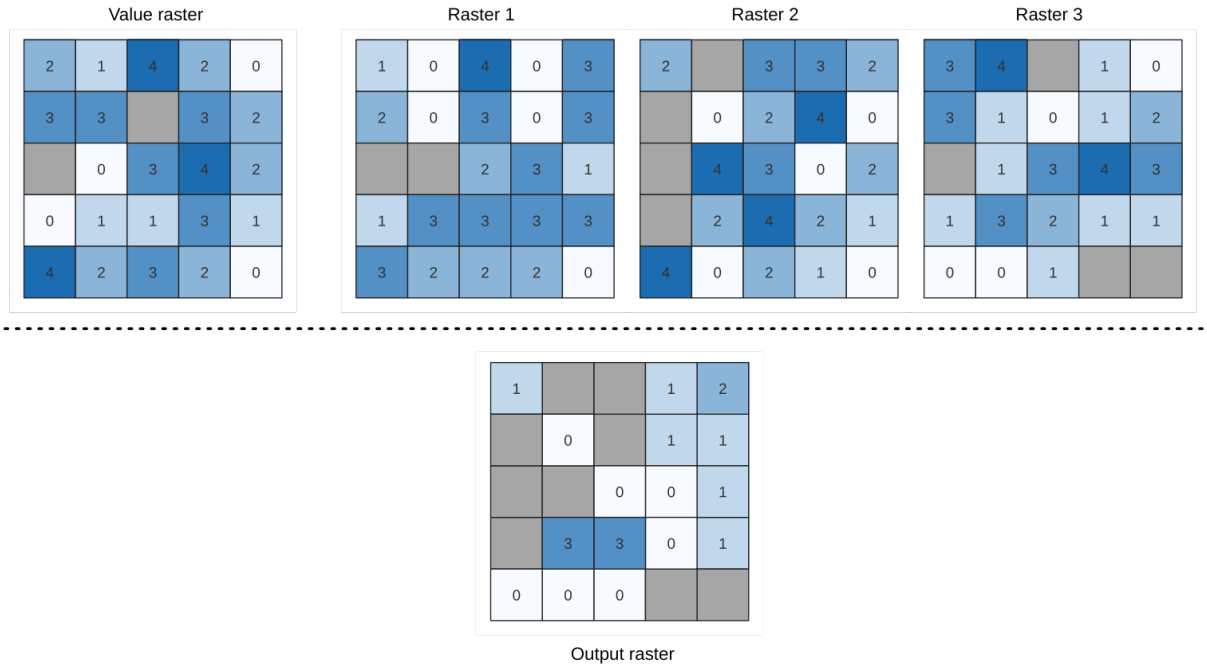
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Greater than frequency

Evaluates on a cell-by-cell basis the frequency (number of times) the values of an input stack of rasters are equal to the value of a value raster. The output raster extent and resolution is defined by the input raster layer and is always of `Int32` type.

If multiband rasters are used in the data raster stack, the algorithm will always perform the analysis on the first band of the rasters - use GDAL to use other bands in the analysis. The output NoData value can be set manually.



25.16. ábra: For each cell in the output raster, the value represents the number of times that the corresponding cells in the list of rasters are greater than the value raster. `NoData` cells (grey) are taken into account.

Lásd még:

Equal to frequency, *Less than frequency*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input value raster	`INPUT_VALUE_RASTER`	[raster]	The input value layer serves as reference layer for the sample layers
Value raster band	`INPUT_VALUE_RASTER_BAND`	[raster band] Default: The first band of the raster layer	Select the band you want to use as sample
Input raster layers	`INPUT_RASTERS`	[raster] [list]	Raster layers to evaluate. If multiband rasters are used in the data raster stack, the algorithm will always perform the analysis on the first band of the rasters
Ignore NoData values	`IGNORE_NODATA`	[boolean] Default: False	If unchecked, any NoData cells in the value raster or the data layer stack will result in a NoData cell in the output raster
Output layer	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Output no data value Optional	OUTPUT_NO_DATA_VALUE	[number] Default: -9999.0	Value to use for nodata in the output layer

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output layer	OUTPUT	[raster]	Output raster layer containing the result
CRS authority identifier	CRS_AUTHID	[string]	The coordinate reference system of the output raster layer
Extent	EXTENT	[string]	The spatial extent of the output raster layer
Count of cells with equal value occurrences	FOUND_LOCATIONS_COUNT	[number]	
Height in pixels	HEIGHT_IN_PIXELS	[number]	The number of rows in the output raster layer
Total pixel count	TOTAL_PIXEL_COUNT	[integer]	The count of pixels in the output raster layer
Mean frequency at valid cell locations	MEAN_FREQUENCY_AT_LOCATION	[number]	
Count of value occurrences	OCCURRENCE_COUNT	[number]	
Width in pixels	WIDTH_IN_PIXELS	[integer]	The number of columns in the output raster layer

Python code

Algorithm ID: `native:greaterthanfrequency`

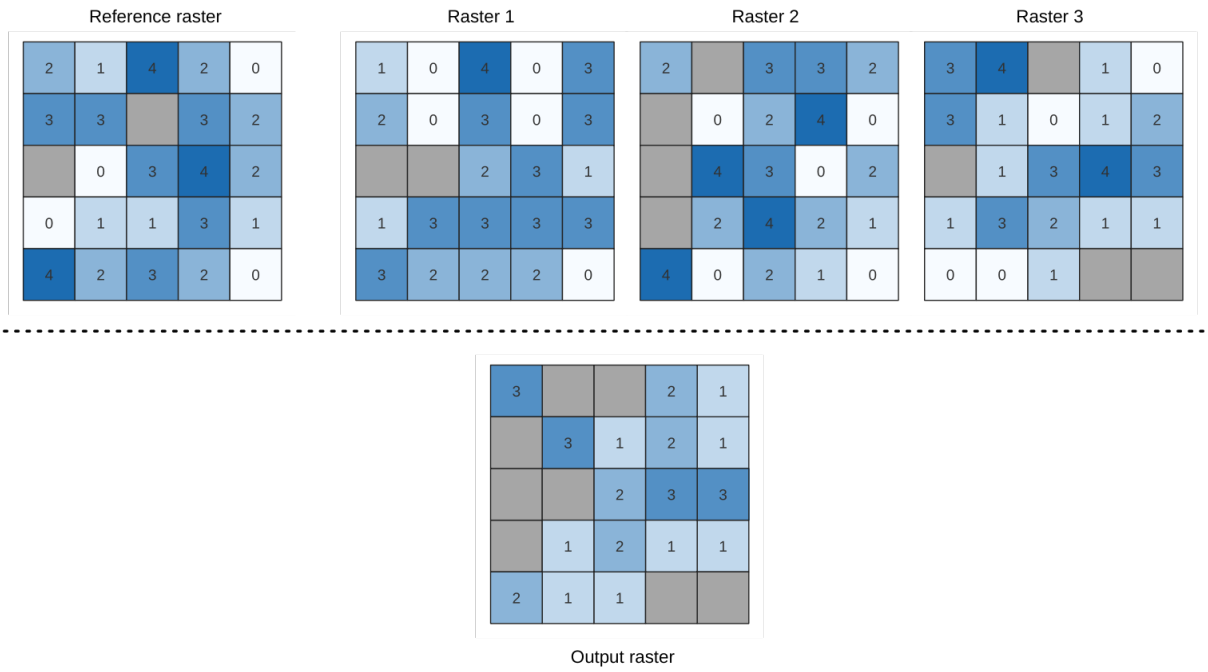
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Highest position in raster stack

Evaluates on a cell-by-cell basis the position of the raster with the highest value in a stack of rasters. Position counts start with 1 and range to the total number of input rasters. The order of the input rasters is relevant for the algorithm. If multiple rasters feature the highest value, the first raster will be used for the position value.

If multiband rasters are used in the data raster stack, the algorithm will always perform the analysis on the first band of the rasters - use GDAL to use other bands in the analysis. Any NoData cells in the raster layer stack will result in a NoData cell in the output raster unless the „ignore NoData” parameter is checked. The output NoData value can be set manually. The output rasters extent and resolution is defined by a reference raster layer and is always of `Int32` type.



Lásd még:

Lowest position in raster stack

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input raster layers	`INPUT_RASTERS`	[raster] [list]	List of raster layers to compare with
Reference layer	`REFERENCE_LAYER`	[raster]	The reference layer for the output layer creation (extent, CRS, pixel dimensions)
Ignore NoData values	`IGNORE_NODATA`	[boolean] Default: False	If unchecked, any NoData cells in the data layer stack will result in a NoData cell in the output raster
Output layer	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster containing the result. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Output no data value	`OUTPUT_NODATA_VALUE`	[number] Default: -9999.0	Value to use for nodata in the output layer

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output layer	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer containing the result
CRS authority identifier	`CRS_AUTHID`	[string]	The coordinate reference system of the output raster layer
Extent	`EXTENT`	[string]	The spatial extent of the output raster layer
Width in pixels	`WIDTH_IN_PIXELS`	[integer]	The number of columns in the output raster layer
Height in pixels	`HEIGHT_IN_PIXELS`	[integer]	The number of rows in the output raster layer
Total pixel count	`TOTAL_PIXEL_COUNT`	[integer]	The count of pixels in the output raster layer

Python code

Algorithm ID: `native:highestpositioninrasterstack`

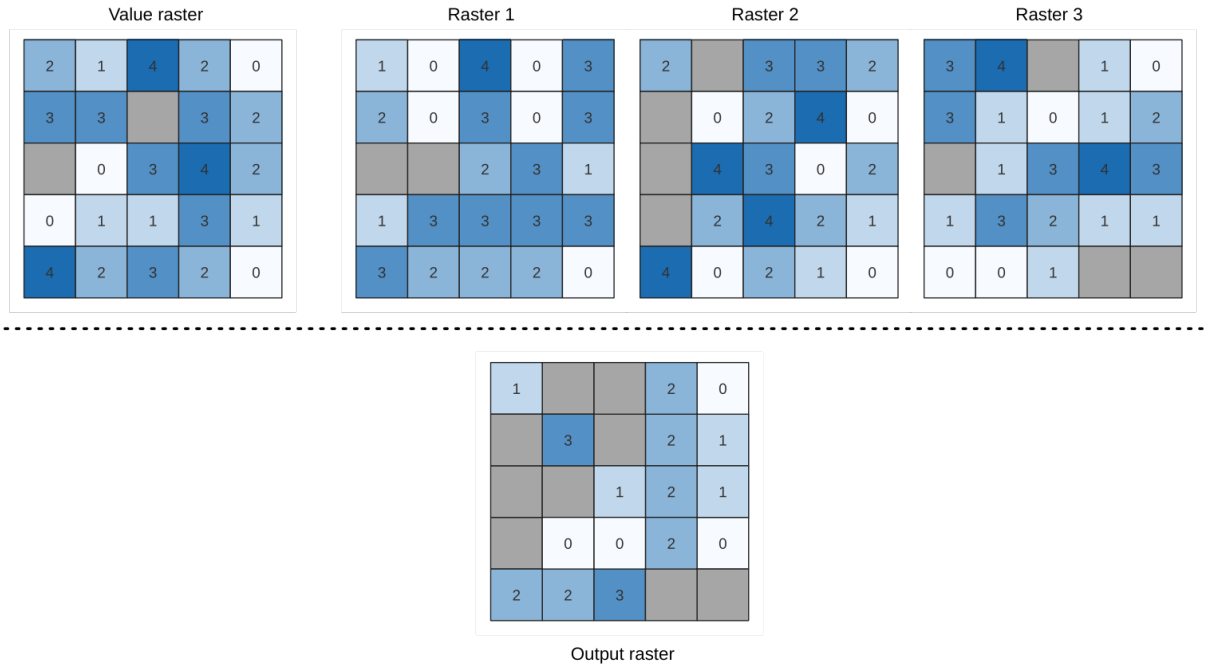
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Less than frequency

Evaluates on a cell-by-cell basis the frequency (number of times) the values of an input stack of rasters are less than the value of a value raster. The output raster extent and resolution is defined by the input raster layer and is always of `Int32` type.

If multiband rasters are used in the data raster stack, the algorithm will always perform the analysis on the first band of the rasters - use GDAL to use other bands in the analysis. The output NoData value can be set manually.



25.17. ábra: For each cell in the output raster, the value represents the number of times that the corresponding cells in the list of rasters are less than the value raster. `NoData` cells (grey) are taken into account.

Lásd még:

Equal to frequency, *Greater than frequency*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input value raster	`INPUT_VALUE_RASTER`	[raster]	The input value layer serves as reference layer for the sample layers
Value raster band	`INPUT_VALUE_RASTER_BAND`	[raster band] Default: The first band of the raster layer	Select the band you want to use as sample
Input raster layers	`INPUT_RASTERS`	[raster] [list]	Raster layers to evaluate. If multiband rasters are used in the data raster stack, the algorithm will always perform the analysis on the first band of the rasters
Ignore NoData values	`IGNORE_NODATA`	[boolean] Default: False	If unchecked, any NoData cells in the value raster or the data layer stack will result in a NoData cell in the output raster
Output layer	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Output no data value Optional	OUTPUT_NO_DATA_VALUE	[number] Default: -9999.0	Value to use for nodata in the output layer

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output layer	OUTPUT	[raster]	Output raster layer containing the result
CRS authority identifier	CRS_AUTHID	[string]	The coordinate reference system of the output raster layer
Extent	EXTENT	[string]	The spatial extent of the output raster layer
Count of cells with equal value occurrences	FOUND_LOCATIONS_COUNT	[number]	
Height in pixels	HEIGHT_IN_PIXELS	[number]	The number of rows in the output raster layer
Total pixel count	TOTAL_PIXEL_COUNT	[integer]	The count of pixels in the output raster layer
Mean frequency at valid cell locations	MEAN_FREQUENCY_FOR_LOCATION	[number]	
Count of value occurrences	OCCURRENCE_COUNT	[number]	
Width in pixels	WIDTH_IN_PIXELS	[integer]	The number of columns in the output raster layer

Python code

Algorithm ID: `native:lessthanfrequency`

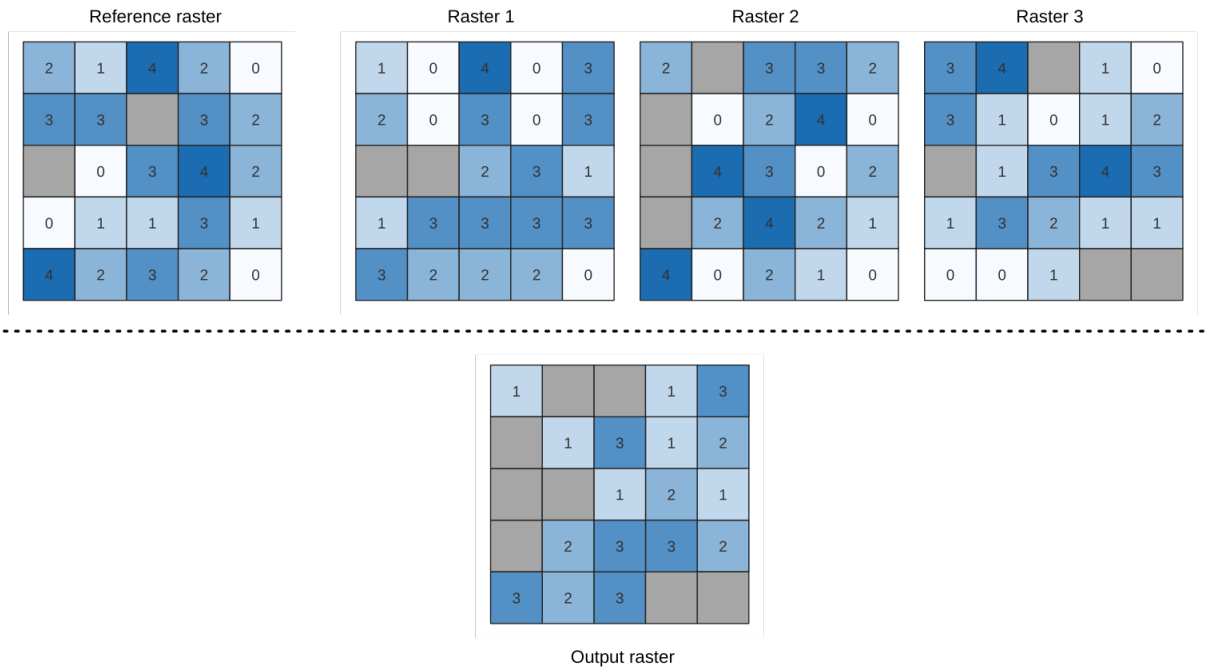
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Lowest position in raster stack

Evaluates on a cell-by-cell basis the position of the raster with the lowest value in a stack of rasters. Position counts start with 1 and range to the total number of input rasters. The order of the input rasters is relevant for the algorithm. If multiple rasters feature the lowest value, the first raster will be used for the position value.

If multiband rasters are used in the data raster stack, the algorithm will always perform the analysis on the first band of the rasters - use GDAL to use other bands in the analysis. Any NoData cells in the raster layer stack will result in a NoData cell in the output raster unless the „ignore NoData” parameter is checked. The output NoData value can be set manually. The output rasters extent and resolution is defined by a reference raster layer and is always of `Int32` type.



Lásd még:

Highest position in raster stack

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input raster layers	`INPUT_RASTERS`	[raster] [list]	List of raster layers to compare with
Reference layer	`REFERENCE_LAYER`	[raster]	The reference layer for the output layer creation (extent, CRS, pixel dimensions)
Ignore NoData values	`IGNORE_NODATA`	[boolean] Default: False	If unchecked, any NoData cells in the data layer stack will result in a NoData cell in the output raster
Output layer	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster containing the result. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Output no data value	`OUTPUT_NODATA_VALUE`	[number] Default: -9999.0	Value to use for nodata in the output layer

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output layer	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer containing the result
CRS authority identifier	`CRS_AUTHID`	[string]	The coordinate reference system of the output raster layer
Extent	`EXTENT`	[string]	The spatial extent of the output raster layer
Width in pixels	`WIDTH_IN_PIXELS`	[integer]	The number of columns in the output raster layer
Height in pixels	`HEIGHT_IN_PIXELS`	[integer]	The number of rows in the output raster layer
Total pixel count	`TOTAL_PIXEL_COUNT`	[integer]	The count of pixels in the output raster layer

Python code

Algorithm ID: `native:lowestpositioninrasterstack`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Raster boolean AND

Calculates the boolean `AND` for a set of input rasters. If all of the input rasters have a non-zero value for a pixel, that pixel will be set to `1` in the output raster. If any of the input rasters have `0` values for the pixel it will be set to `0` in the output raster.

The reference layer parameter specifies an existing raster layer to use as a reference when creating the output raster. The output raster will have the same extent, CRS, and pixel dimensions as this layer.

By default, a nodata pixel in ANY of the input layers will result in a nodata pixel in the output raster. If the *Treat nodata values as false* option is checked, then nodata inputs will be treated the same as a `0` input value.

Lásd még:

Raster boolean OR

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layers	`INPUT`	[raster] [list]	List of input raster layers
Reference layer	`REF_LAYER`	[raster]	The reference layer to create the output layer from (extent, CRS, pixel dimensions)
Treat nodata values as false	`NODATA_AS_FALSE`	[boolean] Default: False	Treat nodata values in the input files as 0 when performing the operation

continues on next page

táblázat 25.60 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Output layer	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster containing the result. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Output no data value	`NO_DATA`	[number] Default: -9999.0	Value to use for nodata in the output layer
Output data type	`DATA_TYPE`	[enumeration] Default: 5	Output raster data type. Options: • 0 — Byte • 1 — Int16 • 2 — UInt16 • 3 — Int32 • 4 — UInt32 • 5 — Float32 • 6 — Float64 • 7 — CInt16 • 8 — CInt32 • 9 — CFloat32 • 10 — CFloat64

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Extent	`EXTENT`	[string]	The spatial extent of the output raster layer
CRS authority identifier	`CRS_AUTHID`	[crs]	The coordinate reference system of the output raster layer
Width in pixels	`WIDTH_IN_PIXELS`	[integer]	The number of columns in the output raster layer
Height in pixels	`HEIGHT_IN_PIXELS`	[integer]	The number of rows in the output raster layer
Total pixel count	`TOTAL_PIXEL_COUNT`	[integer]	The count of pixels in the output raster layer
NODATA pixel count	`NODATA_PIXEL_COUNT`	[integer]	The count of nodata pixels in the output raster layer
True pixel count	`TRUE_PIXEL_COUNT`	[integer]	The count of True pixels (value = 1) in the output raster layer
False pixel count	`FALSE_PIXEL_COUNT`	[integer]	The count of False pixels (value = 0) in the output raster layer
Output layer	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer containing the result

Python code

Algorithm ID: `native:rasterbooleanand`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Raster boolean OR

Calculates the boolean `OR` for a set of input rasters. If all of the input rasters have a zero value for a pixel, that pixel will be set to `0` in the output raster. If any of the input rasters have `1` values for the pixel it will be set to `1` in the output raster.

The reference layer parameter specifies an existing raster layer to use as a reference when creating the output raster. The output raster will have the same extent, CRS, and pixel dimensions as this layer.

By default, a nodata pixel in ANY of the input layers will result in a nodata pixel in the output raster. If the *Treat nodata values as false* option is checked, then nodata inputs will be treated the same as a `0` input value.

Lásd még:

Raster boolean AND

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layers	`INPUT`	[raster] [list]	List of input raster layers
Reference layer	`REF_LAYER`	[raster]	The reference layer to create the output layer from (extent, CRS, pixel dimensions)
Treat nodata values as false	`NODATA_AS_FALSE`	[boolean] Default: False	Treat nodata values in the input files as 0 when performing the operation
Output layer	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster containing the result. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Output no data value	`NO_DATA`	[number] Default: -9999.0	Value to use for nodata in the output layer

continues on next page

táblázat 25.64 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Output data type	DATA_TYPE	[enumeration] Default: 5	Output raster data type. Options: • 0 — Byte • 1 — Int16 • 2 — UInt16 • 3 — Int32 • 4 — UInt32 • 5 — Float32 • 6 — Float64 • 7 — CInt16 • 8 — CInt32 • 9 — CFloat32 • 10 — CFloat64

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Extent	EXTENT	[string]	The spatial extent of the output raster layer
CRS authority identifier	CRS_AUTHID	[crs]	The coordinate reference system of the output raster layer
Width in pixels	WIDTH_IN_PIXELS	[integer]	The number of columns in the output raster layer
Height in pixels	HEIGHT_IN_PIXELS	[integer]	The number of rows in the output raster layer
Total pixel count	TOTAL_PIXEL_COUNT	[integer]	The count of pixels in the output raster layer
NODATA pixel count	NODATA_PIXEL_COUNT	[integer]	The count of nodata pixels in the output raster layer
True pixel count	TRUE_PIXEL_COUNT	[integer]	The count of True pixels (value = 1) in the output raster layer
False pixel count	FALSE_PIXEL_COUNT	[integer]	The count of False pixels (value = 0) in the output raster layer
Output layer	OUTPUT	[raster]	Output raster layer containing the result

Python code

Algorithm ID: `native:rasterbooleanor`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Raster calculator

Performs algebraic operations using raster layers.

The resulting layer will have its values computed according to an expression. The expression can contain numerical values, operators and references to any of the layers in the current project.

Megjegyzés: When using the calculator in *The batch processing interface* or from the *QGIS Python console* the files to use have to be specified. The corresponding layers are referred using the base name of the file (without the full path). For instance, if using a layer at `path/to/my/rasterfile.tif`, the first band of that layer will be referred as `rasterfile.tif@1`.

Lásd még:

Raster Calculator

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Layers	GUI only		Shows the list of all raster layers loaded in the legend. These can be used to fill the expression box (double click to add). Raster layers are referred by their name and the number of the band: `layer_name@band_number`. For instance, the first band from a layer named `DEM` will be referred as `DEM@1`.
Operators	GUI only		Contains some calculator like buttons that can be used to fill the expression box.
Expression	`EXPRESSION`	[string]	Expression that will be used to calculate the output raster layer. You can use the operator buttons provided to type directly the expression in this box.
Predefined expressions	GUI only		You can use the predefined `NDVI` expression or you can define new expressions for calculations. The *Add...* button loads a defined expression (and lets you set the parameters). The *Save...* button lets you define a new expression.
Reference layer(s) (used for automated extent, cellsize, and CRS) Optional	`LAYERS`	[raster] [list]	Layer(s) that will be used to fetch extent, cell size and CRS. By choosing the layer in this box you avoid filling in all the other parameters by hand. Raster layers are referred by their name and the number of the band: `layer_name@band_number`. For instance, the first band from a layer named `DEM` will be referred as `DEM@1`.
Cell size (use 0 or empty to set it automatically) Optional	`CELLSIZE`	[number]	Cell size of the output raster layer. If the cell size is not specified, the minimum cell size of the selected reference layer(s) will be used. The cell size will be the same for the X and Y axes.

continues on next page

táblázat 25.66 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Output extent Optional	`EXTENT`	[extent]	Specify the spatial extent of the output raster layer. If the extent is not specified, the minimum extent that covers all the selected reference layers will be used. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Output CRS Optional	`CRS`	[crs]	CRS of the output raster layer. If the output CRS is not specified, the CRS of the first reference layer will be used.
Output	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output	`OUTPUT`	[raster]	Output raster file with the calculated values.

Python code

Algorithm ID: `qgis:rastercalculator`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Raster layer properties

`NEW in 3.20`

Returns basic properties of the given raster layer, including the extent, size in pixels and dimensions of pixels (in map units), number of bands, and no data value.

This algorithm is intended for use as a means of extracting these useful properties to use as the input values to other algorithms in a model - e.g. to allow to pass an existing raster's pixel sizes over to a GDAL raster algorithm.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	INPUT	[raster]	Input raster layer
Band number Optional	BAND	[raster band] Default: Not set	Whether to also return properties of a specific band. If a band is specified, the noData value for the selected band is also returned.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Number of bands in raster	BAND_COUNT	[number]	The number of bands in the raster
CRS authority identifier	CRS_AUTHID	[string]	The coordinate reference system of the output raster layer
Extent	EXTENT	[string]	The raster layer extent in the CRS
Band has a NoData value set	HAS_NODATA_VALUE	[Boolean]	Indicates whether the raster layer has a value set for NODATA pixels in the selected band
Height in pixels	HEIGHT_IN_PIXELS	[integer]	The number of columns in the raster layer
Band NoData value	NODATA_VALUE	[number]	The value (if set) of the NoData pixels in the selected band
Pixel size (height) in map units	PIXEL_HEIGHT	[integer]	Vertical size in map units of the pixel
Pixel size (width) in map units	PIXEL_WIDTH	[integer]	Horizontal size in map units of the pixel
Width in pixels	WIDTH_IN_PIXELS	[integer]	The number of rows in the raster layer
Maximum x-coordinate	X_MAX	[number]	
Minimum x-coordinate	X_MIN	[number]	
Maximum y-coordinate	Y_MAX	[number]	
Minimum y-coordinate	Y_MIN	[number]	

Python code

Algorithm ID: `native:rasterlayerproperties`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Raster layer statistics

Calculates basic statistics from the values in a given band of the raster layer. The output is loaded in the *Processing* ► *Results viewer* menu.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input raster layer
Band number	`BAND`	[raster band] Default: The first band of the input layer	If the raster is multiband, choose the band you want to get statistics for.
Statistics	`OUTPUT_HTML_FILE`	[html] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output file: • Skip Output • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Maximum value	`MAX`	[number]	
Mean value	`MEAN`	[number]	
Minimum value	`MIN`	[number]	
Statistics	`OUTPUT_HTML_FILE`	[html]	The output file contains the following information: • Analyzed file: path of the raster layer • Minimum value: minimum value of the raster • Maximum value: maximum value of the raster • Range: difference between the maximum and minimum values • Sum: total sum of the values • Mean value: mean of the values • Standard deviation: standard deviation of the values • Sum of the squares: sum of the squared differences of each observation from the overall mean
Range	`RANGE`	[number]	
Standard deviation	`STD_DEV`	[number]	
Sum	`SUM`	[number]	
Sum of the squares	`SUM_OF_SQUARES`	[number]	

Python code

Algorithm ID: `native:rasterlayerstatistics`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Raster layer unique values report

Returns the count and area of each unique value in a given raster layer.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input raster layer
Band number	`BAND`	[raster band] Default: The first band of the input layer	If the raster is multiband, choose the band you want to get statistics for.
Unique values report	`OUTPUT_HTML_FILE`	[file] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output file: • Skip Output • Save to a Temporary File • Save to File…
Unique values table	`OUTPUT_TABLE`	[table] Default: `[Skip output]`	Specification of the table for unique values: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
CRS authority identifier	`CRS_AUTHID`	[string]	The coordinate reference system of the output raster layer
Extent	`EXTENT`	[string]	The spatial extent of the output raster layer
Height in pixels	`HEIGHT_IN_PIXELS`	[integer]	The number of rows in the output raster layer
NODATA pixel count	`NODATA_PIXEL_COUNT`	[number]	The number of NODATA pixels in the output raster layer
Total pixel count	`TOTAL_PIXEL_COUNT`	[integer]	The count of pixels in the output raster layer

continues on next page

táblázat 25.69 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Unique values report	`OUTPUT_HTML_FILE`	[html]	The output HTML file contains the following information: • Analyzed file: the path of the raster layer • Extent: xmin, ymin, xmax, ymax coordinates of the extent • Projection: projection of the layer • Width in pixels: number of columns and pixel width size • Height in pixels: number of rows and pixel width size • Total pixel count: count of all the pixels • NODATA pixel count: count of pixels with NODATA value
Unique values table	`OUTPUT_TABLE`	[table]	A table with three columns: • *value*: pixel value • *count*: count of pixels with this value • m^2: total area in square meters of pixels with this value.
Width in pixels	`WIDTH_IN_PIXELS`	[integer]	The number of columns in the output raster layer

Python code

Algorithm ID: `native:rasterlayeruniquevaluesreport`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Raster layer zonal statistics

Calculates statistics for a raster layer's values, categorized by zones defined in another raster layer.

Lásd még:

Zonal statistics

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layer	`INPUT`	[raster]	Input raster layer

continues on next page

táblázat 25.70 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Band number	`BAND`	[raster band] Default: The first band of the raster layer	If the raster is multiband choose the band for which you want to calculate the statistics.
Zones layer	`ZONES`	[raster]	Raster layer defining zones. Zones are given by contiguous pixels having the same pixel value.
Zones band number	`ZONES_BAND`	[raster band] Default: The first band of the raster layer	If the raster is multiband, choose the band that defines the zones
Statistics	`OUTPUT_TABLE`	[table] Default: `[Create temporary layer]`	Specification of the output report. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Reference layer Optional	`REF_LAYER`	[enumeration] Default: 0	Raster layer used to calculate the centroids that will be used as reference when determining the zones in the output layer. One of: • 0 — Input layer: zones are determined by sampling the zone raster layer value at the centroid of each pixel from the source raster layer • 1 — Zones layer: the input raster layer will be sampled at the centroid of each pixel from the zones raster layer

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
CRS authority identifier	`CRS_AUTHID`	[string]	The coordinate reference system of the output raster layer
Extent	`EXTENT`	[string]	The spatial extent of the output raster layer
Height in pixels	`HEIGHT_IN_PIXELS`	[integer]	The number of rows in the output raster layer
NODATA pixel count	`NODATA_PIXEL_COUNT`	[number]	The number of NODATA pixels in the output raster layer

continues on next page

táblázat 25.72 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Statistics	OUTPUT_TABLE	[table]	The output layer contains the following information **for each zone**: • Area: the area in square raster units in the zone; • Sum: the total sum of the pixel values in the zone; • Count: the number of pixels in the zone; • Min: the minimum pixel value in the zone; • Max: the maximum pixel value in the zone; • Mean: the mean of the pixel values in the zone;
Total pixel count	TOTAL_PIXEL_COUNT	[number]	The count of pixels in the output raster layer
Width in pixels	WIDTH_IN_PIXELS	[number]	The number of columns in the output raster layer

Python code

Algorithm ID: `native:rasterlayerzonalstats`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Raster surface volume

Calculates the volume under a raster surface relative to a given base level. This is mainly useful for Digital Elevation Models (DEM).

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
INPUT layer	INPUT	[raster]	Input raster, representing a surface
Band number	BAND	[raster band] Default: The first band of the raster layer	If the raster is multiband, choose the band that shall define the surface.
Base level	LEVEL	[number] Default: 0.0	Define a base or reference value. This base is used in the volume calculation according to the `Method` parameter (see below).

continues on next page

táblázat 25.73 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Method	METHOD	[enumeration] Default: 0	Define the method for the volume calculation given by the difference between the raster pixel value and the Base level. Options: • 0 — Count Only Above Base Level: only pixels above the base level will add to the volume. • 1 — Count Only Below Base Level: only pixels below the base level will add to the volume. • 2 — Subtract Volumes Below Base level: pixels above the base level will add to the volume, pixels below the base level will subtract from the volume. • 3 — Add Volumes Below Base level: Add the volume regardless whether the pixel is above or below the base level. This is equivalent to sum the absolute values of the difference between the pixel value and the base level.
Surface volume report	OUTPUT_HTML_FILE	[html] Default: [Save to temporary file]	Specification of the output HTML report. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (TEMPORARY_OUTPUT) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.
Surface volume table	OUTPUT_TABLE	[table] Default: [Skip output]	Specification of the output table. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (TEMPORARY_OUTPUT) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Volume	VOLUME	[number]	The calculated volume
Area	AREA	[number]	The area in square map units
Pixel_count	PIXEL_COUNT	[number]	The total number of pixels that have been analyzed
Surface volume report	OUTPUT_HTML_FILE	[html]	The output report (containing volume, area and pixel count) in HTML format
Surface volume table	OUTPUT_TABLE	[table]	The output table (containing volume, area and pixel count)

Python code

Algorithm ID: `native:rastersurfacevolume`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Reclassify by layer

Reclassifies a raster band by assigning new class values based on the ranges specified in a vector table.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Raster layer	`INPUT_RASTER`	[raster]	Raster layer to reclassify
Band number	`RASTER_BAND`	[raster band] Default: The first band of the raster layer	If the raster is multiband, choose the band you want to reclassify.
Layer containing class breaks	`INPUT_TABLE`	[vector: any]	Vector layer containing the values to use for classification.
Minimum class value field	`MIN_FIELD`	[tablefield: numeric]	Field with the minimum value of the range for the class.
Maximum class value field	`MAX_FIELD`	[tablefield: numeric]	Field with the maximum value of the range for the class.
Output value field	`VALUE_FIELD`	[tablefield: numeric]	Field with the value that will be assigned to the pixels that fall in the class (between the corresponding min and max values).
Reclassified raster	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Output no data value	`NO_DATA`	[number] Default: -9999.0	Value to apply to no data values.
Range boundaries	`RANGE_BOUNDARIES`	[enumeration] Default: 0	Defines comparison rules for the classification. Options: • 0 — min < value <= max • 1 — min <= value < max • 2 — min <= value <= max • 3 — min < value < max

continues on next page

táblázat 25.75 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Use no data when no range matches value	NODATA_FOR_MISSING	[boolean] Default: False	Applies the no data value to band values that do not fall in any class. If False, the original value is kept.
Output data type	DATA_TYPE	[enumeration] Default: 5	Defines the format of the output raster file. Options: • 0 — Byte • 1 — Int16 • 2 — UInt16 • 3 — Int32 • 4 — UInt32 • 5 — Float32 • 6 — Float64 • 7 — CInt16 • 8 — CInt32 • 9 — CFloat32 • 10 — CFloat64

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Reclassified raster	OUTPUT	[raster]	Output raster layer with reclassified band values

Python code

Algorithm ID: `native:reclassifybylayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Reclassify by table

Reclassifies a raster band by assigning new class values based on the ranges specified in a fixed table.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Raster layer	INPUT_RASTER	[raster]	Raster layer to reclassify
Band number	RASTER_BAND	[raster band] Default: 1	Raster band for which you want to recalculate values.

continues on next page

táblázat 25.76 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Reclassification table	`TABLE`	[table]	A 3-columns table to fill with the values to set the boundaries of each class (`Minimum` and `Maximum`) and the new `Value` to assign to the band values that fall in the class.
Reclassified raster	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Output no data value	`NO_DATA`	[number] Default: -9999.0	Value to apply to no data values.
Range boundaries	`RANGE_BOUNDARIES`	[enumeration] Default: 0	Defines comparison rules for the classification. Options: • 0 — min < value <= max • 1 — min <= value < max • 2 — min <= value <= max • 3 — min < value < max
Use no data when no range matches value	`NODATA_FOR_MISSING`	[boolean] Default: False	Applies the no data value to band values that do not fall in any class. If False, the original value is kept.
Output data type	`DATA_TYPE`	[enumeration] Default: 5	Defines the format of the output raster file. Options: • 0 — Byte • 1 — Int16 • 2 — UInt16 • 3 — Int32 • 4 — UInt32 • 5 — Float32 • 6 — Float64 • 7 — CInt16 • 8 — CInt32 • 9 — CFloat32 • 10 — CFloat64

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Reclassified raster	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer with reclassified band values

Python code

Algorithm ID: `native:reclassifybytable`

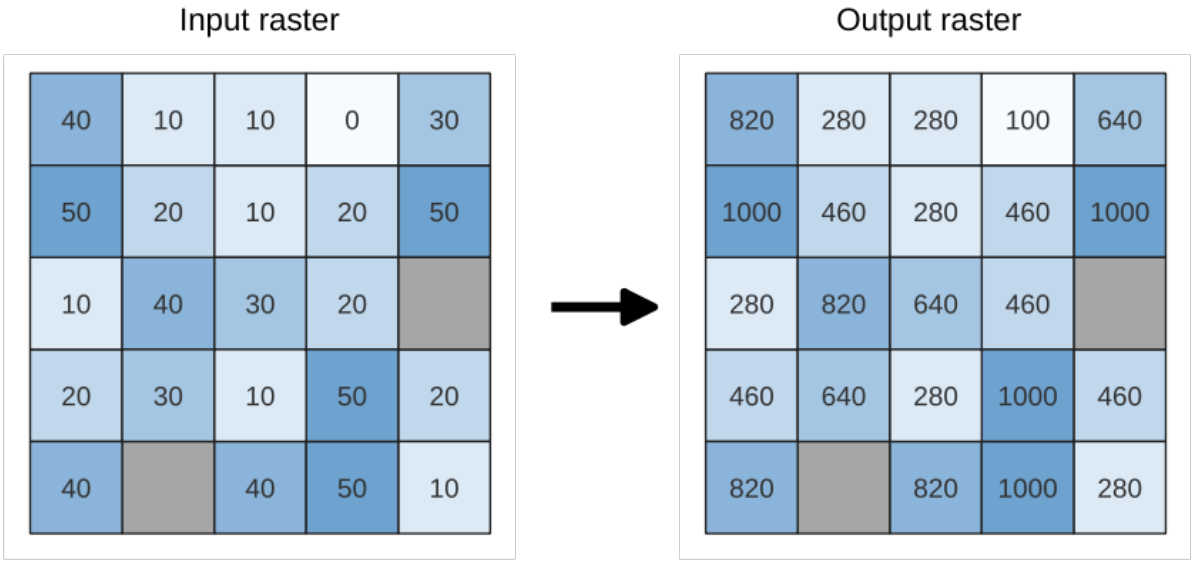
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Rescale raster

Rescales raster layer to a new value range, while preserving the shape (distribution) of the raster's histogram (pixel values). Input values are mapped using a linear interpolation from the source raster's minimum and maximum pixel values to the destination minimum and miximum pixel range.

By default the algorithm preserves the original NODATA value, but there is an option to override it.



25.18. ábra: Rescaling values of a raster layer from [0 - 50] to [100 - 1000]

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Raster	`INPUT`	[raster]	Raster layer to use for rescaling
Band number	`Band`	[raster band] Default: The first band of the input layer	If the raster is multiband, choose a band.
New minimum value	`MINIMUM`	[number] Default value: 0.0	Minimum pixel value to use in the rescaled layer
New maximum value	`MAXIMUM`	[number] Default value: 255.0	Maximum pixel value to use in the rescaled layer
New NODATA value Optional	`NODATA`	[number] Default value: Not set	Value to assign to the NODATA pixels. If unset, original NODATA values are preserved.
Rescaled	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Rescaled	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer with rescaled band values

Python code

Algorithm ID: `native:rescaleraster`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

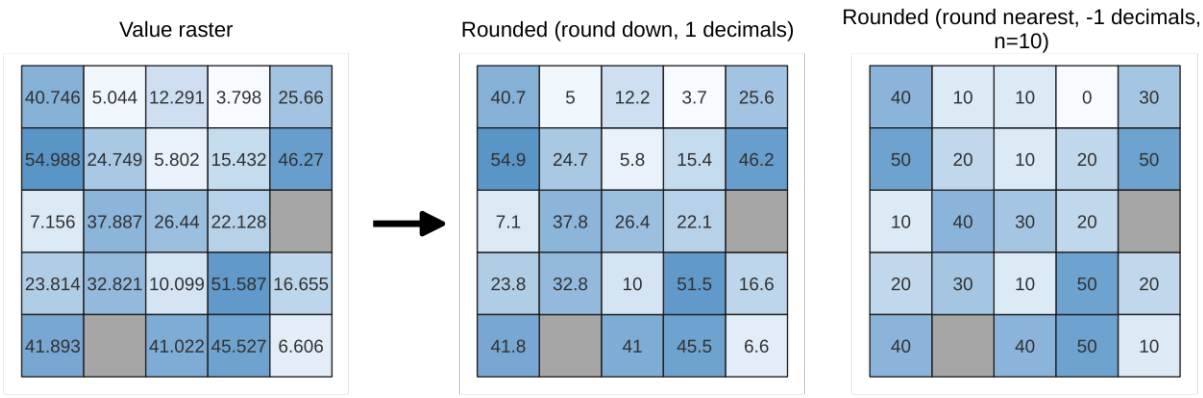
The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Round raster

Rounds the cell values of a raster dataset according to the specified number of decimals.

Alternatively, a negative number of decimal places may be used to round values to powers of a base n. For example, with a Base value n of 10 and Decimal places of -1, the algorithm rounds cell values to multiples of 10, -2 rounds to multiples of 100, and so on. Arbitrary base values may be chosen, the algorithm applies the same multiplicative principle. Rounding cell values to multiples of a base n may be used to generalize raster layers.

The algorithm preserves the data type of the input raster. Therefore byte/integer rasters can only be rounded to multiples of a base n, otherwise a warning is raised and the raster gets copied as byte/integer raster.



25.19. ábra: Rounding values of a raster

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input raster	`INPUT`	[raster]	The raster to process.
Band number	`BAND`	[number] Default: 1	The band of the raster
Rounding direction	`ROUNDING_DIRECTION`	[list] Default: 1	How to choose the target rounded value. Options are: • 0 — Round up • 1 — Round to nearest • 2 — Round down
Number of decimals places	`DECIMAL_PLACES`	[number] Default: 2	Number of decimals places to round to. Use negative values to round cell values to a multiple of a base n
Output raster	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output file. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Base n for rounding to multiples of n	`BASE_N`	[number] Default: 10	When the `DECIMAL_PLACES` parameter is negative, raster values are rounded to multiples of the base n value

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output raster	`OUTPUT`	[raster]	The output raster layer with values rounded for the selected band.

Python code

Algorithm ID: `native:roundrastervalues`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Sample raster values

Extracts raster values at the point locations. If the raster layer is multiband, each band is sampled.

The attribute table of the resulting layer will have as many new columns as the raster layer band count.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layer	`INPUT`	[vector: point]	Point vector layer to use for sampling
Raster Layer	`RASTERCOPY`	[raster]	Raster layer to sample at the given point locations.
Output column prefix	`COLUMN_PREFIX`	[string] Default: «SAMPLE_»	Prefix for the names of the added columns.
Sampled Optional	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output layer containing the sampled values. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Sampled	`OUTPUT`	[vector: point]	The output layer containing the sampled values.

Python code

Algorithm ID: `native:rastersampling`

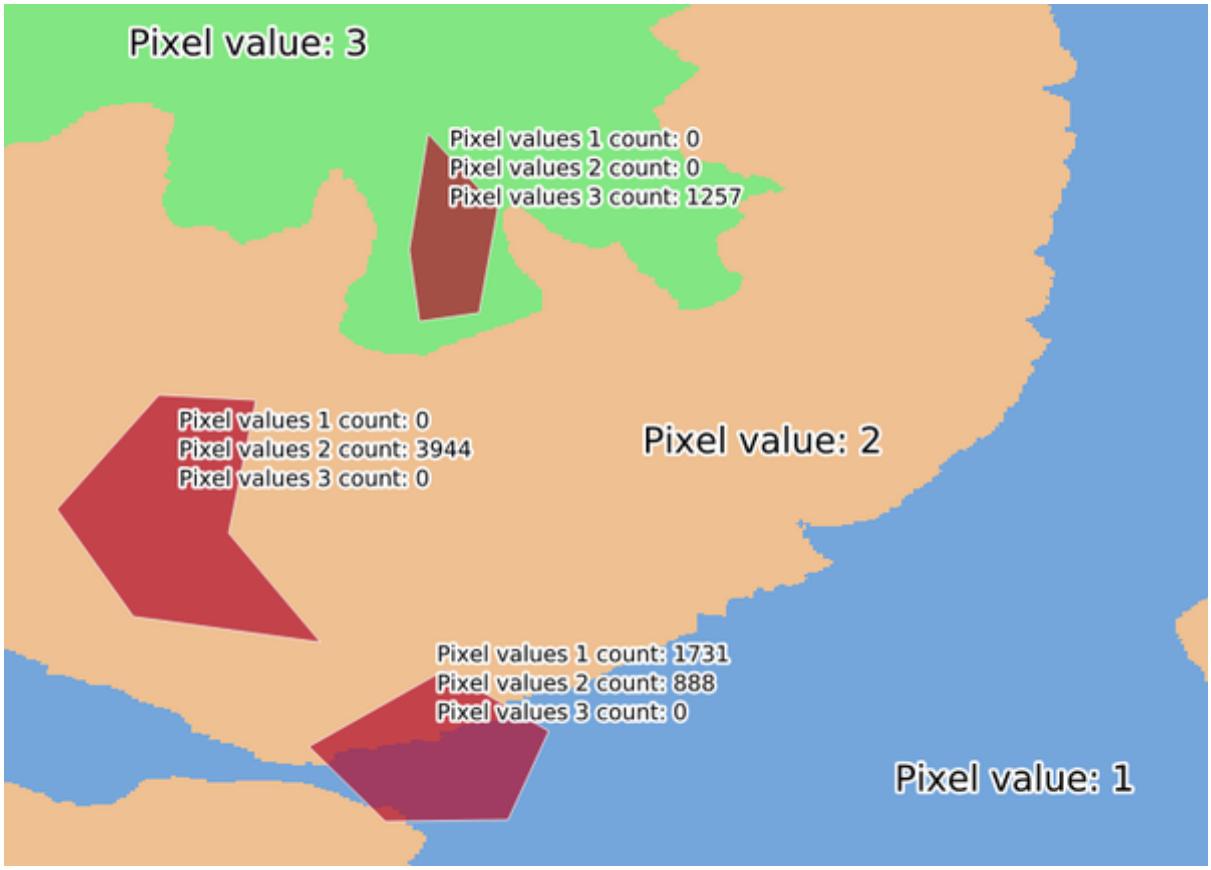
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Zonal histogram

Appends fields representing counts of each unique value from a raster layer contained within polygon features.

The output layer attribute table will have as many fields as the unique values of the raster layer that intersects the polygon(s).



25.20. ábra: Raster layer histogram example

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Raster layer	`INPUT_RASTER`	[raster]	Input raster layer.
Band number	`RASTER_BAND`	[raster band] Default: The first band of the input layer	If the raster is multiband, choose a band.
Vector layer containing zones	`INPUT_VECTOR`	[vector: polygon]	Vector polygon layer that defines the zones.
Output column prefix	`COLUMN_PREFIX` Optional	[string] Default: «HISTO_»	Prefix for the output columns names.
Output zones	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector polygon layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output zones	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output vector polygon layer.

Python code

Algorithm ID: `native:zonalhistogram`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Zonal statistics

Calculates statistics of a raster layer for each feature of an overlapping polygon vector layer.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: polygon]	Vector polygon layer that contains the zones.
Raster layer	`INPUT_RASTER`	[raster]	Input raster layer.

continues on next page

táblázat 25.80 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Raster band	`RASTER_BAND`	[raster band] Default: The first band of the input layer	If the raster is multiband, choose a band for the statistics.
Output column prefix	`COLUMN_PREFIX`	[string] Default: «_»	Prefix for the output columns names.
Statistics to calculate	`STATISTICS`	[enumeration] [list] Default: [0,1,2]	List of statistical operator for the output. Options: • 0 — Count • 1 — Sum • 2 — Mean • 3 — Median • 4 — St. dev. • 5 — Minimum • 6 — Maximum • 7 — Range • 8 — Minority • 9 — Majority • 10 — Variety • 11 — Variance
Zonal Statistics	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector polygon layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Zonal Statistics	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The zone vector layer with added statistics.

Python code

Algorithm ID: `native:zonalstatisticsfb`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.12 Raster Creation

Create constant raster layer

Generates raster layer for given extent and cell size filled with the specified value.

Additionally an output data type can be specified. The algorithm will abort if a value has been entered that cannot be represented by the selected output raster data type.

Parameters

Basic parameters

Label	Name	Type	Description
Desired extent	`EXTENT`	[extent]	Specify the spatial extent of the output raster layer. It will internally be extended to a multiple of the tile size. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Target CRS	`TARGET_CRS`	[crs] Default: Project CRS	CRS for the output raster layer
Pixel size	`PIXEL_SIZE`	[number] Default: 0.1	Pixel size (X=Y) in map units. Minimum value: 0.01
Constant value	`NUMBER`	[number] Default: 1	Constant pixel value for the output raster layer.
Constant	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Name	Type	Description
Output raster data type	`OUTPUT_TYPE` Default: 5	[enumeration]	Defines the data type of the output raster file. Options: • 0 — Byte • 1 — Integer16 • 2 — Unsigned Integer16 • 3 — Integer32 • 4 — Unsigned Integer32 • 5 — Float32 • 6 — Float64

Outputs

Label	Name	Type	Description
Constant	`OUTPUT`	[raster]	Raster covering the desired extent with the specified pixel size and value.

Python code

Algorithm ID: `native:createconstantrasterlayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Create random raster layer (binomial distribution)

Generates a raster layer for given extent and cell size filled with binomially distributed random values.

By default, the values will be chosen given an N of 10 and a probability of 0.5. This can be overridden by using the advanced parameter for N and probability. The raster data type is set to Integer types (Integer16 by default). The binomial distribution random values are defined as positive integer numbers. A floating point raster will represent a cast of integer values to floating point.

Parameters

Basic parameters

Label	Name	Type	Description
Desired extent	`EXTENT`	[extent]	Specify the spatial extent of the output raster layer. It will internally be extended to a multiple of the tile size. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Target CRS	`TARGET_CRS`	[crs] Default: Project CRS	CRS for the output raster layer
Pixel size	`PIXEL_SIZE`	[number] Default: 0.1	Pixel size (X=Y) in map units. Minimum value: 0.01
Output raster	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Name	Type	Description
Output raster data type	`OUTPUT_TYPE` Default: 0	[enumeration]	Defines the data type of the output raster file. Options: • 0 — Integer16 • 1 — Unsigned Integer16 • 2 — Integer32 • 3 — Unsigned Integer32 • 4 — Float32 • 5 — Float64
N	`N`	[number] Default: 10	
Probability	`PROBABILITY`	[number] Default: 0.5	

Outputs

Label	Name	Type	Description
Output raster	`OUTPUT`	[raster]	Raster covering the desired extent with the cell size filled with random values

Python code

Algorithm ID: `native:createrandombinomialrasterlayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Create random raster layer (exponential distribution)

Generates a raster layer for given extent and cell size filled with exponentially distributed random values.

By default, the values will be chosen given a lambda of 1.0. This can be overridden by using the advanced parameter for lambda. The raster data type is set to Float32 by default as the exponential distribution random values are floating point numbers.

Parameters

Basic parameters

Label	Name	Type	Description
Desired extent	`EXTENT`	[extent]	Specify the spatial extent of the output raster layer. It will internally be extended to a multiple of the tile size. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Target CRS	`TARGET_CRS`	[crs] Default: Project CRS	CRS for the output raster layer
Pixel size	`PIXEL_SIZE`	[number] Default: 1.0	Pixel size (X=Y) in map units. Minimum value: 0.01
Output raster	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Name	Type	Description
Output raster data type	`OUTPUT_TYPE` Default: 0	[enumeration]	Defines the data type of the output raster file. Options: • 0 — Float32 • 1 — Float64
Lambda	`LAMBDA`	[number] Default: 1.0	

Outputs

Label	Name	Type	Description
Output raster	`OUTPUT`	[raster]	Raster covering the desired extent with the cell size filled with random values

Python code

Algorithm ID: `native:createrandomexponentialrasterlayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Create random raster layer (gamma distribution)

Generates a raster layer for given extent and cell size filled with gamma distributed random values.

By default, the values will be chosen given an alpha and beta value of 1.0. This can be overridden by using the advanced parameter for alpha and beta. The raster data type is set to Float32 by default as the gamma distribution random values are floating point numbers.

Parameters

Basic parameters

Label	Name	Type	Description
Desired extent	`EXTENT`	[extent]	Specify the spatial extent of the output raster layer. It will internally be extended to a multiple of the tile size. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Target CRS	`TARGET_CRS`	[crs] Default: Project CRS	CRS for the output raster layer
Pixel size	`PIXEL_SIZE`	[number] Default: 1.0	Pixel size (X=Y) in map units. Minimum value: 0.01
Output raster	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Name	Type	Description
Output raster data type	`OUTPUT_TYPE` Default: 0	[enumeration]	Defines the data type of the output raster file. Options: • 0 — Float32 • 1 — Float64
Alpha	`ALPHA`	[number] Default: 1.0	
Beta	`BETA`	[number] Default: 1.0	

Outputs

Label	Name	Type	Description
Output raster	`OUTPUT`	[raster]	Raster covering the desired extent with the cell size filled with randomly distributed values

Python code

Algorithm ID: `native:createrandomgammarasterlayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Create random raster layer (geometric distribution)

Generates a raster layer for given extent and cell size filled with geometrically distributed random values.

By default, the values will be chosen given a probability of 0.5. This can be overridden by using the advanced parameter for mean value. The raster data type is set to Integer types (Integer16 by default). The geometric distribution random values are defined as positive integer numbers. A floating point raster will represent a cast of integer values to floating point.

Parameters

Basic parameters

Label	Name	Type	Description
Desired extent	`EXTENT`	[extent]	Specify the spatial extent of the output raster layer. It will internally be extended to a multiple of the tile size. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Target CRS	`TARGET_CRS`	[crs] Default: Project CRS	CRS for the output raster layer
Pixel size	`PIXEL_SIZE`	[number] Default: 1.0	Pixel size (X=Y) in map units. Minimum value: 0.01
Output raster	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Name	Type	Description
Output raster data type	`OUTPUT_TYPE` Default: 0	[enumeration]	Defines the data type of the output raster file. Options: • 0 — Integer16 • 1 — Unsigned Integer16 • 2 — Integer32 • 3 — Unsigned Integer32 • 4 — Float32 • 5 — Float64
Probability	`PROBABILITY`	[number] Default: 0.5	

Outputs

Label	Name	Type	Description
Output raster	`OUTPUT`	[raster]	Raster covering the desired extent with the cell size filled with randomly distributed values

Python code

Algorithm ID: `native:createrandomgeometricrasterlayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Create random raster layer (negative binomial distribution)

Generates a raster layer for given extent and cell size filled with negative binomially distributed random values.

By default, the values will be chosen given a distribution parameter k of 10.0 and a probability of 0.5. This can be overridden by using the advanced parameters for k and probability. The raster data type is set to Integer types (Integer16 by default). The negative binomial distribution random values are defined as positive integer numbers. A floating point raster will represent a cast of integer values to floating point.

Parameters

Basic parameters

Label	Name	Type	Description
Desired extent	`EXTENT`	[extent]	Specify the spatial extent of the output raster layer. It will internally be extended to a multiple of the tile size. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Target CRS	`TARGET_CRS`	[crs] Default: Project CRS	CRS for the output raster layer
Pixel size	`PIXEL_SIZE`	[number] Default: 1.0	Pixel size (X=Y) in map units. Minimum value: 0.01
Output raster	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Name	Type	Description
Output raster data type	`OUTPUT_TYPE` Default: 0	[enumeration]	Defines the data type of the output raster file. Options: • 0 — Integer16 • 1 — Unsigned Integer16 • 2 — Integer32 • 3 — Unsigned Integer32 • 4 — Float32 • 5 — Float64
Distribution parameter k	`K_PARAMETER`	[number] Default: 10	
Probability	`PROBABILITY`	[number] Default: 0.5	

Outputs

Label	Name	Type	Description
Output raster	`OUTPUT`	[raster]	Raster covering the desired extent with the cell size filled with randomly distributed values

Python code

Algorithm ID: `native:createrandomnegativebinomialrasterlayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Create random raster layer (normal distribution)

Generates a raster layer for given extent and cell size filled with normally distributed random values.

By default, the values will be chosen given a mean of 0.0 and a standard deviation of 1.0. This can be overridden by using the advanced parameters for mean and standard deviation value. The raster data type is set to Float32 by default as the normal distribution random values are floating point numbers.

Parameters

Basic parameters

Label	Name	Type	Description
Desired extent	`EXTENT`	[extent]	Specify the spatial extent of the output raster layer. It will internally be extended to a multiple of the tile size. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Target CRS	`TARGET_CRS`	[crs] Default: Project CRS	CRS for the output raster layer
Pixel size	`PIXEL_SIZE`	[number] Default: 1.0	Pixel size (X=Y) in map units. Minimum value: 0.01
Output raster	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Name	Type	Description
Output raster data type	`OUTPUT_TYPE` Default: 0	[enumeration]	Defines the data type of the output raster file. Options: • 0 — Float32 • 1 — Float64
Mean of normal distribution	`MEAN`	[number] Default: 0.0	
Standard deviation of normal distribution	`STDDEV`	[number] Default: 1.0	

Outputs

Label	Name	Type	Description
Output raster	`OUTPUT`	[raster]	Raster covering the desired extent with the cell size filled with randomly distributed values

Python code

Algorithm ID: `native:createrandomnormalrasterlayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Create random raster layer (poisson distribution)

Generates a raster layer for given extent and cell size filled with poisson distributed random values.

By default, the values will be chosen given a mean of 1.0. This can be overridden by using the advanced parameter for mean value. The raster data type is set to Integer types (Integer16 by default). The poisson distribution random values are positive integer numbers. A floating point raster will represent a cast of integer values to floating point.

Parameters

Basic parameters

Label	Name	Type	Description
Desired extent	`EXTENT`	[extent]	Specify the spatial extent of the output raster layer. It will internally be extended to a multiple of the tile size. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Target CRS	`TARGET_CRS`	[crs] Default: Project CRS	CRS for the output raster layer
Pixel size	`PIXEL_SIZE`	[number] Default: 1.0	Pixel size (X=Y) in map units. Minimum value: 0.01
Output raster	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Name	Type	Description
Output raster data type	`OUTPUT_TYPE` Default: 0	[enumeration]	Defines the data type of the output raster file. Options: • 0 — Integer16 • 1 — Unsigned Integer16 • 2 — Integer32 • 3 — Unsigned Integer32 • 4 — Float32 • 5 — Float64
Mean	`MEAN`	[number] Default: 1.0	

Outputs

Label	Name	Type	Description
Output raster	`OUTPUT`	[raster]	Raster covering the desired extent with the cell size filled with randomly distributed values

Python code

Algorithm ID: `native:createrandompoissonrasterlayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Create random raster layer (uniform distribution)

Generates a raster layer for given extent and cell size filled with random values.

By default, the values will range between the minimum and maximum value of the specified output raster type. This can be overridden by using the advanced parameters for lower and upper bound value. If the bounds have the same value or both are zero (default) the algorithm will create random values in the full value range of the chosen raster data type. Choosing bounds outside the acceptable range of the output raster type will abort the algorithm.

Parameters

Basic parameters

Label	Name	Type	Description
Desired extent	`EXTENT`	[extent]	Specify the spatial extent of the output raster layer. It will internally be extended to a multiple of the tile size. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Target CRS	`TARGET_CRS`	[crs] Default: Project CRS	CRS for the output raster layer
Pixel size	`PIXEL_SIZE`	[number] Default: 1.0	Pixel size (X=Y) in map units. Minimum value: 0.01
Output raster	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Name	Type	Description
Output raster data type	`OUTPUT_TYPE` Default: 5	[enumeration]	Defines the data type of the output raster file. Options: • 0 — Byte • 1 — Integer16 • 2 — Unsigned Integer16 • 3 — Integer32 • 4 — Unsigned Integer32 • 5 — Float32 • 6 — Float64
Lower bound for random number range	`LOWER_BOUND`	[number] Default: 0.0	
Upper bound for random number range	`UPPER_BOUND`	[number] Default: 0.0	

Outputs

Label	Name	Type	Description
Output raster	`OUTPUT`	[raster]	Raster covering the desired extent with the cell size filled with randomly distributed values

Python code

Algorithm ID: `native:createrandomuniformrasterlayer`

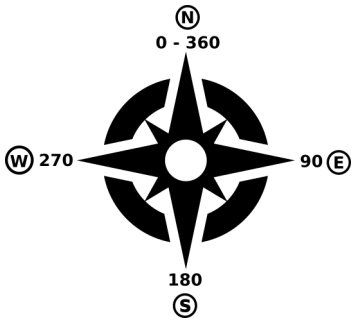
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.13 Raster terrain analysis

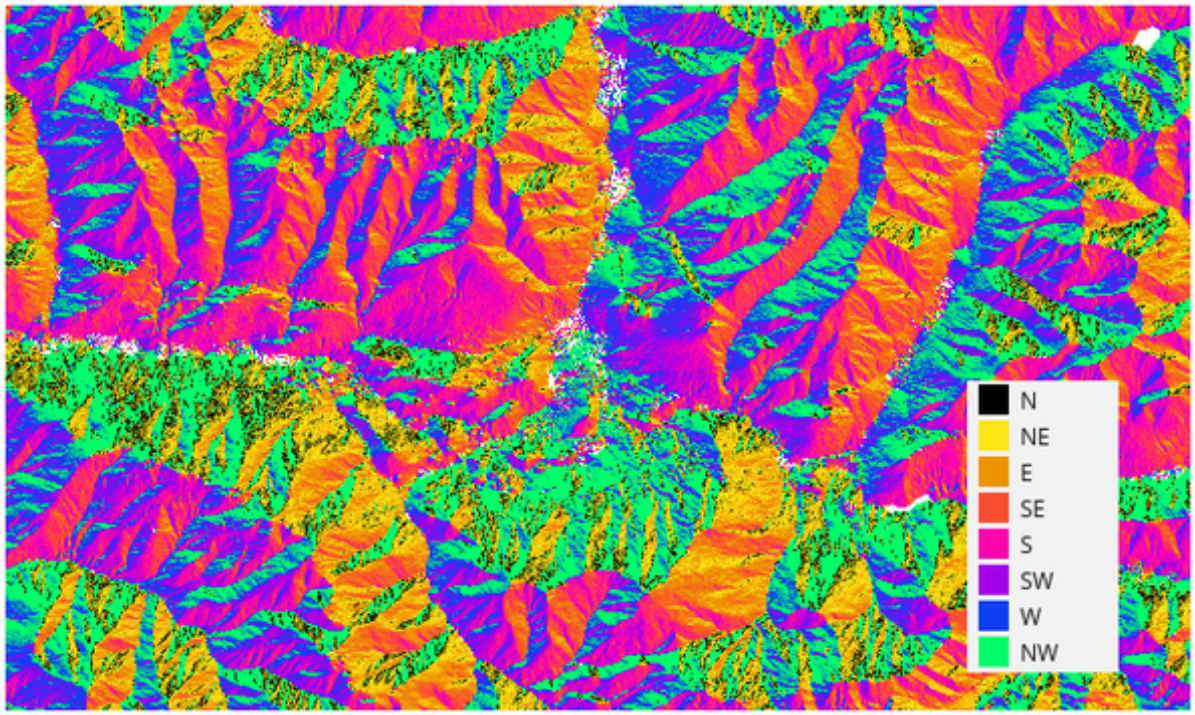
Aspect

Calculates the aspect of the Digital Terrain Model in input. The final aspect raster layer contains values from 0 to 360 that express the slope direction, starting from north (0°) and continuing clockwise.



25.21. ábra: Aspect values

The following picture shows the aspect layer reclassified with a color ramp:



25.22. ábra: Aspect layer reclassified

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Elevation layer	`INPUT`	[raster]	Digital Terrain Model raster layer
Z factor	`Z_FACTOR`	[number] Default: 1.0	Vertical exaggeration. This parameter is useful when the Z units differ from the X and Y units, for example feet and meters. You can use this parameter to adjust for this. The default is 1 (no exaggeration).
Aspect	`OUTPUT`	[raster]	Specify the output aspect raster layer. One of: • Save to a Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Aspect	`OUTPUT`	[raster]	The output aspect raster layer

Python code

Algorithm ID: `qgis:aspect`

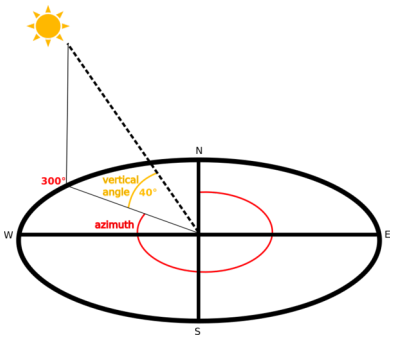
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Hillshade

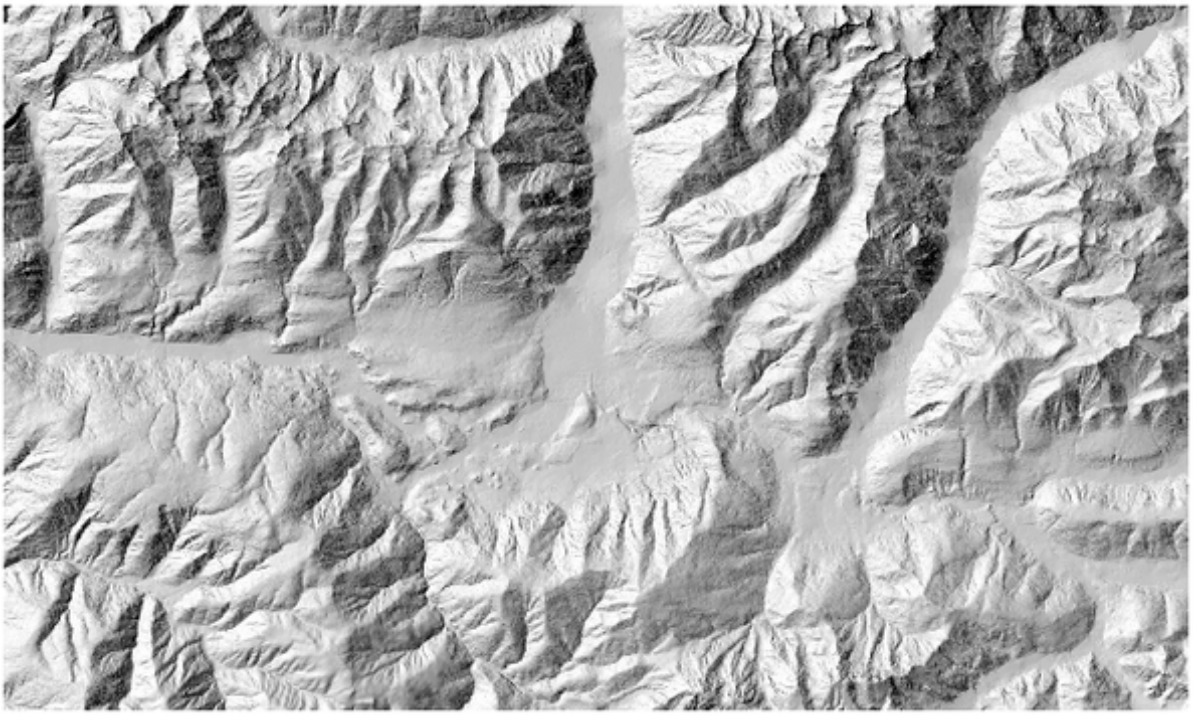
Calculates the hillshade raster layer given an input Digital Terrain Model.

The shading of the layer is calculated according to the sun position: you have the options to change both the horizontal angle (azimuth) and the vertical angle (sun elevation) of the sun.



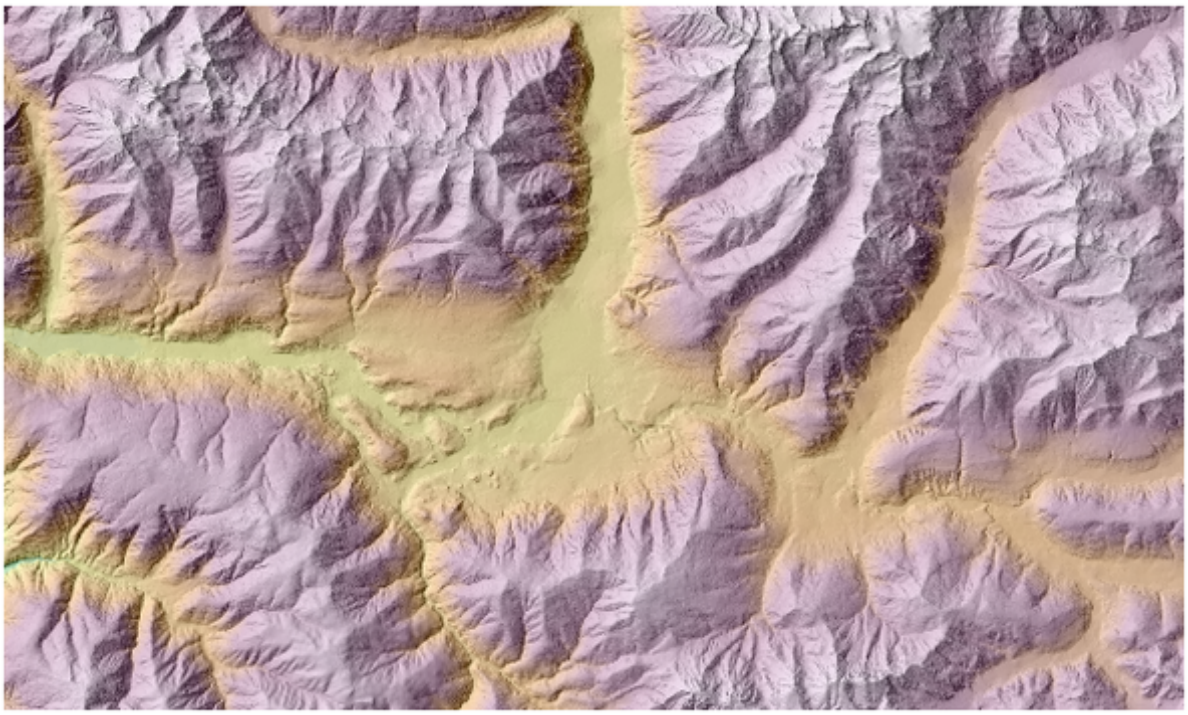
25.23. ábra: Azimuth and vertical angle

The hillshade layer contains values from 0 (complete shadow) to 255 (complete sun). Hillshade is used usually to better understand the relief of the area.



25.24. ábra: Hillshade layer with azimuth 300 and vertical angle 45

Particularly interesting is to give the hillshade layer a transparency value and overlap it with the elevation raster:



25.25. ábra: Overlapping the hillshade with the elevation layer

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Elevation layer	`INPUT`	[raster]	Digital Terrain Model raster layer
Z factor	`Z_FACTOR`	[number] Default: 1.0	Vertical exaggeration. This parameter is useful when the Z units differ from the X and Y units, for example feet and meters. You can use this parameter to adjust for this. Increasing the value of this parameter will exaggerate the final result (making it look more „hilly”). The default is 1 (no exaggeration).
Azimuth (horizontal angle)	`AZIMUTH`	[number] Default: 300.0	Set the horizontal angle (in degrees) of the sun (clockwise direction). Range: 0 to 360. 0 is north.
Vertical angle	`V_ANGLE`	[number] Default: 40.0	Set the vertical angle (in degrees) of the sun, that is the height of the sun. Values can go from 0 (minimum elevation) to 90 (maximum elevation).
Hillshade	`OUTPUT`	[raster]	Specify the output hillshade raster layer. One of: • Save to a Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Hillshade	`OUTPUT`	[raster]	The output hillshade raster layer

Python code

Algorithm ID: `qgis:hillshade`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Hypsometric curves

Calculates hypsometric curves for an input Digital Elevation Model. Curves are produced as CSV files in an output folder specified by the user.

A hypsometric curve is a cumulative histogram of elevation values in a geographical area.

You can use hypsometric curves to detect differences in the landscape due to the geomorphology of the territory.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
DEM to analyze	`INPUT_DEM`	[raster]	Digital Terrain Model raster layer to use for calculating altitudes
Boundary layer	`BOUNDARY_LAYER`	[vector: polygon]	Polygon vector layer with boundaries of areas used to calculate hypsometric curves
Step	`STEP`	[number] Default: 100.0	Vertical distance between curves
Use % of area instead of absolute value	`USE_PERCENTAGE`	[boolean] Default: False	Write area percentage to "Area" field of the CSV file instead of the absolute area
Hypsometric curves	`OUTPUT_DIRECTORY`	[folder]	Specify the output folder for the hypsometric curves. One of: • Save to a Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Hypsometric curves	`OUTPUT_DIRECTORY`	[folder]	Directory containing the files with the hypsometric curves. For each feature from the input vector layer, a CSV file with area and altitude values will be created. The file names start with `histogram_`, followed by layer name and feature ID.

	A	B
1	Area	Elevation
2	177475194.383	307
3	233206029.24	407
4	295553735.793	507
5	394718815.615	607
6	501801102.615	707
7	624399019.792	807
8	828877274.39	907
9	1042693465.68	1007
10	1277373021.81	1107
11	1556443975.41	1207
12	1888617494.27	1307
13	2248520437.31	1407
14	2627916813.17	1507
15	3010880212.04	1607
16	3411087555.34	1707

Python code

Algorithm ID: `qgis:hypsometriccurves`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Relief

Creates a shaded relief layer from digital elevation data. You can specify the relief color manually, or you can let the algorithm choose automatically all the relief classes.



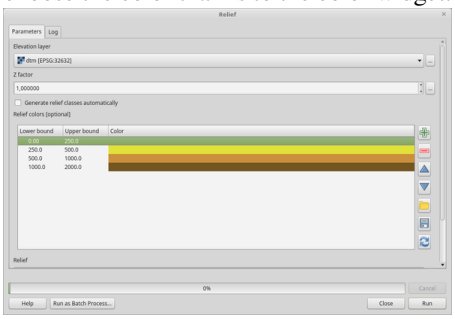
25.26. ábra: Relief layer

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Elevation layer	`INPUT`	[raster]	Digital Terrain Model raster layer
Z factor	`Z_FACTOR`	[number] Default: 1.0	Vertical exaggeration. This parameter is useful when the Z units differ from the X and Y units, for example feet and meters. You can use this parameter to adjust for this. Increasing the value of this parameter will exaggerate the final result (making it look more „hilly”). The default is 1 (no exaggeration).

continues on next page

táblázat 25.83 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Generate relief classes automatically	AUTO_COLORS	[boolean] Default: False	If you check this option the algorithm will create all the relief color classes automatically
Relief colors Optional	COLORS	[table widget]	Use the table widget if you want to choose the relief colors manually. You can add as many color classes as you want: for each class you can choose the lower and upper bound and finally by clicking on the color row you can choose the color thanks to the color widget.  25.27. ábra: Manually setting of relief color classes The buttons in the right side panel give you the chance to: add or remove color classes, change the order of the color classes already defined, open an existing file with color classes and save the current classes as file.
Relief	OUTPUT	[raster] Default: [Save to temporary file]	Specify the output relief raster layer. One of: • Save to a Temporary Layer (TEMPORARY_OUTPUT) • Save to File… The file encoding can also be changed here.
Frequency distribution	FREQUENCY_DISTRIBUTION	[table] Default: [Skip output]	Specify the CSV table for the output frequency distribution. One of: • Skip Output • Save to a Temporary Layer (TEMPORARY_OUTPUT) • Save to File… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Relief	OUTPUT	[raster]	The output relief raster layer
Frequency distribution	OUTPUT	[table]	The output frequency distribution

Python code

Algorithm ID: `qgis:relief`

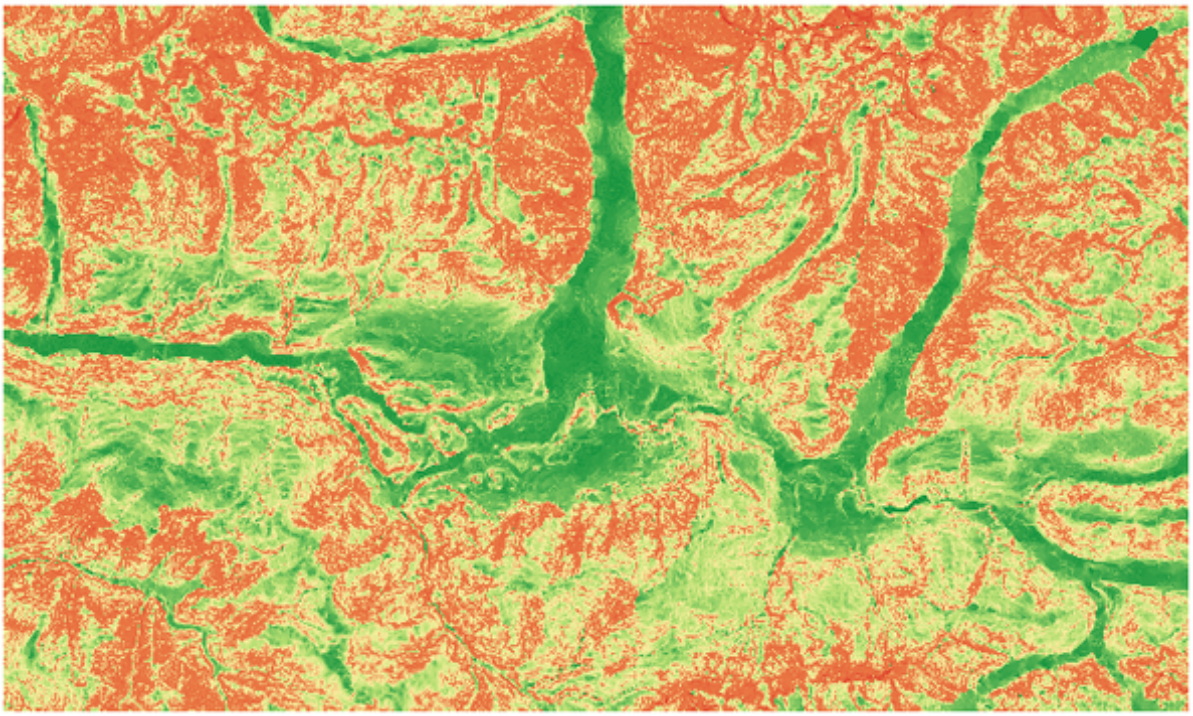
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Ruggedness index

Calculates the quantitative measurement of terrain heterogeneity described by Riley et al. (1999). It is calculated for every location, by summarizing the change in elevation within the 3x3 pixel grid.

Each pixel contains the difference in elevation from a center cell and the 8 cells surrounding it.



25.28. ábra: Ruggedness layer from low (red) to high values (green)

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Elevation layer	`INPUT`	[raster]	Digital Terrain Model raster layer
Z factor	`Z_FACTOR`	[number] Default: 1.0	Vertical exaggeration. This parameter is useful when the Z units differ from the X and Y units, for example feet and meters. You can use this parameter to adjust for this. Increasing the value of this parameter will exaggerate the final result (making it look more rugged). The default is 1 (no exaggeration).
Ruggedness	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output ruggedness raster layer. One of: • Save to a Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Ruggedness	`OUTPUT`	[raster]	The output ruggedness raster layer

Python code

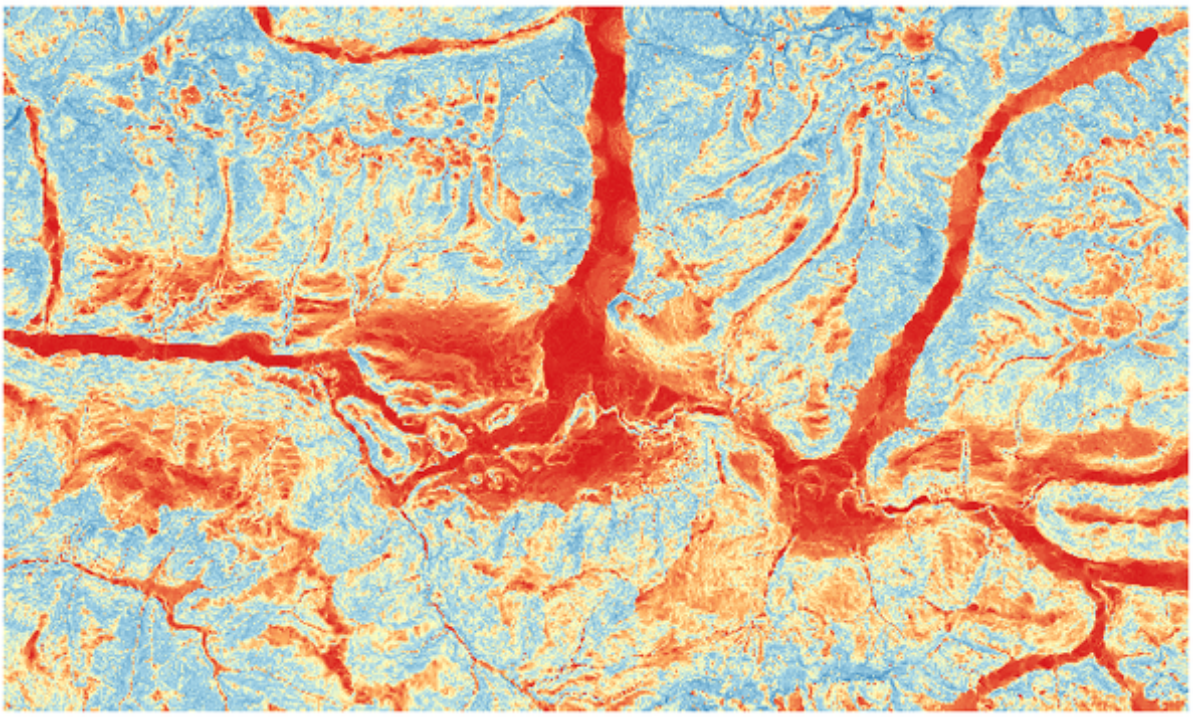
Algorithm ID: `qgis:ruggednessindex`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Slope

Calculates the slope from an input raster layer. The slope is the angle of inclination of the terrain and is expressed in **degrees**.



25.29. ábra: Flat areas in red, steep areas in blue

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Elevation layer	`INPUT`	[raster]	Digital Terrain Model raster layer
Z factor	`Z_FACTOR`	[number] Default: 1.0	Vertical exaggeration. This parameter is useful when the Z units differ from the X and Y units, for example feet and meters. You can use this parameter to adjust for this. Increasing the value of this parameter will exaggerate the final result (making it steeper). The default is 1 (no exaggeration).
Slope	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output slope raster layer. One of: • Save to a Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Slope	`OUTPUT`	[raster]	The output slope raster layer

Python code

Algorithm ID: `qgis:slope`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.14 Raster tools

Convert map to raster

Creates a raster image of map canvas content.

A *map theme* can be selected to render a predetermined set of layers with a defined style for each layer.

Alternatively, a single layer can be selected if no map theme is set.

If neither map theme nor layer is set, the current map content will be rendered. The minimum extent entered will internally be extended to be a multiple of the tile size.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Minimum extent to render (xmin, xmax, ymin, ymax)	`EXTENT`	[extent]	Specify the extent of the output raster layer. It will internally be extended to a multiple of the tile size. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Tile size	`TILE_SIZE`	[number] Default: 1024	Size of the tile of the output raster layer. Minimum value: 64.
Map units per pixel	`MAP_UNITS_PER_PIXEL`	[number] Default: 100.0	Pixel size (in map units). Minimum value: 0.0
Make background transparent	`MAKE_BACKGROUND_TRANSPARENT`	[boolean] Default: False	Allows exporting the map with a transparent background. Outputs an RGBA (instead of RGB) image if set to `True`.

continues on next page

táblázat 25.84 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Map theme to render Optional	`MAP_THEME`	[enumeration]	Use an existing *map theme* for the rendering.
Single layer to render Optional	`LAYER`	[enumeration]	Choose a single layer for the rendering
Output layer	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output layer	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer

Python code

Algorithm ID: `native:rasterize`

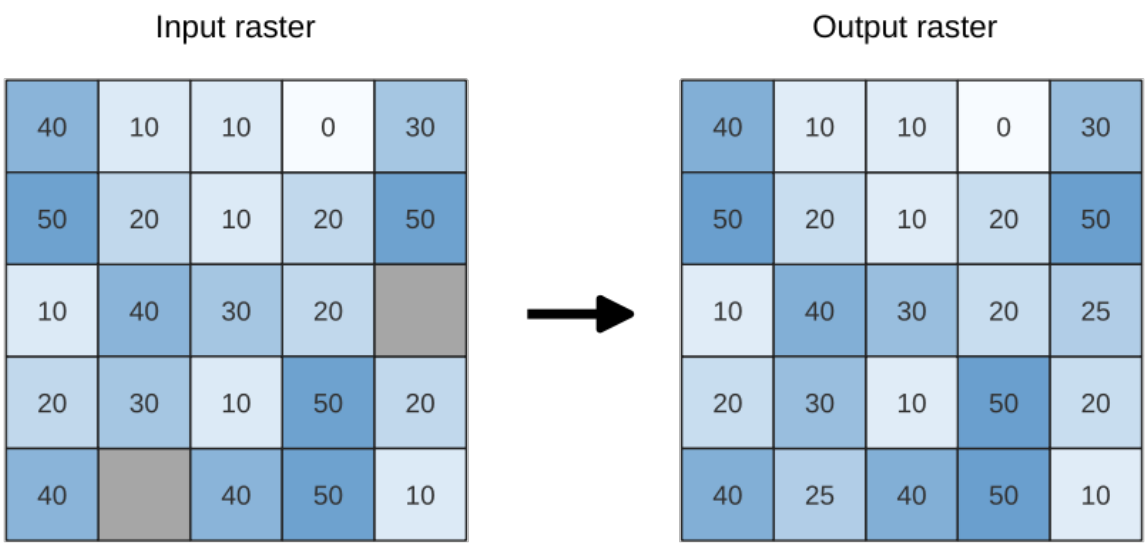
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Fill NoData cells

Resets the NoData values in the input raster to a chosen value, resulting in raster dataset with no NoData pixels.

The algorithm respects the input raster data type, e.g. a floating point fill value will be truncated when applied to an integer raster.



25.30. ábra: Filling NoData values (in grey) of a raster

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input raster	`INPUT`	[raster]	The raster to process.
Band number	`BAND`	[number] Default: 1	The band of the raster
Fill value	`FILL_VALUE`	[number] Default: 1.0	Set the value to use for the NoData pixels
Output raster	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output raster	`OUTPUT`	[raster]	The output raster layer with filled data cells.

Python code

Algorithm ID: `native:fillnodata`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Generate XYZ tiles (Directory)

Generates raster "XYZ" tiles using the current QGIS project as individual images to a directory structure.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Extent (xmin, xmax, ymin, ymax)	`EXTENT`	[extent]	Specify the extent of the tiles. It will internally be extended to a multiple of the tile size. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Minimum zoom	`ZOOM_MIN`	[number] Default: 12	Minimum 0, maximum 25.
Maximum zoom	`ZOOM_MAX`	[number] Default: 12	Minimum 0, maximum 25.
DPI	`DPI`	[number] Default: 96	Minimum 48, maximum 600.
Background color Optional	`BACKGROUND_COLOR`	[color] Default: QColor(0, 0, 0, 0)	Choose the background color for the tiles
Tile format	`TILE_FORMAT`	[enumeration] Default: 0	One of: • 0 — PNG • 1 — JPG
Quality (JPG only) Optional	`QUALITY`	[number] Default: 75	Minimum 1, maximum 100.
Metatile size Optional	`METATILESIZE`	[number] Default: 4	Specify a custom metatile size when generating XYZ tiles. Larger values may speed up the rendering of tiles and provide better labelling (fewer gaps without labels) at the expense of using more memory. Minimum 1, maximum 20.
Tile width Optional	`TILE_WIDTH`	[number] Default: 256	Minimum 1, maximum 4096.
Tile height Optional	`TILE_HEIGHT`	[number] Default: 256	Minimum 1, maximum 4096.
Use inverted tile Y axis (TMS conventions) Optional	`TMS_CONVENTION`	[boolean] Default: False	
Output directory	`OUTPUT_DIRECTORY`	[folder] Default: `[Save to temporary folder]`	Specification of the output raster. One of: • Skip Output • Save to a Temporary Directory • Save to Directory

continues on next page

táblázat 25.85 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Output html (Leaflet)	`OUTPUT_HTML`	[html] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output HTML file. One of: • Skip Output • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output directory	`OUTPUT_DIRECTORY`	[folder]	Output directory (for the tiles)
Output html (Leaflet)	`OUTPUT_HTML`	[html]	The output HTML (Leaflet) file

Python code

Algorithm ID: `qgis:tilesxyzdirectory`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Generate XYZ tiles (MBTiles)

Generates raster "XYZ" tiles using the current QGIS project as a single file in the "MBTiles" format.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Extent (xmin, xmax, ymin, ymax)	`EXTENT`	[extent]	Specify the extent of the tiles. It will internally be extended to a multiple of the tile size. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Minimum zoom	`ZOOM_MIN`	[number] Default: 12	Minimum 0, maximum 25.
Maximum zoom	`ZOOM_MAX`	[number] Default: 12	Minimum 0, maximum 25.

continues on next page

táblázat 25.86 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
DPI	`DPI`	[number] Default: 96	Minimum 48, maximum 600.
Background color Optional	`BACKGROUND_COLOR`	[color] Default: QColor(0, 0, 0, 0)	Choose the background color for the tiles
Tile format	`TILE_FORMAT`	[enumeration] Default: 0	One of: • 0 — PNG • 1 — JPG
Quality (JPG only) Optional	`QUALITY`	[number] Default: 75	Minimum 1, maximum 100.
Metatile size Optional	`METATILESIZE`	[number] Default: 4	Specify a custom metatile size when generating XYZ tiles. Larger values may speed up the rendering of tiles and provide better labelling (fewer gaps without labels) at the expense of using more memory. Minimum 1, maximum 20.
Output file (for MBTiles)	`OUTPUT_FILE`	[file] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output file. One of: • Skip Output • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output file (for MBTiles)	`OUTPUT_FILE`	[file]	The output file.

Python code

Algorithm ID: `qgis:tilesxyzmbtiles`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.15 Vektoranalízis

Basic statistics for fields

Generates basic statistics for a field of the attribute table of a vector layer.

Numeric, date, time and string fields are supported.

The statistics returned will depend on the field type.

Statistics are generated as an HTML file and are available in the *Processing* ► *Results viewer*.

Default menu: *Vector* ► *Analysis Tools*

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Input vector	`INPUT_LAYER`	[vector: any]	Vector layer to calculate the statistics on
Field to calculate statistics on	`FIELD_NAME`	[tablefield: any]	Any supported table field to calculate the statistics
Statistics Optional	`OUTPUT_HTML_FILE`	[html] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the file for the calculated statistics. One of: • Skip Output • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Címke	Név	Típus	Leírás
Statistics	`OUTPUT_HTML_FILE`	[html]	HTML file with the calculated statistics
Count	`COUNT`	[number]	
Number of unique values	`UNIQUE`	[number]	
Number of empty (null) values	`EMPTY`	[number]	
Number of non-empty values	`FILLED`	[number]	
Minimum value	`MIN`	[same as input]	
Maximum value	`MAX`	[same as input]	
Minimum length	`MIN_LENGTH`	[number]	
Maximum length	`MAX_LENGTH`	[number]	
Mean length	`MEAN_LENGTH`	[number]	
Coefficient of Variation	`CV`	[number]	
Sum	`SUM`	[number]	
Mean value	`MEAN`	[number]	
Standard deviation	`STD_DEV`	[number]	
Range	`RANGE`	[number]	
Median	`MEDIAN`	[number]	
Minority (rarest occurring value)	`MINORITY`	[same as input]	
Majority (most frequently occurring value)	`MAJORITY`	[same as input]	
First quartile	`FIRSTQUARTILE`	[number]	
Third quartile	`THIRDQUARTILE`	[number]	
Interquartile Range (IQR)	`IQR`	[number]	

Python code

Algorithm ID: `qgis:basicstatisticsforfields`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Climb along line

Calculates the total climb and descent along line geometries. The input layer must have Z values present. If Z values are not available, the *Drape (set Z value from raster)* algorithm may be used to add Z values from a DEM layer.

The output layer is a copy of the input layer with additional fields that contain the total climb (`climb`), total descent (`descent`), the minimum elevation (`minelev`) and the maximum elevation (`maxelev`) for each line geometry. If the input layer contains fields with the same names as these added fields, they will be renamed (field names will be altered to „name_2”, „name_3”, etc, finding the first non-duplicate name).

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Line layer	`INPUT`	[vector: line]	Line layer to calculate the climb for. Must have Z values
Climb layer	`OUTPUT`	[vector: line] Default: `[Create temporary layer]`	Specification of the output (line) layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Címke	Név	Típus	Leírás
Climb layer	`OUTPUT`	[vector: line]	Line layer containing new attributes with the results from climb calculations.
Total climb	`TOTALCLIMB`	[number]	The sum of the climb for all the line geometries in the input layer
Total descent	`TOTALDESCENT`	[number]	The sum of the descent for all the line geometries in the input layer
Minimum elevation	`MINELEVATION`	[number]	The minimum elevation for the geometries in the layer
Maximum elevation	`MAXELEVATION`	[number]	The maximum elevation for the geometries in the layer

Python code

Algorithm ID: `qgis:climbalongline`

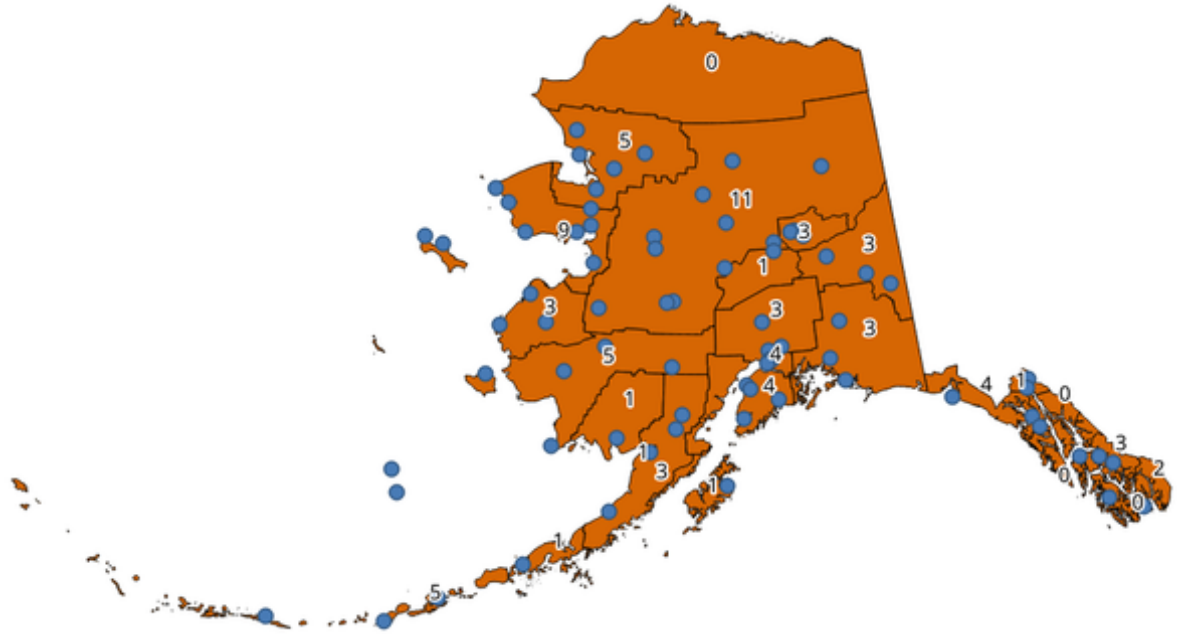
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Felületbe eső pontok megszámlálása

Takes a point and a polygon layer and counts the number of points from the point layer in each of the polygons of the polygon layer.

A new polygon layer is generated, with the exact same content as the input polygon layer, but containing an additional field with the points count corresponding to each polygon.



25.31. ábra: The labels in the polygons show the point count

An optional weight field can be used to assign weights to each point. Alternatively, a unique class field can be specified. If both options are used, the weight field will take precedence and the unique class field will be ignored.

`Default menu`: *Vector* ► *Analysis Tools*

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Polygons	`POLYGONS`	[vector: polygon]	Polygon layer whose features are associated with the count of points they contain
Points	`POINTS`	[vector: point]	Point layer with features to count
Weight field Optional	`WEIGHT`	[tablefield: any]	A field from the point layer. The count generated will be the sum of the weight field of the points contained by the polygon. If the weight field is not numeric, the count will be `0`.
Class field Optional	`CLASSFIELD`	[tablefield: any]	Points are classified based on the selected attribute and if several points with the same attribute value are within the polygon, only one of them is counted. The final count of the points in a polygon is, therefore, the count of different classes that are found in it.

continues on next page

táblázat 25.88 – folytatás az előző oldalról

Címke	Név	Típus	Leírás
Count field name	`FIELD`	[string] Default: «NUMPOINTS»	The name of the field to store the count of points
Count	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specification of the output layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Címke	Név	Típus	Leírás
Count	`OUTPUT`	[vector: polygon]	Resulting layer with the attribute table containing the new column with the points count

Python code

Algorithm ID: `native:countpointsinpolygon`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

DBSCAN clustering

Clusters point features based on a 2D implementation of Density-based spatial clustering of applications with noise (DBSCAN) algorithm.

The algorithm requires two parameters, a minimum cluster size, and the maximum distance allowed between clustered points.

Lásd még:

ST-DBSCAN clustering, *K-means clustering*

Paraméterek

Basic parameters

Címke	Név	Típus	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: point]	Layer to analyze
Minimum cluster size	`MIN_SIZE`	[number] Default: 5	Minimum number of features to generate a cluster

continues on next page

táblázat 25.89 – folytatás az előző oldalról

Címke	Név	Típus	Leírás
Maximum distance between clustered points	`EPS`	[number] Default: 1.0	Distance beyond which two features can not belong to the same cluster (eps)
Clusters	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the vector layer for the result of the clustering. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Advanced parameters

Címke	Név	Típus	Leírás
Treat border points as noise (DBSCAN*) Optional	`DBSCAN*`	[boolean] Default: False	If checked, points on the border of a cluster are themselves treated as unclustered points, and only points in the interior of a cluster are tagged as clustered.
Cluster field name	`FIELD_NAME`	[string] Default: «CLUSTER_ID»	Name of the field where the associated cluster number shall be stored
Cluster size field name	`SIZE_FIELD_NAME`	[string] Default: «CLUSTER_SIZE»	Name of the field with the count of features in the same cluster

Outputs

Címke	Név	Típus	Leírás
Clusters	`OUTPUT`	[vector: point]	Vector layer containing the original features with a field setting the cluster they belong to
Number of clusters	`NUM_CLUSTERS`	[number]	The number of clusters discovered

Python code

Algorithm ID: `native:dbscanclustering`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Distance matrix

Calculates for point features distances to their nearest features in the same layer or in another layer.

Default menu: *Vector ► Analysis Tools*

Lásd még:

Join attributes by nearest

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Input point layer	`INPUT`	[vector: point]	Point layer for which the distance matrix is calculated (**from** points)
Input unique ID field	`INPUT_FIELD`	[tablefield: any]	Field to use to uniquely identify features of the input layer. Used in the output attribute table.
Target point layer	`TARGET`	[vector: point]	Point layer containing the nearest point(s) to search (**to** points)
Target unique ID field	`TARGET_FIELD`	[tablefield: any]	Field to use to uniquely identify features of the target layer. Used in the output attribute table.
Output matrix type	`MATRIX_TYPE`	[enumeration] Default: 0	Different types of calculation are available: • 0 — Linear (N * *k* x 3) distance matrix: for each input point, reports the distance to each of the *k* nearest target points. The output matrix consists of up to *k* rows per input point, and each row has three columns: *InputID*, *TargetID* and *Distance*. • 1 — Standard (N x T) distance matrix • 2 — Summary distance matrix (mean, std. dev., min, max): for each input point, reports statistics on the distances to its target points.
Use only the nearest (k) target points	`NEAREST_POINTS`	[number] Default: 0	You can choose to calculate the distance to all the points in the target layer (*0*) or limit to a number (*k*) of closest features.
Distance matrix	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specification of the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Címke	Név	Típus	Leírás
Distance matrix	`OUTPUT`	[vector: point]	Point (or MultiPoint for the „Linear (N * *k* x 3)” case) vector layer containing the distance calculation for each input feature. Its features and attribute table depend on the selected output matrix type.

Python code

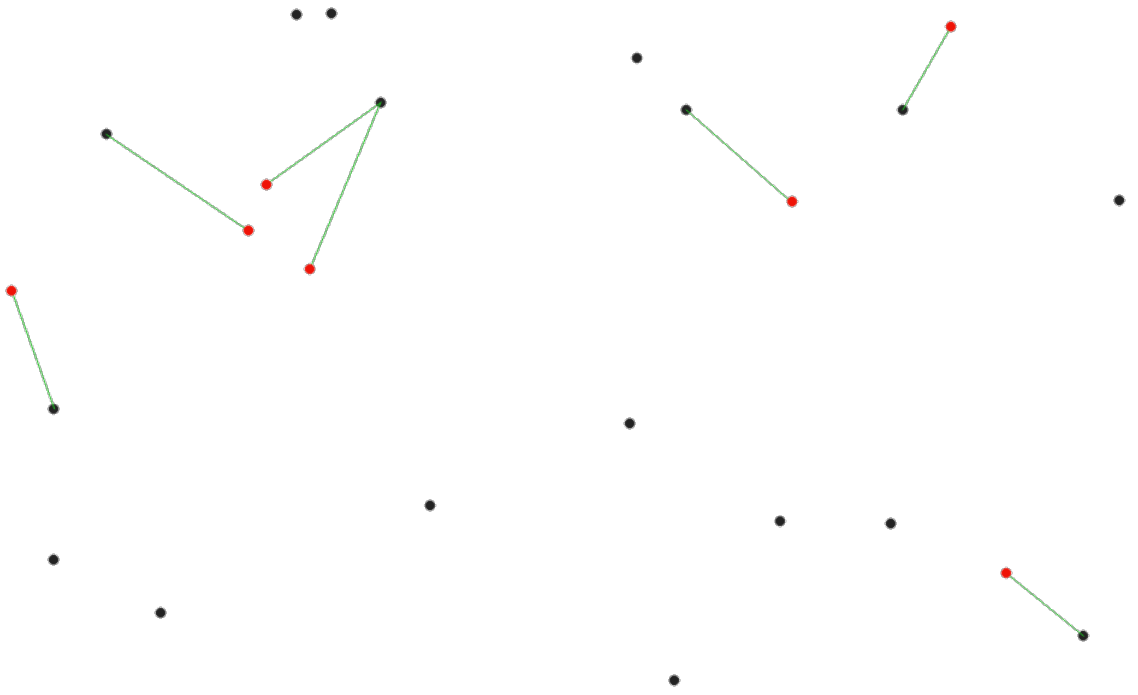
Algorithm ID: `qgis:distancematrix`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Distance to nearest hub (line to hub)

Creates lines that join each feature of an input vector to the nearest feature in a destination layer. Distances are calculated based on the *center* of each feature.



25.32. ábra: Display the nearest hub for the red input features

Lásd még:

Distance to nearest hub (points), *Join attributes by nearest*

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Source points layer	`INPUT`	[vector: any]	Vector layer for which the nearest feature is searched
Destination hubs layer	`HUBS`	[vector: any]	Vector layer containing the features to search for
Hub layer name attribute	`FIELD`	[tablefield: any]	Field to use to uniquely identify features of the destination layer. Used in the output attribute table
Measurement unit	`UNIT`	[enumeration] Default: 0	Units in which to report the distance to the closest feature: • 0 — Meters • 1 — Feet • 2 — Miles • 3 — Kilometers • 4 — Layer units
Hub distance	`OUTPUT`	[vector: line] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output line vector layer connecting the matching points. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Címke	Név	Típus	Leírás
Hub distance	`OUTPUT`	[vector: line]	Line vector layer with the attributes of the input features, the identifier of their closest feature and the calculated distance.

Python code

Algorithm ID: `qgis:distancetonearesthublinetohub`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Distance to nearest hub (points)

Creates a point layer representing the *center* of the input features with the addition of two fields containing the identifier of the nearest feature (based on its center point) and the distance between the points.

Lásd még:

Distance to nearest hub (line to hub), *Join attributes by nearest*

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Source points layer	`INPUT`	[vector: any]	Vector layer for which the nearest feature is searched
Destination hubs layer	`HUBS`	[vector: any]	Vector layer containing the features to search for
Hub layer name attribute	`FIELD`	[tablefield: any]	Field to use to uniquely identify features of the destination layer. Used in the output attribute table
Measurement unit	`UNIT`	[enumeration] Default: 0	Units in which to report the distance to the closest feature: • 0 — Meters • 1 — Feet • 2 — Miles • 3 — Kilometers • 4 — Layer units
Hub distance	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output point vector layer with the nearest hub. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Címke	Név	Típus	Leírás
Hub distance	`OUTPUT`	[vector: point]	Point vector layer representing the center of the source features with their attributes, the identifier of their closest feature and the calculated distance.

Python code

Algorithm ID: `qgis:distancetonearesthubpoints`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

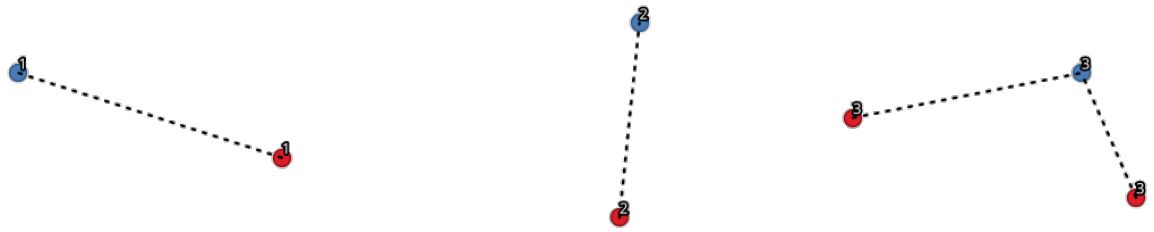
Join by lines (hub lines)

Creates hub and spoke diagrams by connecting lines from points on the Spoke layer to matching points in the Hub layer.

Determination of which hub goes with each point is based on a match between the Hub ID field on the hub points and the Spoke ID field on the spoke points.

If input layers are not point layers, a point on the surface of the geometries will be taken as the connecting location.

Optionally, geodesic lines can be created, which represent the shortest path on the surface of an ellipsoid. When geodesic mode is used, it is possible to split the created lines at the antimeridian (±180 degrees longitude), which can improve rendering of the lines. Additionally, the distance between vertices can be specified. A smaller distance results in a denser, more accurate line.



25.33. ábra: Join points based on a common field / attribute

Paraméterek

Basic parameters

Címke	Név	Típus	Leírás
Hub layer	`HUBS`	[vector: any]	Input layer
Hub ID field	`HUB_FIELD`	[tablefield: any]	Field of the hub layer with ID to join
Hub layer fields to copy (leave empty to copy all fields) Optional	`HUB_FIELDS`	[tablefield: any] [list]	The field(s) of the hub layer to be copied. If no field(s) are chosen all fields are taken.
Spoke layer	`SPOKES`	[vector: any]	Additional spoke point layer
Spoke ID field	`SPOKE_FIELD`	[tablefield: any]	Field of the spoke layer with ID to join

continues on next page

táblázat 25.93 – folytatás az előző oldalról

Címke	Név	Típus	Leírás
Spoke layer fields to copy (leave empty to copy all fields) Optional	SPOKE_FIELDS	[tablefield: any] [list]	Field(s) of the spoke layer to be copied. If no fields are chosen all fields are taken.
Create geodesic lines	GEODESIC	[boolean] Default: False	Create geodesic lines (the shortest path on the surface of an ellipsoid)
Hub lines	OUTPUT	[vector: line] Default: [Create temporary layer]	Specify the output hub line vector layer. One of: • Create Temporary Layer (TEMPORARY_OUTPUT) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Advanced parameters

Címke	Név	Típus	Leírás
Distance between vertices (geodesic lines only)	GEODESIC_DISTANCE	[number] Default: 1000.0 (kilometers)	Distance between consecutive vertices (in kilometers). A smaller distance results in a denser, more accurate line
Split lines at antimeridian (±180 degrees longitude)	ANTIMERIDIAN_SPLIT	[boolean] Default: False	Split lines at ±180 degrees longitude (to improve rendering of the lines)

Outputs

Címke	Név	Típus	Leírás
Hub lines	OUTPUT	[vector: line]	The resulting line layer connecting matching points in input layers

Python code

Algorithm ID: native:hublines

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

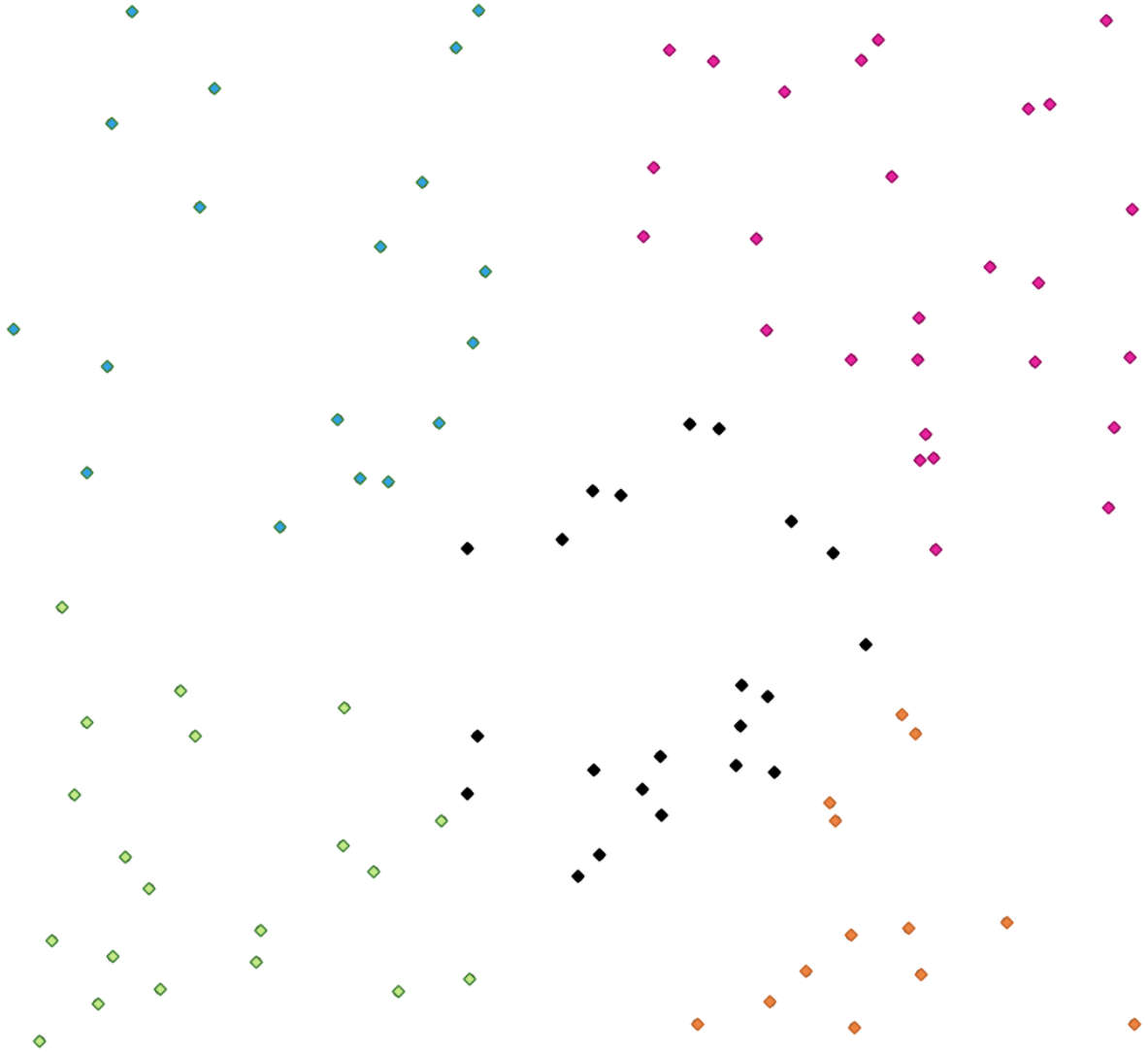
The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

K-means clustering

Calculates the 2D distance based k-means cluster number for each input feature.

K-means clustering aims to partition the features into k clusters in which each feature belongs to the cluster with the nearest mean. The mean point is represented by the barycenter of the clustered features.

If input geometries are lines or polygons, the clustering is based on the centroid of the feature.



25.34. ábra: A five class point clusters

Lásd még:

DBSCAN clustering, *ST-DBSCAN clustering*

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Layer to analyze
Number of clusters	`CLUSTERS`	[number] Default: 5	Number of clusters to create with the features
Clusters	`OUTPUT`	[vector: any] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer for generated the clusters. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Advanced parameters

Címke	Név	Típus	Leírás
Cluster field name	`FIELD_NAME`	[string] Default: «CLUSTER_ID»	Name of the field where the associated cluster number shall be stored
Cluster size field name	`SIZE_FIELD_NAME`	[string] Default: «CLUSTER_SIZE»	Name of the field with the count of features in the same cluster

Outputs

Címke	Név	Típus	Leírás
Clusters	`OUTPUT`	[vector: any]	Vector layer containing the original features with fields specifying the cluster they belong to and their number in it

Python code

Algorithm ID: `native:kmeansclustering`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

List unique values

Lists unique values of an attribute table field and counts their number.

Default menu: *Vector* ► *Analysis Tools*

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Layer to analyze
Target field(s)	`FIELDS`	[tablefield: any]	Field to analyze
Unique values Optional	`OUTPUT`	[table] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the summary table layer with unique values. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.
HTML report Optional	`OUTPUT_HTML_FILE`	[html] Default: `[Save to temporary file]`	HTML report of unique values in the *Processing* ► *Results viewer*. One of: • Skip Output • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Címke	Név	Típus	Leírás
Unique values	`OUTPUT`	[table]	Summary table layer with unique values
HTML report	`OUTPUT_HTML_FILE`	[html]	HTML report of unique values. Can be opened from the *Processing* ► *Results viewer*
Total unique values	`TOTAL_VALUES`	[number]	The number of uniqe values in the input field
UNIQUE_VALUES	`Unique values`	[string]	A string with the comma separated list of unique values found in the input field

Python code

Algorithm ID: `qgis:listuniquevalues`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Mean coordinate(s)

Computes a point layer with the center of mass of geometries in an input layer.

An attribute can be specified as containing weights to be applied to each feature when computing the center of mass.

If an attribute is selected in the parameter, features will be grouped according to values in this field. Instead of a single point with the center of mass of the whole layer, the output layer will contain a center of mass for the features in each category.

Default menu: *Vector* ► *Analysis Tools*

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Weight field Optional	`WEIGHT`	[tablefield: numeric]	Field to use if you want to perform a weighted mean
Unique ID field	`UID`	[tablefield: numeric]	Unique field on which the calculation of the mean will be made
Mean coordinates	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the (point vector) layer for the result. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Címke	Név	Típus	Leírás
Mean coordinates	`OUTPUT`	[vector: point]	Resulting point(s) layer

Python code

Algorithm ID: `native:meancoordinates`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

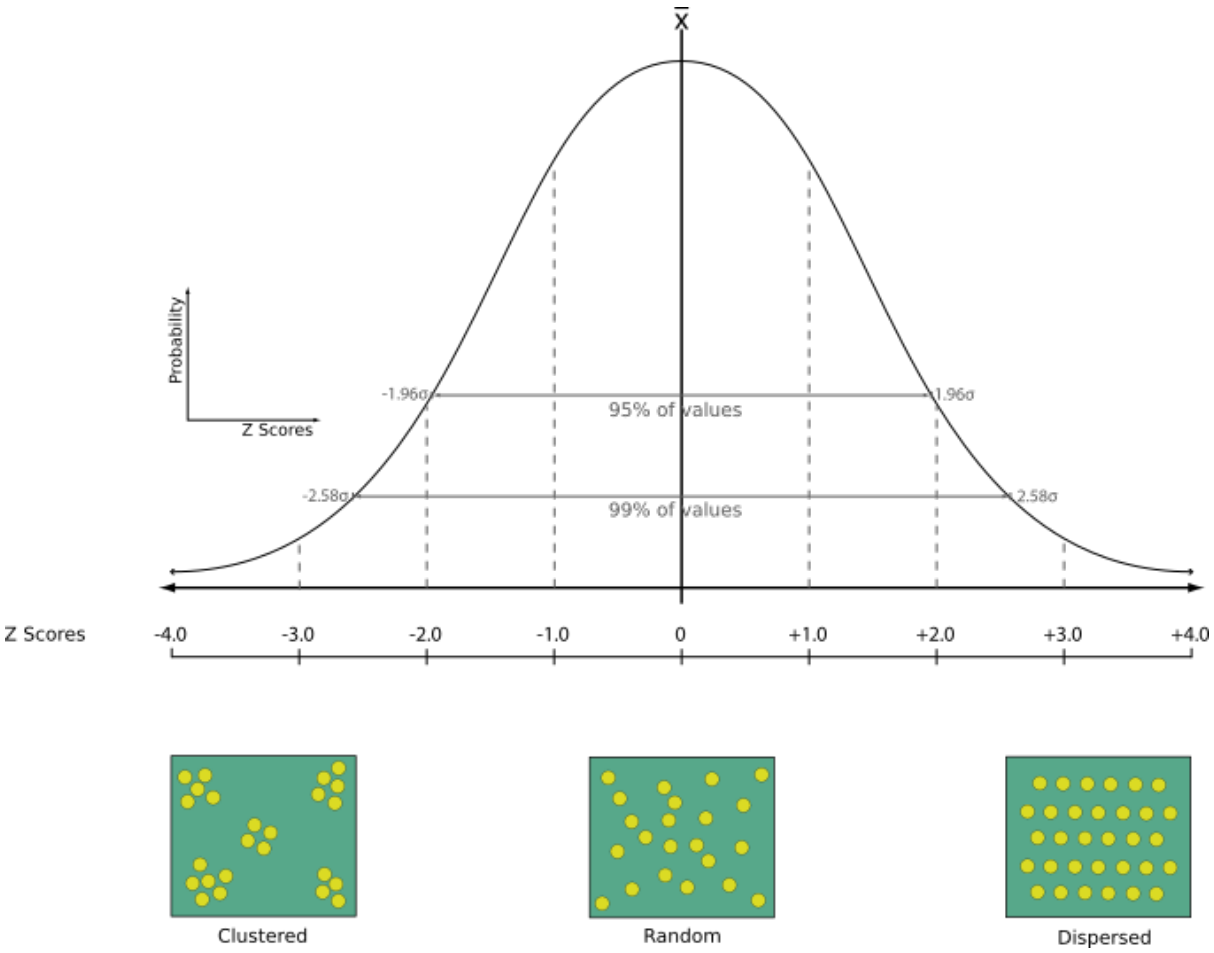
The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Nearest neighbour analysis

Performs nearest neighbor analysis for a point layer. The output tells you how your data are distributed (clustered, randomly or distributed).

Output is generated as an HTML file with the computed statistical values:

- Observed mean distance
- Expected mean distance
- Nearest neighbour index
- Number of points
- Z-Score: Comparing the Z-Score with the normal distribution tells you how your data are distributed. A low Z-Score means that the data are unlikely to be the result of a spatially random process, while a high Z-Score means that your data are likely to be a result of a spatially random process.



Default menu: *Vector* ► *Analysis Tools*

Lásd még:

Join attributes by nearest

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: point]	Point vector layer to calculate the statistics on
Nearest neighbour Optional	`OUTPUT_HTML_FILE`	[html] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the HTML file for the computed statistics. One of: • Skip Output • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Címke	Név	Típus	Leírás
Nearest neighbour	`OUTPUT_HTML_FILE`	[html]	HTML file with the computed statistics
Observed mean distance	`OBSERVED_MD`	[number]	Observed mean distance
Expected mean distance	`EXPECTED_MD`	[number]	Expected mean distance
Nearest neighbour index	`NN_INDEX`	[number]	Nearest neighbour index
Number of points	`POINT_COUNT`	[number]	Number of points
Z-Score	`Z_SCORE`	[number]	Z-Score

Python code

Algorithm ID: `native:nearestneighbouranalysis`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Overlap analysis

Calculates the area and percentage cover by which features from an input layer are overlapped by features from a selection of overlay layers.

New attributes are added to the output layer reporting the total area of overlap and percentage of the input feature overlapped by each of the selected overlay layers.

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The input layer.
Overlap layers	`LAYERS`	[vector: any] [list]	The overlay layers.
Output layer	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Címke	Név	Típus	Leírás
Output layer	`OUTPUT`	[same as input]	The output layer with additional fields reporting the overlap (in map units and percentage) of the input feature overlapped by each of the selected layers.

Python code

Algorithm ID: `native:calculatevectoroverlaps`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

ST-DBSCAN clustering

`NEW in 3.22`

Clusters point features based on a 2D implementation of spatiotemporal Density-based clustering of applications with noise (ST-DBSCAN) algorithm.

Lásd még:

DBSCAN clustering, *K-means clustering*

Paraméterek

Basic parameters

Címke	Név	Típus	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: point]	Layer to analyze
Date/time field	`DATETIME_FIELD`	[tablefield: date]	Field containing the temporal information

continues on next page

táblázat 25.96 – folytatás az előző oldalról

Címke	Név	Típus	Leírás
Minimum cluster size	`MIN_SIZE`	[number] Default: 5	Minimum number of features to generate a cluster
Maximum distance between clustered points	`EPS`	[number] Default: 1.0	Distance beyond which two features can not belong to the same cluster (eps)
Maximum time duration between clustered points	`EPS2`	[number] Default: 0.0 (days)	Time duration beyond which two features can not belong to the same cluster (eps2). Available time units are milliseconds, seconds, minutes, hours, days and weeks.
Clusters	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the vector layer for the result of the clustering. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Advanced parameters

Címke	Név	Típus	Leírás
Treat border points as noise (DBSCAN*) Optional	`DBSCAN*`	[boolean] Default: False	If checked, points on the border of a cluster are themselves treated as unclustered points, and only points in the interior of a cluster are tagged as clustered.
Cluster field name	`FIELD_NAME`	[string] Default: «CLUSTER_ID»	Name of the field where the associated cluster number shall be stored
Cluster size field name	`SIZE_FIELD_NAME`	[string] Default: «CLUSTER_SIZE»	Name of the field with the count of features in the same cluster

Outputs

Címke	Név	Típus	Leírás
Clusters	`OUTPUT`	[vector: point]	Vector layer containing the original features with a field setting the cluster they belong to
Number of clusters	`NUM_CLUSTERS`	[number]	The number of clusters discovered

Python code

Algorithm ID: `native:stdbscanclustering`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Statistics by categories

Calculates statistics of a field depending on a parent class. The parent class is a combination of values from other fields.

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Input vector layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer with unique classes and values
Field to calculate statistics on (if empty, only count is calculated) Optional	`VALUES_FIELD_NAME`	[tablefield: any]	If empty only the count will be calculated
Field(s) with categories	`CATEGORIES_FIELD_NAME`	[vector: any] [list]	The fields that (combined) define the categories
Statistics by category	`OUTPUT`	[table] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output table for the generated statistics. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Címke	Név	Típus	Leírás
Statistics by category	`OUTPUT`	[table]	Table containing the statistics

Depending on the type of the field being analyzed, the following statistics are returned for each grouped value:

Statistics	String	Numeric	Dátum
Count (`COUNT`)	✓	✓	✓
Unique values (`UNIQUE`)	✓		✓
Empty (null) values (`EMPTY`)	✓		✓
Non-empty values (`FILLED`)	✓		✓
Minimal value (`MIN`)	✓	✓	✓
Maximal value (`MAX`)	✓	✓	✓
Range (`RANGE`)		✓	
Sum (`SUM`)		✓	
Mean value (`MEAN`)		✓	
Median value (`MEDIAN`)		✓	
Standard Deviation (`STD_DEV`)		✓	
Coefficient of variation (`CV`)		✓	

continues on next page

táblázat 25.98 – folytatás az előző oldalról

Statistics	String	Numeric	Dátum
Minority (rarest occurring value - MINORITY)		☑	
Majority (most frequently occurring value - MAJORITY)		☑	
First Quartile (FIRSTQUARTILE)		☑	
Third Quartile (THIRDQUARTILE)		☑	
Inter Quartile Range (IQR)		☑	
Minimum Length (MIN_LENGTH)	☑		
Mean Length (MEAN_LENGTH)	☑		
Maximum Length (MAX_LENGTH)	☑		

Python code

Algorithm ID: qgis:statisticsbycategories

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Sum line lengths

Takes a polygon layer and a line layer and measures the total length of lines and the total number of them that cross each polygon.

The resulting layer has the same features as the input polygon layer, but with two additional attributes containing the length and count of the lines across each polygon.

Default menu: *Vector* ► *Analysis Tools*

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Lines	LINES	[vector: line]	Input vector line layer
Polygons	POLYGONS	[vector: polygon]	Polygon vector layer
Lines length field name	LEN_FIELD	[string] Default: «LENGTH»	Name of the field for the lines length
Lines count field name	COUNT_FIELD	[string] Default: «COUNT»	Name of the field for the lines count
Line length	OUTPUT	[vector: polygon] Default: [Create temporary layer]	Specify the output polygon layer with generated statistics. One of: • Create Temporary Layer (TEMPORARY_OUTPUT) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Címke	Név	Típus	Leírás
Line length	`OUTPUT`	[vector: polygon]	Polygon output layer with fields of lines length and line count

Python code

Algorithm ID: `native:sumlinelengths`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

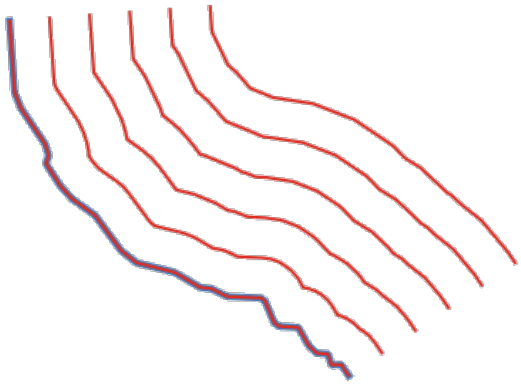
The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.16 Vector creation

Array of offset (parallel) lines

Creates copies of line features in a layer, by creating multiple offset versions of each feature. Each new version is incrementally offset by a specified distance.

Positive distance will offset lines to the left, and negative distances will offset them to the right.



25.35. ábra: In blue the source layer, in red the offset one

Allows *features in-place modification*

Lásd még:

Offset lines, *Array of translated features*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	Input line vector layer to use for the offsets.
Number of features to create	`COUNT`	[number] Default: 10	Number of offset copies to generate for each feature
Offset step distance	`OFFSET`	[number] Default: 1.0	Distance between two consecutive offset copies
Offset lines	`OUTPUT`	[vector: line] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output line layer with offset features. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Segments	`SEGMENTS`	[number] Default: 8	Number of line segments to use to approximate a quarter circle when creating rounded offsets
Join style	`JOIN_STYLE`	[enumeration] Default: 0	Specify whether round, miter or beveled joins should be used when offsetting corners in a line. One of: • 0 — Round • 1 — Miter • 2 — Bevel  25.36. ábra: Round, miter, and bevel join styles
Miter limit	`MITER_LIMIT`	[number] Default: 2.0	Only applicable for mitered join styles, and controls the maximum distance from the offset curve to use when creating a mitered join.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Offset lines	`OUTPUT`	[vector: line]	Output line layer with offset features. The original features are also copied.

Python code

Algorithm ID: `native:arrayoffsetlines`

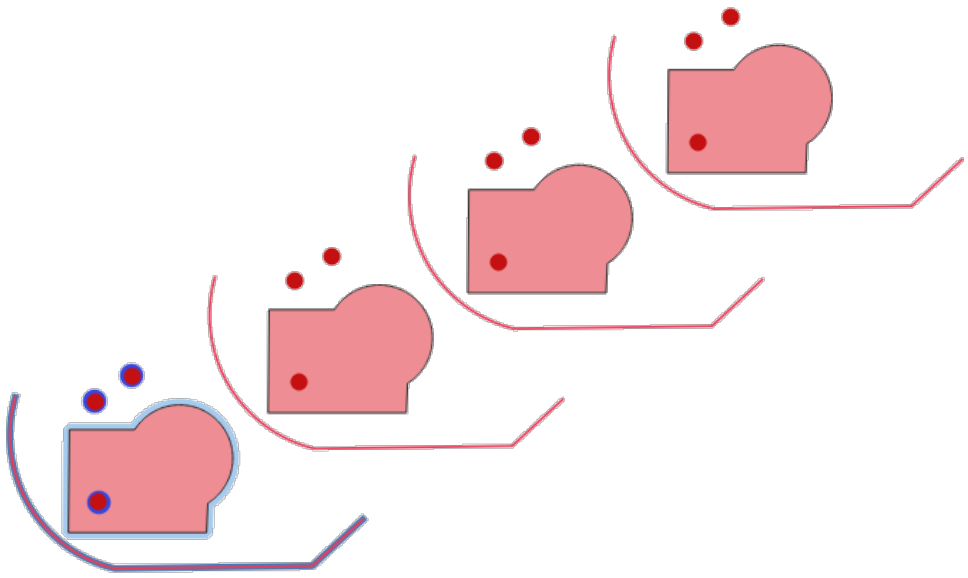
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Array of translated features

Creates copies of features in a layer by creating multiple translated versions of each. Each copy is incrementally displaced by a preset amount in the X, Y and/or Z axis.

M values present in the geometry can also be translated.



25.37. ábra: Input layers in blue tones, output layers with translated features in red tones

Allows *features in-place modification*

Lásd még:

Translate, *Array of offset (parallel) lines*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer to translate
Number of features to create	`COUNT`	[number] Default: 10	Number of copies to generate for each feature
Step distance (x-axis)	`DELTA_X`	[number] Default: 0.0	Displacement to apply on the X axis
Step distance (y-axis)	`DELTA_Y`	[number] Default: 0.0	Displacement to apply on the Y axis
Step distance (z-axis)	`DELTA_Z`	[number] Default: 0.0	Displacement to apply on the Z axis
Step distance (m values)	`DELTA_M`	[number] Default: 0.0	Displacement to apply on M
Translated	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Output vector layer with translated (moved) copies of the features. The original features are also copied. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Translated	`OUTPUT`	[same as input]	Output vector layer with translated (moved) copies of the features. The original features are also copied.

Python code

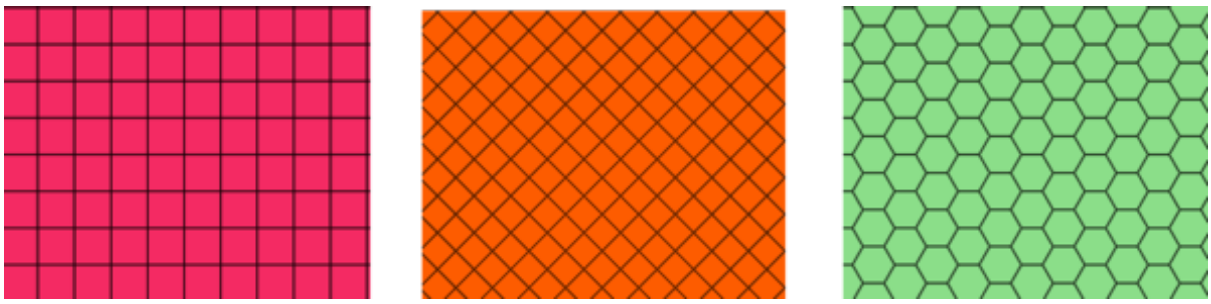
Algorithm ID: `native:arraytranslatedfeatures`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Create grid

Creates a vector layer with a grid covering a given extent. Grid cells can have different shapes:



25.38. ábra: Different grid cell shapes

The size of each element in the grid is defined using a horizontal and vertical spacing.

The CRS of the output layer must be defined.

The grid extent and the spacing values must be expressed in the coordinates and units of this CRS.

Default menu: *Vector ► Research Tools*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Grid type	`TYPE`	[enumeration] Default: 0	Shape of the grid. One of: • 0 — Point • 1 — Line • 2 — Rectangle (polygon) • 3 — Diamond (polygon) • 4 — Hexagon (polygon)
Grid extent	`EXTENT`	[extent]	Extent of the grid Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Horizontal spacing	`HSPACING`	[number] Default: 1.0	Size of a grid cell on the X-axis
Vertical spacing	`VSPACING`	[number] Default: 1.0	Size of a grid cell on the Y-axis
Horizontal overlay	`HOVERLAY`	[number] Default: 0.0	Overlay distance between two consecutive grid cells on the X-axis
Vertical overlay	`VOVERLAY`	[number] Default: 0.0	Overlay distance between two consecutive grid cells on the Y-axis
Grid CRS	`CRS`	[crs] Default: *Project CRS*	Coordinate reference system to apply to the grid

continues on next page

táblázat 25.103 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Grid	`OUTPUT`	[vector: any] Default: `[Create temporary layer]`	Resulting vector grid layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Grid	`OUTPUT`	[vector: any]	Resulting vector grid layer. The output geometry type (point, line or polygon) depends on the *Grid type*.

Python code

Algorithm ID: `native:creategrid`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Create points layer from table

Creates points layer from a table with columns that contain coordinates fields.

Besides X and Y coordinates you can also specify Z and M fields.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer or a table.
X field	`XFIELD`	[tablefield: any]	Field containing the X coordinate
Y field	`YFIELD`	[tablefield: any]	Field containing the Y coordinate
Z field Optional	`ZFIELD`	[tablefield: any]	Field containing the Z coordinate
M field Optional	`MFIELD`	[tablefield: any]	Field containing the M value
Target CRS	`TARGET_CRS`	[crs] Default: `EPSG:4326`	Coordinate reference system to use for layer. The provided coordinates are assumed to be compliant.

continues on next page

táblázat 25.104 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Points from table	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the resulting point layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Points from table	`OUTPUT`	[vector: point]	The resulting point layer

Python code

Algorithm ID: `native:createpointslayerfromtable`

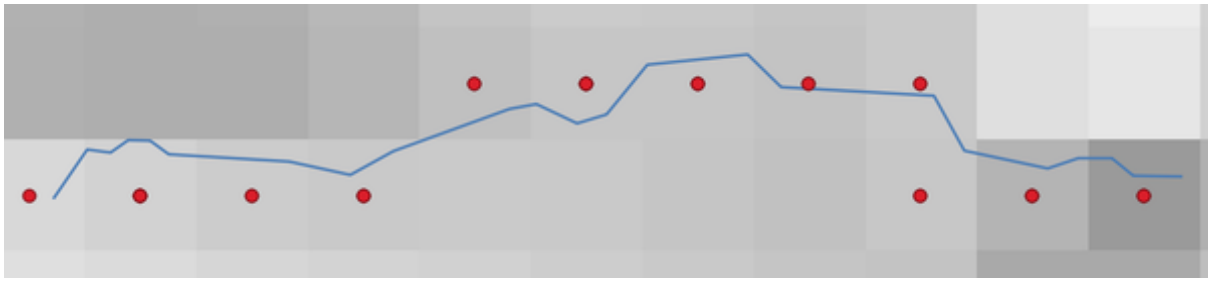
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Generate points (pixel centroids) along line

Generates a point vector layer from an input raster and line layer.

The points correspond to the pixel centroids that intersect the line layer.



25.39. ábra: Points of the pixel centroids

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Raster layer	`INPUT_RASTER`	[raster]	Input raster layer
Vector layer	`INPUT_VECTOR`	[vector: line]	Input line vector layer
Points along line	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Resulting point layer with pixel centroids. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Points along line	`OUTPUT`	[vector: point]	Resulting point layer with pixel centroids

Python code

Algorithm ID: `qgis:generatepointspixelcentroidsalongline`

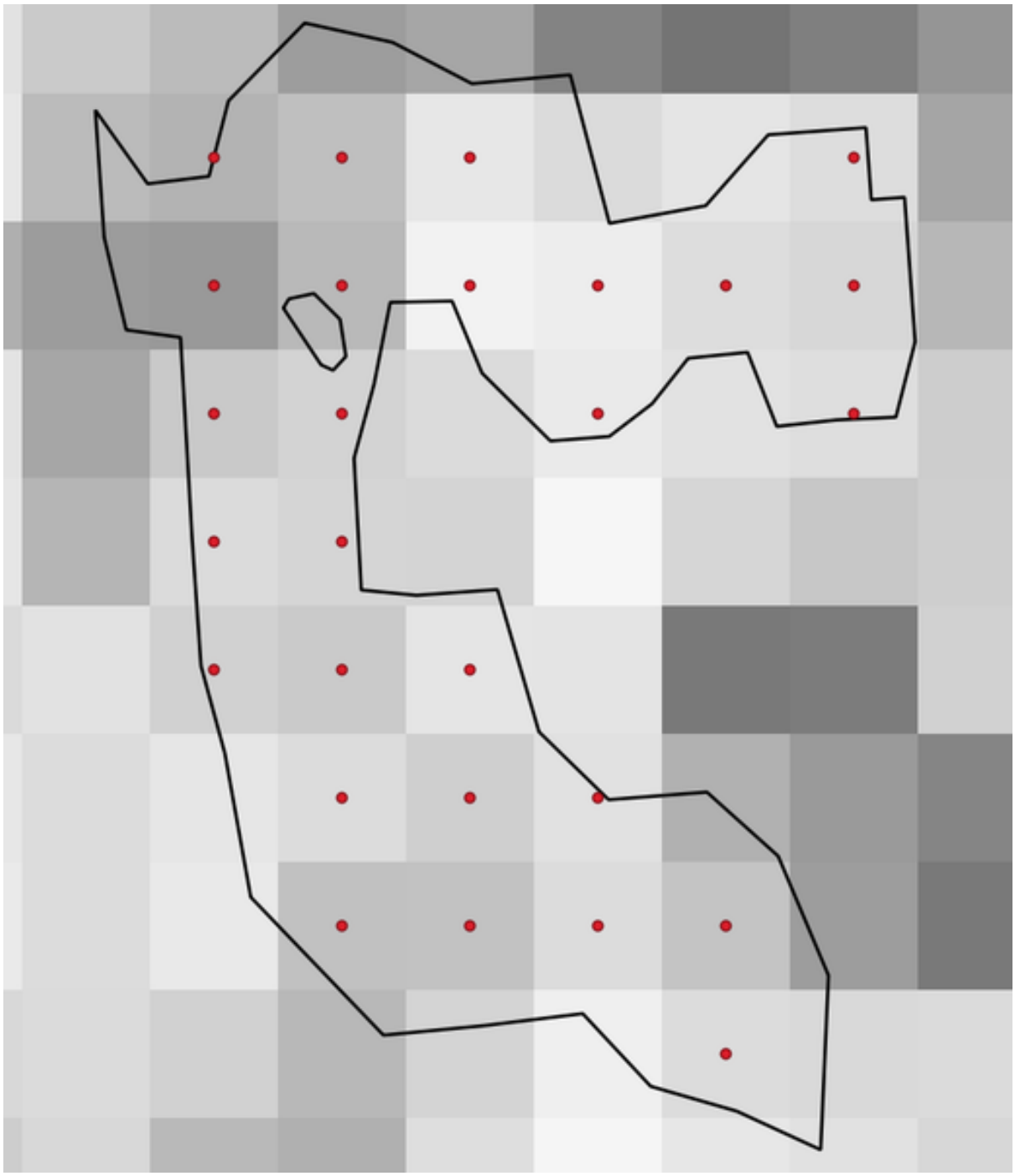
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Generate points (pixel centroids) inside polygon

Generates a point vector layer from an input raster and polygon layer.

The points correspond to the pixel centroids that intersect the polygon layer.



25.40. ábra: Points of the pixel centroids

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Raster layer	`INPUT_RASTER`	[raster]	Input raster layer
Vector layer	`INPUT_VECTOR`	[vector: polygon]	Input polygon vector layer
Points inside polygons	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Resulting point layer of pixel centroids. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Points inside polygons	`OUTPUT`	[vector: point]	Resulting point layer of pixel centroids

Python code

Algorithm ID: `native:generatepointspixelcentroidsinsidepolygons`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Import geotagged photos

Creates a point layer corresponding to the geotagged locations from JPEG images from a source folder.

The point layer will contain a single PointZ feature per input file from which the geotags could be read. Any altitude information from the geotags will be used to set the point's Z value.

Besides longitude and latitude also altitude, direction and timestamp information, if present in the photo, will be added to the point as attributes.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input folder	`FOLDER`	[folder]	Path to the source folder containing the geotagged photos
Scan recursively	`RECURSIVE`	[boolean] Default: False	If checked, the folder and its subfolders will be scanned

continues on next page

táblázat 25.105 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Photos Optional	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the point vector layer for the geotagged photos. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.
Invalid photos table Optional	`INVALID`	[table] Default: `[Skip output]`	Specify the table of unreadable or non-geotagged photos. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Photos	`OUTPUT`	[vector: point]	Point vector layer with geotagged photos. The form of the layer is automatically filled with paths and photo previews settings.
Invalid photos table Optional	`INVALID`	[table]	Table of unreadable or non-geotagged photos can also be created.

Python code

Algorithm ID: `native:importphotos`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Points to path

Converts a point layer to a line layer, by joining points in an order defined by an expression or a field in the input point layer.

Points can be grouped by a field or an expression to distinguish line features.

In addition to the line vector layer, a text file is output that describes the resulting line as a start point and a sequence of bearings / directions (relative to azimuth) and distances.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input point layer	`INPUT`	[vector: point]	Input point vector layer
Create closed paths	`CLOSE_PATH`	[boolean] Default: False	If checked, the first and last points of the line will be connected and close the generated path
Order expression `NEW in 3.18` Optional	`ORDER_EXPRESSION`	[expression]	Field or expression providing the order to connect the points in the path. If not set, the feature ID (`$id`) is used.
Sort text containing numbers naturally `NEW in 3.18` Optional	`NATURAL_SORT`	[boolean] Default: False	If checked, naturally sorts the features based on the provided expression (i.e., «a9» < «a10»).
Path group expression Optional	`GROUP_EXPRESSION`	[expression]	Point features of the same value in the field or expression will be grouped in the same line. If not set, a single path is drawn with all the input points.
Paths	`OUTPUT`	[vector: line] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the line vector layer of the path. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.
Directory for text output Optional	`OUTPUT_TEXT_DIR`	[folder] Default: `[Skip output]`	Specify the directory that will contain the description files of points and paths. One of: • Skip Output • Save to a Temporary Directory • Save to Directory

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Paths	`OUTPUT`	[vector: line]	Line vector layer of the path
Directory for text output	`OUTPUT_TEXT_DIR`	[folder]	Directory containing description files of points and paths

Python code

Algorithm ID: `native:pointstopath`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

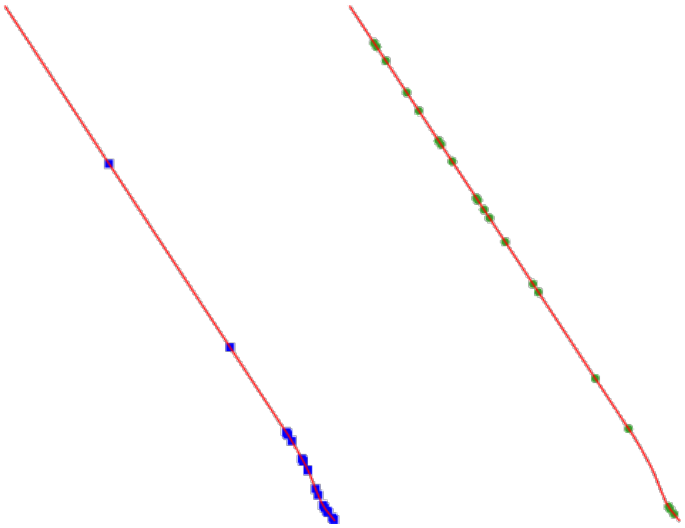
Random points along line

Creates a new point layer, with points placed on the lines of another layer.

For each line in the input layer, a given number of points is added to the resulting layer. The procedure for adding a point is to:

1. randomly select a line feature from the input layer
2. if the feature is multi-part, randomly select a part of it
3. randomly select a segment of that line
4. randomly select a position on that segment.

The procedure means that curved parts of the lines (with relatively short segments) will get more points than straight parts (with relatively long segments), as demonstrated in the illustration below, where the output of the *Random points along lines* algorithm can be compared with the output of the *Random points on lines* algorithm (that produces points with an, on average, even distribution along the lines).



25.41. ábra: Example algorithm output. Left: *Random points along line*, right: *Random points on lines*

A minimum distance can be specified, to avoid points being too close to each other.

Lásd még:

Random points on lines

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input point layer	`INPUT`	[vector: line]	Input line vector layer
Number of points	`POINTS_NUMBER`	[number] Default: 1	Number of points to create
Minimum distance between points	`MIN_DISTANCE`	[number] Default: 0.0	The minimum distance between points
Random points	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	The output random points. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Random points	`OUTPUT`	[vector: point]	The output random points layer.

Python code

Algorithm ID: `qgis:qgisrandompointsalongline`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Random points in extent

Creates a new point layer with a given number of random points, all of them within a given extent.

A distance factor can be specified, to avoid points being too close to each other. If the minimum distance between points makes it impossible to create new points, either distance can be decreased or the maximum number of attempts may be increased.

Default menu: *Vector ► Research Tools*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input extent	`EXTENT`	[extent]	Map extent for the random points Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Number of points	`POINTS_NUMBER`	[number] Default: 1	Number of point to create
Minimum distance between points	`MIN_DISTANCE`	[number] Default: 0.0	The minimum distance between points
Target CRS	`TARGET_CRS`	[crs] Default: *Project CRS*	CRS of the random points layer
Random points	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	The output random points. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Maximum number of search attempts given the minimum distance	`MAX_ATTEMPTS`	[number] Default: 200	Maximum number of attempts to place the points

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Random points	`OUTPUT`	[vector: point]	The output random points layer.

Python code

Algorithm ID: `native:randompointsinextent`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Random points in layer bounds

Creates a new point layer with a given number of random points, all of them within the extent of a given layer.

A minimum distance can be specified, to avoid points being too close to each other.

Default menu: *Vector* ► *Research Tools*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: polygon]	Input polygon layer defining the area
Number of points	`POINTS_NUMBER`	[number] Default: 1	Number of points to create
Minimum distance between points	`MIN_DISTANCE`	[number] Default: 0.0	The minimum distance between points
Random points	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	The output random points. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Random points	`OUTPUT`	[vector: point]	The output random points layer.

Python code

Algorithm ID: `qgis:randompointsinlayerbounds`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

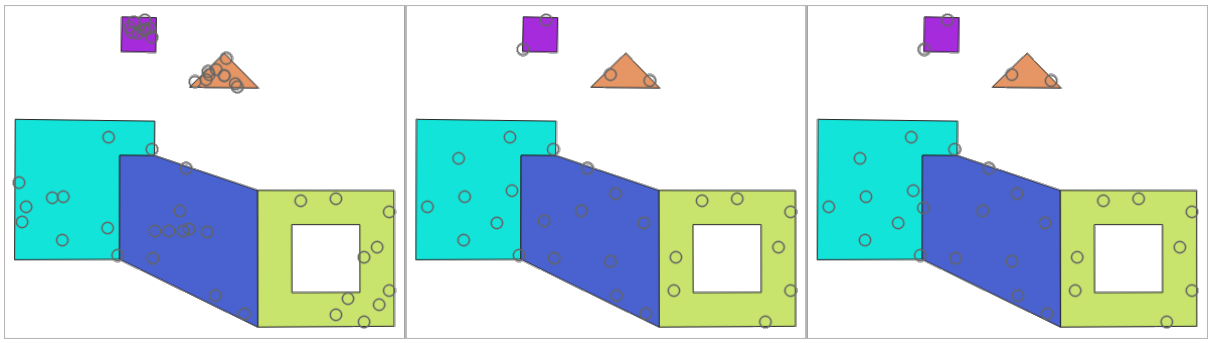
Random points in polygons

Creates a point layer with points placed inside the polygons of another layer.

For each feature (polygon / multi-polygon) geometry in the input layer, the given number of points is added to the result layer.

Per feature and global minimum distances can be specified in order to avoid points being too close in the output point layer. If a minimum distance is specified, it may not be possible to generate the specified number of points for each feature. The total number of generated points and missed points are available as output from the algorithm.

The illustration below shows the effect of per feature and global minimum distances and zero/non-zero minimum distances (generated with the same seed, so at least the first point generated will be the same).



25.42. ábra: Ten points per polygon feature, *left*: min. distances = 0, *middle*: min.distances = 1, *right*: min. distance = 1, global min. distance = 0

The maximum number of tries per point can be specified. This is only relevant for non-zero minimum distance.

A seed for the random number generator can be provided, making it possible to get identical random number sequences for different runs of the algorithm.

The attributes of the polygon feature on which a point was generated can be included (*Include polygon attributes*).

If you want approximately the same point density for all the features, you can data-define the number of points using the area of the polygon feature geometry.

Lásd még:

Random points inside polygons

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input polygon layer	`INPUT`	[vector: line]	Input polygon vector layer
Number of points for each feature	`POINTS_NUMBER`	[number] Default: 1	Number of points to create
Minimum distance between points Optional	`MIN_DISTANCE`	[number] Default: 0.0	The minimum distance between points within one polygon feature

continues on next page

táblázat 25.108 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Random points in polygons	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	The output random points. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Global minimum distance between points Optional	`MIN_DISTANCE_GLOBAL`	[number] Default: 0.0	The global minimum distance between points. Should be smaller than the *Minimum distance between points (per feature)* for that parameter to have an effect.
Maximum number of search attempts (for Min. dist. > 0) Optional	`MAX_TRIES_PER_POINT`	[number] Default: 10	The maximum number of tries per point. Only relevant if the minimum distance between points is set (and greater than 0).
Random seed Optional	`SEED`	[number] Default: Not set	The seed to use for the random number generator.
Include polygon attributes	`INCLUDE_POLYGON_ATTRIBUTES`	[boolean] Default: True	If set, a point will get the attributes from the line on which it is placed.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Random points in polygons	`OUTPUT`	[vector: point]	The output random points layer.
Number of features with empty or no geometry	`FEATURES_WITH_EMPTY_OR_NO_GEOMETRY`	[number]	
Total number of points generated	`OUTPUT_POINTS`	[number]	
Number of missed points	`POINTS_MISSED`	[number]	The number of points that could not be generated due to the minimum distance constraint.
Number of features with missed points	`POLYGONS_WITH_MISSED_POINTS`	[number]	Not including features with empty or no geometry

Python code

Algorithm ID: `native:randompointsinpolygons`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Random points inside polygons

Creates a new point layer with a given number of random points inside each polygon of the input polygon layer.

Two sampling strategies are available:

- Points count: number of points for each feature
- Points density: density of points for each feature

A minimum distance can be specified, to avoid points being too close to each other.

Default menu: *Vector ► Research Tools*

Lásd még:

Random points in polygons

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: polygon]	Input polygon vector layer
Sampling strategy	`STRATEGY`	[enumeration] Default: 0	Sampling strategy to use. One of: • 0 — Points count: number of points for each feature • 1 — Points density: density of points for each feature
Point count or density	`VALUE`	[number] Default: 1.0	The number or density of points, depending on the chosen *Sampling strategy*.
Minimum distance between points	`MIN_DISTANCE`	[number] Default: 0.0	The minimum distance between points
Random points	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	The output random points. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Random points	`OUTPUT`	[vector: point]	The output random points layer.

Python code

Algorithm ID: `qgis:randompointsinsidepolygons`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Random points on lines

Creates a point layer with points placed on the lines of another layer.

For each feature (line / multi-line) geometry in the input layer, the given number of points is added to the result layer.

Per feature and global minimum distances can be specified in order to avoid points being too close in the output point layer. If a minimum distance is specified, it may not be possible to generate the specified number of points for each feature. The total number of generated points and missed points are available as output from the algorithm.

The illustration below shows the effect of per feature and global minimum distances and zero/non-zero minimum distances (generated with the same seed, so at least the first point generated will be the same).



25.43. ábra: Five points per line feature, *left*: min. distances = 0, *middle*: min.distances != 0, *right*: min. distance != 0, global min. distance = 0

The maximum number of tries per point can be specified. This is only relevant for non-zero minimum distance.

A seed for the random number generator can be provided, making it possible to get identical random number sequences for different runs of the algorithm.

The attributes of the line feature on which a point was generated can be included (*Include line attributes*).

If you want approximately the same point density for all the line features, you can data-define the number of points using the length of the line feature geometry.

Lásd még:

Random points along line

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input line layer	`INPUT`	[vector: line]	Input line vector layer
Number of points for each feature	`POINTS_NUMBER`	[number] Default: 1	Number of points to create
Minimum distance between points (per feature) Optional	`MIN_DISTANCE`	[number] Default: 0.0	The minimum distance between points within one line feature
Random points on lines	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	The output random points. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Global minimum distance between points Optional	`MIN_DISTANCE_GLOBAL`	[number] Default: 0.0	The global minimum distance between points. Should be smaller than the *Minimum distance between points (per feature)* for that parameter to have an effect.
Maximum number of search attempts (for Min. dist. > 0) Optional	`MAX_TRIES_PER_POINT`	[number] Default: 10	The maximum number of tries per point. Only relevant if the minimum distance between points is set (and greater than 0).
Random seed Optional	`SEED`	[number] Default: Not set	The seed to use for the random number generator.
Include line attributes	`INCLUDE_LINE_ATTRIBUTES`	[boolean] Default: True	If set, a point will get the attributes from the line on which it is placed.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Random points on lines	`OUTPUT`	[vector: point]	The output random points layer.
Number of features with empty or no geometry	`FEATURES_WITH_EMPTY_OR_NO_GEOMETRY`	[number]	Not including features with empty or no geometry
Number of features with missed points	`LINES_WITH_MISSED_POINTS`	[number]	
Total number of points generated	`POINTS_GENERATED`	[number]	The number of points that could not be generated due to the minimum distance constraint.
Number of missed points	`POINTS_MISSED`	[number]	

Python code

Algorithm ID: `native:randompointsonlines`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Raster pixels to points

Creates a vector layer of points corresponding to each pixel in a raster layer.

Converts a raster layer to a vector layer, by creating point features for each individual pixel's center in the raster layer. Any nodata pixels are skipped in the output.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Raster layer	`INPUT_RASTER`	[raster]	Input raster layer
Band number	`RASTER_BAND`	[raster band]	Raster band to extract data from
Field name	`FIELD_NAME`	[string] Default: «VALUE»	Name of the field to store the raster band value
Vector points	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the resulting point layer of pixels centroids. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Vector points	`OUTPUT`	[vector: point]	Resulting point layer with pixels centroids

Python code

Algorithm ID: `native:pixelstopoints`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Raster pixels to polygons

Creates a vector layer of polygons corresponding to each pixel in a raster layer.

Converts a raster layer to a vector layer, by creating polygon features for each individual pixel's extent in the raster layer. Any nodata pixels are skipped in the output.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Raster layer	`INPUT_RASTER`	[raster]	Input raster layer
Band number	`RASTER_BAND`	[raster band]	Raster band to extract data from
Field name	`FIELD_NAME`	[string] Default: «VALUE»	Name of the field to store the raster band value
Vector polygons	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the resulting polygon layer of pixel extents. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Vector polygons	`OUTPUT`	[vector: polygon]	Resulting polygon layer of pixel extents

Python code

Algorithm ID: `native:pixelstopolygons`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Regular points

Creates a new point layer with its points placed in a regular grid within a given extent.

The grid is specified either by the spacing between the points (same spacing for all dimensions) or by the number of points to generate. In the latter case, the spacing will be determined from the extent. In order to generate a full rectangular grid, at least the number of points specified by the user is generated for the latter case.

Random offsets to the point spacing can be applied, resulting in a non-regular point pattern.

Default menu: *Vector ► Research Tools*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input extent (xmin, xmax, ymin, ymax)	`EXTENT`	[extent]	Map extent for the random points Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Point spacing/count	`SPACING`	[number] Default: 100	Spacing between the points, or the number of points, depending on whether `Use point spacing` is checked or not.
Initial inset from corner (LH side)	`INSET`	[number] Default: 0.0	Offsets the points relative to the upper left corner. The value is used for both the X and Y axis.
Apply random offset to point spacing	`RANDOMIZE`	[boolean] Default: False	If checked the points will have a random spacing
Use point spacing	`IS_SPACING`	[boolean] Default: True	If unchecked the point spacing is not taken into account
Output layer CRS	`CRS`	[crs] Default: *Project CRS*	CRS of the random points layer

continues on next page

táblázat 25.115 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Regular points	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output regular point layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Regular points	`OUTPUT`	[vector: point]	The output regular point layer.

Python code

Algorithm ID: `qgis:regularpoints`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.17 Vector general

Assign projection

Assigns a new projection to a vector layer.

It creates a new layer with the exact same features and geometries as the input one, but assigned to a new CRS. The geometries are **not** reprojected, they are just assigned to a different CRS.

This algorithm can be used to repair layers which have been assigned an incorrect projection.

Attributes are not modified by this algorithm.

Lásd még:

Define Shapefile projection, *Find projection*, *Reproject layer*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Vector layer with wrong or missing CRS
Assigned CRS	`CRS`	[crs] Default: `EPSG:4326 - WGS84`	Select the new CRS to assign to the vector layer
Assigned CRS Optional	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output layer containing only the duplicates. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Assigned CRS	`OUTPUT`	[same as input]	Vector layer with assigned projection

Python code

Algorithm ID: `native:assignprojection`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Batch Nominatim geocoder

Performs batch geocoding using the Nominatim service against an input layer string field. The output layer will have a point geometry reflecting the geocoded location as well as a number of attributes associated to the geocoded location.

Megjegyzés: This algorithm is compliant with the usage policy of the Nominatim geocoding service provided by the OpenStreetMap Foundation.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Vector layer to geocode the features
Address field	`FIELD`	[tablefield: string]	Field containing the addresses to geocode
Geocoded	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output layer containing only the geocoded addresses. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Geocoded	`OUTPUT`	[vector: point]	Vector layer with point features corresponding to the geocoded addresses

Python code

Algorithm ID: `native:batchnominatimgeocoder`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Convert layer to spatial bookmarks

Creates spatial bookmarks corresponding to the extent of features contained in a layer.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layer	`INPUT`	[vector: line, polygon]	The input vector layer
Bookmark destination	`DESTINATION`	[enumeration] Default: 0	Select the destination for the bookmarks. One of: • 0 — Project bookmarks • 1 — User bookmarks
Name field	`NAME_EXPRESSION`	[expression]	Field or expression that will give names to the generated bookmarks
Group field	`GROUP_EXPRESSION`	[expression]	Field or expression that will provide groups for the generated bookmarks

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Count of bookmarks added	COUNT	[number]	

Python code

Algorithm ID: native:layertobookmarks

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Convert spatial bookmarks to layer

Creates a new layer containing polygon features for stored spatial bookmarks. The export can be filtered to only bookmarks belonging to the current project, to all user bookmarks, or a combination of both.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Bookmark source	SOURCE	[enumeration] [list] Default: [0,1]	Select the source(s) of the bookmarks. One or more of: • 0 — Project bookmarks • 1 — User bookmarks
Output CRS	CRS	[crs] Default: EPSG:4326 - WGS 84	The CRS of the output layer
Output	OUTPUT	[vector: polygon] Default: [Create temporary layer]	Specify the output layer. One of: • Create Temporary Layer (TEMPORARY_OUTPUT) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output (bookmarks) vector layer

Python code

Algorithm ID: `native:bookmarkstolayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Create attribute index

Creates an index against a field of the attribute table to speed up queries. The support for index creation depends on both the layer's data provider and the field type.

No outputs are created: the index is stored on the layer itself.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layer	`INPUT`	[vector: any]	Select the vector layer you want to create an attribute index for
Attribute to index	`FIELD`	[tablefield: any]	Field of the vector layer

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Indexed layer	`OUTPUT`	[same as input]	A copy of the input vector layer with an index for the specified field

Python code

Algorithm ID: `native:createattributeindex`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Create spatial index

Creates an index to speed up access to the features in a layer based on their spatial location. Support for spatial index creation is dependent on the layer's data provider.

No new output layers are created.

Default menu: *Vector ► Data Management Tools*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Indexed layer	`OUTPUT`	[same as input]	A copy of the input vector layer with a spatial index

Python code

Algorithm ID: `native:createspatialindex`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Define Shapefile projection

Sets the CRS (projection) of an existing Shapefile format dataset to the provided CRS. It is very useful when a Shapefile format dataset is missing the `prj` file and you know the correct projection.

Contrary to the *Assign projection* algorithm, it modifies the current layer and will not output a new layer.

Megjegyzés: For Shapefile datasets, the `.prj` and `.qpj` files will be overwritten - or created if missing - to match the provided CRS.

Default menu: *Vector ► Data Management Tools*

Lásd még:

Assign projection, *Find projection*, *Reproject layer*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Vector layer with missing projection information
CRS	`CRS`	[crs]	Select the CRS to assign to the vector layer

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
	`INPUT`	[same as input]	The input vector layer with the defined projection

Python code

Algorithm ID: `qgis:definecurrentprojection`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Delete duplicate geometries

Finds and removes duplicated geometries.

Attributes are not checked, so in case two features have identical geometries but different attributes, only one of them will be added to the result layer.

Lásd még:

Drop geometries, *Remove null geometries*, *Delete duplicates by attribute*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The layer with duplicate geometries you want to clean
Cleaned	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Count of discarded duplicate records	`DUPLICATE_COUNT`	[number]	Count of discarded duplicate records
Cleaned	`OUTPUT`	[same as input]	The output layer without any duplicated geometries
Count of retained records	`RETAINED_COUNT`	[number]	Count of unique records

Python code

Algorithm ID: `native:deleteduplicategeometries`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Delete duplicates by attribute

Deletes duplicate rows by only considering the specified field / fields. The first matching row will be retained, and duplicates will be discarded.

Optionally, these duplicate records can be saved to a separate output for analysis.

Lásd még:

Delete duplicate geometries

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The input layer
Fields to match duplicates by	`FIELDS`	[tablefield: any] [list]	Fields defining duplicates. Features with identical values for all these fields are considered duplicates.
Filtered (no duplicates)	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output layer containing the unique features. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

continues on next page

táblázat 25.116 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Filtered (duplicates) Optional	`DUPLICATES`	[same as input] Default: `[Skip output]`	Specify the output layer containing only the duplicates. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Filtered (duplicates) Optional	`DUPLICATES`	[same as input] Default: `[Skip output]`	Vector layer containing the removed features. Will not be produced if not specified (left as `[Skip output]`).
Count of discarded duplicate records	`DUPLICATE_COUNT`	[number]	Count of discarded duplicate records
Filtered (no duplicates)	`OUTPUT`	[same as input]	Vector layer containing the unique features.
Count of retained records	`RETAINED_COUNT`	[number]	Count of unique records

Python code

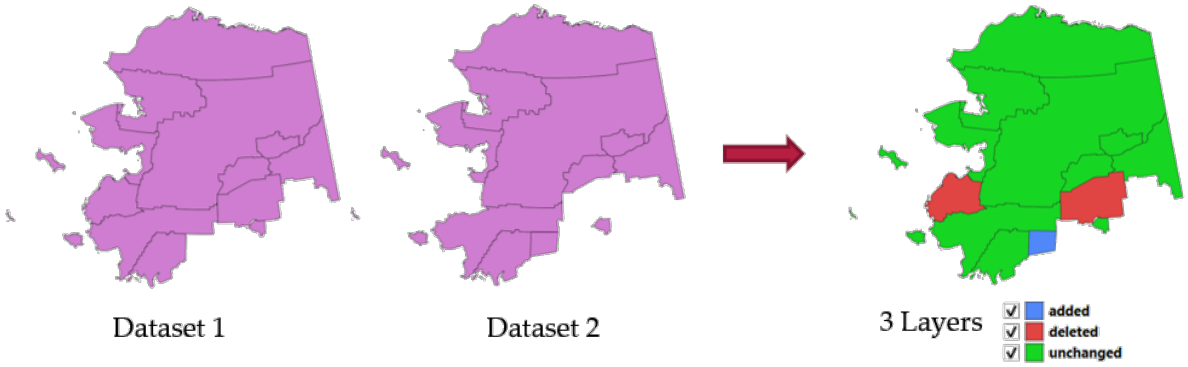
Algorithm ID: `native:removeduplicatesbyattribute`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Detect dataset changes

Compares two vector layers, and determines which features are unchanged, added or deleted between the two. It is designed for comparing two different versions of the same dataset.



25.44. ábra: Detect dataset change example

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Original layer	`ORIGINAL`	[vector: any]	The vector layer considered as the original version
Revised layer	`REVISED`	[vector: any]	The revised or modified vector layer
Attributes to consider for match Optional	`COMPARE_ATTRIBUTES`	[tablefield: any] [list]	Attributes to consider for match. By default, all attributes are compared.
Geometry comparison behavior Optional	`MATCH_TYPE`	[enumeration] Default: 1	Defines the criteria for comparison. Options: • 0 — Exact Match: includes the order and vertices count of geometries • 1 — Tolerant Match (Topological Equality): geometries are considered equal
Unchanged features	`UNCHANGED`	[vector: same as Original layer]	Specify the output vector layer containing the unchanged features. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.
Added features	`ADDED`	[vector: same as Original layer]	Specify the output vector layer containing the added features. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

continues on next page

táblázat 25.118 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Deleted features	`DELETED`	[vector: same as Original layer]	Specify the output vector layer containing the deleted features. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Unchanged features	`UNCHANGED`	[vector: same as Original layer]	Vector layer containing the unchanged features.
Added features	`ADDED`	[vector: same as Original layer]	Vector layer containing the added features.
Deleted features	`DELETED`	[vector: same as Original layer]	Vector layer containing the deleted features.
Count of unchanged features	`UNCHANGED_COUNT`	[number]	Count of unchanged features.
Count of features added in revised layer	`ADDED_COUNT`	[number]	Count of features added in revised layer.
Count of features deleted from original layer	`DELETED_COUNT`	[number]	Count of features deleted from original layer.

Python code

Algorithm ID: `native:detectvectorchanges`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Drop geometries

Creates a simple *geometryless* copy of the input layer attribute table. It keeps the attribute table of the source layer.

If the file is saved in a local folder, you can choose between many file formats.

 Allows *features in-place modification*

Lásd még:

Delete duplicate geometries, *Remove null geometries*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The input vector layer
Dropped geometries	`OUTPUT`	[table]	Specify the output geometryless layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Dropped geometries	`OUTPUT`	[table]	The output geometryless layer. A copy of the original attribute table.

Python code

Algorithm ID: `native:dropgeometries`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Execute SQL

Runs a simple or complex query with `SQL` syntax on the source layer.

Input datasources are identified with `input1`, `input2`... `inputN` and a simple query will look like `SELECT * FROM input1`.

Beside a simple query, you can add expressions or variables within the `SQL query` parameter itself. This is particulary useful if this algorithm is executed within a Processing model and you want to use a model input as a parameter of the query. An example of a query will then be `SELECT * FROM [% @table %]` where `@table` is the variable that identifies the model input.

The result of the query will be added as a new layer.

Lásd még:

SpatiaLite execute SQL, *PostgreSQL execute SQL*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional input datasources (called input1, .., inputN in the query)	`INPUT_DATASOURCES`	[vector: any] [list]	List of layers to query. In the SQL editor you can refer these layers with their **real** name or also with **input1**, **input2**, **inputN** depending on how many layers have been chosen.
SQL query	`INPUT_QUERY`	[string]	Type the string of your SQL query, e.g. `SELECT * FROM input1`.
Unique identifier field Optional	`INPUT_UID_FIELD`	[string]	Specify the column with unique ID
Geometry field Optional	`INPUT_GEOMETRY_FIELD`	[string]	Specify the geometry field
Geometry type Optional	`INPUT_GEOMETRY_TYPE`	[enumeration] Default: 0	Choose the geometry of the result. By default the algorithm will autodetect it. One of: • 0 — Autodetect • 1 — No geometry • 2 — Point • 3 — LineString • 4 — Polygon • 5 — MultiPoint • 6 — MultiLineString • 7 — MultiPolygon
CRS Optional	`INPUT_GEOMETRY_CRS`	[crs]	The CRS to assign to the output layer
SQL Output	`OUTPUT`	[vector: any] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output layer created by the query. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
SQL Output	`OUTPUT`	[vector: any]	Vector layer created by the query

Python code

Algorithm ID: `qgis:executesql`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Export layers to DXF

`NEW in 3.18`

Exports layers to DXF file. For each layer, you can choose a field whose values are used to split features in generated destination layers in DXF output.

Lásd még:

Creating new DXF files

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layers	`LAYERS`	[vector: any][list]	Input vector layers to export
Symbology mode	`SYMBOLOGY_MODE`	[enumeration] Default: 0	Type of symbology to apply to output layers. You can choose between: • 0 — No Symbology • 1 — Feature Symbology • 2 — Symbol Layer Symbology
Symbology scale	`SYMBOLOGY_SCALE`	[scale] Default: 1:1 000 000	Default scale of data export.
Encoding	`ENCODING`	[enumeration]	Encoding to apply to layers.
CRS	`CRS`	[crs]	Choose the CRS for the output layer.
Use layer title as name	`USE_LAYER_TITLE`	[boolean] Default: False	Name the output layer with the layer title (as set in QGIS) instead of the layer name.
Force 2D	`FORCE_2D`	[boolean] Default: False	
Export labels as MTEXT elements	`MTEXT`	[boolean] Default: False	Exports labels as MTEXT or TEXT elements
DXF	`OUTPUT`	[file] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output DXF file. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
DXF	`OUTPUT`	[file]	`.DXF` file containing the input layers

Python code

Algorithm ID: `native:dxfexport`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Extract selected features

Saves the selected features as a new layer.

Megjegyzés: If the selected layer has no selected features, the newly created layer will be empty.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layer	`INPUT`	[vector: any]	Layer to save the selection from
Selected features	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the vector layer for the selected features. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Selected features	`OUTPUT`	[same as input]	Vector layer with only the selected features, or no feature if none was selected.

Python code

Algorithm ID: `native:saveselectedfeatures`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Extract Shapefile encoding

Extracts the attribute encoding information embedded in a Shapefile. Both the encoding specified by an optional `.cpg` file and any encoding details present in the `.dbf` LDID header block are considered.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layer	`INPUT`	[vector: any]	ESRI Shapefile (`.SHP`) Layer to extract the encoding information.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Shapefile encoding	`ENCODING`	[string]	Encoding information specified in the input file
CPG encoding	`CPG_ENCODING`	[string]	Encoding information specified in any optional `.CPG` file
LDID encoding	`LDID_ENCODING`	[string]	Encoding information specified in `.dbf` LDID header block

Python code

Algorithm ID: `native:shpencodinginfo`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Find projection

Creates a shortlist of candidate coordinate reference systems, for instance for a layer with an unknown projection.

The area that the layer is expected to cover must be specified via the target area parameter. The coordinate reference system for this target area must be known to QGIS.

The algorithm operates by testing the layer's extent in every known reference system and then listing any for which the bounds would be near the target area if the layer was in this projection.

Lásd még:

Assign projection, *Define Shapefile projection*, *Reproject layer*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layer	`INPUT`	[vector: any]	Layer with unknown projection

continues on next page

táblázat 25.122 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Target area for layer (xmin, xmax, ymin, ymax)	`TARGET_AREA`	[extent]	The area that the layer covers. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
CRS candidates	`OUTPUT`	[table] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the table (geometryless layer) for the CRS suggestions (EPSG codes). One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
CRS candidates	`OUTPUT`	[table]	A table with all the CRS (EPSG codes) of the matching criteria.

Python code

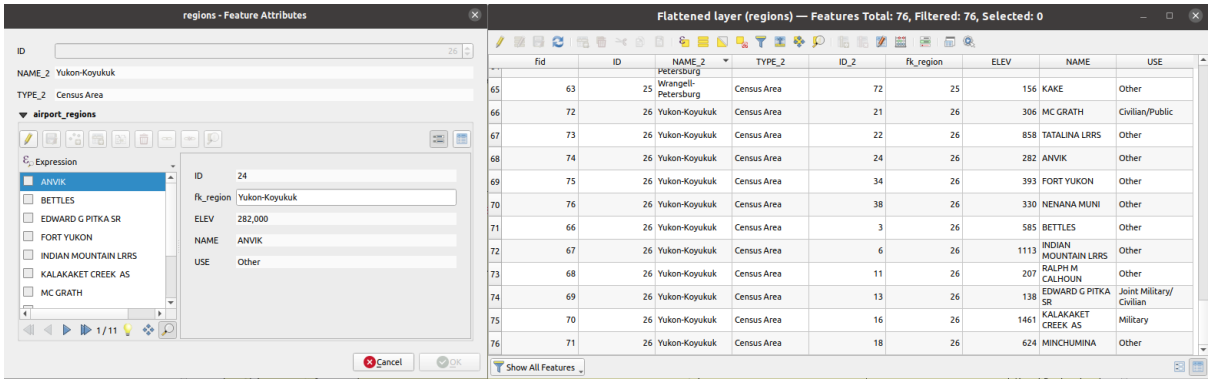
Algorithm ID: `qgis:findprojection`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Flatten relationship

Flattens a *relationship* for a vector layer, exporting a single layer containing one parent feature per related child feature. This master feature contains all the attributes for the related features. This allows to have the relation as a plain table that can be e.g. exported to CSV.



25.45. ábra: Form of a region with related children (left) - A duplicate region feature for each related child, with joined attributes (right)

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layer	`INPUT`	[vector: any]	Layer with the relationship that should be de-normalized
Flattened Layer Optional	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output (flattened) layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Flattened layer	`OUTPUT`	[same as input]	A layer containing master features with all the attributes for the related features

Python code

Algorithm ID: `native:flattenrelationships`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Join attributes by field value

Takes an input vector layer and creates a new vector layer that is an extended version of the input one, with additional attributes in its attribute table.

The additional attributes and their values are taken from a second vector layer. An attribute is selected in each of them to define the join criteria.

Lásd még:

Join attributes by nearest, *Join attributes by location*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer. The output layer will consist of the features of this layer with attributes from matching features in the second layer.
Table field	`FIELD`	[tablefield: any]	Field of the source layer to use for the join
Input layer 2	`INPUT_2`	[vector: any]	Layer with the attribute table to join
Table field 2	`FIELD_2`	[tablefield: any]	Field of the second (join) layer to use for the join The type of the field must be equal to (or compatible with) the input table field type.
Layer 2 fields to copy Optional	`FIELDS_TO_COPY`	[tablefield: any] [list]	Select the specific fields you want to add. By default all the fields are added.
Join type	`METHOD`	[enumeration] Default: 1	The type of the final joined layer. One of: • 0 — Create separate feature for each matching feature (one-to-many) • 1 — Take attributes of the first matching feature only (one-to-one)
Discard records which could not be joined	`DISCARD_NONMATCHING`	[boolean] Default: True	Check if you don't want to keep the features that could not be joined
Joined field prefix Optional	`PREFIX`	[string]	Add a prefix to joined fields in order to easily identify them and avoid field name collision
Joined layer	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer for the join. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

continues on next page

táblázat 25.124 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Unjoinable features from first layer	`NON_MATCHING`	[same as input] Default: `[Skip output]`	Specify the output vector layer for unjoinable features from first layer. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Number of joined features from input table	`JOINED_COUNT`	[number]	
Unjoinable features from first layer Optional	`NON_MATCHING`	[same as input]	Vector layer with the non-matched features
Joined layer	`OUTPUT`	[same as input]	Output vector layer with added attributes from the join
Number of unjoinable features from input table Optional	`UNJOINABLE_COUNT`	[number]	

Python code

Algorithm ID: `native:joinattributestable`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Join attributes by location

Takes an input vector layer and creates a new vector layer that is an extended version of the input one, with additional attributes in its attribute table.

The additional attributes and their values are taken from a second vector layer. A spatial criteria is applied to select the values from the second layer that are added to each feature from the first layer.

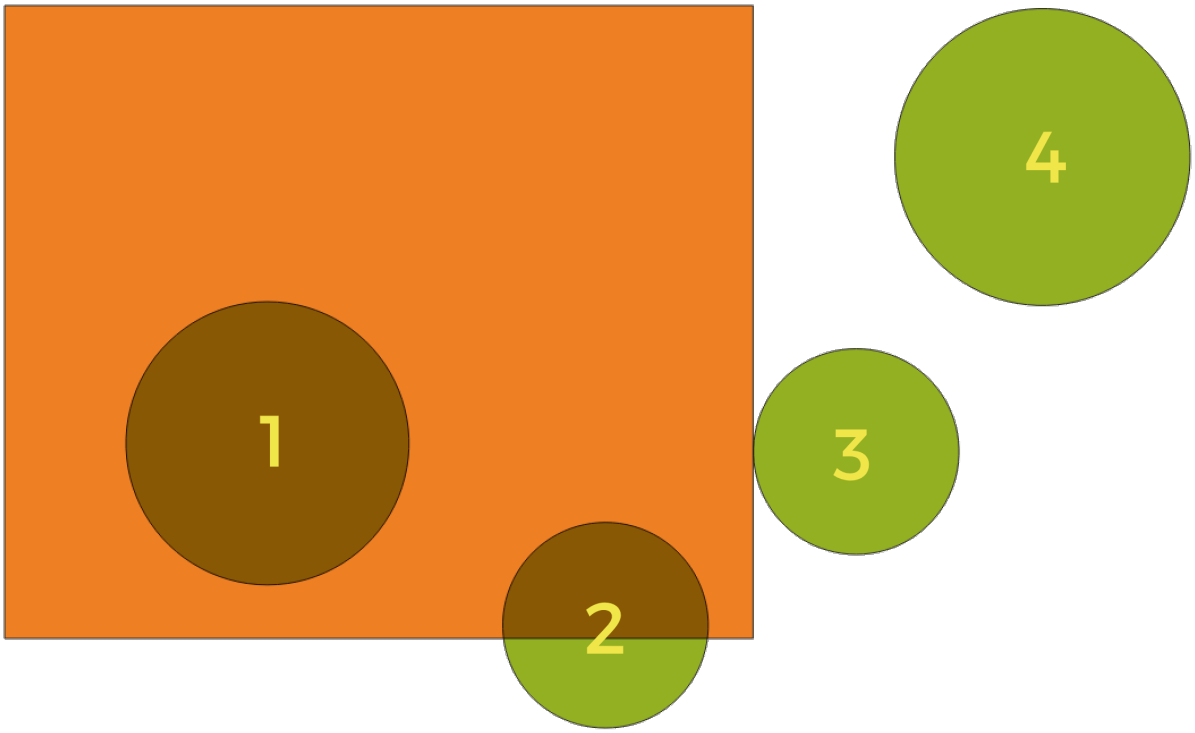
Default menu: *Vector ► Data Management Tools*

Lásd még:

Join attributes by nearest, *Join attributes by field value*, *Join attributes by location (summary)*

Exploring spatial relations

Geometric predicates are boolean functions used to determine the spatial relation a feature has with another by comparing whether and how their geometries share a portion of space.



25.46. ábra: Looking for spatial relations between layers

Using the figure above, we are looking for the green circles by spatially comparing them to the orange rectangle feature. Available geometric predicates are:

Intersect Tests whether a geometry intersects another. Returns 1 (true) if the geometries spatially intersect (share any portion of space - overlap or touch) and 0 if they don't. In the picture above, this will return circles 1, 2 and 3.

Contain 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 of b lies in the interior of a. In the picture, no circle is returned, but the rectangle would be if you would look for it the other way around, as it contains circle 1 completely. This is the opposite of *are within*.

Disjoint Returns 1 (true) if the geometries do not share any portion of space (no overlap, not touching). Only circle 4 is returned.

Equal Returns 1 (true) if and only if geometries are exactly the same. No circles will be returned.

Touch Tests whether a geometry touches another. Returns 1 (true) if the geometries have at least one point in common, but their interiors do not intersect. Only circle 3 is returned.

Overlap Tests whether a geometry overlaps another. Returns 1 (true) if the geometries share space, are of the same dimension, but are not completely contained by each other. Only circle 2 is returned.

Are within Tests whether a geometry is within another. Returns 1 (true) if geometry a is completely inside geometry b. Only circle 1 is returned.

Cross Returns 1 (true) if the supplied geometries have some, but not all, interior points in common and the actual crossing is of a lower dimension than the highest supplied geometry. For example, a line crossing a polygon will cross as a line (true). Two lines crossing will cross as a point (true). Two polygons cross as a polygon (false). In the picture, no circles will be returned.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer. The output layer will consist of the features of this layer with attributes from matching features in the second layer.
Join layer	`JOIN`	[vector: any]	The attributes of this vector layer will be **added** to the source layer attribute table.
Geometric predicate	`PREDICATE`	[enumeration] [list] Default: [0]	Select the geometric criteria. One or more of: • 0 — intersects • 1 — contains • 2 — equals • 3 — touches • 4 — overlaps • 5 — within • 6 — crosses
Fields to add (leave empty to use all fields) Optional	`JOIN_FIELDS`	[tablefield: any] [list]	Select the specific fields you want to add. By default all the fields are added.
Join type	`METHOD`	[enumeration]	The type of the final joined layer. One of: • 0 — Create separate feature for each matching feature (one-to-many) • 1 — Take attributes of the first matching feature only (one-to-one) • 2 — Take attributes of the feature with largest overlap only (one-to-one)
Discard records which could not be joined	`DISCARD_NONMATCHING`	[boolean] Default: False	Remove from the output the input layer records which could not be joined
Joined field prefix Optional	`PREFIX`	[string]	Add a prefix to joined fields in order to easily identify them and avoid field name collision
Joined layer	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer for the join. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.
Unjoinable features from first layer	`NON_MATCHING`	[same as input] Default: `[Skip output]`	Specify the output vector layer for unjoinable features from first layer. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Number of joined features from input table	`JOINED_COUNT`	[number]	
Unjoinable features from first layer Optional	`NON_MATCHING`	[same as input]	Vector layer of the non-matched features
Joined layer	`OUTPUT`	[same as input]	Output vector layer with added attributes from the join

Python code

Algorithm ID: `native:joinattributesbylocation`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Join attributes by location (summary)

Takes an input vector layer and creates a new vector layer that is an extended version of the input one, with additional attributes in its attribute table.

The additional attributes and their values are taken from a second vector layer. A spatial criteria is applied to select the values from the second layer that are added to each feature from the first layer.

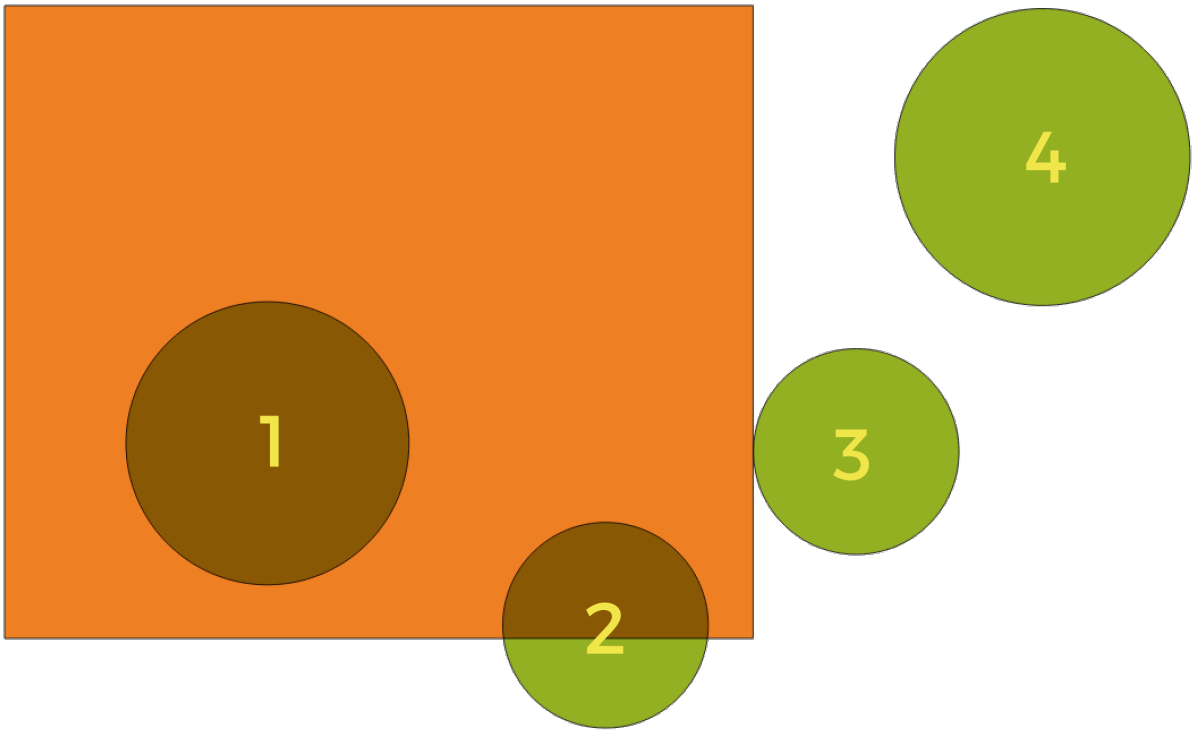
The algorithm calculates a statistical summary for the values from matching features in the second layer (e.g. maximum value, mean value, etc).

Lásd még:

Join attributes by location

Exploring spatial relations

Geometric predicates are boolean functions used to determine the spatial relation a feature has with another by comparing whether and how their geometries share a portion of space.



25.47. ábra: Looking for spatial relations between layers

Using the figure above, we are looking for the green circles by spatially comparing them to the orange rectangle feature. Available geometric predicates are:

Intersect Tests whether a geometry intersects another. Returns 1 (true) if the geometries spatially intersect (share any portion of space - overlap or touch) and 0 if they don't. In the picture above, this will return circles 1, 2 and 3.

Contain 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 of b lies in the interior of a. In the picture, no circle is returned, but the rectangle would be if you would look for it the other way around, as it contains circle 1 completely. This is the opposite of *are within*.

Disjoint Returns 1 (true) if the geometries do not share any portion of space (no overlap, not touching). Only circle 4 is returned.

Equal Returns 1 (true) if and only if geometries are exactly the same. No circles will be returned.

Touch Tests whether a geometry touches another. Returns 1 (true) if the geometries have at least one point in common, but their interiors do not intersect. Only circle 3 is returned.

Overlap Tests whether a geometry overlaps another. Returns 1 (true) if the geometries share space, are of the same dimension, but are not completely contained by each other. Only circle 2 is returned.

Are within Tests whether a geometry is within another. Returns 1 (true) if geometry a is completely inside geometry b. Only circle 1 is returned.

Cross Returns 1 (true) if the supplied geometries have some, but not all, interior points in common and the actual crossing is of a lower dimension than the highest supplied geometry. For example, a line crossing a polygon will cross as a line (true). Two lines crossing will cross as a point (true). Two polygons cross as a polygon (false). In the picture, no circles will be returned.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer. The output layer will consist of the features of this layer with attributes from matching features in the second layer.
Join layer	`JOIN`	[vector: any]	The attributes of this vector layer will be **added** to the source layer attribute table.
Geometric predicate	`PREDICATE`	[enumeration] [list] Default: [0]	Select the geometric criteria. One or more of: • 0 — intersects • 1 — contains • 2 — equals • 3 — touches • 4 — overlaps • 5 — within • 6 — crosses
Fields to summarize (leave empty to use all fields) Optional	`JOIN_FIELDS`	[tablefield: any] [list]	Select the specific fields you want to add and summarize. By default all the fields are added.
Summaries to calculate (leave empty to use all fields) Optional	`SUMMARIES`	[enumeration] [list] Default: []	Choose which type of summary you want to add to each field and for each feature. One or more of: • 0 — count • 1 — unique • 2 — min • 3 — max • 4 — range • 5 — sum • 6 — mean • 7 — median • 8 — stddev • 9 — minority • 10 — majority • 11 — q1 • 12 — q3 • 13 — iqr • 14 — empty • 15 — filled • 16 — min_length • 17 — max_length • 18 — mean_length
Discard records which could not be joined	`DISCARD_NONMATCHING`	[boolean] Default: False	Remove from the output the input layer records which could not be joined

continues on next page

táblázat 25.126 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Joined layer	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer for the join. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Joined layer	`OUTPUT`	[same as input]	Output vector layer with summarized attributes from the join

Python code

Algorithm ID: `qgis:joinbylocationsummary`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Join attributes by nearest

Takes an input vector layer and creates a new vector layer with additional fields in its attribute table. The additional attributes and their values are taken from a second vector layer. Features are joined by finding the closest features from each layer.

By default only the nearest feature is joined, but the join can also join to the k-nearest neighboring features.

If a maximum distance is specified, only features which are closer than this distance will be matched.

Lásd még:

Nearest neighbour analysis, *Join attributes by field value*, *Join attributes by location*, *Distance matrix*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The input layer.
Input layer 2	`INPUT_2`	[vector: any]	The join layer.
Layer 2 fields to copy (leave empty to copy all fields)	`FIELDS_TO_COPY`	[fields]	Join layer fields to copy (if empty, all fields will be copied).
Discard records which could not be joined	`DISCARD_NONMATCHING`	[boolean] Default: False	Remove from the output the input layer records which could not be joined

continues on next page

táblázat 25.127 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Joined field prefix	`PREFIX`	[string]	Joined field prefix
Maximum nearest neighbors	`NEIGHBORS`	[number] Default: 1	Maximum number of nearest neighbors
Maximum distance	`MAX_DISTANCE`	[number]	Maximum search distance
Joined layer	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the vector layer containing the joined features. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.
Unjoinable features from first layer	`NON_MATCHING`	[same as input] Default: `[Skip output]`	Specify the vector layer containing the features that could not be joined. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Joined layer	`OUTPUT`	[same as input]	The output joined layer.
Unjoinable features from first layer	`NON_MATCHING`	[same as input]	Layer containing the features from first layer that could not be joined to any features in the join layer.
Number of joined features from input table	`JOINED_COUNT`	[number]	Number of features from the input table that have been joined.
Number of unjoinable features from input table	`UNJOINABLE_COUNT`	[number]	Number of features from the input table that could not be joined.

Python code

Algorithm ID: `native:joinbynearest`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

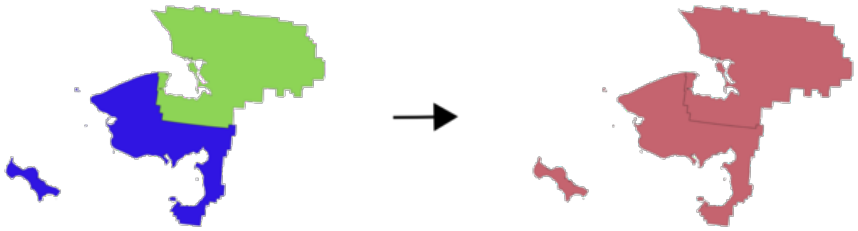
Merge vector layers

Combines multiple vector layers of the **same geometry** type into a single one.

The attribute table of the resulting layer will contain the fields from all input layers. If fields with the same name but different types are found then the exported field will be automatically converted into a string type field. New fields storing the original layer name and source are also added.

If any input layers contain Z or M values, then the output layer will also contain these values. Similarly, if any of the input layers are multi-part, the output layer will also be a multi-part layer.

Optionally, the destination coordinate reference system (CRS) for the merged layer can be set. If it is not set, the CRS will be taken from the first input layer. All layers will be reprojected to match this CRS.



Default menu: *Vector ► Data Management Tools*

Lásd még:

Split vector layer

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layers	`LAYERS`	[vector: any] [list]	The layers that are to be merged into a single layer. Layers should be of the same geometry type.
Destination CRS Optional	`CRS`	[crs]	Choose the CRS for the output layer. If not specified, the CRS of the first input layer is used.
Merged	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Merged	`OUTPUT`	[same as input]	Output vector layer containing all the features and attributes from the input layers.

Python code

Algorithm ID: `native:mergevectorlayers`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Order by expression

Sorts a vector layer according to an expression: changes the feature index according to an expression.

Be careful, it might not work as expected with some providers, the order might not be kept every time.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer to sort
Expression	`EXPRESSION`	[expression]	Expression to use for the sorting
Sort ascending	`ASCENDING`	[boolean] Default: True	If checked the vector layer will be sorted from small to large values.
Sort nulls first	`NULLS_FIRST`	[boolean] Default: False	If checked, Null values are placed first
Ordered	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Ordered	`OUTPUT`	[same as input]	Output (sorted) vector layer

Python code

Algorithm ID: `native:orderbyexpression`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Repair Shapefile

Repairs a broken ESRI Shapefile dataset by (re)creating the SHX file.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Shapefile	`INPUT`	[file]	Full path to the ESRI Shapefile dataset with a missing or broken SHX file

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Repaired layer	`OUTPUT`	[vector: any]	The input vector layer with the SHX file repaired

Python code

Algorithm ID: `native:repairshapefile`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Reproject layer

Reprojects a vector layer in a different CRS. The reprojected layer will have the same features and attributes of the input layer.

Allows *features in-place modification*

Lásd még:

Assign projection, *Define Shapefile projection*, *Find projection*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer to reproject
Target CRS	`TARGET_CRS`	[crs] Default: `EPSG:4326 - WGS 84`	Destination coordinate reference system
Coordinate Operation Optional	`OPERATION`	[string]	Specific operation to use for a particular reprojection task, instead of always forcing use of the current project's transformation settings. Useful when reprojecting a particular layer and control over the exact transformation pipeline is required. Requires proj version >= 6. Read more at *Dátumtranszformációk*.
Reprojected	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Reprojected	`OUTPUT`	[same as input]	Output (reprojected) vector layer

Python code

Algorithm ID: `native:reprojectlayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Save vector features to file

Saves vector features to a specified file dataset.

For dataset formats supporting layers, an optional layer name parameter can be used to specify a custom string. Optional GDAL-defined dataset and layer options can be specified. For more information on this, read the online GDAL documentation on the format.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Vector features	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer.
Saved features	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the file to save the features to. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Layer name Optional	`LAYER_NAME`	[string]	Name to use for the output layer
GDAL dataset options Optional	`DATASOURCE_OPTIONS`	[string]	GDAL dataset creation options of the output format. Separate individual options with semicolons.
GDAL layer options Optional	`LAYER_OPTIONS`	[string]	GDAL layer creation options of the output format. Separate individual options with semicolons.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Saved features	`OUTPUT`	[same as input]	Vector layer with the saved features.
File name and path	`FILE_PATH`	[string]	Output file name and path.
Layer name	`LAYER_NAME`	[string]	Name of the layer, if any.

Python code

Algorithm ID: `native:savefeatures`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Set layer encoding

Sets the encoding used for reading a layer's attributes. No permanent changes are made to the layer, rather it affects only how the layer is read during the current session.

Megjegyzés: Changing the encoding is only supported for some vector layer data sources.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Saved features	`INPUT`	[vector: any]	Vector layer to set the encoding.
Encoding	`ENCODING`	[string]	Text encoding to assign to the layer in the current QGIS session.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output layer	`OUTPUT`	[same as input]	Input vector layer with the set encoding.

Python code

Algorithm ID: `native:setlayerencoding`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Split features by character

Features are split into multiple output features by splitting a field's value at a specified character. For instance, if a layer contains features with multiple comma separated values contained in a single field, this algorithm can be used to split these values up across multiple output features. Geometries and other attributes remain unchanged in the output. Optionally, the separator string can be a regular expression for added flexibility.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Split using values in the field	`FIELD`	[tablefield: any]	Field to use for splitting
Split value using character	`CHAR`	[string]	Character to use for splitting
Use regular expression separator	`REGEX`	[boolean] Default: False	

continues on next page

táblázat 25.129 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Split	`OUTPUT`	[same as input] Default: `Create temporary layer`	Specify output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Split	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer.

Python code

Algorithm ID: `native:splitfeaturesbycharacter`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Split vector layer

Creates a set of vectors in an output folder based on an input layer and an attribute. The output folder will contain as many layers as the unique values found in the desired field.

The number of files generated is equal to the number of different values found for the specified attribute.

It is the opposite operation of *merging*.

Default menu: *Vector ► Data Management Tools*

Lásd még:

Merge vector layers

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Unique ID field	`FIELD`	[tablefield: any]	Field to use for splitting
Output directory	`OUTPUT`	[folder] Default: `[Save to temporary folder]`	Specify the directory for the output layers. One of: • Save to a Temporary Directory • Save to Directory

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Output file type Optional	`FILE_TYPE`	[enumeration] Default: `gpkg` in the dialog window	Select the extension of the output files. If not specified or invalid, the output files format will be the one set in the „Default output vector layer extension” Processing setting.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output directory	`OUTPUT`	[folder]	The directory for the output layers
Output layers	`OUTPUT_LAYERS`	[same as input] [list]	The output vector layers resulting from the split.

Python code

Algorithm ID: `native:splitvectorlayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Truncate table

Truncates a layer, by deleting all features from within the layer.

> **Figyelem:** This algorithm modifies the layer in place, and deleted features cannot be restored!

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input Layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Truncated layer	`OUTPUT`	[folder]	The truncated (empty) layer

Python code

Algorithm ID: `native:truncatetable`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.18 Vector geometry

Add geometry attributes

Computes geometric properties of the features in a vector layer and includes them in the output layer.

It generates a new vector layer with the same content as the input one, but with additional attributes, containing geometric measurements based on a selected CRS.

The attributes added to the table depend on the geometry type and dimension of the input layer:

- for **point** layers: X (`xcoord`), Y (`ycoord`), Z (`zcoord`) coordinates and/or M value (`mvalue`)
- for **line** layers: `length` and, for the LineString and CompoundCurve geometry types, the feature `sinuosity` and straight distance (`straightdis`)
- for **polygon** layers: `perimeter` and `area`

Default menu: *Vector* ► *Geometry Tools*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Calculate using	`CALC_METHOD`	[enumeration] Default: 0	Calculation parameters to use for the geometric properties. One of: • 0 — Layer CRS • 1 — Project CRS • 2 — Ellipsoidal
Added geom info	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output (input copy with geometry) layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Added geom info	`OUTPUT`	[same as input]	Copy of the input vector layer with the addition of the geometry fields

Python code

Algorithm ID: `qgis:exportaddgeometrycolumns`

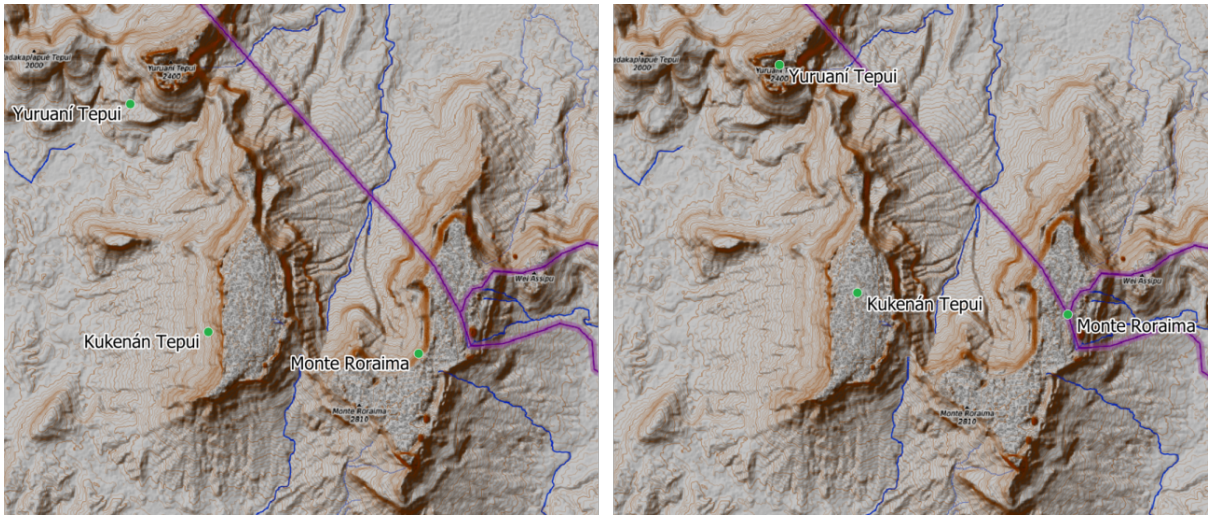
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Affine transform

Applies an affine transformation to the layer geometries. Affine transformations can include translation, scaling and rotation. The operations are performed in the following order: scale, rotation, and translation.

Z and M values (if present) can be translated and scaled.



25.48. ábra: Vector point layer (green dots) before (left), and after (rigth) an affine transformation (translation).

Allows *features in-place modification* of point, line, and polygon features

Lásd még:

Translate

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Translation (x-axis)	`DELTA_X`	[number] Default: 0	Displacement to apply on the X axis.
Translation (y-axis)	`DELTA_Y`	[number] Default: 0	Displacement to apply on the Y axis.
Translation (z-axis)	`DELTA_Z`	[number] Default: 0	Displacement to apply on the Z axis.
Translation (m-values)	`DELTA_M`	[number] Default: 0	Offset to apply on m values.
Scale factor (x-axis)	`SCALE_X`	[number] Default: 1	Scaling value (expansion or contraction) to apply on the X axis.
Scale factor (y-axis)	`SCALE_Y`	[number] Default: 1	Scaling value (expansion or contraction) to apply on the Y axis.
Scale factor (z-axis)	`SCALE_Z`	[number] Default: 1	Scaling value (expansion or contraction) to apply on the Z axis.
Scale factor (m-values)	`SCALE_M`	[number] Default: 1	Scaling value (expansion or contraction) to apply on m values.
Rotation around z-axis (degrees counter-clockwise)	`ROTATION_Z`	[number] Default: 0	Angle of the rotation in degrees.
Transformed	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Transformed	`OUTPUT`	[same as input]	Output (transformed) vector layer.

Python code

Algorithm ID: `native:affinetransform`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Aggregate

Takes a vector or table layer and creates a new layer by aggregating features based on a `group by` expression.

Features for which `group by` expression returns the same value are grouped together.

It is possible to group all source features together using constant value in `group by` parameter, example: NULL.

It is also possible to group features by multiple fields using Array function, example: Array(„Field1”, „Field2”).

Geometries (if present) are combined into one multipart geometry for each group. Output attributes are computed depending on each given aggregate definition.

This algorithm allows to use the default *aggregates functions* of the QGIS Expression engine.

Lásd még:

Collect geometries, *Dissolve*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Group by expression	`GROUP_BY`	[tablefield: any] Default: «NULL»	Choose the grouping field. If *NULL* all features will be grouped.

continues on next page

táblázat 25.134 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Aggregates	AGGREGATES	[list]	List of output layer field definitions. Example of a field definition: *{«aggregate»: «sum», «delimiter»: «,», «input»: « $area», «length»: 10, «name»: «totarea», «precision»: 0, «type»: 6}* By default, the list contains all the fields of the input layer. In the GUI, you can edit these fields and their definitions, and you can also: • Click the button to add a new field. • Click to delete the selected field. • Use and to change order of the fields. • Click to reset to the default (the fields of the input layer). For each of the fields you'd like to retrieve information from, you need to define the following: **Input expression [expression] (input)** Field or expression from the input layer. **Aggregate function [enumeration] (aggregate)** *Function* to use on the input expression to return the aggregated value. Default: *concatenate* (for string data type), *sum* (for numeric data type) **Delimiter [string] (delimiter)** Text string to separate aggregated values, for example in case of concatenation. Default: , **Output field name [string] (name)** Name of the aggregated field in the output layer. By default input field name is kept. **Type [enumeration] (type)** Data type of the output field. One of: • 1 — Boolean • 2 — Integer • 4 — Integer64 • 6 — Double • 10 — String • 14 — Date • 16 — DateTime **Length [number] (length)** Length of the output field. **Precision [number] (precision)** Precision of the output field.
Load fields from layer	GUI only	[vector: any]	You can load fields from another layer and use them for the aggregation

continues on next page

táblázat 25.134 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Aggregated	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output (aggregate) layer One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Aggregated	`OUTPUT`	[same as input]	Multigeometry vector layer with the aggregated values

Python code

Algorithm ID: `native:aggregate`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

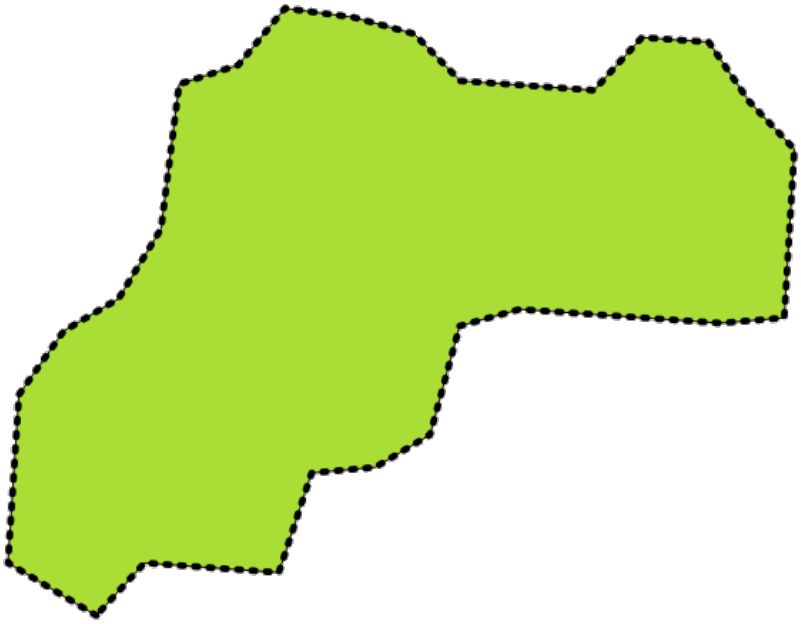
The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Boundary

Returns the closure of the combinatorial boundary of the input geometries (i.e. the topological boundary of the geometry).

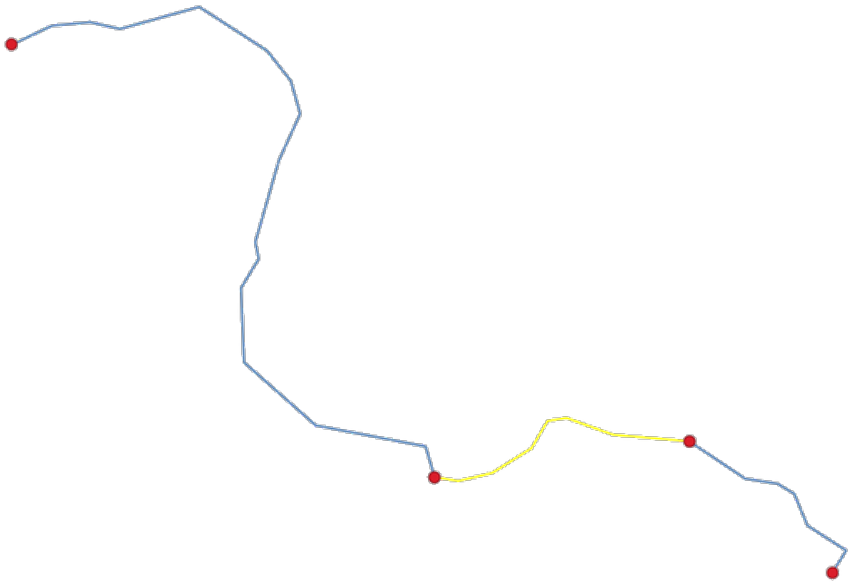
Only for polygon and line layers.

For **polygon geometries** , the boundary consists of all the lines making up the rings of the polygon.



25.49. ábra: Boundaries (black dashed line) of the source polygon layer

For **lines geometries**, the boundaries are their end points.



25.50. ábra: Boundary layer (red points) for lines. In yellow a selected feature.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line, polygon]	Input line or polygon vector layer
Boundary	`OUTPUT`	[vector: point, line] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output (boundary) layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Boundary	`OUTPUT`	[vector: point, line]	Boundaries from the input layer (point for line, and line for polygon)

Python code

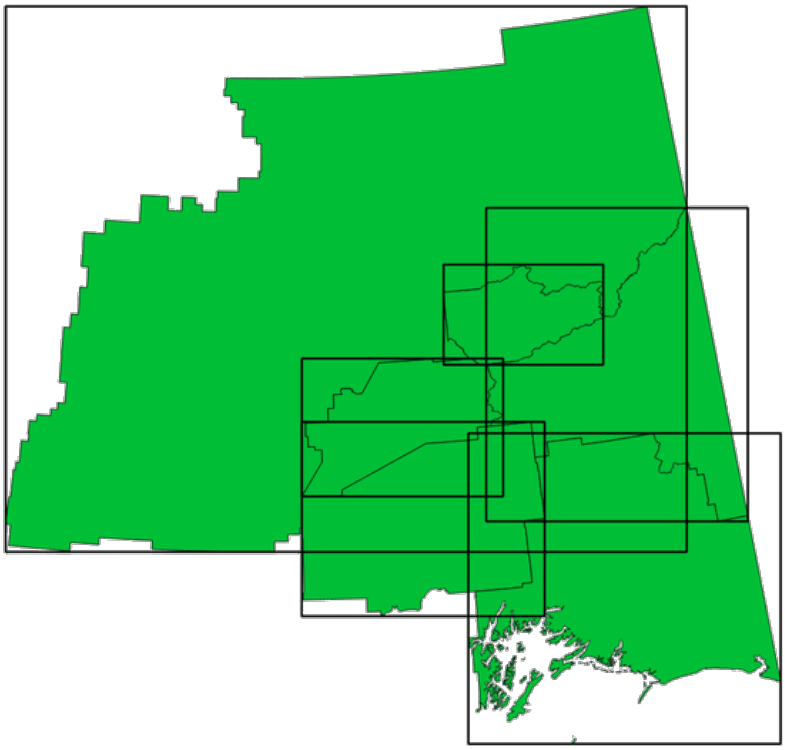
Algorithm ID: `native:boundary`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Bounding boxes

Calculates the bounding box (envelope) of each feature in an input layer. Polygon and line geometries are supported.



25.51. ábra: Black lines represent the bounding boxes of each polygon feature

Allows *features in-place modification* of polygon features

Lásd még:

Minimum bounding geometry

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line, polygon]	Input line or polygon vector layer
Bounds	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output (bounding box) layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Bounds	`OUTPUT`	[vector: polygon]	Bounding boxes of input layer

Python code

Algorithm ID: `native:boundingboxes`

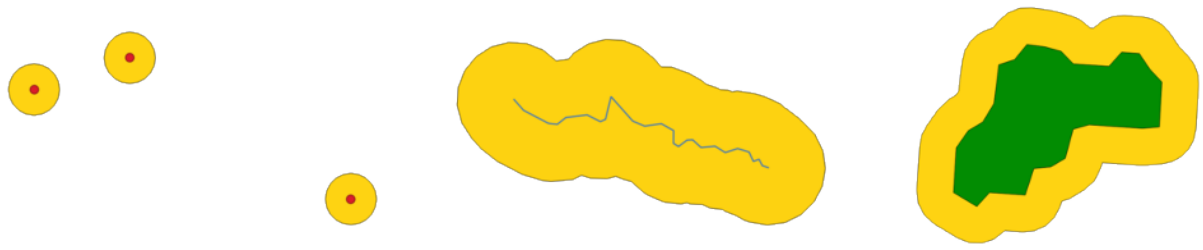
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Buffer

Computes a buffer area for all the features in an input layer, using a fixed distance.

It is possible to use a negative distance for polygon input layers. In this case the buffer will result in a smaller polygon (setback).



25.52. ábra: Buffer (in yellow) of points, line and polygon

Allows *features in-place modification* of polygon features

Default menu: *Vector ► Geoprocessing Tools*

Lásd még:

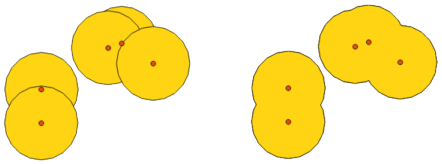
Variable distance buffer, *Multi-ring buffer (constant distance)*, *Variable width buffer (by M value)*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Distance	`DISTANCE`	[number] Default: 10.0	Buffer distance (from the boundary of each feature). You can use the Data Defined button on the right to choose a field from which the radius will be calculated. This way you can have different radius for each feature (see *Variable distance buffer*).

continues on next page

táblázat 25.135 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Segments	`SEGMENTS`	[number] Default: 5	Controls the number of line segments to use to approximate a quarter circle when creating rounded offsets.
End cap style	`END_CAP_STYLE`	[enumeration] Default: 0	Controls how line endings are handled in the buffer. One of: • 0 — Round • 1 — Flat • 2 — Square  25.53. ábra: Round, flat and square cap styles
Join style	`JOIN_STYLE`	[enumeration] Default: 0	Specifies whether round, miter or beveled joins should be used when offsetting corners in a line. Options are: • 0 — Round • 1 — Miter • 2 — Bevel  25.54. ábra: Round, miter, and bevel join styles
Miter limit	`MITER_LIMIT`	[number] Default: 2.0	Controls the maximum distance from the offset curve to use when creating a mitered join (only applicable for miter join styles). Minimum: 1.
Dissolve result	`DISSOLVE`	[boolean] Default: False	Dissolve the final buffer. If `True` (checked), overlapping buffers will be dissolved (combined) into a new feature.  25.55. ábra: Standard and dissolved buffer
Buffered	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output (buffer) layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Buffered	`OUTPUT`	[vector: polygon]	Output (buffer) polygon layer

Python code

Algorithm ID: `native:buffer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

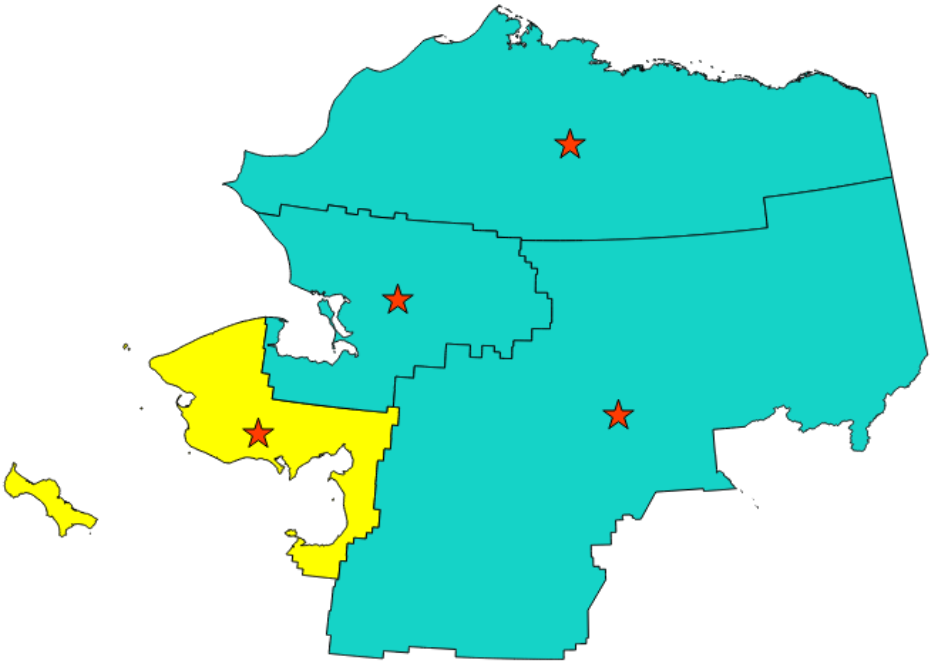
The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Centroids

Creates a new point layer, with points representing the centroids of the geometries of the input layer.

The centroid is a single point representing the barycenter (of all parts) of the feature, so it can be outside the feature borders. But can also be a point on each part of the feature.

The attributes of the points in the output layer are the same as for the original features.



25.56. ábra: The red stars represent the centroids of the features of the input layer.

Allows *features in-place modification* of point features

Default menu: *Vector* ► *Geometry Tools*

Lásd még:

Point on Surface

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Create centroid for each part	`ALL_PARTS`	[boolean] Default: False	If True (checked), a centroid will be created for each part of the geometry
Centroids	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output (centroid) layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Centroids	`OUTPUT`	[vector: point]	Output point vector layer (centroids)

Python code

Algorithm ID: `native:centroids`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Check validity

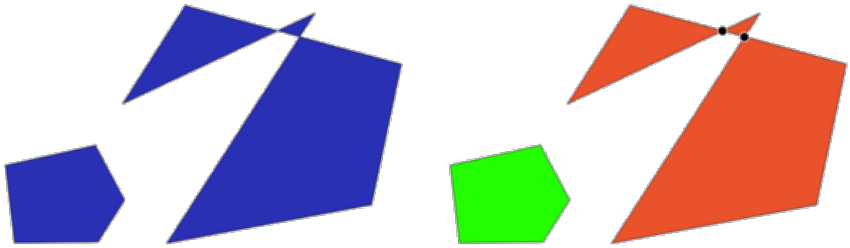
Performs a validity check on the geometries of a vector layer.

The geometries are classified in three groups (valid, invalid and error) and for each group, a vector layer with its features is generated:

- The **Valid output** layer contains only the valid features (without topological errors).
- The **Invalid output** layer contains all the invalid features found by the algorithm.
- The **Error output** layer is a point layer that points to where the invalid features were found.

The attribute tables of the generated layers will contain some additional information („message” for the **error** layer, „FID” and „_errors” for the **invalid** layer and only „FID” for the **valid** layer):

The attribute table of each generated vector layer will contain some additional information (number of errors found and types of error):



25.57. ábra: Left: the input layer. Right: the valid layer (green), the invalid layer (orange)

Default menu: *Vector ► Geometry Tools*

Lásd még:

Fix geometries and the core plugin *Geometry Checker Plugin*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT_LAYER`	[vector: any]	Input vector layer
Method	`METHOD`	[enumeration] Default: 2	Method to use to check validity. Options: • 0: The one selected in digitizing settings • 1: QGIS • 2: GEOS
Ignore ring self intersection	`IGNORE_RING_SELF_INTERSECTION`	[boolean] Default: False	Ignore self intersecting rings when checking for validity.
Valid output	`VALID_OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the vector layer to contain a copy of the valid features of the source layer. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.
Invalid output	`INVALID_OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Vector layer containing copy of the invalid features of the source layer with the field `_errors` listing the summary of the error(s) found. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

continues on next page

táblázat 25.136 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Error output	`ERROR_OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Point layer of the exact position of the validity problems detected with the `message` field describing the error(s) found. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Count of errors	`ERROR_COUNT`	[number]	The number of geometries that caused errors.
Error output	`ERROR_OUTPUT`	[vector: point]	Point layer of the exact position of the validity problems detected with the `message` field describing the error(s) found.
Count of invalid features	`INVALID_COUNT`	[number]	The number of invalid geometries.
Invalid output	`INVALID_OUTPUT`	[same as input]	Vector layer containing copy of the invalid features of the source layer with the field `_errors` listing the summary of the error(s) found.
Count of valid features	`VALID_COUNT`	[number]	The number of valid geometries.
Valid output	`VALID_OUTPUT`	[same as input]	Vector layer containing a copy of the valid features of the source layer.

Python code

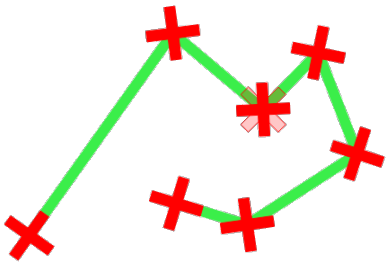
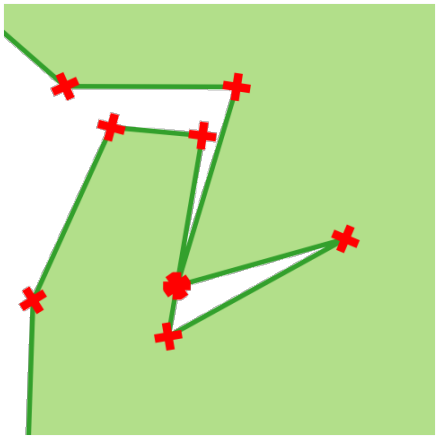
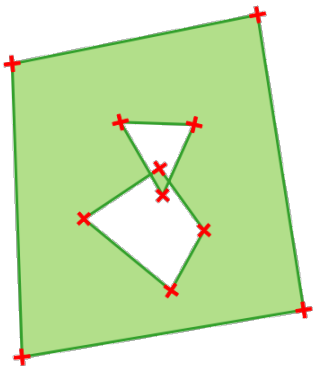
Algorithm ID: `qgis:checkvalidity`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

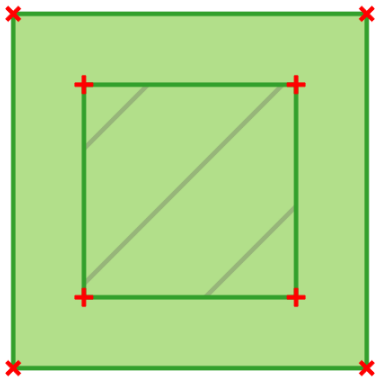
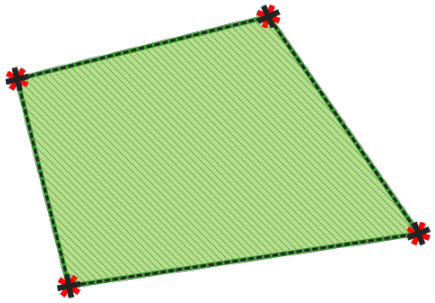
Types of error messages and their meanings

25.138. táblázat: If the GEOS method is used the following error messages can occur:

Error message	Explanation	Example
Repeated point	This error happens when a given vertex is repeated.	
Ring self-intersection	This error happens when a geometry touches itself and generates a ring.	
Self-intersection	This error happens when a geometry touches itself.	
Topology validation error		
Hole lies outside shell		
Holes are nested		
Interior is disconnected		

continues on next page

táblázat 25.138 – folytatás az előző oldalról

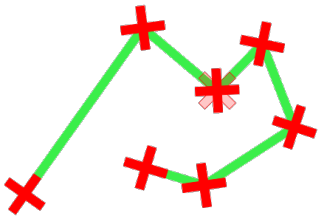
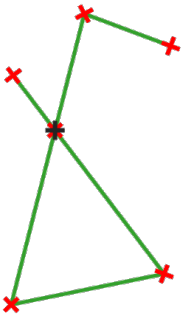
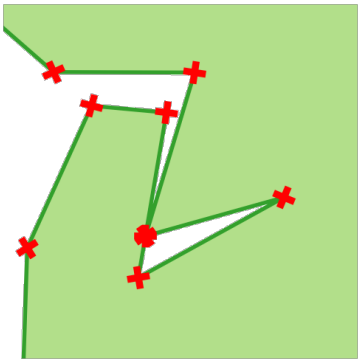
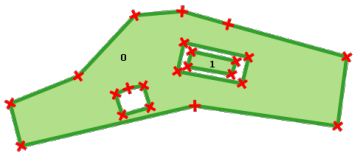
Error message	Explanation	Example
Nested shells	This error happens when a polygon geometry is on top of another polygon geometry.	
Duplicate rings	This error happens when two rings (exterior or interior) of a polygon geometry are identical	
Too few points in geometry component		
Invalid coordinate	For a point geometry, this error happens when the geometry does not have a proper coordinate pair. The coordinate pair does not contain a latitude value and a longitude value in that order.	
Ring is not closed		

25.139. táblázat: If the QGIS method is used the following error messages can occur:

Error message	Explanation	Example
Segment %1 of ring %2 of polygon %3 intersects segment %4 of ring %5 of polygon %6 at %7		
Ring %1 with less than four points		
Ring %1 not closed		
Line %1 with less than two points		

continues on next page

táblázat 25.139 – folytatás az előző oldalról

Error message	Explanation	Example
Line %1 contains %n duplicate node(s) at %2	This error happens when consecutive points on a line have the same coordinates.	
Segments %1 and %2 of line %3 intersect at %4	This error happens when a line self intersects (two segments of the line intersect each other).	
Ring self-intersection	This error happens when an outer or inner (island) ring / boundary of a polygon geometry intersects itself.	
Ring %1 of polygon %2 not in exterior ring		
Polygon %1 lies inside polygon %2	This error happens when a part of a MultiPolygon geometry is inside a hole of a MultiPolygon geometry.	

Collect geometries

Takes a vector layer and collects its geometries into new multipart geometries.

One or more attributes can be specified to collect only geometries belonging to the same class (having the same value for the specified attributes), alternatively all geometries can be collected.

All output geometries will be converted to multi geometries, even those with just a single part. This algorithm does not dissolve overlapping geometries - they will be collected together without modifying the shape of each geometry part.

See the «Promote to multipart» or «Aggregate» algorithms for alternative options.

Default menu: *Vector ► Geometry Tools*

Lásd még:

Aggregate, *Promote to multipart*, *Dissolve*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Unique ID fields	`FIELD`	[tablefield: any] [list]	Choose one or more attributes to collect the geometries
Collected	`OUTPUT`	[same as input]	Vector layer with collected geometries

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Collected	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer for the collected geometries. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Python code

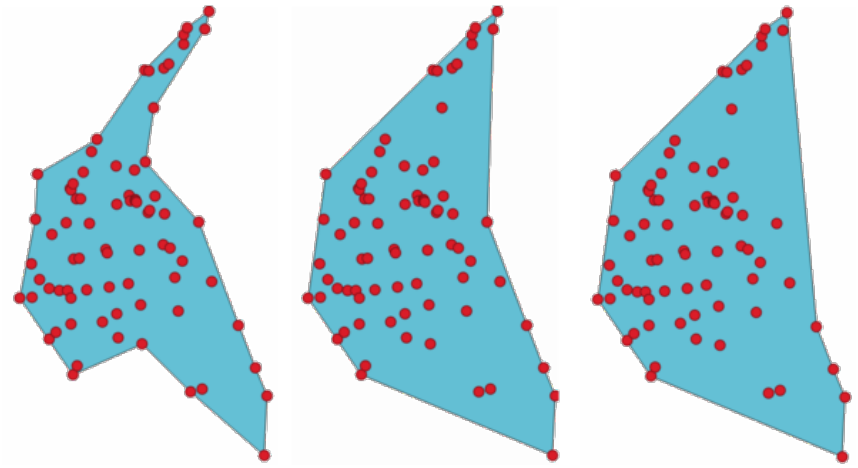
Algorithm ID: `native:collect`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Concave hull (alpha shapes)

Computes the concave hull of the features in an input point layer.



25.58. ábra: Concave hulls with different thresholds (0.3, 0.6, 0.9)

Lásd még:

Convex hull, *Concave hull (k-nearest neighbor)*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input point layer	`INPUT`	[vector: point]	Input point vector layer
Threshold	`ALPHA`	[number] Default: 0.3	Number from 0 (maximum concave hull) to 1 (convex hull).
Allow holes	`HOLES`	[boolean] Default: True	Choose whether to allow holes in the final concave hull
Split multipart geometry into singlepart geometries	`NO_MULTIGEOMETRY`	[boolean] Default: True	Check if you want to have singlepart geometries instead of multipart ones.
Concave hull	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Concave hull	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output vector layer

Python code

Algorithm ID: `qgis:concavehull`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Concave hull (k-nearest neighbor)

Generates a concave hull polygon from a set of points. If the input layer is a line or polygon layer, it will use the vertices.

The number of neighbors to consider determines the concaveness of the output polygon. A lower number will result in a concave hull that follows the points very closely, while a higher number will have a smoother shape. The minimum number of neighbor points to consider is 3. A value equal to or greater than the number of points will result in a convex hull.

If a field is selected, the algorithm will group the features in the input layer using unique values in that field and generate individual polygons in the output layer for each group.

Lásd még:

Concave hull (alpha shapes)

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Number of neighboring points to consider (a lower number is more concave, a higher number is smoother)	`KNEIGHBORS`	[number] Default: 3	Determines the concaveness of the output polygon. A small number will result in a concave hull that follows the points very closely, while a high number will make the polygon look more like the convex hull (if the number is equal to or larger than the number of features, the result will be the convex hull). Minimum value: 3.
Field Optional	`FIELD`	[tablefield: any] Default: None	If specified, one concave hull polygon is generated for each unique value of the field (by selecting features using this value).
Concave hull	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Concave hull	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output vector layer

Python code

Algorithm ID: `qgis:knearestconcavehull`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Convert geometry type

Generates a new layer based on an existing one, with a different type of geometry.

The attribute table of the output layer is the same as the one of the input layer.

Not all conversions are possible. For instance, a line layer can be converted to a point layer, but a point layer cannot be converted to a line layer.

Lásd még:

Polygonize, *Lines to polygons*, *Polygons to lines*, *Points to path*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
New geometry type	`TYPE`	[enumeration] Default: 0	Geometry type to apply to the output features. One of: • 0 — Centroids • 1 — Nodes • 2 — Linestrings • 3 — Multilinestrings • 4 — Polygons
Converted	`OUTPUT`	[vector: any] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Converted	`OUTPUT`	[vector: any]	Output vector layer - the type depends on the parameters

Python code

Algorithm ID: `qgis:convertgeometrytype`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Convert to curved geometries

Converts a geometry into its curved geometry equivalent.

Already curved geometries will be retained without change.

Allows *features in-place modification* of line and polygon features

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line or polygon]	Input vector layer
Maximum distance tolerance	`DISTANCE`	[number] Default: 0.000001	The maximum distance allowed between the original location of vertices and where they would fall on the converted curved geometries
Maximum angle tolerance	`ANGLE`	[number] Default: 0.000001	Segments are considered as suitable for replacing with an arc if the points are all regularly spaced on the candidate arc. This parameter specifies the maximum angular deviation (in degrees) allowed when testing for regular point spacing. Between 0 and 45°.
Curves	`OUTPUT`	[vector: compoundcurve or curvepolygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Curves	`OUTPUT`	[vector: compoundcurve or curvepolygon]	Output vector layer with curved geometries

Python code

Algorithm ID: `native:converttocurves`

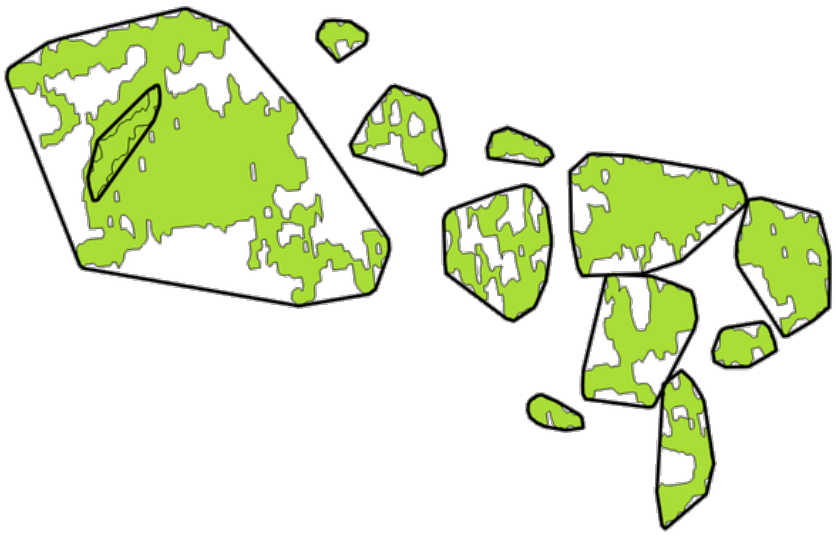
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Convex hull

Calculates the convex hull for each feature in an input layer.

See the «Minimum bounding geometry» algorithm for a convex hull calculation which covers the whole layer or grouped subsets of features.



25.59. ábra: Black lines identify the convex hull for each layer feature

Allows *features in-place modification* of polygon features

Default menu: *Vector ► Geoprocessing Tools*

Lásd még:

Minimum bounding geometry, *Concave hull (alpha shapes)*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Convex hull	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Convex hull	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output (convex hull) vector layer

Python code

Algorithm ID: `native:convexhull`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Create layer from extent

Creates a new vector layer that contains a single feature with geometry matching the extent of the input layer.

It can be used in models to convert a literal extent (`xmin`, `xmax`, `ymin`, `ymax` format) into a layer which can be used for other algorithms which require a layer based input.

Lásd még:

Create layer from point

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Extent (xmin, xmax, ymin, ymax)	`INPUT`	[extent]	Input extent Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Extent	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Extent	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output (extent) vector layer

Python code

Algorithm ID: `native:extenttolayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Create layer from point

Creates a new vector layer that contains a single feature with geometry matching a point parameter. It can be used in models to convert a point into a point layer for algorithms which require a layer based input.

Lásd még:

Create layer from extent

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Point	`INPUT`	[coordinates]	Input point, including CRS info (example: `397254,6214446 [EPSG:32632]`). If the CRS is not provided, the Project CRS will be used. The point can be specified by clicking on the map canvas.
Point	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Point	`OUTPUT`	[vector: point]	The output point vector layer containing the input point.

Python code

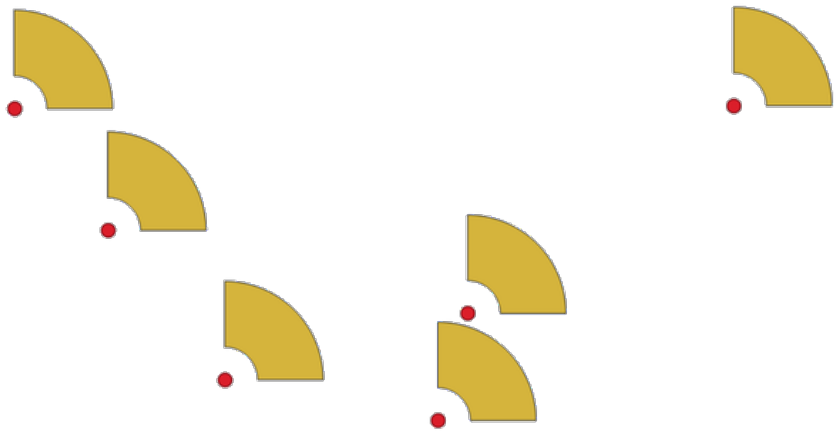
Algorithm ID: `native:pointtolayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Create wedge buffers

Creates wedge shaped buffers from input points.



25.60. ábra: Wedge buffers

The native output from this algorithm are CurvePolygon geometries, but these may be automatically segmentized to Polygons depending on the output format.

Lásd még:

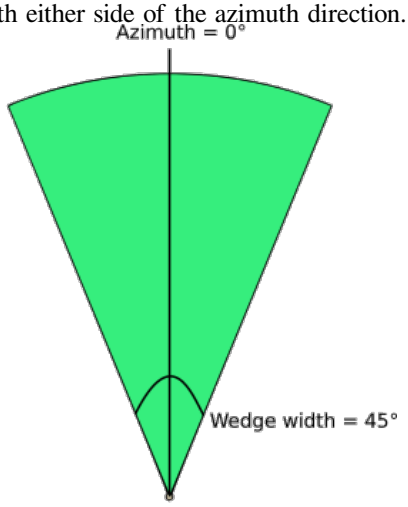
Buffer, *Variable width buffer (by M value)*, *Tapered buffers*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: point]	Input point vector layer
Azimuth (degrees from North)	`AZIMUTH`	[number] Default: 0.0	Angle (in degrees) as the middle value of the wedge

continues on next page

táblázat 25.142 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Wedge width (in degrees)	`WIDTH`	[number] Default: 45.0	Width (in degrees) of the buffer. The wedge will extend to half of the angular width either side of the azimuth direction.  25.61. ábra: Azimuth and width values of the wedge buffer
Outer radius	`OUTER_RADIUS`	[number] Default: 1.0	The outer *size* (length) of the wedge: the size is meant from the source point to the edge of the wedge shape.
Inner radius Optional	`INNER_RADIUS`	[number] Default: 0.0	Inner radius value. If 0 the wedge will begin from the source point.
Buffers	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Buffers	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output (wedge buffer) vector layer

Python code

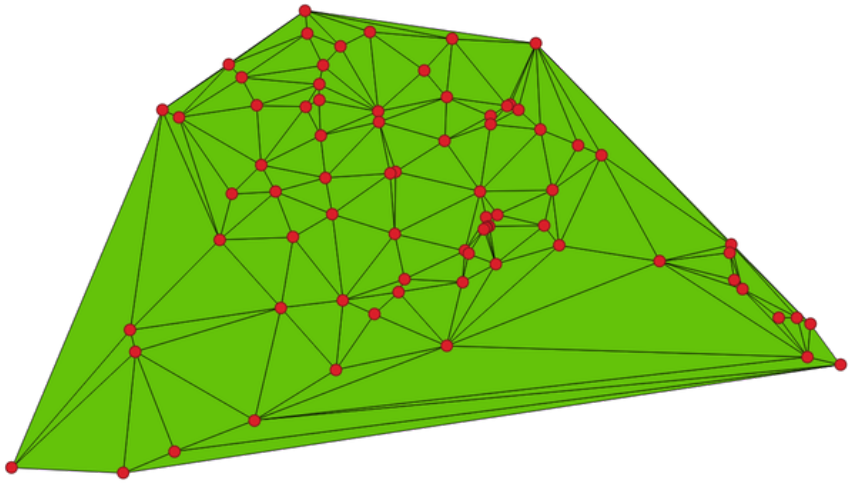
Algorithm ID: `native:wedgebuffers`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Delaunay triangulation

Creates a polygon layer with the Delaunay triangulation corresponding to the input point layer.



25.62. ábra: Delaunay triangulation on points

Default menu: *Vector ► Geometry Tools*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: point]	Input point vector layer
Delaunay triangulation	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Delaunay triangulation	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output (Delaunay triangulation) vector layer

Python code

Algorithm ID: `qgis:delaunaytriangulation`

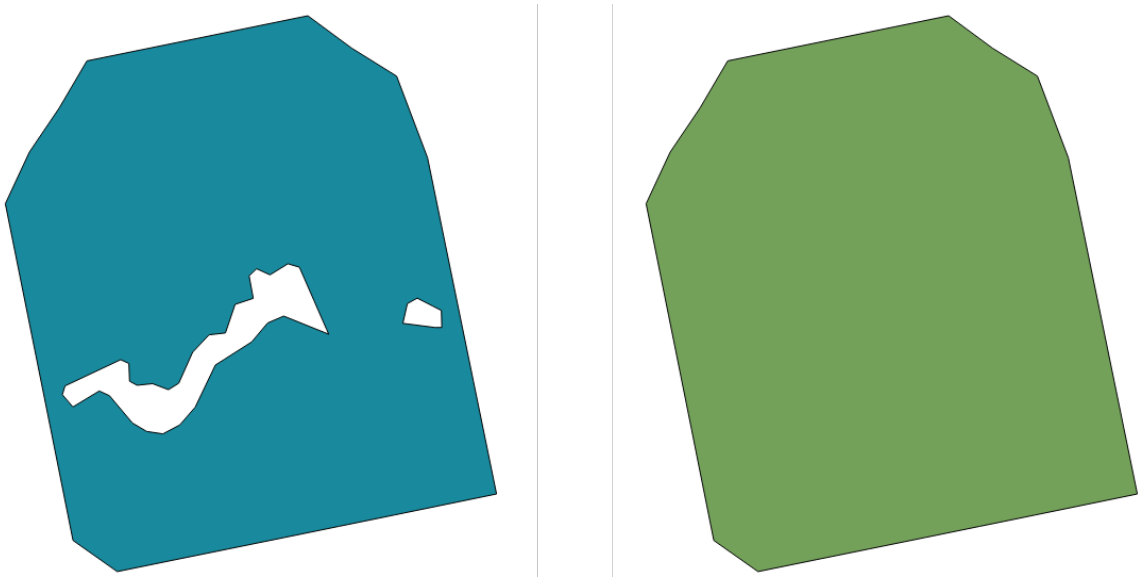
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Delete holes

Takes a polygon layer and removes holes in polygons. It creates a new vector layer in which polygons with holes have been replaced by polygons with only their external ring. Attributes are not modified.

An optional minimum area parameter allows removing only holes which are smaller than a specified area threshold. Leaving this parameter at `0.0` results in all holes being removed.



25.63. ábra: Before and after the cleaning

Allows *features in-place modification* of polygon features

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: polygon]	Input polygon vector layer
Remove holes with area less than Optional	`MIN_AREA`	[number] Default: 0.0	Only holes with an area less than this threshold will be deleted. With a value of `0.0`, **all** the holes will be deleted.
Cleaned	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Cleaned	`OUTPUT`	[same as input]	The output (cleaned) vector layer

Python code

Algorithm ID: `native:deleteholes`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

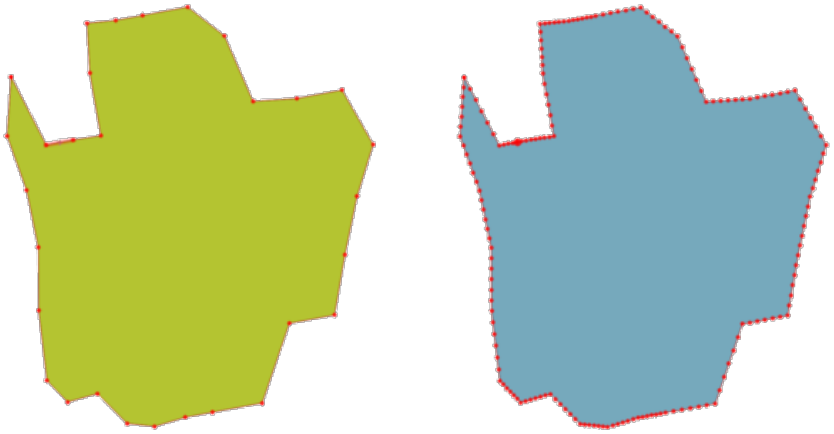
The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Densify by count

Takes a polygon or line layer and generates a new one in which the geometries have a larger number of vertices than the original one.

If the geometries have Z or M values present then these will be linearly interpolated at the added vertices.

The number of new vertices to add to each segment is specified as an input parameter.



25.64. ábra: Red points show the vertices before and after the densify

Allows *features in-place modification* of line and polygon features

Default menu: *Vector* ► *Geometry Tools*

Lásd még:

Densify by interval

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line, polygon]	Input line or polygon vector layer
Vertices to add	`VERTICES`	[number] Default: 1	Number of vertices to add to each segment
Densified	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Densified	`OUTPUT`	[same as input]	The output (densified) vector layer

Python code

Algorithm ID: `native:densifygeometries`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Densify by interval

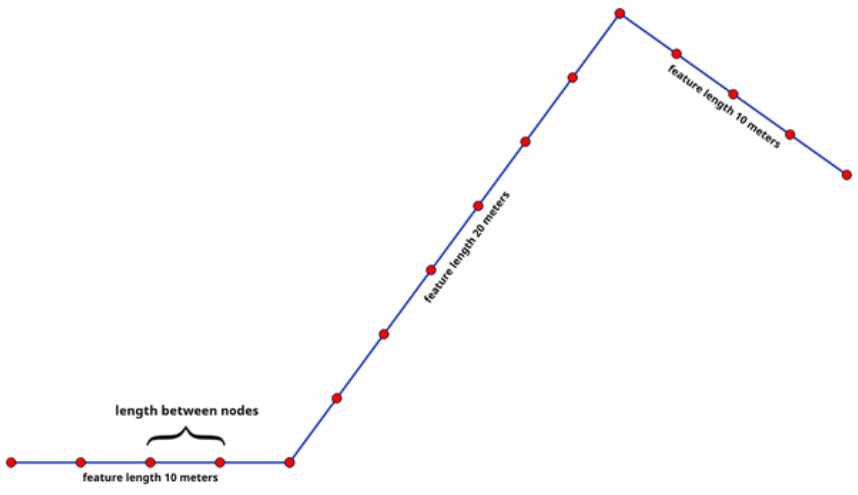
Takes a polygon or line layer and generates a new one in which the geometries have a larger number of vertices than the original one.

The geometries are densified by adding regularly placed extra vertices inside each segment so that the maximum distance between any two vertices does not exceed the specified distance.

If the geometries have Z or M values present then these will be linearly interpolated at the added vertices.

Example

Specifying a distance of 3 would cause the segment `[0 0] -> [10 0]` to be converted to `[0 0] -> [2.5 0] -> [5 0] -> [7.5 0] -> [10 0]`, since 3 extra vertices are required on the segment and spacing these at 2.5 increments allows them to be evenly spaced over the segment.



25.65. ábra: Densify geometry at a given interval

Allows *features in-place modification* of line and polygon features

Lásd még:

Densify by count

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line, polygon]	Input line or polygon vector layer
Interval between vertices to add	`INTERVAL`	[number] Default: 1.0	Maximum distance between two consecutive vertices
Densified	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Densified	`OUTPUT`	[same as input]	The output (densified) vector layer

Python code

Algorithm ID: `native:densifygeometriesgivenaninterval`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

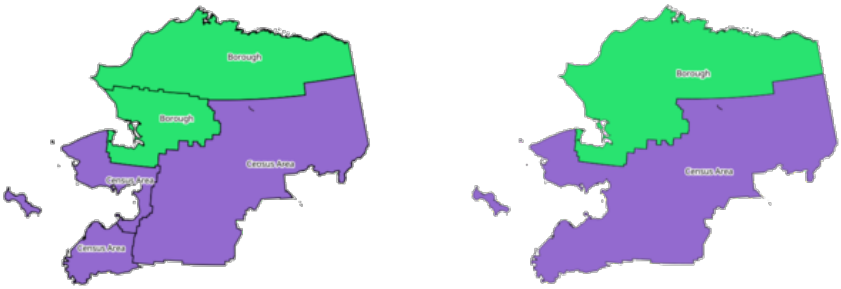
The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Dissolve

Takes a vector layer and combines its features into new features. One or more attributes can be specified to dissolve features belonging to the same class (having the same value for the specified attributes), alternatively all features can be dissolved to a single feature.

All output geometries will be converted to multi geometries. In case the input is a polygon layer, common boundaries of adjacent polygons being dissolved will get erased.

The resulting attribute table will have the same fields as the input layer. The values in the output layer's fields are the ones of the first input feature that happens to be processed.



25.66. ábra: Dissolve the polygon layer on a common attribute

Default menu: *Vector ► Geoprocessing Tools*

Lásd még:

Aggregate, *Collect geometries*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Dissolve field(s) Optional	`FIELD`	[tablefield: any] [list] Default: []	Features having the same value for the selected field(s) will be replaced with a single one and their geometries are merged. If no field is provided then all the features are dissolved, resulting in a single (multipart) feature.
Dissolved	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Dissolved	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer with dissolved geometries

Python code

Algorithm ID: `native:dissolve`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Drape (set Z value from raster)

Uses values sampled from a band within a raster layer to set the Z value for every overlapping vertex in the feature geometry. The raster values can optionally be scaled by a preset amount.

If Z values already exist in the layer, they will be overwritten with the new value. If no Z values exist, the geometry will be upgraded to include the Z dimension.

Allows *features in-place modification* of point, line, and polygon features with Z enabled

Lásd még:

Set M value from raster, *Set Z value*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Raster layer	`RASTER`	[raster]	Raster layer with Z values
Band number	`BAND`	[raster band] Default: 1	The raster band to take the Z values from
Value for nodata or non-intersecting vertices	`NODATA`	[number] Default: 0	Value to use in case the vertex does not intersect (a valid pixel of) the raster
Scale factor	`SCALE`	[number] Default: 1.0	Scaling value: the band values are multiplied by this value.
Updated	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer (with Z values from the raster layer). One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Updated	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer with Z values from the raster layer

Python code

Algorithm ID: `native:setzfromraster`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Drop M/Z values

Removes M (measure) or Z (altitude) values from input geometries.

Lásd még:

Set M value, *Set Z value*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer with M or Z values
Drop M Values	`DROP_M_VALUES`	[boolean] Default: False	Removes the M values from the geometries
Drop Z Values	`DROP_Z_VALUES`	[boolean] Default: False	Removes the Z values from the geometries
Z/M Dropped	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Z/M Dropped	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer (identical to the input layer, except that the M and/or Z dimensions have been removed from the geometries).

Python code

Algorithm ID: `native:dropmzvalues`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Eliminate selected polygons

Combines selected polygons of the input layer with certain adjacent polygons by erasing their common boundary. The adjacent polygon can be either the one with the largest or smallest area or the one sharing the largest common boundary with the polygon to be eliminated.

Eliminate is normally used to get rid of sliver polygons, i.e. tiny polygons that are a result of polygon intersection processes where boundaries of the inputs are similar but not identical.

Default menu: *Vector ► Geoprocessing Tools*

Lásd még:

Fix geometries

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: polygon]	Input polygon vector layer
Merge selection with the neighboring polygon with the	`MODE`	[enumeration] Default: None	Choose the parameter to use in order to get rid of the selected polygons: • 0 — Largest Area • 1 — Smallest Area • 2 — Largest Common Boundary
Eliminated	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Eliminated	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output polygon vector layer.

Python code

Algorithm ID: `qgis:eliminateselectedpolygons`

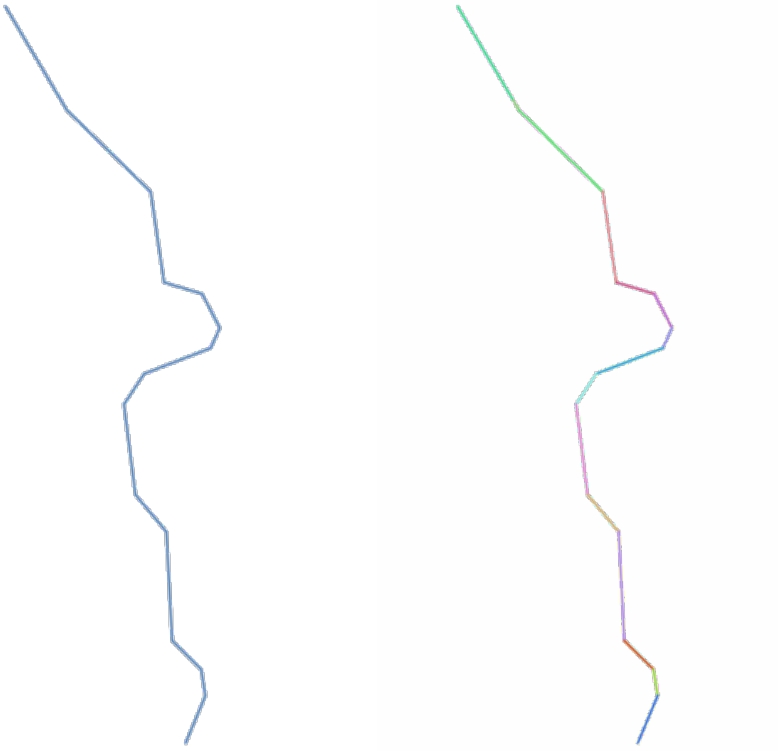
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Explode lines

Takes a lines layer and creates a new one in which each line layer is replaced by a set of lines representing the segments in the original line.

Each line in the resulting layer contains only a start and an end point, with no intermediate vertices between them.



25.67. ábra: The original line layer and the exploded one

Allows *features in-place modification* of line features

Lásd még:

Subdivide, *Line substring*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	Input line vector layer
Exploded	`OUTPUT`	[vector: line] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Exploded	`OUTPUT`	[vector: line]	The output line vector layer with features representing each segment of the input layer.

Python code

Algorithm ID: `native:explodelines`

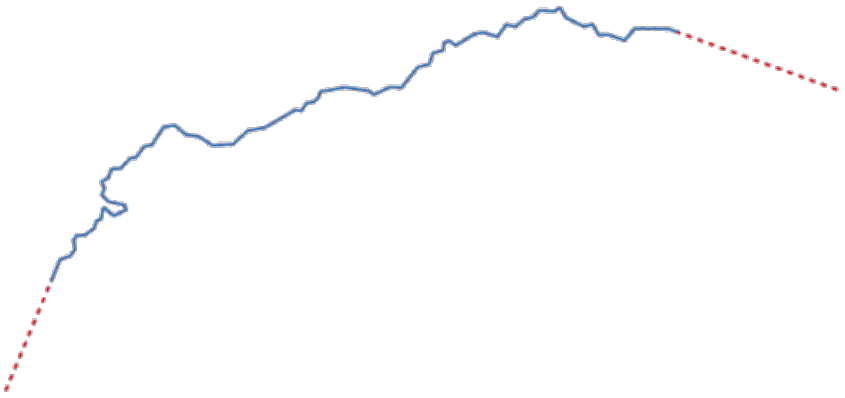
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Extend lines

Extends line geometry by a specified amount at the start and end of the line.

Lines are extended using the bearing of the first and last segment in the line.



25.68. ábra: The red dashes represent the initial and final extension of the original layer

Allows *features in-place modification* of line features

Lásd még:

Line substring

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	Input line vector layer
Start distance	`START_DISTANCE`	[number]	Distance by which to extend the first segment of the line (starting point)
End distance	`END_DISTANCE`	[number]	Distance by which to extend the last segment of the line (ending point)
Extended	`OUTPUT`	[vector: line] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Extended	`OUTPUT`	[vector: line]	The output (extended) line vector layer.

Python code

Algorithm ID: `native:extendlines`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Extract M values

Extracts M values from geometries into feature attributes.

By default only the M value from the first vertex of each feature is extracted, however the algorithm can optionally calculate statistics on all of the geometry's M values, including sum, mean, minimum and maximum.

Lásd még:

Extract Z values, *Set M value*, *Drop M/Z values*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Summaries to calculate	`SUMMARIES`	[enumeration] Default: [0]	Statistics on the M values of a geometry. One or more of: • 0 — First • 1 — Last • 2 — Count • 3 — Sum • 4 — Mean • 5 — Median • 6 — St.dev (pop) • 7 — Minimum • 8 — Maximum • 9 — Range • 10 — Minority • 11 — Majority • 12 — Variety • 13 — Q1 • 14 — Q3 • 15 — IQR
Output column prefix	`COLUMN_PREFIX`	[string] Default: «m_»	The prefix for the output (M) column
Extracted	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Extracted	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer (with M values)

Python code

Algorithm ID: `native:extractmvalues`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Extract specific vertices

Takes a vector layer and generates a point layer with points representing specific vertices in the input geometries.

For instance, this algorithm can be used to extract the first or last vertices in the geometry. The attributes associated to each point are the same ones associated to the feature that the vertex belongs to.

The vertex indices parameter accepts a comma separated string specifying the indices of the vertices to extract. The first vertex corresponds to an index of 0, the second vertex has an index of 1, etc. Negative indices can be used to find vertices at the end of the geometry, e.g., an index of -1 corresponds to the last vertex, -2 corresponds to the second last vertex, etc.

Additional fields are added to the vertices indicating the specific vertex position (e.g., 0, -1, etc), the original vertex index, the vertex's part and its index within the part (as well as its ring for polygons), distance along the original geometry and bisector angle of vertex for the original geometry.

 Allows *features in-place modification* of point features

Lásd még:

Extract vertices, *Filter vertices by M value*, *Filter vertices by Z value*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Vertex indices	`VERTICES`	[string] Default: «0»	Comma-separated string of the indices of the vertices to extract.
Vertices	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Vertices	`OUTPUT`	[vector: point]	The output (point) vector layer containing the specified vertices from the input layer geometries.

Python code

Algorithm ID: `native:extractspecificvertices`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

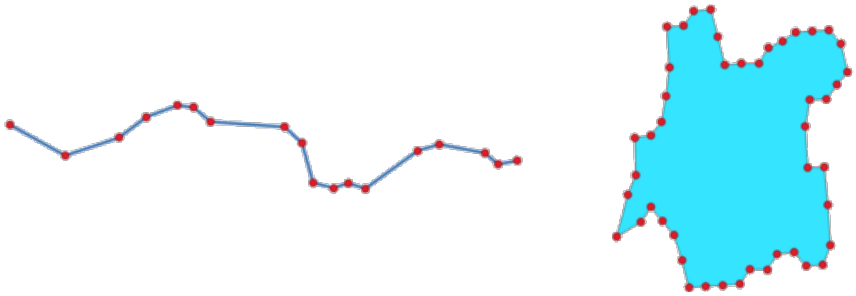
The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Extract vertices

Takes a vector layer and generates a point layer with points representing the vertices in the input geometries.

The attributes associated to each point are the same ones associated to the feature that the vertex belongs to.

Additional fields are added to the vertices indicating the vertex index (beginning at 0), the feature's part and its index within the part (as well as its ring for polygons), distance along original geometry and bisector angle of vertex for original geometry.



25.69. ábra: Vertices extracted for line and polygon layer

Allows *features in-place modification* of point features

Default menu: *Vector* ► *Geometry Tools*

Lásd még:

Extract specific vertices, *Filter vertices by M value*, *Filter vertices by Z value*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Vertices	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Vertices	`OUTPUT`	[vector: point]	The output (point) vector layer containing the vertices from the input layer geometries.

Python code

Algorithm ID: `native:extractvertices`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Extract Z values

Extracts Z values from geometries into feature attributes.

By default only the Z value from the first vertex of each feature is extracted, however the algorithm can optionally calculate statistics on all of the geometry's Z values, including sum, mean, minimum and maximum.

Lásd még:

Extract M values, *Set Z value*, *Drop M/Z values*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Summaries to calculate	`SUMMARIES`	[enumeration] Default: [0]	Statistics on the Z values of a geometry. One or more of: • 0 — First • 1 — Last • 2 — Count • 3 — Sum • 4 — Mean • 5 — Median • 6 — St.dev (pop) • 7 — Minimum • 8 — Maximum • 9 — Range • 10 — Minority • 11 — Majority • 12 — Variety • 13 — Q1 • 14 — Q3 • 15 — IQR
Output column prefix	`COLUMN_PREFIX`	[string] Default: «z_»	The prefix for the output (Z) column
Extracted	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Extracted	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer (with Z values)

Python code

Algorithm ID: `native:extractzvalues`

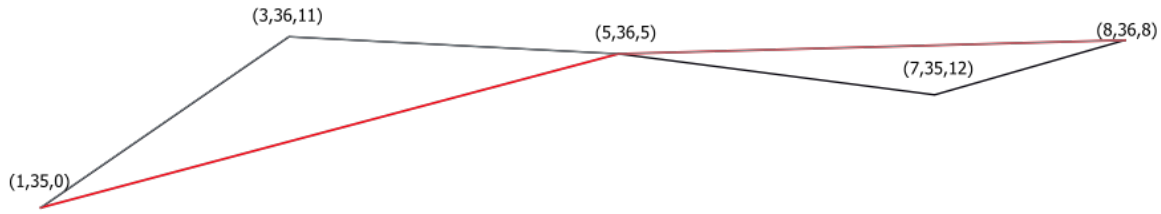
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Filter vertices by M value

Filters away vertices based on their M value, returning geometries with only vertex points that have a M value greater than or equal to the specified minimum value and/or less than or equal to the maximum value.

If the minimum value is not specified then only the maximum value is tested, and similarly if the maximum value is not specified then only the minimum value is tested.



25.70. ábra: The red line represents the black line with only vertices whose M value is <=10.

Allows *features in-place modification* of line and polygon features with M enabled

Megjegyzés: Depending on the input geometry attributes and the filters used, the resultant geometries created by this algorithm may no longer be valid.

Lásd még:

Filter vertices by Z value, *Extract vertices*, *Extract specific vertices*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line, polygon]	Input line or polygon vector layer to remove vertices from
Minimum Optional	`MIN`	[number] Default: *Not set*	Minimum of M values allowed
Maximum Optional	`MAX`	[number] Default: *Not set*	Maximum of M values allowed
Filtered	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Filtered	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer of features with only the filtered vertices.

Python code

Algorithm ID: `native:filterverticesbym`

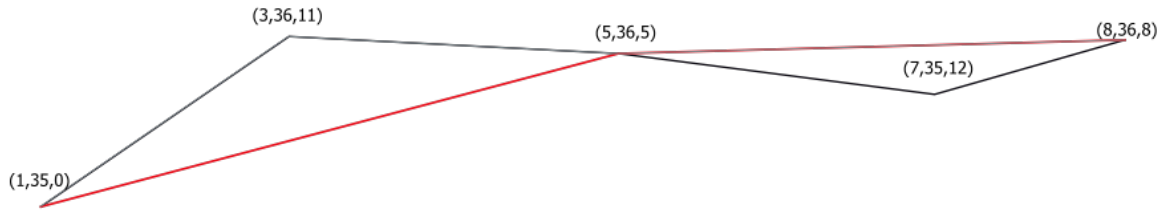
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Filter vertices by Z value

Filters away vertices based on their Z value, returning geometries with only vertex points that have a Z value greater than or equal to the specified minimum value and/or less than or equal to the maximum value.

If the minimum value is not specified then only the maximum value is tested, and similarly if the maximum value is not specified then only the minimum value is tested.



25.71. ábra: The red line represents the black line with only vertices whose Z value is <=10.

Allows *features in-place modification* of line and polygon features with Z enabled

Megjegyzés: Depending on the input geometry attributes and the filters used, the resultant geometries created by this algorithm may no longer be valid. You may need to run the *Fix geometries* algorithm to ensure their validity.

Lásd még:

Filter vertices by M value, *Extract vertices*, *Extract specific vertices*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line, polygon]	Input line or polygon vector layer to remove vertices from
Minimum Optional	`MIN`	[number] Default: *Not set*	Minimum of Z values allowed
Maximum Optional	`MAX`	[number] Default: *Not set*	Maximum of Z values allowed
Filtered	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Filtered	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer of features with only the filtered vertices.

Python code

Algorithm ID: `native:filterverticesbyz`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Fix geometries

Attempts to create a valid representation of a given invalid geometry without losing any of the input vertices. Already valid geometries are returned without further intervention. Always outputs multi-geometry layer.

Allows *features in-place modification* of point, line, and polygon features without M enabled

---

Megjegyzés: M values will be dropped from the output.

Lásd még:

Check validity

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Fixed geometries	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Fixed geometries	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer with fixed geometries.

Python code

Algorithm ID: `native:fixgeometries`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Force right-hand-rule

Forces polygon geometries to respect the Right-Hand-Rule, in which the area that is bounded by a polygon is to the right of the boundary. In particular, the exterior ring is oriented in a clockwise direction and any interior rings in a counter-clockwise direction.

Allows *features in-place modification* of polygon features

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: polygon]	Input vector layer
Reoriented	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Reoriented	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output vector layer with reoriented geometries.

Python code

Algorithm ID: `native:forcerhr`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Geodesic line split at antimeridian

Splits a line into multiple geodesic segments, whenever the line crosses the antimeridian (±180 degrees longitude).

Splitting at the antimeridian helps the visual display of the lines in some projections. The returned geometry will always be a multi-part geometry.

Whenever line segments in the input geometry cross the antimeridian, they will be split into two segments, with the latitude of the breakpoint being determined using a geodesic line connecting the points either side of this segment. The current project ellipsoid setting will be used when calculating this breakpoint.

If the input geometry contains M or Z values, these will be linearly interpolated for the new vertices created at the antimeridian.

Allows *features in-place modification* of line features

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	Input line vector layer
Split	`OUTPUT`	[vector: line] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output line vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Split	`OUTPUT`	[vector: line]	The output line vector layer split at the antimeridian.

Python code

Algorithm ID: `native:antimeridiansplit`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Geometry by expression

Updates existing geometries (or creates new geometries) for input features by use of a QGIS expression.

This allows complex geometry modifications which can utilize all the flexibility of the QGIS expression engine to manipulate and create geometries for output features.

For help with QGIS expression functions, see the inbuilt help available in the *expression builder*.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Output geometry type	`OUTPUT_GEOMETRY`	[enumeration] Default: 0	The output geometry strongly depends on the expression: for instance, if you create a buffer the geometry type has to be polygon. One of: • 0 — Polygon • 1 — Line • 2 — Point

continues on next page

táblázat 25.146 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Output geometry has z values	`WITH_Z`	[boolean] Default: False	Choose if the output geometry should include the Z dimension
Output geometry has m values	`WITH_M`	[boolean] Default: False	Choose if the output geometry should include the M dimension
Geometry expression	`EXPRESSION`	[expression] Default: «$geometry»	Add the geometry expression you want to use. You can use the button to open the Expression Dialog. The dialog lists all the relevant expressions, together with their help and guide.
Modified geometry	`OUTPUT`	[vector: any] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Modified geometry	`OUTPUT`	[vector: any]	The output vector layer

Python code

Algorithm ID: `native:geometrybyexpression`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Interpolate point on line

Creates a point geometry interpolated at a set distance along line or curve geometries.

Z and M values are linearly interpolated from existing values.

If a multipart geometry is encountered, only the first part is considered when calculating the substring.

If the specified distance is greater than the input feature's length, the resultant feature will have a null geometry.



25.72. ábra: Interpolated point at 500m of the beginning of the line

Lásd még:

Points along geometry

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line, polygon]	Input line or polygon vector layer
Distance	`DISTANCE`	[number] Default: 0.0	Distance from the beginning of the line
Interpolated points	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Interpolated points	`OUTPUT`	[vector: point]	The output point vector layer with features at a set distance along the line or polygon boundary

Python code

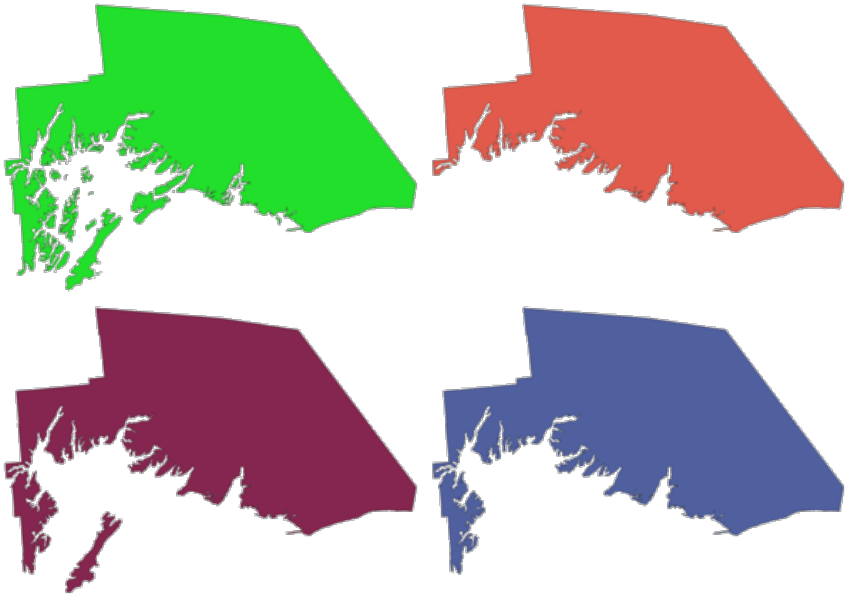
Algorithm ID: `native:interpolatepoint`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Keep N biggest parts

Takes a layer with polygons or multipolygons and returns a new layer in which only the *n* largest polygons of each multipolygon feature are kept. If a feature has *n* or fewer parts, the feature will just be copied.



25.73. ábra: Clockwise from top left: original multipart feature, one, two and three biggest parts kept

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Polygons	`INPUT`	[vector: polygon]	Input polygon vector layer
Parts to keep	`PARTS`	[number] Default: 1	Number of parts to keep. If 1, only the biggest part of the feature will be kept.
Parts	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output polygon vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Parts	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output polygon vector layer with the N biggest parts of each feature

Python code

Algorithm ID: `qgis:keepnbiggestparts`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Line substring

Returns the portion of a line (or curve) which falls between the specified start and end distances (measured from the beginning of the line).

Z and M values are linearly interpolated from existing values.

If a multipart geometry is encountered, only the first part is considered when calculating the substring.



25.74. ábra: Substring line with starting distance set at 0 meters and the ending distance at 250 meters.

Allows *features in-place modification* of line features

Lásd még:

Extend lines

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	Input line vector layer
Start distance	`START_DISTANCE`	[number]	Distance along the input line to the start point of the output feature
End distance	`END_DISTANCE`	[number]	Distance along the input line to the end point of the output feature
Substring	`OUTPUT`	[vector: line] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output line vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Substring	`OUTPUT`	[vector: line]	The output line vector layer.

Python code

Algorithm ID: `native:linesubstring`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Lines to polygons

Generates a polygon layer using as polygon rings the lines from an input line layer.

The attribute table of the output layer is the same as the one of the input layer.

Default menu: *Vector ► Geometry Tools*

Lásd még:

Polygons to lines, *Polygonize*, *Convert geometry type*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	Input line vector layer
Polygons	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output polygon vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Polygons	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output polygon vector layer.

Python code

Algorithm ID: `qgis:linestopolygons`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Merge lines

Joins all connected parts of MultiLineString geometries into single LineString geometries.

If any parts of the input MultiLineString geometries are not connected, the resultant geometry will be a MultiLineString containing any lines which could be merged and any non-connected line parts.

Allows *features in-place modification* of line features

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	Input line vector layer
Merged	`OUTPUT`	[vector: line] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output line vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Merged	`OUTPUT`	[vector: line]	The output (merged) line vector layer.

Python code

Algorithm ID: `native:mergelines`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

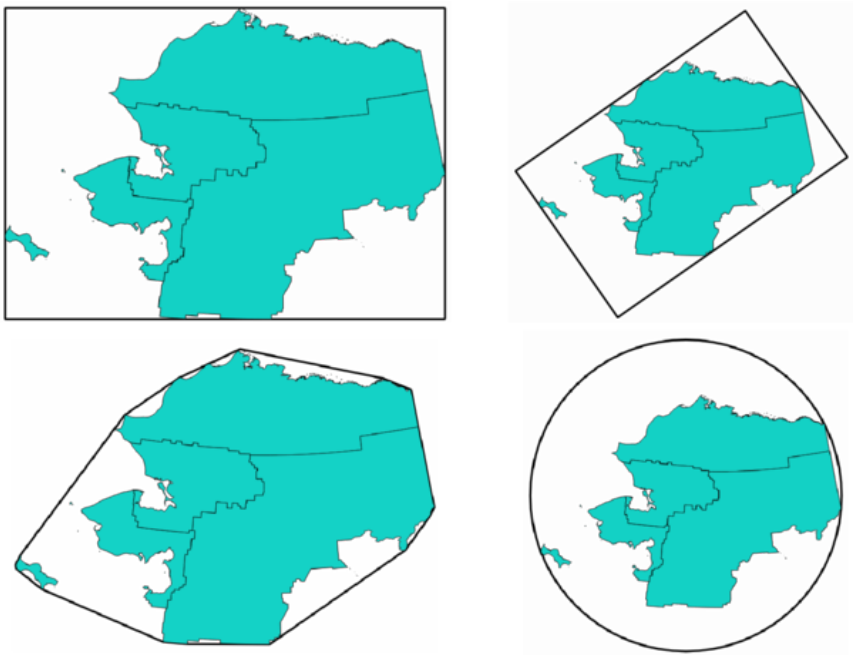
The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Minimum bounding geometry

Creates geometries which enclose the features from an input layer. The features can be grouped by a field. The output layer will then contain one feature per group value with a geometry (MBB) that covers the geometries of the features with matching value.

The following enclosing geometry types are supported:

- bounding box (envelope)
- oriented rectangle
- circle
- convex hull



25.75. ábra: Clockwise from top left: envelope, oriented rectangle, circle, convex hull

Lásd még:

Minimum enclosing circles

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Field Optional	`FIELD`	[tablefield: any]	Features can be grouped by a field. If set, this causes the output layer to contain one feature per grouped value with a minimal geometry covering only the features with matching values.
Geometry type	`TYPE`	[enumeration] Default: 0	Enclosing geometry types. One of: • 0 — Envelope (Bounding Box) • 1 — Minimum Oriented Rectangle • 2 — Minimum Enclosing Circle • 3 — Convex Hull
Bounding geometry	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output polygon vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Bounding geometry	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output (bounding) polygon vector layer.

Python code

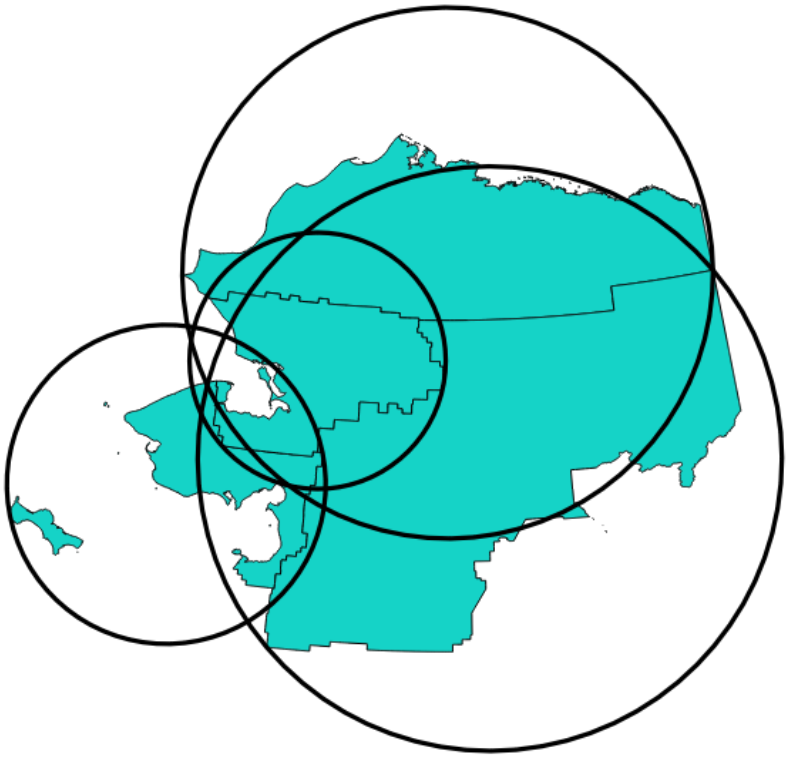
Algorithm ID: `qgis:minimumboundinggeometry`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Minimum enclosing circles

Calculates the minimum enclosing circles of the features in the input layer.



25.76. ábra: Enclosing circles for each feature

Allows *features in-place modification* of polygon features

Lásd még:

Minimum bounding geometry

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Number of segment in circles	`SEGMENTS`	[number] Default: 72	The number of segment used to approximate a circle. Minimum 8, maximum 100000.
Minimum enclosing circles	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output polygon vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Minimum enclosing circles	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output polygon vector layer.

Python code

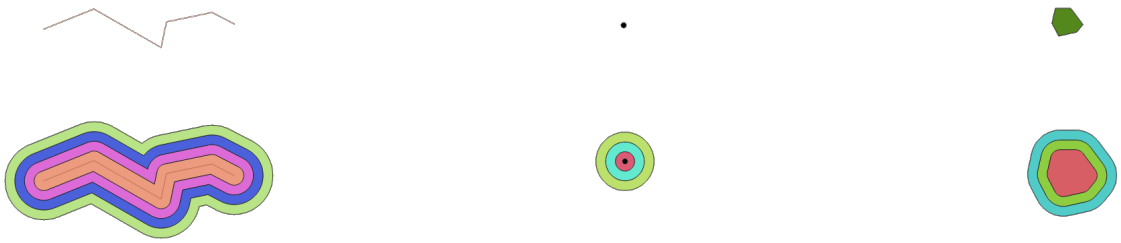
Algorithm ID: `native:minimumenclosingcircle`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Multi-ring buffer (constant distance)

Computes multi-ring (*donut*) buffer for the features of the input layer, using a fixed or dynamic distance and number of rings.



25.77. ábra: Multi-ring buffer for a line, point and polygon layer

Allows *features in-place modification* of polygon features

Lásd még:

Buffer, *Variable distance buffer*, *Rectangles, ovals, diamonds*, *Single sided buffer*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Number of rings	`RINGS`	[number] Default: 1	The number of rings. It can be a unique value (same number of rings for all the features) or it can be taken from features data (the number of rings depends on feature values).

continues on next page

táblázat 25.149 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Distance between rings	`DISTANCE`	[number] Default: 1.0	Distance between the rings. It can be a unique value (same distance for all the features) or it can be taken from features data (the distance depends on feature values).
Multi-ring buffer (constant distance)	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output polygon vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Multi-ring buffer (constant distance)	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output polygon vector layer.

Python code

Algorithm ID: `native:multiringconstantbuffer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Multipart to singleparts

Splits multipart features in the input layer into singlepart features.

The attributes of the output layer are the same as the original ones but divided into single features.



25.78. ábra: Left the multipart source layer and right the single part output result

Allows *features in-place modification* of point, line, and polygon features

Default menu: *Vector ► Geometry Tools*

Lásd még:

Collect geometries, *Promote to multipart*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Single parts	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output polygon vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Single parts	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer.

Python code

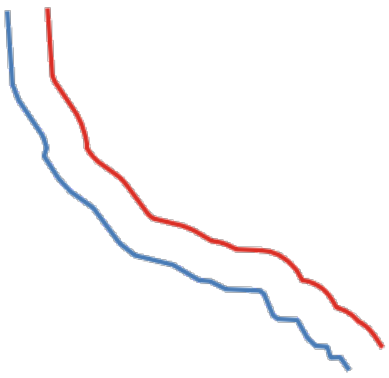
Algorithm ID: `native:multiparttosingleparts`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Offset lines

Offsets lines by a specified distance. Positive distances will offset lines to the left, and negative distances will offset them to the right.



25.79. ábra: In blue the source layer, in red the offset one

Allows *features in-place modification* of line features

Lásd még:

Array of offset (parallel) lines, *Translate*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	Input line vector layer
Distance	`DISTANCE`	[number] Default: 10.0	Offset distance. You can use the Data Defined button on the right to choose a field from which the radius will be calculated. This way you can have different radius for each feature (see *Variable distance buffer*).
Segments	`SEGMENTS`	[number] Default: 8	Controls the number of line segments to use to approximate a quarter circle when creating rounded offsets.
Join style	`JOIN_STYLE`	[enumeration] Default: 0	Specifies whether round, miter or beveled joins should be used when offsetting corners in a line. Options are: • 0 — Round • 1 — Miter • 2 — Bevel  25.80. ábra: Round, miter, and bevel join styles
Miter limit	`MITER_LIMIT`	[number] Default: 2.0	Controls the maximum distance from the offset curve to use when creating a mitered join (only applicable for miter join styles). Minimum: 1.
Offset	`OUTPUT`	[vector: line] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output (offset) layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Offset	`OUTPUT`	[vector: line]	Output (offset) line layer

Python code

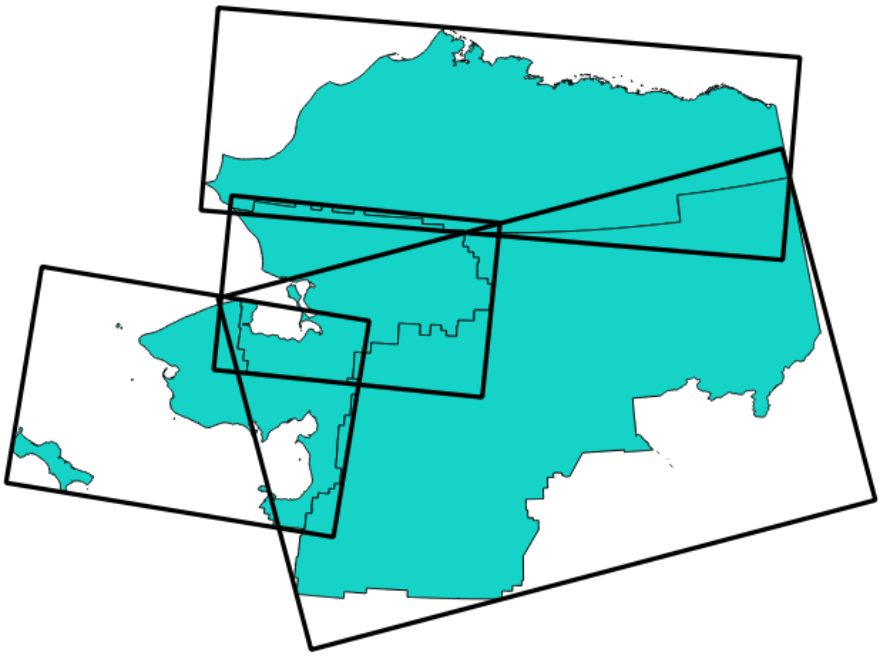
Algorithm ID: `native:offsetline`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Oriented minimum bounding box

Calculates the minimum area rotated rectangle for each feature in the input layer.



25.81. ábra: Oriented minimum bounding box

Allows *features in-place modification* of polygon features

Lásd még:

Minimum bounding geometry

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Bounding boxes	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output polygon vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Bounding boxes	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output polygon vector layer.

Python code

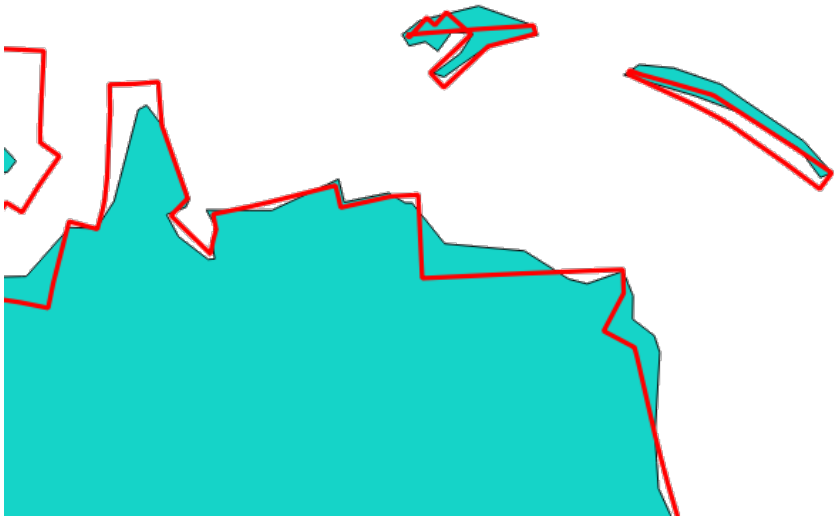
Algorithm ID: `native:orientedminimumboundingbox`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Orthogonalize

Attempts to orthogonalize the geometries of the input line or polygon layer. This process shifts the vertices in the geometries to try to make every angle in the geometry either a right angle or a straight line.



25.82. ábra: In blue the source layer and in the red orthogonalized result

Allows *features in-place modification* of line and polygon features

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line, polygon]	Input line or polygon vector layer
Maximum angle tolerance (degrees)	`ANGLE_TOLERANCE`	[number] Default: 15	Specify the maximum deviation from a right angle or straight line a vertex can have for it to be adjusted. Smaller tolerances mean that only vertices which are already closer to right angles will be adjusted, and larger tolerances mean that vertices which deviate further from right angles will also be adjusted.
Maximum algorithm iterations	`MAX_ITERATIONS`	[number] Default: 1000	Setting a larger number for the maximum number of iterations will result in a more orthogonal geometry at the cost of extra processing time.
Orthogonalized	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output polygon vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Orthogonalized	`OUTPUT`	[same as input]	The output polygon vector layer with adjusted angles.

Python code

Algorithm ID: `native:orthogonalize`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Point on Surface

For each feature of the input layer, returns a point that is guaranteed to lie on the surface of the feature geometry.

Allows *features in-place modification* of point features

Lásd még:

Centroids

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Create point on surface for each part	`ANGLE_TOLERANCE`	[boolean]	If checked, a point will be created for each part of the geometry.
Point	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output point vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Point	`OUTPUT`	[vector: point]	The output point vector layer.

Python code

Algorithm ID: `native:pointonsurface`

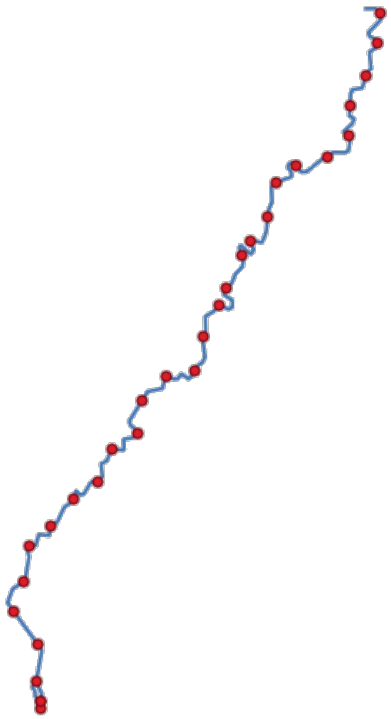
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Points along geometry

Creates points at regular intervals along line or polygon geometries. Created points will have new attributes added for the distance along the geometry and the angle of the line at the point.

An optional start and end offset can be specified, which controls how far from the start and end of the geometry the points should be created.



25.83. ábra: Points created along the source line layer

Lásd még:

Interpolate point on line

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line, polygon]	Input line or polygon vector layer
Distance	`DISTANCE`	[number] Default: 1.0	Distance between two consecutive points along the line
Start offset	`START_OFFSET`	[number] Default: 0.0	Distance from the beginning of the input line, representing the position of the first point.
End offset	`END_OFFSET`	[number] Default: 0.0	Distance from the end of the input line, representing the position beyond which no point feature shoud be created.
Interpolated points	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Interpolated points	`OUTPUT`	[vector: point]	Point vector layer with features placed along lines or polygon boundaries of the input layer.

Python code

Algorithm ID: `native:pointsalonglines`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Points displacement

Given a distance of proximity, identifies nearby point features and radially distributes them over a circle whose center represents their barycenter. A convenient tool to scatter overlaid features.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: point]	Input point vector layer
Minimum distance to other points	`PROXIMITY`	[number] Default: 1.0	Distance below which point features are considered close. Close features are distributed altogether.
Displacement distance	`DISTANCE`	[number] Default: 1.0	Radius of the circle on which close features are placed
Horizontal distribution for two point case	`HORIZONTAL`	[boolean] Default: False	When only two points are identified as close, aligns them horizontally on the circle instead of vertically.
Displaced	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Displaced	`OUTPUT`	[vector: point]	Output point vector layer

Python code

Algorithm ID: `qgis:pointsdisplacement`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Pole of inaccessibility

Calculates the pole of inaccessibility for a polygon layer, which is the most distant internal point from the boundary of the surface.

This algorithm uses the «polylabel» algorithm (Vladimir Agafonkin, 2016), which is an iterative approach guaranteed to find the true pole of inaccessibility within a specified tolerance. A more precise tolerance (lower value) requires more iterations and will take longer to calculate.

The distance from the calculated pole to the polygon boundary will be stored as a new attribute in the output layer.



25.84. ábra: Pole of inaccessibility

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: polygon]	Input vector layer
Tolerance	`TOLERANCE`	[number] Default: 1.0	Set the tolerance for the calculation
Point	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output polygon vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Point	`OUTPUT`	[vector: point]	The output point vector layer

Python code

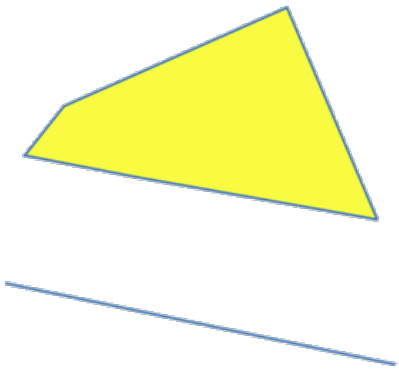
Algorithm ID: `native:poleofinaccessibility`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Polygonize

Creates a polygon layer whose features boundaries are generated from a line layer of **closed** features.



25.85. ábra: The yellow polygons generated from the closed lines

Megjegyzés: The line layer must have closed shapes in order to be transformed into a polygon.

Lásd még:

Polygons to lines, *Lines to polygons*, *Convert geometry type*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	Input line vector layer
Keep fields from the input layer Optional	`KEEP_FIELDS`	[boolean] Default: False	Check to keep the fields (only the table structure, not the values) of the input layer
Polygons from lines	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output polygon vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Polygons from lines	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output polygon vector layer from lines

Python code

Algorithm ID: `native:polygonize`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Polygons to lines

Takes a polygon layer and creates a line layer, with lines representing the boundaries of the polygons in the input layer.

The attribute table of the output layer is the same as the one of the input layer.



25.86. ábra: Black lines as the result of the algorithm

Default menu: *Vector ► Geometry Tools*

Lásd még:

Lines to polygons, *Polygonize*, *Convert geometry type*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: polygon]	Input polygon vector layer
Lines	`OUTPUT`	[vector: line] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output line vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Lines	`OUTPUT`	[vector: line]	The output line vector layer from polygons

Python code

Algorithm ID: `native:polygonstolines`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Project points (Cartesian)

Projects point geometries by a specified distance and bearing (azimuth).

Allows *features in-place modification* of point features

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: point]	Input point vector layer
Bearing (degrees from North)	`BEARING`	[number] Default: 0.0	Clockwise angle starting from North, in degree (°) unit
Distance	`DISTANCE`	[number] Default: 1.0	Distance to offset geometries, in layer units
Projected	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output point vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Projected	`OUTPUT`	[vector: point]	The output (projected) point vector layer

Python code

Algorithm ID: `native:projectpointcartesian`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Promote to multipart

Takes a vector layer with singlepart geometries and generates a new one in which all geometries are multipart.

Input features which are already multipart features will remain unchanged.

This algorithm can be used to force geometries to multipart types in order to be compatible with data providers that require multipart features.

Allows *features in-place modification* of point, line, and polygon features

Lásd még:

Aggregate, *Collect geometries*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Multiparts	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output multipart vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Multiparts	`OUTPUT`	[same as input]	The output multipart vector layer

Python code

Algorithm ID: `native:promotetomulti`

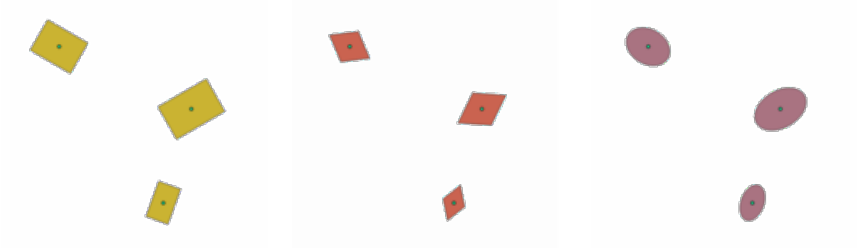
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Rectangles, ovals, diamonds

Creates a buffer area with a rectangle, oval or diamond shape for each feature of the input point layer.

The shape parameters can be fixed for all features or dynamic using a field or an expression.



25.87. ábra: Different buffer shapes with dynamic parameters

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: point]	Input point vector layer
Buffer shape	`SHAPE`	[enumeration]	The shape to use. One of: • 0 — Rectangles • 1 — Ovals • 2 — Diamonds
Width	`WIDTH`	[number] Default: 1.0	Width of the buffer shape
Height	`HEIGHT`	[number] Default: 1.0	Height of the buffer shape
Rotation Optional	`ROTATION`	[number] Default: None	Rotation of the buffer shape
Number of segment	`SEGMENTS`	[number] Default: 36	Number of segments for a full circle (*Ovals* shape)

continues on next page

táblázat 25.155 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Output	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output vector layer (with the buffer shapes)

Python code

Algorithm ID: `native:rectanglesovalsdiamonds`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Remove duplicate vertices

Removes duplicate vertices from features, wherever removing the vertices does not result in a degenerate geometry.

The tolerance parameter specifies the tolerance for coordinates when determining whether vertices are identical.

By default, Z values are not considered when detecting duplicate vertices. E.g. two vertices with the same X and Y coordinate but different Z values will still be considered duplicate and one will be removed. If the *Use Z Value* parameter is true, then the Z values are also tested and vertices with the same X and Y but different Z will be maintained.

Allows *features in-place modification* of point, line, and polygon features

---

Megjegyzés: Duplicate vertices are not tested between different parts of a multipart geometry, e.g. a multipoint geometry with overlapping points will not be changed by this method.

Lásd még:

Extract vertices, *Extract specific vertices*, *Delete duplicate geometries*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Tolerance	`TOLERANCE`	[number] Default: 0.000001	Vertices closer than the specified distance are considered duplicates
Use Z value	`USE_Z_VALUE`	[boolean] Default: False	If the *Use Z Value* parameter is true, then the Z values are also tested and vertices with the same X and Y but different Z will be maintained.
Cleaned	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Cleaned	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer (without duplicate vertices)

Python code

Algorithm ID: `native:removeduplicatevertices`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Remove null geometries

Removes any features which do not have a geometry from a vector layer. All other features will be copied unchanged.

The features with null geometries can be saved to a separate layer.

If *Also remove empty geometries* is checked, the algorithm removes features whose geometries have no coordinates, i.e., geometries that are empty. In that case, also the null output will reflect this option, containing both null and empty geometries.

Lásd még:

Delete duplicate geometries

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer (with non-NULL geometries)
Also remove empty geometries	`REMOVE_EMPTY`	[boolean]	
Non null geometries Optional	`OUTPUT` Optional	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer for the non-NULL (and non-empty) geometries. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.
Null geometries Optional	`NULL_OUTPUT`	[same as input] Default: `[Skip output]`	Specify the output vector layer for the NULL (and empty) geometries. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Null geometries	`NULL_OUTPUT`	[same as input]	Output vector layer (for NULL and, if chosen, empty geometries)
Non null geometries	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer (without NULL and, if chosen, empty geometries)

Python code

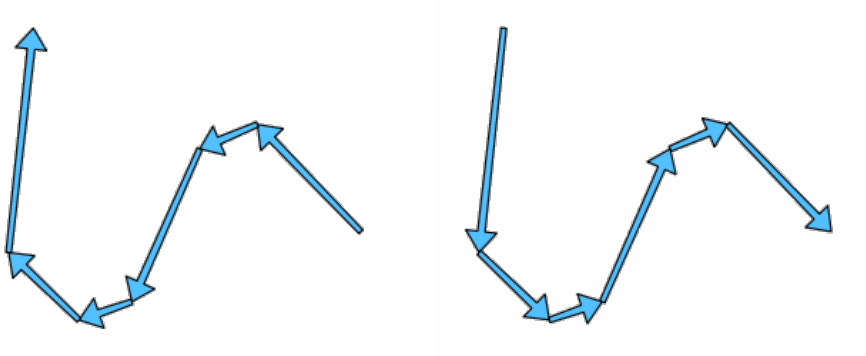
Algorithm ID: `native:removenullgeometries`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Reverse line direction

Inverts the direction of a line layer.



25.88. ábra: Before and after the direction inversion

Allows *features in-place modification* of line features

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	Input line vector layer
Reversed	`OUTPUT`	[vector: line] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output line vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Reversed	`OUTPUT`	[vector: line]	The output line vector layer (with reversed lines)

Python code

Algorithm ID: `native:reverselinedirection`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Rotate

Rotates feature geometries by the specified angle clockwise. The rotation occurs around each feature's centroid, or optionally around a unique preset point.

Allows *features in-place modification* of point, line, and polygon features

Lásd még:

Translate, *Swap X and Y coordinates*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Rotation (degrees clockwise)	`ANGLE`	[number] Default: 0.0	Angle of the rotation in degrees
Rotation anchor point (x, y) Optional	`ANCHOR`	[point] Default: None	X,Y coordinates of the point to rotate the features around. If not set the rotation occurs around each feature's centroid.
Rotated	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer (with rotated geometries). One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Rotated	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer with rotated geometries

Python code

Algorithm ID: `native:rotatefeatures`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Segmentize by maximum angle

Segmentizes a geometry by converting curved sections to linear sections.

The segmentization is performed by specifying the maximum allowed radius angle between vertices on the straightened geometry (e.g the angle of the arc created from the original arc center to consecutive output vertices on the linearized geometry). Non-curved geometries will be retained without change.

Lásd még:

Segmentize by maximum distance, *Simplify*, *Smooth*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line, polygon]	Input line or polygon vector layer
Maximum angle between vertices (degrees)	`ANGLE`	[number] Default: 5.0	Maximum allowed radius angle between vertices on the straightened geometry
Segmentized	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer (with segmentized geometries). One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Segmentized	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer with segmentized geometries

Python code

Algorithm ID: `native:segmentizebymaxangle`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Segmentize by maximum distance

Segmentizes a geometry by converting curved sections to linear sections.

The segmentization is performed by specifying the maximum allowed offset distance between the original curve and the segmentized representation. Non-curved geometries will be retained without change.

Lásd még:

Segmentize by maximum angle, *Simplify*, *Smooth*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line, polygon]	Input line or polygon vector layer
Maximum offset distance	`DISTANCE`	[number] Default: 1.0	Maximum allowed offset distance between the original curve and the segmentized representation, in the layer units.
Segmentized	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer (with segmentized geometries). One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Segmentized	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer with segmentized geometries

Python code

Algorithm ID: `native:segmentizebymaxdistance`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

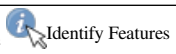
Set M value

Sets the M value for geometries in a layer.

If M values already exist in the layer, they will be overwritten with the new value. If no M values exist, the geometry will be upgraded to include M values and the specified value used as the initial M value for all geometries.

Allows *features in-place modification* of point, line, and polygon features with M enabled

---

Javaslat: Use the 

button to check the added M value: the results are available in the *Identify Results* dialog.

Lásd még:

Set M value from raster, *Set Z value*, *Drop M/Z values*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
M Value	`M_VALUE`	[number] Default: 0.0	M value to assign to the feature geometries
M Added	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
M Added	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer (with M values assigned to the geometries)

Python code

Algorithm ID: `native:setmvalue`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Set M value from raster

Uses values sampled from a band within a raster layer to set the M value for every overlapping vertex in the feature geometry. The raster values can optionally be scaled by a preset amount.

If M values already exist in the layer, they will be overwritten with the new value. If no M values exist, the geometry will be upgraded to include M values.

Allows *features in-place modification* of point, line, and polygon features with M enabled

Lásd még:

Drape (set Z value from raster), *Set M value*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Raster layer	`RASTER`	[raster]	Raster layer with M values
Band number	`BAND`	[raster band] Default: 1	The raster band from which the M values are taken
Value for nodata or non-intersecting vertices	`NODATA`	[number] Default: 0.0	Value to use in case the vertex does not intersect (a valid pixel of) the raster
Scale factor	`SCALE`	[number] Default: 1.0	Scaling value: the band values are multiplied by this value.
Updated	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer (with updated M values). One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Updated	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer (with updated M values)

Python code

Algorithm ID: `native:setmfromraster`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Set Z value

Sets the Z value for geometries in a layer.

If Z values already exist in the layer, they will be overwritten with the new value. If no Z values exist, the geometry will be upgraded to include Z values and the specified value used as the initial Z value for all geometries.

Allows *features in-place modification* of point, line, and polygon features with Z enabled

---

Javaslat: Use the Identify Features button to check the added Z value: the results are available in the *Identify Results* dialog.

Lásd még:

Drape (set Z value from raster), *Set M value*, *Drop M/Z values*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Z Value	`Z_VALUE`	[number] Default: 0.0	Z value to assign to the feature geometries
Z Added	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Z Added	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer (with Z values assigned)

Python code

Algorithm ID: `native:setzvalue`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Simplify

Simplifies the geometries in a line or polygon layer. It creates a new layer with the same features as the ones in the input layer, but with geometries containing a lower number of vertices.

The algorithm gives a choice of simplification methods, including distance based (the „Douglas-Peucker" algorithm), area based („Visvalingam" algorithm) and snapping geometries to grid.



25.89. ábra: Clockwise from top left: source layer and increasing simplification tolerances

Allows *features in-place modification* of line and polygon features

Default menu: *Vector* ► *Geometry Tools*

Lásd még:

Smooth, *Densify by count*, *Densify by interval*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line, polygon]	Input line or polygon vector layer
Simplification method	`METHOD`	[enumeration] Default: 0	Simplification method. One of: • 0 — Distance (Douglas-Peucker) • 1 — Snap to grid • 2 — Area (Visvalingam)
Tolerance	`TOLERANCE`	[number] Default: 1.0	Threshold tolerance (in units of the layer): if the distance between two nodes is smaller than the tolerance value, the segment will be simplified and vertices will be removed.
Simplified	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output (simplified) vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Simplified	`OUTPUT`	[same as input]	The output (simplified) vector layer

Python code

Algorithm ID: `native:simplifygeometries`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Single sided buffer

Computes a buffer on lines by a specified distance on one side of the line only.

Buffer always results in a polygon layer.



25.90. ábra: Left versus right side buffer on the same vector line layer

Lásd még:

Buffer

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	Input line vector layer
Distance	`DISTANCE`	[number] Default: 10.0	Buffer distance.
Side	`SIDE`	[enumeration] Default: 0	Which side to create the buffer on. One of: • 0 – Left • 1 – Right
Segments	`SEGMENTS`	[number] Default: 8	Controls the number of line segments to use to approximate a quarter circle when creating rounded offsets.
Join style	`JOIN_STYLE`	[enumeration] Default: 0	Specifies whether round, miter or beveled joins should be used when offsetting corners in a line. Options are: • 0 — Round • 1 — Miter • 2 — Bevel  25.91. ábra: Round, miter, and bevel join styles
Miter limit	`MITER_LIMIT`	[number] Default: 2.0	Controls the maximum distance from the offset curve to use when creating a mitered join (only applicable for miter join styles). Minimum: 1.0
Buffer	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output (buffer) layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Buffer	`OUTPUT`	[vector: polygon]	Output (buffer) polygon layer

Python code

Algorithm ID: `native:singlesidedbuffer`

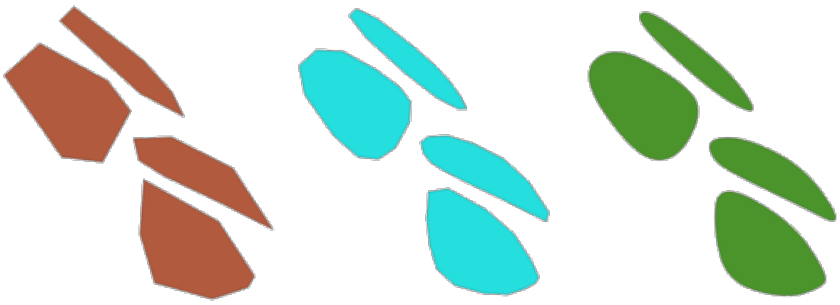
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Smooth

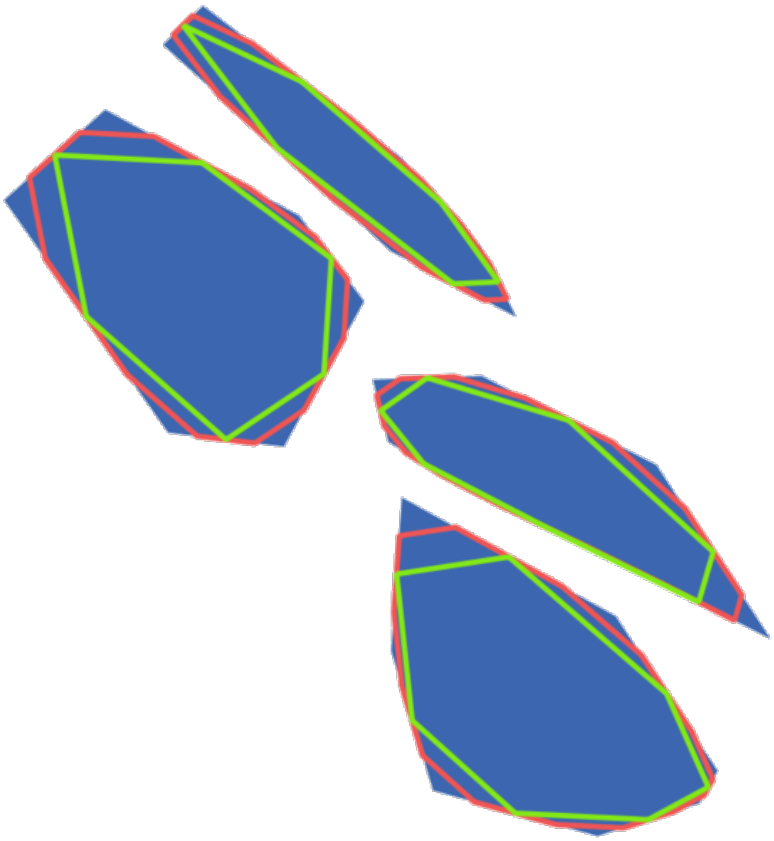
Smooths the geometries in a line or polygon layer by adding more **vertices and corners** to the feature geometries.

The iterations parameter dictates how many smoothing iterations will be applied to each geometry. A higher number of iterations results in smoother geometries with the cost of greater number of nodes in the geometries.



25.92. ábra: Increasing number of iterations causes smoother geometries

The offset parameter controls how „tightly” the smoothed geometries follow the original geometries. Smaller values results in a tighter fit, and larger values will create a looser fit.



25.93. ábra: Blue: the input layer. Offset 0.25 gives the red line, while offset 0.50 gives the green line.

The maximum angle parameter can be used to prevent smoothing of nodes with large angles. Any node where the angle of the segments to either side is larger than this will not be smoothed. For example, setting the maximum angle to 90 degrees or lower would preserve right angles in the geometry.

Allows *features in-place modification* of line and polygon features

Lásd még:

Simplify, *Densify by count*, *Densify by interval*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line, polygon]	Input line or polygon vector layer
Iterations	`ITERATIONS`	[number] Default: 1	Increasing the number of iterations will give smoother geometries (and more vertices).
Offset	`OFFSET`	[number] Default: 0.25	Increasing values will *move* the smoothed lines / boundaries further away from the input lines / boundaries.
Maximum node angle to smooth	`MAX_ANGLE`	[number] Default: 180.0	Every node below this value will be smoothed

continues on next page

táblázat 25.161 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Smoothed	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output (smoothed) layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Smoothed	`OUTPUT`	[same as input]	Output (smoothed) vector layer

Python code

Algorithm ID: `native:smoothgeometry`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Snap geometries to layer

Snaps the geometries in a layer either to the geometries from another layer, or to geometries within the same layer.

Matching is done based on a tolerance distance, and vertices will be inserted or removed as required to make the geometries match the reference geometries.

Allows *features in-place modification* of point, line, and polygon features

Lásd még:

Snap points to grid

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Reference layer	`REFERENCE_LAYER`	[vector: any]	Vector layer to snap to
Tolerance	`TOLERANCE`	[number] Default: 10.0	Control how close input vertices need to be to the reference layer geometries before they are snapped.

continues on next page

táblázat 25.162 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Behavior	`BEHAVIOR`	[enumeration] Default: 0	Snapping can be done to an existing node or a segment (its closest point to the vertex to move). Available snapping options: • 0 — Prefer aligning nodes, insert extra vertices where required Prefer to snap to nodes, even when a segment may be closer than a node. New nodes will be inserted to make geometries follow each other exactly when inside allowable tolerance. • 1 — Prefer closest point, insert extra vertices where required Snap to closest point, regardless of it is a node or a segment. New nodes will be inserted to make geometries follow each other exactly when inside allowable tolerance. • 2 — Prefer aligning nodes, don't insert new vertices Prefer to snap to nodes, even when a segment may be closer than a node. No new nodes will be inserted. • 3 — Prefer closest point, don't insert new vertices Snap to closest point, regardless of it is a node or a segment. No new nodes will be inserted. • 4 — Move end points only, prefer aligning nodes Only snap start/end points of lines (point features will also be snapped, polygon features will not be modified), prefer to snap to nodes. • 5 — Move end points only, prefer closest point Only snap start/end points of lines (point features will also be snapped, polygon features will not be modified), snap to closest point • 6 — Snap end points to end points only Only snap the start/end points of lines to other start/end points of lines • 7 — Snap to anchor nodes (single layer only)
Snapped geometry	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output (snapped) layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Snapped geometry	`OUTPUT`	[same as input]	Output (snapped) vector layer

Python code

Algorithm ID: `native:snapgeometries`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Snap points to grid

Modifies the coordinates of geometries in a vector layer, so that all points or vertices are snapped to the closest point of a grid.

If the snapped geometry cannot be calculated (or is totally collapsed) the feature's geometry will be cleared.

Snapping can be performed on the X, Y, Z or M axis. A grid spacing of 0 for any axis will disable snapping for that axis.

Allows *features in-place modification* of point, line, and polygon features

Megjegyzés: Snapping to grid may generate an invalid geometry in some corner cases.

Lásd még:

Snap geometries to layer

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
X Grid Spacing	`HSPACING`	[number] Default: 1.0	Grid spacing on the X axis
Y Grid Spacing	`VSPACING`	[number] Default: 1.0	Grid spacing on the Y axis
Z Grid Spacing	`ZSPACING`	[number] Default: 0.0	Grid spacing on the Z axis
M Grid Spacing	`MSPACING`	[number] Default: 0.0	Grid spacing on the M axis

continues on next page

táblázat 25.163 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Snapped	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output (snapped) layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Snapped	`OUTPUT`	[same as input]	Output (snapped) vector layer

Python code

Algorithm ID: `native:snappointstogrid`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Split lines by maximum length

Takes a line (or curve) layer and splits each feature into multiple parts, where each part is of a specified maximum length. Z and M values at the start and end of the new line substrings are linearly interpolated from existing values.

Allows *features in-place modification* of line features

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	The input line vector layer
Maximum line length	`LENGTH`	[number] Default: 10.0	The maximum length of a line in the output.
Split	`OUTPUT`	[vector: line] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output line vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Split	`OUTPUT`	[vector: line]	The new line vector layer - the length of the feature geometries is less than or equal to the length specified in the LENGTH parameter.

Python code

Algorithm ID: `native:splitlinesbylength`

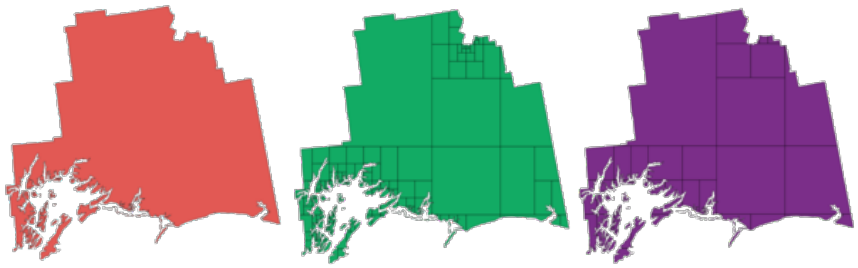
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Subdivide

Subdivides the geometry. The returned geometry will be a collection containing subdivided parts from the original geometry, where no part has more than the specified maximum number of nodes.

This is useful for dividing a complex geometry into less complex parts, easier to spatially index and faster to perform spatial operations. Curved geometries will be segmentized before subdivision.



25.94. ábra: Left the input layer, middle maximum nodes value is 100 and right maximum value is 200

Allows *features in-place modification* of point, line, and polygon features

Megjegyzés: Subdividing a geometry can generate geometry parts that may not be valid and may contain self-intersections.

Lásd még:

Explode lines, *Line substring*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The input vector layer
Maximum nodes in parts	`MAX_NODES`	[number] Default: 256	Maximum number of vertices each new geometry part is allowed to have. Fewer *sub-parts* for higher values.
Subdivided	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output (subdivided) vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Subdivided	`OUTPUT`	[same as input]	Output vector layer

Python code

Algorithm ID: `native:subdivide`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Swap X and Y coordinates

Switches the X and Y coordinate values in input geometries.

It can be used to repair geometries which have accidentally had their latitude and longitude values reversed.

Allows *features in-place modification* of point, line, and polygon features

Lásd még:

Translate, *Rotate*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The input vector layer
Swapped	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Swapped	`OUTPUT`	[same as input]	Output (swapped) vector layer

Python code

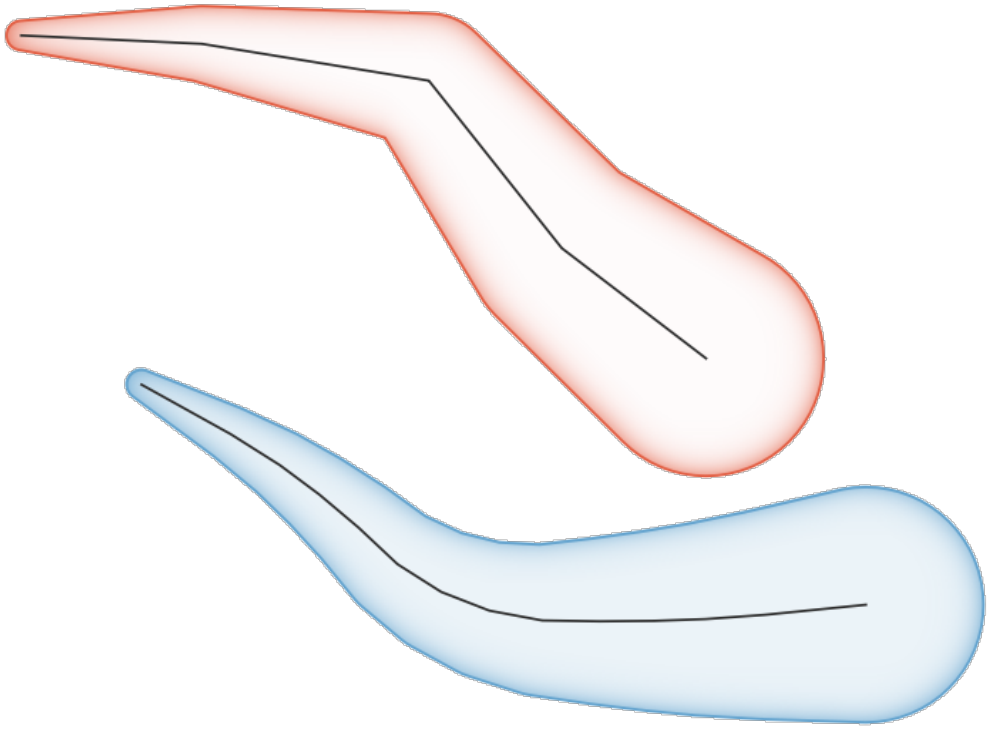
Algorithm ID: `native:swapxy`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Tapered buffers

Creates tapered buffer along line geometries, using a specified start and end buffer diameter.



25.95. ábra: Tapered buffer example

Lásd még:

Variable width buffer (by M value), *Buffer*, *Create wedge buffers*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	Input line vector layer
Start width	`START_WIDTH`	[number] Default: 0.0	Represents the radius of the buffer applied at the start point of the line feature
End width	`END_WIDTH`	[number] Default: 0.0	Represents the radius of the buffer applied at the end point of the line feature.
Segments	`SEGMENTS`	[number] Default: 16	Controls the number of line segments to use to approximate a quarter circle when creating rounded offsets.
Buffered	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output (buffer) layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Buffered	`OUTPUT`	[vector: polygon]	Output (buffer) polygon layer

Python code

Algorithm ID: `native:taperedbuffer`

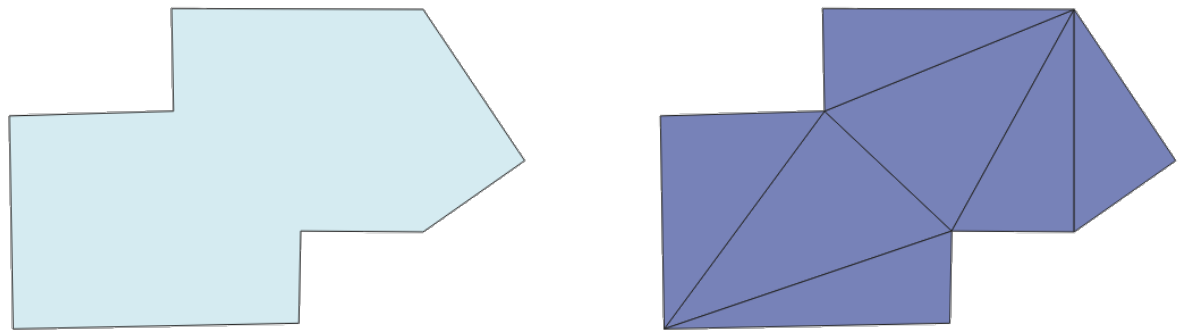
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Tessellate

Tessellates a polygon geometry layer, dividing the geometries into triangular components.

The output layer consists of multipolygon geometries for each input feature, with each multipolygon consisting of multiple triangle component polygons.



25.96. ábra: Tessellated polygon (right)

Allows *features in-place modification* of polygon features

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: polygon]	Input polygon vector layer
Tesselated	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Tesselated	`OUTPUT`	[vector: polygon]	Output multipolygonZ layer

Python code

Algorithm ID: `3d:tessellate`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

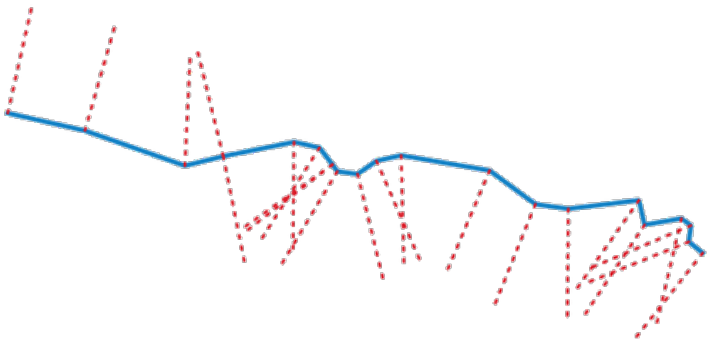
Transect

Creates transects on vertices for (multi)linestring.

A transect is a line oriented from an angle (by default perpendicular) to the input polylines (at vertices).

Field(s) from feature(s) are returned in the transect with these new fields:

- TR_FID: ID of the original feature
- TR_ID: ID of the transect. Each transect have an unique ID
- TR_SEGMENT: ID of the segment of the linestring
- TR_ANGLE: Angle in degrees from the original line at the vertex
- TR_LENGTH: Total length of the transect returned
- TR_ORIENT: Side of the transect (only on the left or right of the line, or both side)



25.97. ábra: Dashed red lines represent the transect of the input line layer

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	Input line vector layer
Length of the transect	`LENGTH`	[number] Default: 5.0	Length in map unit of the transect
Angle in degrees from the original line at the vertices	`ANGLE`	[number] Default: 90.0	Change the angle of the transect
Side to create the transect	`SIDE`	[enumeration]	Choose the side of the transect. Available options are: • 0 — Left • 1 — Right • 2 — Both
Transect	`OUTPUT`	[vector: line] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output line layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Transect	`OUTPUT`	[vector: line]	Output line layer

Python code

Algorithm ID: `native:transect`

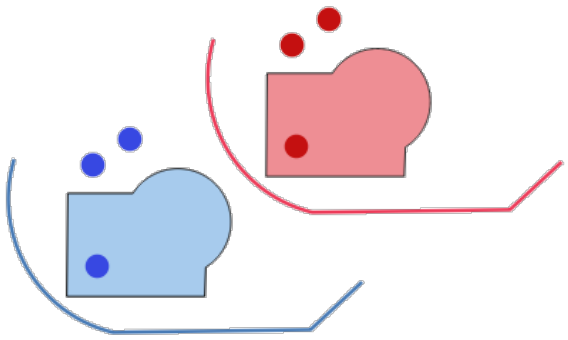
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Translate

Moves the geometries within a layer, by offsetting with a predefined X and Y displacement.

Z and M values present in the geometry can also be translated.



25.98. ábra: Dashed lines represent the translated geometry of the input layer

Allows *features in-place modification* of point, line, and polygon features

Lásd még:

Array of translated features, *Offset lines*, *Rotate*, *Swap X and Y coordinates*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Offset distance (x-axis)	`DELTA_X`	[number] Default: 0.0	Displacement to apply on the X axis
Offset distance (y-axis)	`DELTA_Y`	[number] Default: 0.0	Displacement to apply on the Y axis
Offset distance (z-axis)	`DELTA_Z`	[number] Default: 0.0	Displacement to apply on the Z axis
Offset distance (m values)	`DELTA_M`	[number] Default: 0.0	Displacement to apply on the M axis
Translated	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Translated	`OUTPUT`	[same as input]	Output vector layer

Python code

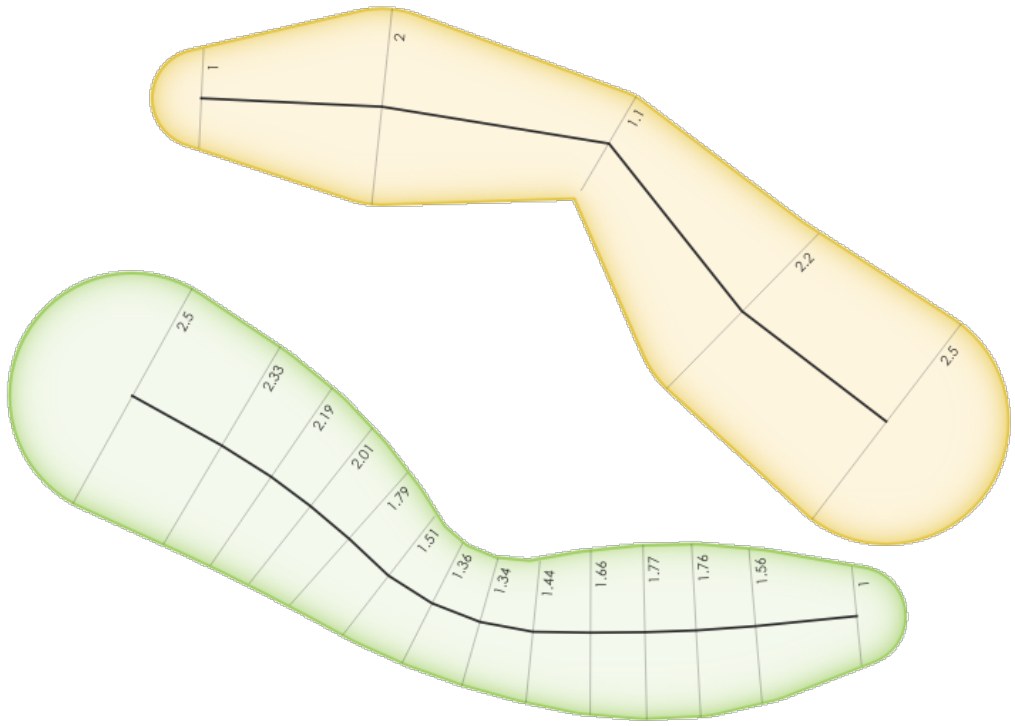
Algorithm ID: `native:translategeometry`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Variable width buffer (by M value)

Creates variable width buffers along lines, using the M value of the line geometries as the diameter of the buffer at each vertex.



25.99. ábra: Variable buffer example

Lásd még:

Tapered buffers, *Buffer*, *Set M value*, *Variable distance buffer*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	Input line vector layer
Segments	`SEGMENTS`	[number] Default: 16	Number of the buffer segments per quarter circle. It can be a unique value (same value for all the features), or it can be taken from features data (the value can depend on feature attributes).
Buffered	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output (buffer) layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Buffered	`OUTPUT`	[vector: polygon]	Variable buffer polygon layer

Python code

Algorithm ID: `native:bufferbym`

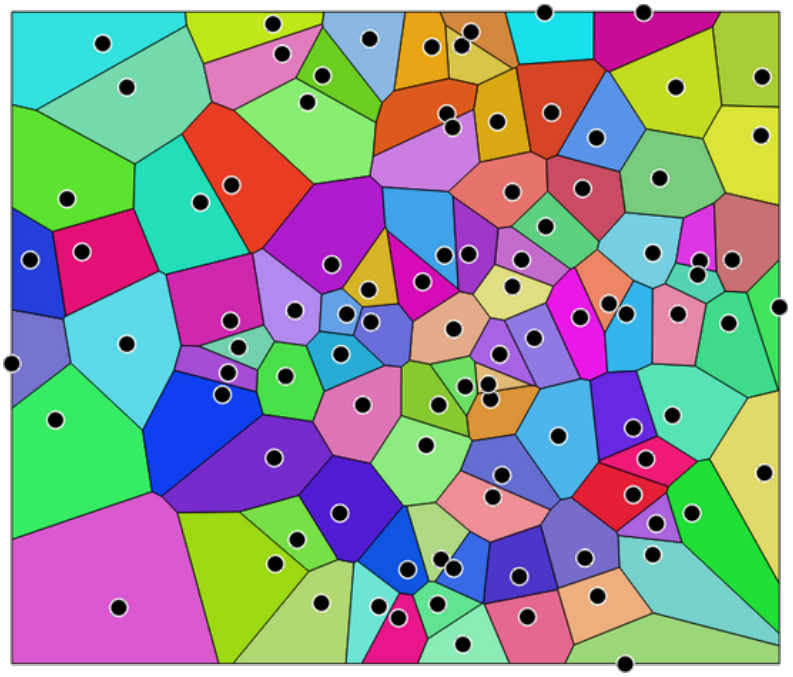
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Voronoi polygons

Takes a point layer and generates a polygon layer containing the Voronoi polygons (known also as Thiessen polygons) corresponding to those input points.

Any location within a Voronoi polygon is closer to the associated point than to any other point.



25.100. ábra: Voronoi polygons

Default menu: *Vector ► Geometry Tools*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: point]	Input point vector layer
Buffer region (% of extent)	`BUFFER`	[number] Default: 0.0	The extent of the output layer will be this much bigger than the extent of the input layer
Voronoi polygons	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output layer (with the Voronoi polygons). One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Voronoi polygons	`OUTPUT`	[vector: polygon]	Voronoi polygons of the input point vector layer

Python code

Algorithm ID: `qgis:voronoipolygons`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.19 Vector overlay

Clip

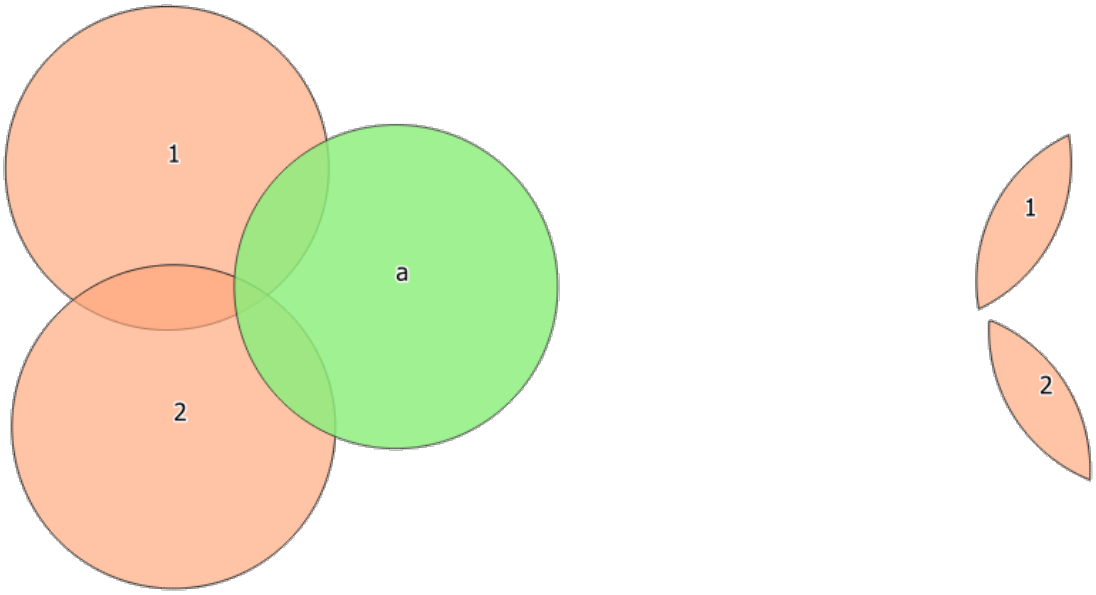
Clips a vector layer using the features of an additional polygon layer.

Only the parts of the features in the input layer that fall within the polygons of the overlay layer will be added to the resulting layer.

Figyelem: Geometry modification only

This operation modifies only the features geometry. The attribute values of the features are **not modified**, although properties such as area or length of the features will be modified by the clipping operation. If such properties are stored as attributes, those attributes will have to be manually updated.

This algorithm uses spatial indexes on the providers, prepared geometries and apply a clipping operation if the geometry isn't wholly contained by the mask geometry.



25.101. ábra: Clipping operation between a two-features input layer and a single feature overlay layer (left) - resulting features are moved for clarity (right)

Allows *features in-place modification* of point, line, and polygon features

Default menu: *Vector* ► *Geoprocessing Tools*

Lásd még:

Intersection, *Difference*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Layer containing the features to be clipped
Overlay layer	`OVERLAY`	[vector: polygon]	Layer containing the clipping features
Clipped	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the layer to contain the features from the input layer that are inside the overlay (clipping) layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Clipped	`OUTPUT`	[same as input]	Layer containing features from the input layer split by the overlay layer.

Python code

Algorithm ID: `qgis:clip`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

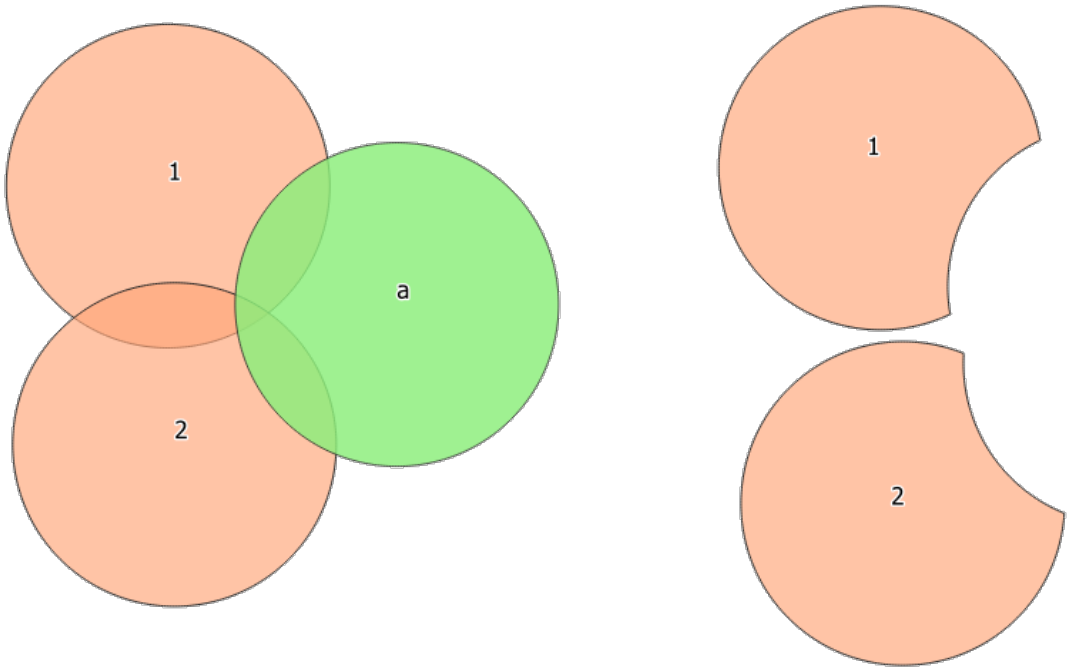
Difference

Extracts features from the input layer that don't fall within the boundaries of the overlay layer.

Input layer features that partially overlap the overlay layer feature(s) are split along the boundary of those feature(s) and only the portions outside the overlay layer features are retained.

Figyelem: Geometry modification only

This operation modifies only the features geometry. The attribute values of the features are **not modified**, although properties such as area or length of the features will be modified by the clipping operation. If such properties are stored as attributes, those attributes will have to be manually updated.



25.102. ábra: Difference operation between a two-features input layer and a single feature overlay layer (left) - resulting features are moved for clarity (right)

Allows *features in-place modification* of point, line, and polygon features

Default menu: *Vector ► Geoprocessing Tools*

Lásd még:

Symmetrical difference, *Clip*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Layer to extract (parts of) features from.
Overlay layer	`OVERLAY`	[vector: any]	Layer containing the geometries that will be subtracted from the input layer geometries. It is expected to have at least as many dimensions (point: 0D, line: 1D, polygon: 2D, volume: 3D) as the input layer geometries.
Difference	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the layer to contain the (parts of) features from the input layer that are not inside the overlay layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Difference	`OUTPUT`	[same as input]	Layer containing (parts of) features from the input layer not overlapping the overlay layer.

Python code

Algorithm ID: `qgis:difference`

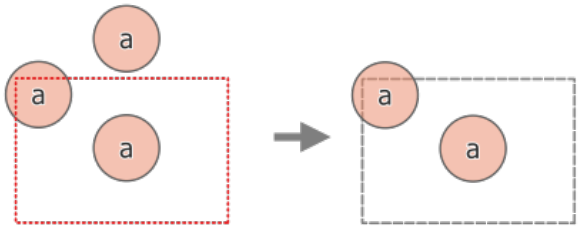
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Extract/clip by extent

Creates a new vector layer that only contains features which fall within a specified extent.

Any features which intersect the extent will be included.

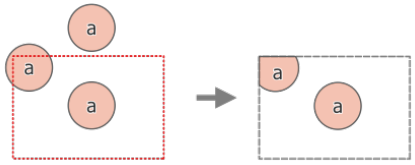


25.103. ábra: Extract operation between a three-feature input layer «a» and a dashed extent (left) - resulting features with dashed extent for reference (right)

Lásd még:

Clip

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Layer to extract (parts of) features from.
Extent (xmin, xmax, ymin, ymax)	`EXTENT`	[extent]	Extent for clipping. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Clip features to extent	`CLIP`	[boolean] Default: False	If checked, output geometries will be automatically converted to multi geometries to ensure uniform output types. Moreover the geometries will be clipped to the extent chosen instead of taking the whole geometry as output.  25.104. ábra: Extract operation between a three-feature input layer «a» and a dashed extent (left) - resulting features with dashed extent for reference (right)
Extracted	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the layer to contain the features from the input layer that are inside the clip extent. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Extracted	`OUTPUT`	[same as input]	Layer containing the clipped features.

Python code

Algorithm ID: `qgis:extractbyextent`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

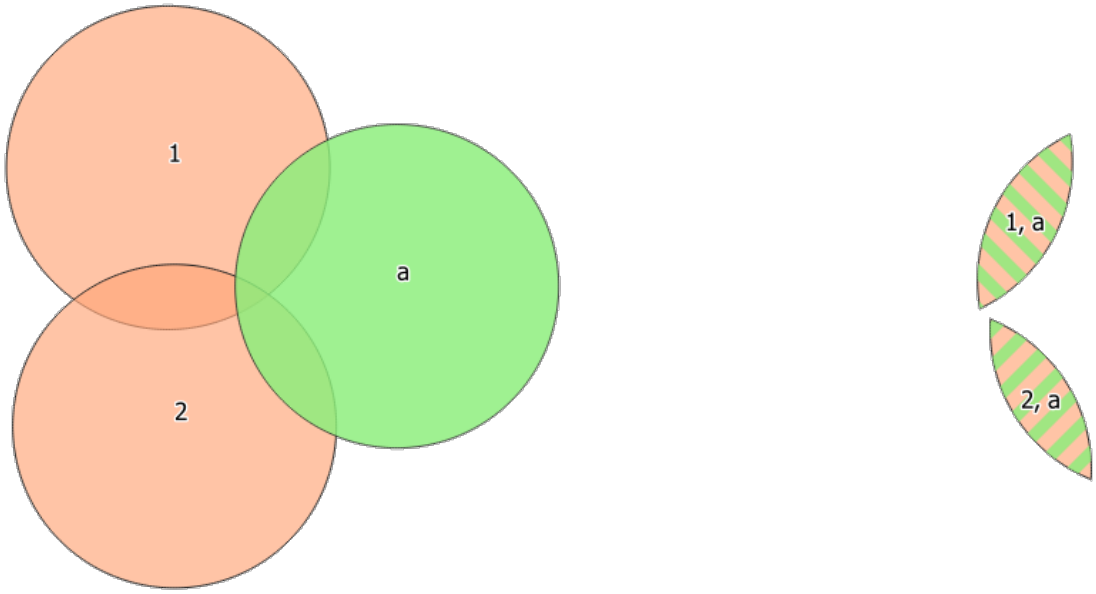
Intersection

Extracts the portions of features from the input layer that overlap features in the overlay layer.

Features in the intersection layer are assigned the attributes of the overlapping features from both the input and overlay layers.

Figyelem: Geometry modification only

This operation modifies only the features geometry. The attribute values of the features are **not modified**, although properties such as area or length of the features will be modified by the clipping operation. If such properties are stored as attributes, those attributes will have to be manually updated.



25.105. ábra: The intersection operation: A two-features input layer and a single feature overlay layer (left) - resulting features are moved for clarity (right)

Default menu: *Vector ► Geoprocessing Tools*

Lásd még:

Clip, *Difference*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Layer to extract (parts of) features from.
Overlay layer	`OVERLAY`	[vector: any]	Layer containing the features to check for overlap. Its features» geometry is expected to have at least as many dimensions (point: 0D, line: 1D, polygon: 2D, volume: 3D) as the input layer's.
Input fields to keep (leave empty to keep all fields) Optional	`INPUT_FIELDS`	[tablefield: any] [list] Default: None	Field(s) of the input layer to keep in the output. If no fields are chosen all fields are taken.
Overlay fields to keep (leave empty to keep all fields) Optional	`OVERLAY_FIELDS`	[tablefield: any] [list] Default: None	Field(s) of the overlay layer to keep in the output. If no fields are chosen all fields are taken.
Overlay fields prefix Optional	`OVERLAY_FIELDS_PREFIX`	[string]	Prefix to add to the field names of the intersect layer's fields to avoid name collisions with fields in the input layer.
Intersection	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the layer to contain (the parts of) the features from the input layer that overlap one or more features from the overlay layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Intersection	`OUTPUT`	[same as input]	Layer containing (parts of) features from the input layer that overlap the overlay layer.

Python code

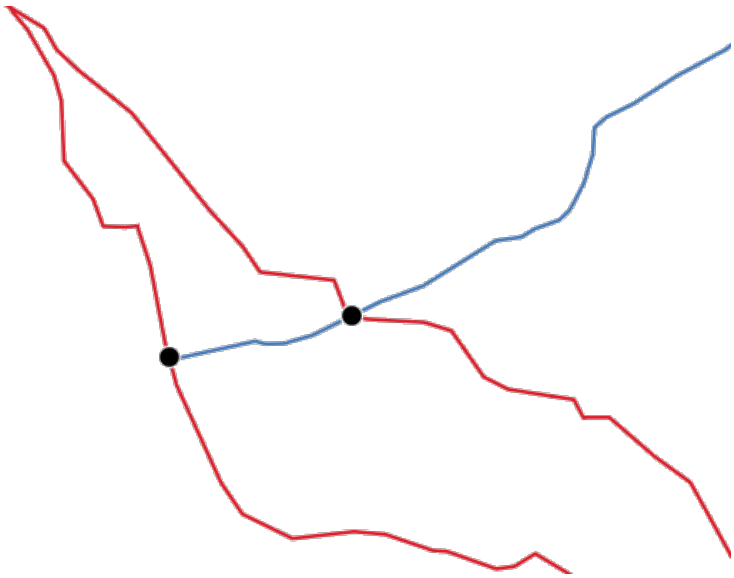
Algorithm ID: `qgis:intersection`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Line intersections

Creates point features where the lines from the two layers intersect.



25.106. ábra: Points of intersection

Default menu: *Vector* ► *Analysis Tools*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	Input line layer.
Intersect layer	`INTERSECT`	[vector: line]	Layer to use to find line intersections.
Input fields to keep (leave empty to keep all fields) Optional	`INPUT_FIELDS`	[tablefield: any] [list] Default: None	Field(s) of the input layer to keep in the output. If no fields are chosen all fields are taken.
Intersect fields to keep (leave empty to keep all fields) Optional	`INTERSECT_FIELDS`	[tablefield: any] [list] Default: None	Field(s) of the intersect layer to keep in the output. If no fields are chosen all fields are taken.
Intersection	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the layer to contain the intersection points of the lines from the input and overlay layers. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Intersect fields prefix Optional	`INTERSECT_FIELDS_PREFIX`	[string]	Prefix to add to the field names of the intersect layer's fields to avoid name collisions with fields in the input layer.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Intersections	`OUTPUT`	[vector: point]	Point vector layer with the intersections.

Python code

Algorithm ID: `qgis:lineintersections`

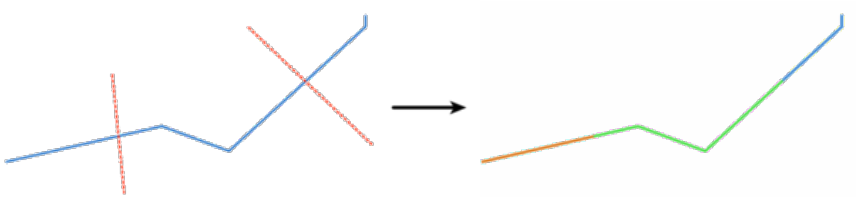
```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Split with lines

Splits the lines or polygons in one layer using the lines in another layer to define the breaking points. Intersection between geometries in both layers are considered as split points.

Output will contain multi geometries for split features.



25.107. ábra: Split lines

Allows *features in-place modification* of line and polygon features

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line, polygon]	Layer containing the lines or polygons to split.
Split layer	`LINES`	[vector: line]	Line layer whose lines are used to define the breaking points.
Split	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the layer to contain the splitted (in case they are intersected by a line in the split layer) line/polygon features from the input layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Split	`OUTPUT`	[same as input]	Output vector layer with split lines or polygons from input layer.

Python code

Algorithm ID: `qgis:splitwithlines`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

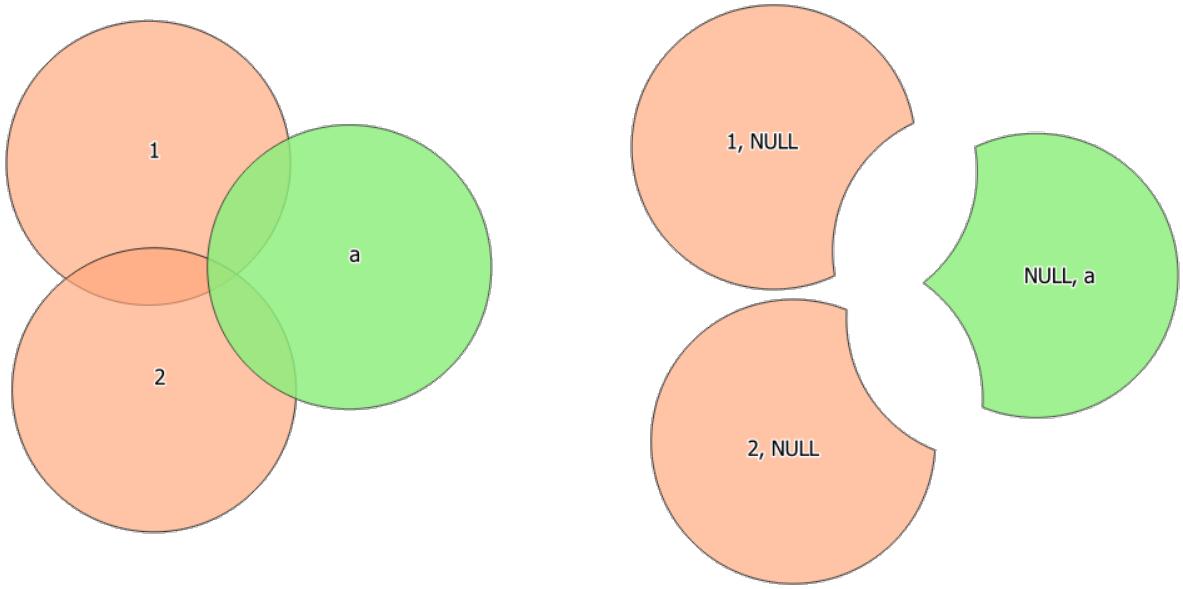
Symmetrical difference

Creates a layer containing features from both the input and overlay layers but with the overlapping areas between the two layers removed.

The attribute table of the symmetrical difference layer contains attributes and fields from both the input and overlay layers.

Figyelem: Geometry modification only

This operation modifies only the features geometry. The attribute values of the features are **not modified**, although properties such as area or length of the features will be modified by the clipping operation. If such properties are stored as attributes, those attributes will have to be manually updated.



25.108. ábra: Symmetrical difference operation between a two-features input layer and a single feature overlay layer (left) - resulting features are moved for clarity (right)

Default menu: *Vector* ► *Geoprocessing Tools*

Lásd még:

Difference, *Clip*, *Intersection*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	First layer to extract (parts of) features from.
Overlay layer	`OVERLAY`	[vector: any]	Second layer to extract (parts of) features from. Ideally the geometry type should be the same as input layer.
Symmetrical difference	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the layer to contain (the parts of) the features from the input and overlay layers that do not overlap features from the other layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Overlay fields prefix Optional	OVERLAY_FIELDS_PREFIX	[string]	Prefix to add to the field names of the overlay layer's fields to avoid name collisions with fields in the input layer.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Symmetrical difference	OUTPUT	[same as input]	Layer containing (parts of) features from each layer not overlapping the other layer.

Python code

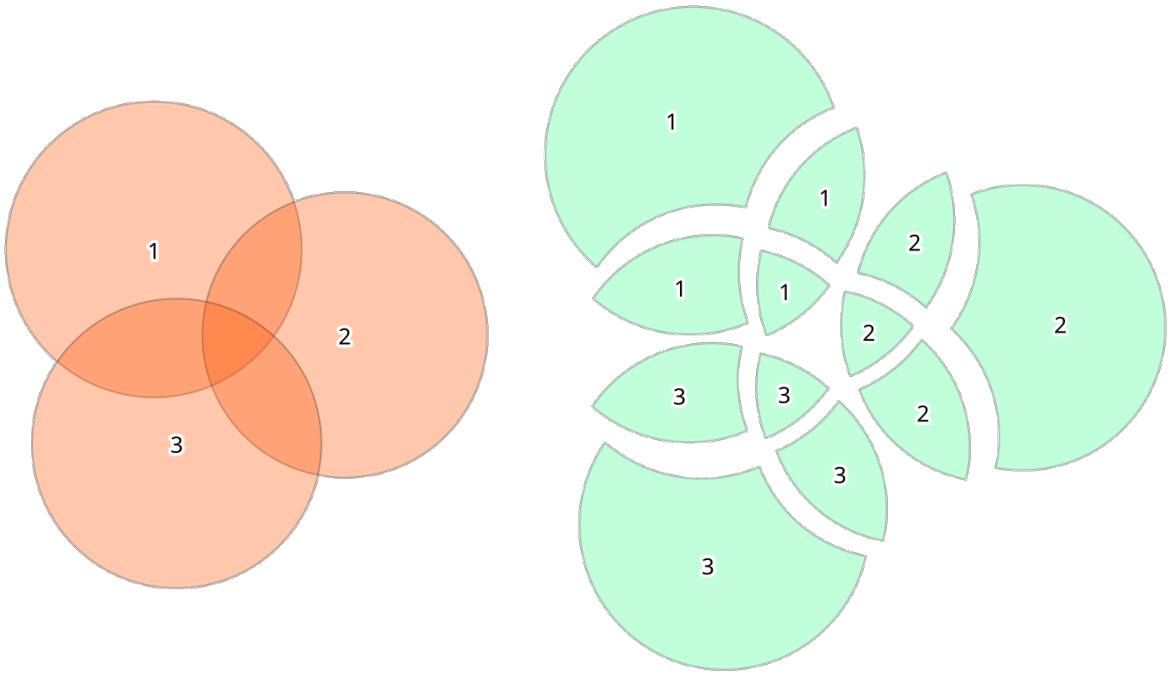
Algorithm ID: `qgis:symmetricaldifference`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

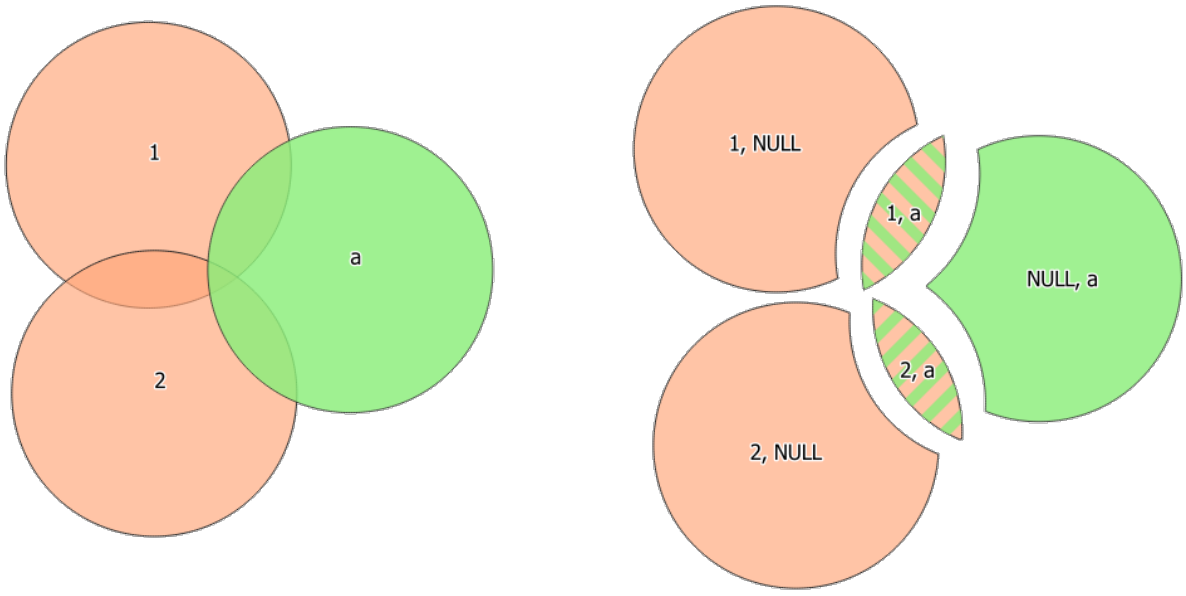
Union

Checks overlaps between features within the input layer and creates separate features for overlapping and non-overlapping parts. The area of overlap will create as many identical overlapping features as there are features that participate in that overlap.



25.109. ábra: Union operation with a single input layer of three overlapping features (left) - resulting features are moved for clarity (right)

An overlay layer can also be used, in which case features from each layer are split at their overlap with features from the other one, creating a layer containing all the portions from both input and overlay layers. The attribute table of the union layer is filled with attribute values from the respective original layer for non-overlapping features, and attribute values from both layers for overlapping features.



25.110. ábra: Union operation between a two-features input layer and a single feature overlay layer (left) - resulting features are moved for clarity (right)

Megjegyzés: For `union(A,B)` algorithm, if there are overlaps among geometries of layer A or among geometries of layer B, these are not resolved: you need to do `union(union(A,B))` to resolve all overlaps, i.e. run single

layer `union(X)` on the produced result `X=union(A,B)`.

Default menu: *Vector* ► *Geoprocessing Tools*

Lásd még:

Clip, *Difference*, *Intersection*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer to split at any intersections.
Overlay layer Optional	`OVERLAY`	[vector: any]	Layer that will be combined to the first one. Ideally the geometry type should be the same as input layer.
Union	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the layer to contain the (split and duplicated) features from the input layer and the overlay layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Overlay fields prefix Optional	`OVERLAY_FIELDS_PREFIX`	[string]	Prefix to add to the field names of the overlay layer's fields to avoid name collisions with fields in the input layer.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Union	`OUTPUT`	[same as input]	Layer containing all the overlapping and non-overlapping parts from the processed layer(s).

Python code

Algorithm ID: `qgis:union`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.20 Vector selection

Extract by attribute

Creates two vector layers from an input layer: one will contain only matching features while the second will contain all the non-matching features.

The criteria for adding features to the resulting layer is based on the values of an attribute from the input layer.

Lásd még:

Select by attribute

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Layer to extract features from.
Selection attribute	`FIELD`	[tablefield: any]	Filtering field of the layer
Operator	`OPERATOR`	[enumeration] Default: 0	Many different operators are available: • 0 — = • 1 — ≠ • 2 — >>br>• 3 — >= • 4 — < • 5 — <= • 6 — begins with • 7 — contains • 8 — is null • 9 — is not null • 10 — does not contain
Value Optional	`VALUE`	[string]	Value to be evaluated
Extracted (attribute)	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create Temporary Layer]`	Specify the output vector layer for matching features. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

continues on next page

táblázat 25.173 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Extracted (non-matching)	`FAIL_OUTPUT`	[same as input] Default: `[Skip output]`	Specify the output vector layer for non-matching features. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Extracted (attribute)	`OUTPUT`	[same as input]	Vector layer with matching features from the input layer
Extracted (non-matching)	`FAIL_OUTPUT`	[same as input]	Vector layer with non-matching features from the input layer

Python code

Algorithm ID: `qgis:extractbyattribute`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Extract by expression

Creates two vector layers from an input layer: one will contain only matching features while the second will contain all the non-matching features.

The criteria for adding features to the resulting layer is based on a QGIS expression. For more information about expressions see the *Kifejezések*.

Lásd még:

Select by expression

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Expression	`EXPRESSION`	[expression]	Expression to filter the vector layer
Matching features	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create Temporary Layer]`	Specify the output vector layer for matching features. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.
Non-matching	`FAIL_OUTPUT`	[same as input] Default: `[Skip output]`	Specify the output vector layer for non-matching features. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Matching features	`OUTPUT`	[same as input]	Vector layer with matching features from the input layer
Non-matching	`FAIL_OUTPUT`	[same as input]	Vector layer with non-matching features from the input layer

Python code

Algorithm ID: `qgis:extractbyexpression`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Extract by location

Creates a new vector layer that only contains matching features from an input layer.

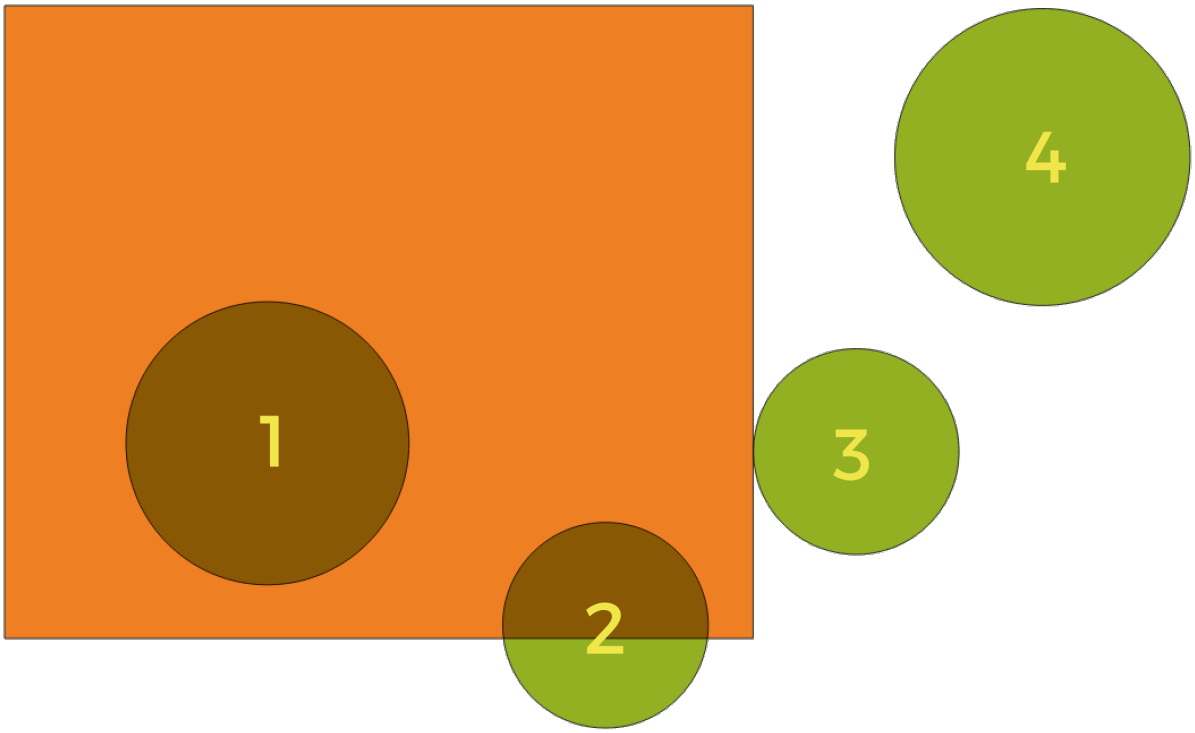
The criteria for adding features to the resulting layer is based on the spatial relationship between each feature and the features in an additional layer.

Lásd még:

Select by location, *Extract within distance*

Exploring spatial relations

Geometric predicates are boolean functions used to determine the spatial relation a feature has with another by comparing whether and how their geometries share a portion of space.



25.111. ábra: Looking for spatial relations between layers

Using the figure above, we are looking for the green circles by spatially comparing them to the orange rectangle feature. Available geometric predicates are:

Intersect Tests whether a geometry intersects another. Returns 1 (true) if the geometries spatially intersect (share any portion of space - overlap or touch) and 0 if they don't. In the picture above, this will return circles 1, 2 and 3.

Contain 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 of b lies in the interior of a. In the picture, no circle is returned, but the rectangle would be if you would look for it the other way around, as it contains circle 1 completely. This is the opposite of *are within*.

Disjoint Returns 1 (true) if the geometries do not share any portion of space (no overlap, not touching). Only circle 4 is returned.

Equal Returns 1 (true) if and only if geometries are exactly the same. No circles will be returned.

Touch Tests whether a geometry touches another. Returns 1 (true) if the geometries have at least one point in common, but their interiors do not intersect. Only circle 3 is returned.

Overlap Tests whether a geometry overlaps another. Returns 1 (true) if the geometries share space, are of the same dimension, but are not completely contained by each other. Only circle 2 is returned.

Are within Tests whether a geometry is within another. Returns 1 (true) if geometry a is completely inside geometry b. Only circle 1 is returned.

Cross Returns 1 (true) if the supplied geometries have some, but not all, interior points in common and the actual crossing is of a lower dimension than the highest supplied geometry. For example, a line crossing a polygon will cross as a line (true). Two lines crossing will cross as a point (true). Two polygons cross as a polygon (false). In the picture, no circles will be returned.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Extract features from	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Where the features (geometric predicate)	`PREDICATE`	[enumeration] [list] Default: [0]	Spatial condition for the selection. One or more of: • 0 — intersect • 1 — contain • 2 — disjoint • 3 — equal • 4 — touch • 5 — overlap • 6 — are within • 7 — cross If more than one condition is chosen, at least one of them (OR operation) has to be met for a feature to be extracted.
By comparing to the features from	`INTERSECT`	[vector: any]	Intersection vector layer
Extracted (location)	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer for the features that have the chosen spatial relationship(s) with one or more features in the comparison layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Extracted (location)	`OUTPUT`	[same as input]	Vector layer with features from the input layer that have the chosen spatial relationship(s) with one or more features in the comparison layer.

Python code

Algorithm ID: `qgis:extractbylocation`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Extract within distance

`NEW in 3.22`

Creates a new vector layer that only contains matching features from an input layer. Features are copied wherever they are within the specified maximum distance from the features in an additional reference layer.

Lásd még:

Select within distance, *Extract by location*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Extract features from	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer to copy features from
By comparing to the features from	`REFERENCE`	[vector: any]	Vector layer whose features closeness is used
Where the features are within	`DISTANCE`	[number] Default: 100	The maximum distance around reference features to select input features within
Modify current selection by	`METHOD`	[enumeration] Default: 0	How the selection of the algorithm should be managed. One of: • 0 — creating new selection • 1 — adding to current selection • 2 — selecting within current selection • 3 — removing from current selection
Extracted (location)	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer for the features that are within the set distance from reference features. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Extracted (location)	`OUTPUT`	[same as input]	Vector layer with features from the input layer matching the condition of distance from reference features

Python code

Algorithm ID: `native:extractwithindistance`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Random extract

Takes a vector layer and generates a new one that contains only a subset of the features in the input layer.

The subset is defined randomly, based on feature IDs, using a percentage or count value to define the total number of features in the subset.

Lásd még:

Random selection

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Source vector layer to select the features from
Method	`METHOD`	[enumeration] Default: 0	Random selection methods. One of: • 0 — Number of selected features • 1 — Percentage of selected features
Number/percentage of selected features	`NUMBER`	[number] Default: 10	Number or percentage of features to select
Extracted (random)	`OUTPUT`	[vector: any] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer for the randomly selected features. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Extracted (random)	`OUTPUT`	[same as input]	Vector layer containing randomly selected features from the input layer

Python code

Algorithm ID: `qgis:randomextract`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Random extract within subsets

Takes a vector layer and generates a new one that contains only a subset of the features in the input layer.

The subset is defined randomly, based on feature IDs, using a percentage or count value to define the total number of features in the subset. The percentage/count value is not applied to the whole layer, but instead to each category. Categories are defined according to a given attribute.

Lásd még:

Random selection within subsets

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Vector layer to select the features from
ID field	`FIELD`	[tablefield: any]	Category of the source vector layer to select the features from
Method	`METHOD`	[enumeration] Default: 0	Random selection method. One of: • 0 — Number of selected features • 1 — Percentage of selected features
Number/percentage of selected features	`NUMBER`	[number] Default: 10	Number or percentage of features to select
Extracted (random stratified)	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer for the randomly selected features. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Extracted (random stratified)	`OUTPUT`	[same as input]	Vector layer containing randomly selected features from the input layer

Python code

Algorithm ID: `qgis:randomextractwithinsubsets`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Random selection

Takes a vector layer and selects a subset of its features. No new layer is generated by this algorithm.

The subset is defined randomly, based on feature IDs, using a percentage or count value to define the total number of features in the subset.

Default menu: *Vector ► Research Tools*

Lásd még:

Random extract

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Vector layer for the selection
Method	`METHOD`	[enumeration] Default: 0	Random selection method. One of: • 0 — Number of selected features • 1 — Percentage of selected features
Number/percentage of selected features	`NUMBER`	[number] Default: 10	Number or percentage of features to select

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[same as input]	The input layer with features selected

Python code

Algorithm ID: `qgis:randomselection`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Random selection within subsets

Takes a vector layer and selects a subset of its features. No new layer is generated by this algorithm.

The subset is defined randomly, based on feature IDs, using a percentage or count value to define the total number of features in the subset.

The percentage/count value is not applied to the whole layer, but instead to each category.

Categories are defined according to a given attribute, which is also specified as an input parameter for the algorithm.

No new outputs are created.

Default menu: *Vector ► Research Tools*

Lásd még:

Random extract within subsets

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Vector layer to select features in
ID field	`FIELD`	[tablefield: any]	Category of the input layer to select the features from
Method	`METHOD`	[enumeration] Default: 0	Random selection method. One of: • 0 — Number of selected features • 1 — Percentage of selected features
Number/percentage of selected features	`NUMBER`	[number] Default: 10	Number or percentage of features to select

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[same as input]	The input layer with features selected

Python code

Algorithm ID: `qgis:randomselectionwithinsubsets`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Select by attribute

Creates a selection in a vector layer.

The criteria for selecting features is based on the values of an attribute from the input layer.

Lásd még:

Extract by attribute

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Vector layer to select features in
Selection attribute	`FIELD`	[tablefield: any]	Filtering field of the layer
Operator	`OPERATOR`	[enumeration] Default: 0	Many different operators are available: • 0 — = • 1 — ≠ • 2 — >>br>• 3 — >= • 4 — < • 5 — <= • 6 — begins with • 7 — contains • 8 — is null • 9 — is not null • 10 — does not contain
Value Optional	`VALUE`	[string]	Value to be evaluated
Modify current selection by	`METHOD`	[enumeration] Default: 0	How the selection of the algorithm should be managed. One of: • 0 — creating new selection • 1 — adding to current selection • 2 — removing from current selection • 3 — selecting within current selection

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	INPUT	[same as input]	The input layer with features selected

Python code

Algorithm ID: `qgis:selectbyattribute`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Select by expression

Creates a selection in a vector layer.

The criteria for selecting features is based on a QGIS expression. For more information about expressions see the *Kifejezések*.

Lásd még:

Extract by expression

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	INPUT	[vector: any]	Input vector layer
Expression	EXPRESSION	[expression]	Expression to filter the input layer
Modify current selection by	METHOD	[enumeration] Default: 0	How the selection of the algorithm should be managed. One of: • 0 — creating new selection • 1 — adding to current selection • 2 — removing from current selection • 3 — selecting within current selection

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	INPUT	[same as input]	The input layer with features selected

Python code

Algorithm ID: `qgis:selectbyexpression`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Select by location

Creates a selection in a vector layer.

The criteria for selecting features is based on the spatial relationship between each feature and the features in an additional layer.

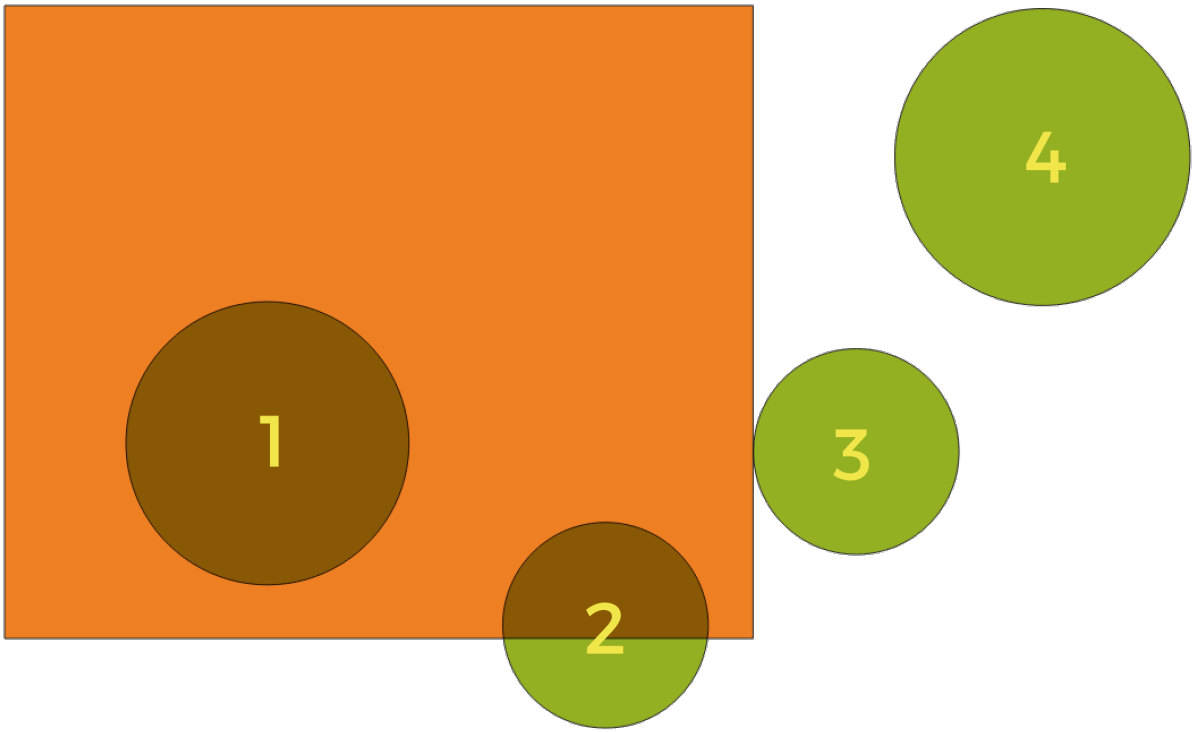
Default menu: *Vector ► Research Tools*

Lásd még:

Extract by location, *Select within distance*

Exploring spatial relations

Geometric predicates are boolean functions used to determine the spatial relation a feature has with another by comparing whether and how their geometries share a portion of space.



25.112. ábra: Looking for spatial relations between layers

Using the figure above, we are looking for the green circles by spatially comparing them to the orange rectangle feature. Available geometric predicates are:

Intersect Tests whether a geometry intersects another. Returns 1 (true) if the geometries spatially intersect (share any portion of space - overlap or touch) and 0 if they don't. In the picture above, this will return circles 1, 2 and 3.

Contain 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 of b lies in the interior of a. In the picture, no circle is returned, but the rectangle would be if you would look for it the other way around, as it contains circle 1 completely. This is the opposite of *are within*.

Disjoint Returns 1 (true) if the geometries do not share any portion of space (no overlap, not touching). Only circle 4 is returned.

Equal Returns 1 (true) if and only if geometries are exactly the same. No circles will be returned.

Touch Tests whether a geometry touches another. Returns 1 (true) if the geometries have at least one point in common, but their interiors do not intersect. Only circle 3 is returned.

Overlap Tests whether a geometry overlaps another. Returns 1 (true) if the geometries share space, are of the same dimension, but are not completely contained by each other. Only circle 2 is returned.

Are within Tests whether a geometry is within another. Returns 1 (true) if geometry a is completely inside geometry b. Only circle 1 is returned.

Cross Returns 1 (true) if the supplied geometries have some, but not all, interior points in common and the actual crossing is of a lower dimension than the highest supplied geometry. For example, a line crossing a polygon will cross as a line (true). Two lines crossing will cross as a point (true). Two polygons cross as a polygon (false). In the picture, no circles will be returned.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Select features from	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Where the features (geometric predicate)	`PREDICATE`	[enumeration] [list] Default: [0]	Spatial condition for the selection. One or more of: • 0 — intersect • 1 — contain • 2 — disjoint • 3 — equal • 4 — touch • 5 — overlap • 6 — are within • 7 — cross If more than one condition is chosen, at least one of them (OR operation) has to be met for a feature to be extracted.
By comparing to the features from	`INTERSECT`	[vector: any]	Intersection vector layer
Modify current selection by	`METHOD`	[enumeration] Default: 0	How the selection of the algorithm should be managed. One of: • 0 — creating new selection • 1 — adding to current selection • 2 — selecting within current selection • 3 — removing from current selection

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	INPUT	[same as input]	The input layer with features selected

Python code

Algorithm ID: `qgis:selectbylocation`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Select within distance

`NEW in 3.22`

creates a selection in a vector layer. Features are selected wherever they are within the specified maximum distance from the features in an additional reference layer.

Lásd még:

Extract within distance, *Select by location*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Select features from	INPUT	[vector: any]	Input vector layer to select features from
By comparing to the features from	REFERENCE	[vector: any]	Vector layer whose features closeness is used
Where the features are within	DISTANCE	[number] Default: 100	The maximum distance around reference features to select input features
Modify current selection by	METHOD	[enumeration] Default: 0	How the selection of the algorithm should be managed. One of: • 0 — creating new selection • 1 — adding to current selection • 2 — selecting within current selection • 3 — removing from current selection

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[same as input]	The input layer with features selected

Python code

Algorithm ID: `native:selectwithindistance`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.21 Vector table

Add autoincremental field

Adds a new integer field to a vector layer, with a sequential value for each feature.

This field can be used as a unique ID for features in the layer. The new attribute is not added to the input layer but a new layer is generated instead.

The initial starting value for the incremental series can be specified. Optionally, the incremental series can be based on grouping fields and a sort order for features can also be specified.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The input vector layer.
Field name	`FIELD_NAME`	[string] Default: «AUTO»	Name of the field with autoincremental values
Start values at Optional	`START`	[number] Default: 0	Choose the initial number of the incremental count
Modulus value `NEW in 3.22` Optional	`MODULUS`	[number] Default: 0	Specifying an optional modulus value will restart the count to START whenever the field value reaches the modulus value. `0` means no restart.
Group values by Optional	`GROUP_FIELDS`	[tablefield: any] [list]	Select grouping field(s): instead of a single count run for the whole layer, a separate count is processed for each value returned by the combination of these fields.
Sort expression Optional	`SORT_EXPRESSION`	[expression]	Use an expression to sort the features in the layer either globally or if set, based on group fields.
Sort ascending	`SORT_ASCENDING`	[boolean] Default: True	When a `sort expression` is set, use this option to control the order in which features are assigned values.
Sort nulls first	`SORT_NULLS_FIRST`	[boolean] Default: False	When a `sort expression` is set, use this option to set whether *Null* values are counted first or last.

continues on next page

táblázat 25.181 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Incremented	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer with the auto increment field. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Incremented	`OUTPUT`	[same as input]	Vector layer with auto incremental field

Python code

Algorithm ID: `native:addautoincrementalfield`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Add field to attributes table

Adds a new field to a vector layer.

The name and characteristics of the attribute are defined as parameters.

The new attribute is not added to the input layer but a new layer is generated instead.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The input layer
Field name	`FIELD_NAME`	[string]	Name of the new field
Field type	`FIELD_TYPE`	[enumeration] Default: 0	Type of the new field. You can choose between: • 0 — Integer • 1 — Float • 2 — String
Field length	`FIELD_LENGTH`	[number] Default: 10	Length of the field
Field precision	`FIELD_PRECISION`	[number] Default: 0	Precision of the field. Useful with Float field type.

continues on next page

táblázat 25.182 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Added	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Added	`OUTPUT`	[same as input]	Vector layer with new field added

Python code

Algorithm ID: `native:addfieldtoattributestable`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Add unique value index field

Takes a vector layer and an attribute and adds a new numeric field.

Values in this field correspond to values in the specified attribute, so features with the same value for the attribute will have the same value in the new numeric field.

This creates a numeric equivalent of the specified attribute, which defines the same classes.

The new attribute is not added to the input layer but a new layer is generated instead.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The input layer.
Class field	`FIELD`	[tablefield: any]	Features that have the same value for this field will get the same index.
Output field name	`FIELD_NAME`	[string] Default: «NUM_FIELD»	Name of the new field containing the indexes.

continues on next page

táblázat 25.183 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Layer with index field	`OUTPUT`	[vector: any] Default: `[Create temporary layer]`	Vector layer with the numeric field containing indexes. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.
Class summary	`SUMMARY_OUTPUT`	[table] Default: `[Skip output]`	Specify the table to contain the summary of the class field mapped to the corresponding unique value. One of: • Skip Output • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Layer with index field	`OUTPUT`	[same as input]	Vector layer with the numeric field containing indexes.
Class summary	`SUMMARY_OUTPUT`	[table]	Table with summary of the class field mapped to the corresponding unique value.

Python code

Algorithm ID: `native:adduniquevalueindexfield`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Add X/Y fields to layer

Adds X and Y (or latitude/longitude) fields to a point layer. The X/Y fields can be calculated in a different CRS to the layer (e.g. creating latitude/longitude fields for a layer in a projected CRS).

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: point]	The input layer.
Coordinate system	`CRS`	[crs] Default: „EPSG:4326”	Coordinate reference system to use for the generated x and y fields.
Field prefix Optional	`PREFIX`	[string]	Prefix to add to the new field names to avoid name collisions with fields in the input layer.
Added fields	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Added fields	`OUTPUT`	[vector: point]	The output layer - identical to the input layer but with two new double fields, `x` and `y`.

Python code

Algorithm ID: `native:addxyfieldstolayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Advanced Python field calculator

Adds a new attribute to a vector layer, with values resulting from applying an expression to each feature.

The expression is defined as a Python function.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Result field name	`FIELD_NAME`	[string] Default: «NewField»	Name of the new field

continues on next page

táblázat 25.185 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Field type	`FIELD_TYPE`	[enumeration] Default: 0	Type of the new field. One of: • 0 — Integer • 1 — Float • 2 — String
Field length	`FIELD_LENGTH`	[number] Default: 10	Length of the field
Field precision	`FIELD_PRECISION`	[number] Default: 3	Precision of the field. Useful with Float field type.
Global expression Optional	`GLOBAL`	[string]	The code in the global expression section will be executed only once before the calculator starts iterating through all the features of the input layer. Therefore, this is the correct place to import necessary modules or to calculate variables that will be used in subsequent calculations.
Formula	`FORMULA`	[string]	The Python formula to evaluate. Example: To calculate the area of an input polygon layer you can add: `value = $geom.area()`
Calculated	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the vector layer with the new calculated field. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Calculated	`OUTPUT`	[same as input]	Vector layer with the new calculated field

Python code

Algorithm ID: `qgis:advancedpythonfieldcalculator`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Drop field(s)

Takes a vector layer and generates a new one that has the same features but without the selected columns.

Lásd még:

Retain fields

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer to drop field(s) from
Fields to drop	`COLUMN`	[tablefield: any] [list]	The field(s) to drop
Remaining fields	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer with the remaining fields. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Remaining fields	`OUTPUT`	[same as input]	Vector layer with the remaining fields

Python code

Algorithm ID: `native:deletecolumn`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Explode HStore Field

Creates a copy of the input layer and adds a new field for every unique key in the HStore field.

The expected field list is an optional comma separated list. If this list is specified, only these fields are added and the HStore field is updated. By default, all unique keys are added.

The PostgreSQL HStore is a simple key-value store used in PostgreSQL and OGR (when reading an OSM file with the `other_tags` field.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
HStore field	`FIELD`	[tablefield: any]	The field(s) to drop
Expected list of fields separated by a comma Optional	`EXPECTED_FIELDS`	[string] Default: «»	Comma-separated list of fields to extract. The HStore field will be updated by removing these keys.
Exploded	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specify the output vector layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Exploded	`OUTPUT`	[same as input]	Output vector layer

Python code

Algorithm ID: `native:explodehstorefield`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Extract binary field

Extracts contents from a binary field, saving them to individual files. Filenames can be generated using values taken from an attribute in the source table or based on a more complex expression.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer containing the binary data
Binary field	`FIELD`	[tablefield: any]	Field containing the binary data
File name	`FILENAME`	[expression]	Field or expression-based text to name each output file
Destination folder	`FOLDER`	[folder] Default: `[Save to temporary folder]`	Folder in which to store the output files. One of: • Save to a Temporary Directory • Save to Directory

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Folder	`FOLDER`	[folder]	The folder that contains the output files.

Python code

Algorithm ID: `native:extractbinary`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Field calculator

Opens the field calculator (see *Kifejezések*). You can use all the supported expressions and functions.

A new layer is created with the result of the expression.

The field calculator is very useful when used in *The graphical modeler*.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The layer to calculate on
Output field name	`FIELD_NAME`	[string]	The name of the field for the results
Output field type	`FIELD_TYPE`	[enumeration] Default: 0	The type of the field. One of: • 0 — Float • 1 — Integer • 2 — String • 3 — Date
Output field width	`FIELD_LENGTH`	[number] Default: 10	The length of the result field (minimum 0)
Field precision	`FIELD_PRECISION`	[number] Default: 3	The precision of the result field (minimum 0, maximum 15)
Create new field	`NEW_FIELD`	[boolean] Default: True	Should the result field be a new field
Formula	`FORMULA`	[expression]	The formula to use to calculate the result
Output file	`OUTPUT`	[vector: any] Default: `[Create temporary layer]`	Specification of the output layer. • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Calculated	`OUTPUT`	[vector: any]	Output layer with the calculated field values

Python code

Algorithm ID: `native:fieldcalculator`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Refactor fields

Allows editing the structure of the attribute table of a vector layer.

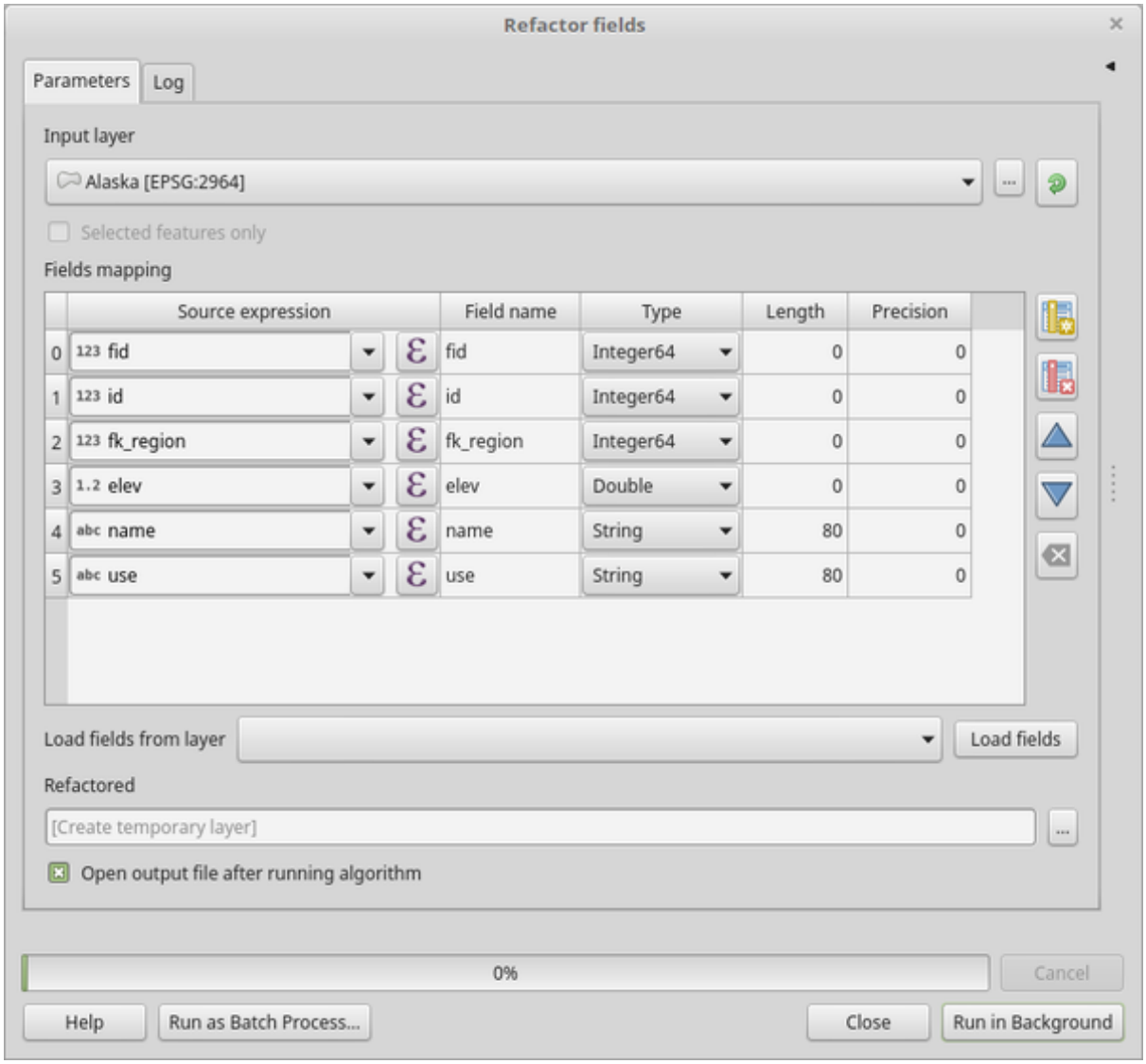
Fields can be modified in their type and name, using a fields mapping.

The original layer is not modified. A new layer is generated, which contains a modified attribute table, according to the provided fields mapping.

Megjegyzés: When using a template layer with *constraints* on fields, the information is displayed in the widget with a coloured background and tooltip. Treat this information as a hint during configuration. No constraints will be added on an output layer nor will they be checked or enforced by the algorithm.

The Refactor fields algorithm allows to:

- Change field names and types
- Add and remove fields
- Reorder fields
- Calculate new fields based on expressions
- Load field list from another layer



25.113. ábra: Refactor fields dialog

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The layer to modify

continues on next page

táblázat 25.188 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Fields mapping	`FIELDS_MAPPING`	[list]	List of output fields with their definitions. The embedded table lists all the fields of the source layer and allows you to edit them: • Click  to create a new field. • Click  to remove a field. • Use  and  to change the selected field order. • Click  to reset to the default view. For each of the fields you'd like to reuse, you need to fill the following options: ***Source expression*** **(`expression`) [expression]** Field or expression from the input layer. ***Field name*** **(`name`) [string]** Name of the field in the output layer. By default input field name is kept. ***Type*** **(`type`) [enumeration]** Data type of the output field. Available types depend on the output layer provider. ***Length*** **(`length`) [number]** Length of the output field. ***Precision*** **(`precision`) [number]** Precision of the output field. ***Constraints*** **(`constraints`) [string]** When using a template layer, indicates whether there are constraints applied to the template field. Hover over the cell to display the constraints. ***Load fields from template layer*** Allows to select a layer from the current project as a template and (with *Load fields*) fill the above „Fields mapping" options with its fields and their definitions.
Refactored	`OUTPUT`	[vector: any] Default: `[Create temporary layer]`	Specification of the output layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Refactored	`OUTPUT`	[vector: any]	Output layer with refactored fields

Python code

Algorithm ID: `native:refactorfields`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Rename field

Renames an existing field from a vector layer.

The original layer is not modified. A new layer is generated where the attribute table contains the renamed field.

Lásd még:

Refactor fields

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The input vector layer
Field to rename	`FIELD`	[tablefield: any]	The field to be altered
New field name	`NEW_NAME`	[string]	The new field name
Renamed	`OUTPUT`	[vector: same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specification of the output layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Renamed	`OUTPUT`	[vector: same as input]	Output layer with the renamed field

Python code

Algorithm ID: `qgis:renametablefield`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Retain fields

`NEW in 3.18`

Takes a vector layer and generates a new one that retains only the selected fields. All other fields will be dropped.

Lásd még:

Drop field(s)

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The input vector layer
Fields to retain	`FIELDS`	[tablefield: any][list]	List of fields to keep in the layer
Retained fields	`OUTPUT`	[vector: same as input] Default: `[Create temporary layer]`	Specification of the output layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Retained fields	`OUTPUT`	[vector: same as input]	Output layer with the retained fields

Python code

Algorithm ID: `native:retainfields`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Text to float

Modifies the type of a given attribute in a vector layer, converting a text attribute containing numeric strings into a numeric attribute (e.g. «1» to `1.0`).

The algorithm creates a new vector layer so the source one is not modified.

If the conversion is not possible the selected column will have `NULL` values.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The input vector layer.
Text attribute to convert to float	`FIELD`	[tablefield: string]	The string field for the input layer that is to be converted to a float field.
Float from text	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Create Temporary Layer]`	Specify the output layer. One of: • Create Temporary Layer (`TEMPORARY_OUTPUT`) • Save to File… • Save to Geopackage… • Save to Database Table… • Append to Layer… The file encoding can also be changed here.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Float from text	`OUTPUT`	[same as input]	Output vector layer with the string field converted into a float field

Python code

Algorithm ID: `qgis:texttofloat`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.1.22 Vektorcsempék

Vektorcsempe írás (MBTiles)

Egy vagy több vektor réteget vektorcsempékbe exportál, ami egy gyors megjelenítésre és kis adatméretre optimalizált adatformátum.

Az MBTiles egy specifikáció, amely a csempézett térképadatokat SQLite adatbázisban tárolja azonnali használatra és átvitelre készen. Az MBTiles fájlokat csempekészleteknek nevezik.

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Input rétegek	`INPUT`	[vektor: bármi][lista]	A vektorcsempék létrehozásához egyesítendő rétegek listája
Minimum nagyítási szint	`MIN_ZOOM`	[szám] Alapértelmezett: 0	A legalacsonyabb nagyítási szint, amelyen a csempekészlet adatokat szolgáltat. Állítsa 0 és 24 közé.
Maximum nagyítási szint	`MAX_ZOOM`	[szám] Alapértelmezett: 3	A legnagyobb nagyítási szint, amelyen a csempekészlet adatokat szolgáltat. Állítsa 0 és 24 közé.
Terjedelem Optional	`EXTENT`	[terjedelem] Alapértelmezett: nincs beállítva	A megjelenített térképterület legnagyobb terjedelme. A határoknak az összes nagyítási szint által lefedett területet kell meghatározniuk.
Metaadat: név Optional	`META_NAME`	[karakterlánc]	A csempekészlet neve
Metaadat: leírás Optional	`META_DESCRIPTION`	[karakterlánc]	A csempekészlet tartalmának leírása
Metaadat: forrásmegjelölés Optional	`META_ATTRIBUTION`	[karakterlánc]	Egy forrásmegjelölési szöveg, ami megmagyarázza a térkép adatainak és/vagy stílusának forrását.
Metaadat: verzió Optional	`META_VERSION`	[karakterlánc]	A csempekészlet verziója. Ez magának a csempekészletnek a verziójára vonatkozik, nem az MBTiles specifikációra.
Metaadat: típus Optional	`META_TYPE`	[karakterlánc]	A csempekészlet típusa. Lehetséges értékek: `overlay` és `baselayer`.
Metaadat: középpont Optional	`META_CENTER`	[karakterlánc]	A térkép alapértelmezett nézetének középpontja (vesszővel elválasztott számok: a szélesség, a hosszúság és a nagyítási szint). Példa: `47.4984,19.0404,11`
Cél MBTiles	`OUTPUT`	[vektorcsempék] Alapértelmezett: [Mentés ideiglenes fájlba]	Az eredmény MBTiles fájl megadása. Ezek egyike: • Mentés ideiglenes fájlba • Mentés fájlba…

Eredmények

Címke	Név	Típus	Leírás
Cél MBTiles	`OUTPUT`	[fájl]	Eredmény `.mbtiles` vektorcsempe fájl.

Python kód

Algoritmus azonosító: `native:writevectortiles_mbtiles`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Az *algoritmus azonosító* akkor jelenik meg, ha az egérmutatót az algoritmus fölé viszi a Feldolgozás eszköztáron. A *paraméterszótár* tartalmazza a paraméter NAME-eket és érékeket. A feldolgozási algoritmusok Python konzolról történő futtatásával kapcsolatos részletekért lásd a *Using processing algorithms from the console* fejezetet.

Vektorcsempe írás (XYZ)

Egy vagy több vektor réteget vektorcsempékbe exportál, ami egy gyors megjelenítésre és kis adatméretre optimalizált adatformátum.

Paraméterek

Címke	Név	Típus	Leírás
Fájl sablon	`XYZ_TEMPLATE`	[karakterlánc] Alapértelmezett: «{z}/{x}/{y}.pbf»	A vektorcsempe url előállítására szolgáló sablon
Input rétegek	`INPUT`	[vektor: bármi][lista]	A vektorcsempék létrehozásához egyesítendő rétegek listája
Minimum nagyítási szint	`MIN_ZOOM`	[szám] Alapértelmezett: 0	A legalacsonyabb nagyítási szint, amelyen a csempekészlet adatokat szolgáltat. Állítsa 0 és 24 közé.
Maximum nagyítási szint	`MAX_ZOOM`	[szám] Alapértelmezett: 3	A legnagyobb nagyítási szint, amelyen a csempekészlet adatokat szolgáltat. Állítsa 0 és 24 közé.
Terjedelem Optional	`EXTENT`	[terjedelem] Alapértelmezett: nincs beállítva	A megjelenített térképterület legnagyobb terjedelme. A határoknak az összes nagyítási szint által lefedett területet kell meghatározniuk.
Eredmény könyvtár	`OUTPUT_DIRECTORY`	[mappa] Alapértelmezett: [Mentés ideiglenes mappába]	Az eredmény vektorcsempe fájl megadása. Ezek egyike: • Mentés ideiglenes könyvtárba • Mentés könyvtárba

Eredmények

Címke	Név	Típus	Leírás
Eredmény könyvtár	`OUTPUT_DIRECTORY`	[mappa]	Egy mappa, amibe a nagyítási szinteknek megfelelő almappákban tárolt vektorcsempe fájlok (`.pbf`) kerülnek.

Python kód

Algoritmus azonosító: `native:writevectortiles_xyz`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

Az *algoritmus azonosító* akkor jelenik meg, ha az egérmutatót az algoritmus fölé viszi a Feldolgozás eszköztáron. A *paraméterszótár* tartalmazza a paraméter NAME-eket és érékeket. A feldolgozási algoritmusok Python konzolról történő futtatásával kapcsolatos részletekért lásd a *Using processing algorithms from the console* fejezetet.

25.2 GDAL algoritmus szolgáltató

A GDAL (Geospatial Data Abstraction Library) egy fordítókönyvtár raszteres és vektoros térinformatikai adatformátumokhoz. A Feldolgozó Keretrendszer algoritmusai a GDAL raszterprogramokból és GDAL vektorprogramokból származnak.

25.2.1 Raster analysis

Aspect

Generates an aspect map from any GDAL-supported elevation raster. Aspect is the compass direction that a slope faces. The pixels will have a value from 0-360° measured in degrees from north indicating the azimuth. On the northern hemisphere, the north side of slopes is often shaded (small azimuth from 0°-90°), while the southern side receives more solar radiation (higher azimuth from 180°-270°).

This algorithm is derived from the GDAL DEM utility.

Default menu: *Raster* ► *Analysis*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input elevation raster layer
Band number	`BAND`	[raster band] Default: 1	The number of the band to use as elevation
Return trigonometric angle instead of azimuth	`TRIG_ANGLE`	[boolean] Default: False	Activating the trigonometric angle results in different categories: 0° (East), 90° (North), 180° (West), 270° (South).
Return 0 for flat instead of -9999	`ZERO_FLAT`	[boolean] Default: False	Activating this option will insert a 0-value for the value -9999 on flat areas.
Compute edges	`COMPUTE_EDGES`	[boolean] Default: False	Generates edges from the elevation raster
Use Zevenbergen&Thorne formula instead of the Horn's one	`ZEVENBERGEN`	[boolean] Default: False	Activates Zevenbergen&Thorne formula for smooth landscapes
Aspect	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (|).

continues on next page

táblázat 25.192 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Additional command-line parameters Optional	EXTRA	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Aspect	OUTPUT	[raster]	Output raster with angle values in degrees

Python code

Algorithm ID: `gdal:aspect`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Color relief

Generates a color relief map from any GDAL-supported elevation raster. Color reliefs can particularly be used to depict elevations. The Algorithm outputs a 4-band raster with values computed from the elevation and a text-based color configuration file. By default, the colors between the given elevation values are blended smoothly and the result is a nice colorized elevation raster.

This algorithm is derived from the GDAL DEM utility.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	INPUT	[raster]	Input elevation raster layer
Band number	BAND	[raster band] Default: 1	The number of the band to use as elevation
Compute edges	COMPUTE_EDGES	[boolean] Default: False	Generates edges from the elevation raster
Color configuration file	COLOR_TABLE	[file]	A text-based color configuration file
Matching mode	MATCH_MODE	[enumeration] Default: 2	One of: • 0 — Use strict color matching • 1 — Use closest RGBA quadruples • 2 — Use smoothly blended colours

continues on next page

táblázat 25.193 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (`|`).
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options
Color relief	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Color relief	`OUTPUT`	[raster]	A 4-band output raster

Python code

Algorithm ID: `gdal:colorrelief`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Fill nodata

Fill raster regions with no data values by interpolation from edges. The values for the no-data regions are calculated by the surrounding pixel values using inverse distance weighting. After the interpolation a smoothing of the results takes place. Input can be any GDAL-supported raster layer. This algorithm is generally suitable for interpolating missing regions of fairly continuously varying rasters (such as elevation models for instance). It is also suitable for filling small holes and cracks in more irregularly varying images (like airphotos). It is generally not so great for interpolating a raster from sparse point data.

This algorithm is derived from the GDAL fillnodata utility.

Default menu: *Raster* ► *Analysis*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input raster layer
Band number	`BAND`	[raster band] Default: 1	The band to operate on. Nodata values must be represented by the value 0.
Maximum distance (in pixels) to search out for values to interpolate	`DISTANCE`	[number] Default: 10	The number of pixels to search in all directions to find values to interpolate from
Number of smoothing iterations to run after the interpolation	`ITERATIONS`	[number] Default: 0	The number of 3x3 filter passes to run (0 or more) to smoothen the results of the interpolation.
Do not use default validity mask for the input band	`NO_MASK`	[boolean] Default: False	Activates the user-defined validity mask
Validity mask	`MASK_LAYER`	[raster]	A raster layer that defines the areas to fill.
Filled	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (`|`).
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Filled	`OUTPUT`	[raster]	Output raster

Python code

Algorithm ID: `gdal:fillnodata`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Grid (Data metrics)

Computes some data metrics using the specified window and output grid geometry.

This algorithm is derived from the GDAL grid utility.

Default menu: *Raster* ► *Analysis*

Lásd még:

GDAL grid tutorial

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Point layer	`INPUT`	[vector: point]	Input point vector layer

continues on next page

táblázat 25.196 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Data metric to use	METRIC	[enumeration] Default: 0	One of: • 0 — Minimum, minimum value found in grid node search ellipse • 1 — Maximum, maximum value found in grid node search ellipse • 2 — Range, a difference between the minimum and maximum values found in grid node search ellipse • 3 — Count, a number of data points found in grid node search ellipse • 4 — Average distance, an average distance between the grid node (center of the search ellipse) and all of the data points found in grid node search ellipse • 5 — Average distance between points, an average distance between the data points found in grid node search ellipse. The distance between each pair of points within ellipse is calculated and average of all distances is set as a grid node value
The first radius of search ellipse	RADIUS_1	[number] Default: 0.0	The first radius (X axis if rotation angle is 0) of the search ellipse
The second radius of search ellipse	RADIUS_2	[number] Default: 0.0	The second radius (Y axis if rotation angle is 0) of the search ellipse
Angle of search ellipse rotation in degrees (counter clockwise)	ANGLE	[number] Default: 0.0	Angle of ellipse rotation in degrees. Ellipse rotated counter clockwise.
Minimum number of data points to use	MIN_POINTS	[number] Default: 0.0	Minimum number of data points to average. If less amount of points found the grid node considered empty and will be filled with NODATA marker.
Nodata	NODATA	[number] Default: 0.0	No data marker to fill empty points
Interpolated (data metrics)	OUTPUT	[raster] Default: [Save to temporary file]	Specify the output raster layer with interpolated values. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

continues on next page

táblázat 25.197 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Z value from field Optional	`Z_FIELD`	[tablefield: numeric]	Field for the interpolation
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (`|`).
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options
Output data type	`DATA_TYPE`	[enumeration] Default: 5	Defines the data type of the output raster file. Options: • 0 — Byte • 1 — Int16 • 2 — UInt16 • 3 — UInt32 • 4 — Int32 • 5 — Float32 • 6 — Float64 • 7 — CInt16 • 8 — CInt32 • 9 — CFloat32 • 10 — CFloat64

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Interpolated (data metrics)	`OUTPUT`	[raster]	Output raster with interpolated values

Python code

Algorithm ID: `gdal:griddatametrics`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Grid (IDW with nearest neighbor searching)

Computes the Inverse Distance to a Power gridding combined to the nearest neighbor method. Ideal when a maximum number of data points to use is required.

This algorithm is derived from the GDAL grid utility.

Lásd még:

GDAL grid tutorial

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Point layer	`INPUT`	[vector: point]	Input point vector layer
Weighting power	`POWER`	[number] Default: 2.0	Weighting power
Smoothing	`SMOOTHING`	[number] Default: 0.0	Smoothing parameter
The radius of the search circle	`RADIUS`	[number] Default: 1.0	The radius of the search circle
Maximum number of data points to use	`MAX_POINTS`	[number] Default: 12	Do not search for more points than this number.
Minimum number of data points to use	`MIN_POINTS`	[number] Default: 0	Minimum number of data points to average. If less amount of points found the grid node considered empty and will be filled with NODATA marker.
Nodata	`NODATA`	[number] Default: 0.0	No data marker to fill empty points
Interpolated (IDW with NN search)	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output raster layer with interpolated values. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Z value from field Optional	`Z_FIELD`	[tablefield: numeric]	Field for the interpolation
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (|).
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options

continues on next page

táblázat 25.199 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Output data type	DATA_TYPE	[enumeration] Default: 5	Defines the data type of the output raster file. Options: • 0 — Byte • 1 — Int16 • 2 — UInt16 • 3 — UInt32 • 4 — Int32 • 5 — Float32 • 6 — Float64 • 7 — CInt16 • 8 — CInt32 • 9 — CFloat32 • 10 — CFloat64

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Interpolated (IDW with NN search)	OUTPUT	[raster]	Output raster with interpolated values

Python code

Algorithm ID: `gdal:gridinversedistancenearestneighbor`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Grid (Inverse distance to a power)

The Inverse Distance to a Power gridding method is a weighted average interpolator.

You should supply the input arrays with the scattered data values including coordinates of every data point and output grid geometry. The function will compute interpolated value for the given position in output grid.

This algorithm is derived from the GDAL grid utility.

Default menu: *Raster* ► *Analysis*

Lásd még:

GDAL grid tutorial

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Point layer	`INPUT`	[vector: point]	Input point vector layer
Weighting power	`POWER`	[number] Default: 2.0	Weighting power
Smothing	`SMOOTHING`	[number] Default: 0.0	Smoothing parameter
The first radius of search ellipse	`RADIUS_1`	[number] Default: 0.0	The first radius (X axis if rotation angle is 0) of the search ellipse
The second radius of search ellipse	`RADIUS_2`	[number] Default: 0.0	The second radius (Y axis if rotation angle is 0) of the search ellipse
Angle of search ellipse rotation in degrees (counter clockwise)	`ANGLE`	[number] Default: 0.0	Angle of ellipse rotation in degrees. Ellipse rotated counter clockwise.
Maximum number of data points to use	`MAX_POINTS`	[number] Default: 0	Do not search for more points than this number.
Minimum number of data points to use	`MIN_POINTS`	[number] Default: 0	Minimum number of data points to average. If less amount of points found the grid node considered empty and will be filled with NODATA marker.
Nodata	`NODATA`	[number] Default: 0.0	No data marker to fill empty points
Interpolated (IDW)	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output raster layer with interpolated values. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Z value from field Optional	`Z_FIELD`	[tablefield: numeric]	Field for the interpolation
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (`|`).
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options

continues on next page

táblázat 25.201 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Output data type	DATA_TYPE	[enumeration] Default: 5	Defines the data type of the output raster file. Options: • 0 — Byte • 1 — Int16 • 2 — UInt16 • 3 — UInt32 • 4 — Int32 • 5 — Float32 • 6 — Float64 • 7 — CInt16 • 8 — CInt32 • 9 — CFloat32 • 10 — CFloat64

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Interpolated (IDW)	OUTPUT	[raster]	Output raster with interpolated values

Python code

Algorithm ID: `gdal:gridinversedistance`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Grid (Linear)

The Linear method perform linear interpolation by computing a Delaunay triangulation of the point cloud, finding in which triangle of the triangulation the point is, and by doing linear interpolation from its barycentric coordinates within the triangle. If the point is not in any triangle, depending on the radius, the algorithm will use the value of the nearest point or the NODATA value.

This algorithm is derived from the GDAL grid utility.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Point layer	INPUT	[vector: point]	Input point vector layer

continues on next page

táblázat 25.202 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Search distance	`RADIUS`	[number] Default: -1.0	In case the point to be interpolated does not fit into a triangle of the Delaunay triangulation, use that maximum distance to search a nearest neighbour, or use nodata otherwise. If set to `-1`, the search distance is infinite. If set to `0`, no data value will be used.
Nodata	`NODATA`	[number] Default: 0.0	No data marker to fill empty points
Interpolated (Linear)	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output raster layer with interpolated values. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Z value from field Optional	`Z_FIELD`	[tablefield: numeric]	Field for the interpolation
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (`|`).
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options
Output data type	`DATA_TYPE`	[enumeration] Default: 5	Defines the data type of the output raster file. Options: • 0 — Byte • 1 — Int16 • 2 — UInt16 • 3 — UInt32 • 4 — Int32 • 5 — Float32 • 6 — Float64 • 7 — CInt16 • 8 — CInt32 • 9 — CFloat32 • 10 — CFloat64

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Interpolated (Linear)	`OUTPUT`	[raster]	Output raster with interpolated values

Python code

Algorithm ID: `gdal:gridlinear`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Grid (Moving average)

The Moving Average is a simple data averaging algorithm. It uses a moving window of elliptic form to search values and averages all data points within the window. Search ellipse can be rotated by specified angle, the center of ellipse located at the grid node. Also the minimum number of data points to average can be set, if there are not enough points in window, the grid node considered empty and will be filled with specified NODATA value.

This algorithm is derived from the GDAL grid utility.

Default menu: *Raster* ► *Analysis*

Lásd még:

GDAL grid tutorial

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Point layer	`INPUT`	[vector: point]	Input point vector layer
The first radius of search ellipse	`RADIUS_1`	[number] Default: 0.0	The first radius (X axis if rotation angle is 0) of the search ellipse
The second radius of search ellipse	`RADIUS_2`	[number] Default: 0.0	The second radius (Y axis if rotation angle is 0) of the search ellipse
Angle of search ellipse rotation in degrees (counter clockwise)	`ANGLE`	[number] Default: 0.0	Angle of ellipse rotation in degrees. Ellipse rotated counter clockwise.
Minimum number of data points to use	`MIN_POINTS`	[number] Default: 0.0	Minimum number of data points to average. If less amount of points found the grid node considered empty and will be filled with NODATA marker.
Nodata	`NODATA`	[number] Default: 0.0	No data marker to fill empty points

continues on next page

táblázat 25.204 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Interpolated (moving average)	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Z value from field Optional	`Z_FIELD`	[tablefield: numeric]	Field for the interpolation
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (`|`).
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options
Output data type	`DATA_TYPE`	[enumeration] Default: 5	Defines the data type of the output raster file. Options: • 0 — Byte • 1 — Int16 • 2 — UInt16 • 3 — UInt32 • 4 — Int32 • 5 — Float32 • 6 — Float64 • 7 — CInt16 • 8 — CInt32 • 9 — CFloat32 • 10 — CFloat64

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Interpolated (moving average)	`OUTPUT`	[raster]	Output raster with interpolated values

Python code

Algorithm ID: `gdal:gridaverage`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Grid (Nearest neighbor)

The Nearest Neighbor method doesn't perform any interpolation or smoothing, it just takes the value of nearest point found in grid node search ellipse and returns it as a result. If there are no points found, the specified NODATA value will be returned.

This algorithm is derived from the GDAL grid utility.

Default menu: *Raster* ► *Analysis*

Lásd még:

GDAL grid tutorial

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Point layer	`INPUT`	[vector: point]	Input point vector layer
The first radius of search ellipse	`RADIUS_1`	[number] Default: 0.0	The first radius (X axis if rotation angle is 0) of the search ellipse
The second radius of search ellipse	`RADIUS_2`	[number] Default: 0.0	The second radius (Y axis if rotation angle is 0) of the search ellipse
Angle of search ellipse rotation in degrees (counter clockwise)	`ANGLE`	[number] Default: 0.0	Angle of ellipse rotation in degrees. Ellipse rotated counter clockwise.
Nodata	`NODATA`	[number] Default: 0.0	No data marker to fill empty points
Interpolated (Nearest neighbour)	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output raster layer with interpolated values. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Z value from field Optional	`Z_FIELD`	[tablefield: numeric]	Field for the interpolation
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (|).
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options
Output data type	`DATA_TYPE`	[enumeration] Default: 5	Defines the data type of the output raster file. Options: • 0 — Byte • 1 — Int16 • 2 — UInt16 • 3 — UInt32 • 4 — Int32 • 5 — Float32 • 6 — Float64 • 7 — CInt16 • 8 — CInt32 • 9 — CFloat32 • 10 — CFloat64

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Interpolated (Nearest neighbour)	`OUTPUT`	[raster]	Output raster with interpolated values

Python code

Algorithm ID: `gdal:gridnearestneighbor`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Hillshade

Outputs a raster with a nice shaded relief effect. It's very useful for visualizing the terrain. You can optionally specify the azimuth and altitude of the light source, a vertical exaggeration factor and a scaling factor to account for differences between vertical and horizontal units.

This algorithm is derived from the GDAL DEM utility .

Default menu: *Raster* ► *Analysis*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input Elevation raster layer
Band number	`BAND`	[raster band] Default: 1	Band containing the elevation information
Z factor (vertical exaggeration)	`Z_FACTOR`	[number] Default: 1.0	The factor exaggerates the height of the output elevation raster
Scale (ratio of vert. units to horiz.)	`SCALE`	[number] Default: 1.0	The ratio of vertical units to horizontal units
Azimuth of the light	`AZIMUTH`	[number] Default: 315.0	Defines the azimuth of the light shining on the elevation raster in degrees. If it comes from the top of the raster the value is 0, if it comes from the east it is 90 a.s.o.
Altitude of the light	`ALTITUDE`	[number] Default: 45.0	Defines the altitude of the light, in degrees. 90 if the light comes from above the elevation raster, 0 if it is raking light.
Compute edges	`COMPUTE_EDGES`	[boolean] Default: False	Generates edges from the elevation raster
Use Zevenbergen&Thorne formula (instead of the Horn's one)	`ZEVENBERGEN`	[boolean] Default: False	Activates Zevenbergen&Thorne formula for smooth landscapes
Combined shading	`COMBINED`	[boolean] Default: False	
Multidirectional shading	`MULTIDIRECTIONAL`	[boolean] Default: False	
Hillshade	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output raster layer with interpolated values. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (|).
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Hillshade	`OUTPUT`	[raster]	Output raster with interpolated values

Python code

Algorithm ID: `gdal:hillshade`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Near black

Converts nearly black/white borders to black.

This algorithm will scan an image and try to set all pixels that are nearly or exactly black, white or one or more custom colors around the collar to black or white. This is often used to „fix up” lossy compressed airphotos so that color pixels can be treated as transparent when mosaicking.

This algorithm is derived from the GDAL nearblack utility.

Default menu: *Raster* ► *Analysis*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input Elevation raster layer

continues on next page

táblázat 25.210 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
How far from black (white)	`NEAR`	[number] Default: 15	Select how far from black, white or custom colors the pixel values can be and still considered near black, white or custom color.
Search for nearly white pixels instead of nearly black	`WHITE`	[boolean] Default: False	Search for nearly white (255) pixels instead of nearly black pixels
Nearblack	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (`|`).
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Nearblack	`OUTPUT`	[raster]	Output raster

Python code

Algorithm ID: `gdal:nearblack`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Proximity (raster distance)

Generates a raster proximity map indicating the distance from the center of each pixel to the center of the nearest pixel identified as a target pixel. Target pixels are those in the source raster for which the raster pixel value is in the set of target pixel values.

This algorithm is derived from the GDAL proximity utility.

Default menu: *Raster* ► *Analysis*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input Elevation raster layer
Band number	`BAND`	[raster band] Default: 1	Band containing the elevation information
A list of pixel values in the source image to be considered target pixels Optional	`VALUES`	[string] Default: «»	A list of target pixel values in the source image to be considered target pixels. If not specified, all non-zero pixels will be considered target pixels.
Distance units	`UNITS`	[enumeration] Default: 1	Indicate whether distances generated should be in pixel or georeferenced coordinates. One of: • 0 — Georeferenced coordinates • 1 — Pixel coordinates
The maximum distance to be generated Optional	`MAX_DISTANCE`	[number] Default: 0.0	The maximum distance to be generated. The nodata value will be used for pixels beyond this distance. If a nodata value is not provided, the output band will be queried for its nodata value. If the output band does not have a nodata value, then the value 65535 will be used. Distance is interpreted according to the value of *Distance units*.
Value to be applied to all pixels that are within the maxdist of target pixels Optional	`REPLACE`	[number] Default: 0.0	Specify a value to be applied to all pixels that are closer than the maximum distance from target pixels (including the target pixels) instead of a distance value.
Nodata value to use for the destination proximity raster Optional	`NODATA`	[number] Default: 0.0	Specify the nodata value to use for the output raster
Proximity map	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (|).
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options
Output data type	`DATA_TYPE`	[enumeration] Default: 5	Defines the data type of the output raster file. Options: • 0 — Byte • 1 — Int16 • 2 — UInt16 • 3 — UInt32 • 4 — Int32 • 5 — Float32 • 6 — Float64 • 7 — CInt16 • 8 — CInt32 • 9 — CFloat32 • 10 — CFloat64

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Proximity map	`OUTPUT`	[raster]	Output raster

Python code

Algorithm ID: `gdal:proximity`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Roughness

Outputs a single-band raster with values computed from the elevation. Roughness is the degree of irregularity of the surface. It's calculated by the largest inter-cell difference of a central pixel and its surrounding cell. The determination of the roughness plays a role in the analysis of terrain elevation data, it's useful for calculations of the river morphology, in climatology and physical geography in general.

This algorithm is derived from the GDAL DEM utility.

Default menu: *Raster* ► *Analysis*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input elevation raster layer
Band number	`BAND`	[raster band] Default: 1	The number of the band to use as elevation
Compute edges	`COMPUTE_EDGES`	[boolean] Default: False	Generates edges from the elevation raster
Roughness	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (`|`).

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Roughness	`OUTPUT`	[raster]	Single-band output roughness raster. The value -9999 is used as nodata value.

Python code

Algorithm ID: `gdal:roughness`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Sieve

Removes raster polygons smaller than a provided threshold size (in pixels) and replaces them with the pixel value of the largest neighbour polygon. It is useful if you have a large amount of small areas on your raster map.

This algorithm is derived from the GDAL sieve utility.

Default menu: *Raster* ► *Analysis*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input elevation raster layer
Threshold	`THRESHOLD`	[number] Default: 10	Only raster polygons smaller than this size will be removed
Use 8-connectedness	`EIGHT_CONNECTEDNESS`	[boolean] Default: False	Use eight connectedness instead of four connectedness
Do not use the default validity mask for the input band	`NO_MASK`	[boolean] Default: False	
Validity mask Optional	`MASK_LAYER`	[raster]	Validity mask to use instead of the default
Sieved	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Sieved	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer.

Python code

Algorithm ID: `gdal:sieve`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Slope

Generates a slope map from any GDAL-supported elevation raster. Slope is the angle of inclination to the horizontal. You have the option of specifying the type of slope value you want: degrees or percent slope.

This algorithm is derived from the GDAL DEM utility.

Default menu: *Raster* ► *Analysis*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input Elevation raster layer
Band number	`BAND`	[raster band] Default: 1	Band containing the elevation information
Ratio of vertical units to horizontal	`SCALE`	[number] Default: 1.0	The ratio of vertical units to horizontal units
Slope expressed as percent (instead of degrees)	`AS_PERCENT`	[boolean] Default: False	Express slope as percent instead of degrees
Compute edges	`COMPUTE_EDGES`	[boolean] Default: False	Generates edges from the elevation raster
Use Zevenbergen&Thorne formula (instead of the Horn's one)	`ZEVENBERGEN`	[boolean] Default: False	Activates Zevenbergen&Thorne formula for smooth landscapes
Slope	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	OPTIONS	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (|).
Additional command-line parameters Optional	EXTRA	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Slope	OUTPUT	[raster]	Output raster

Python code

Algorithm ID: `gdal:slope`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Terrain Ruggedness Index (TRI)

Outputs a single-band raster with values computed from the elevation. TRI stands for Terrain Ruggedness Index, which is defined as the mean difference between a central pixel and its surrounding cells.

This algorithm is derived from the GDAL DEM utility.

Default menu: *Raster* ► *Analysis*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	INPUT	[raster]	Input elevation raster layer
Band number	BAND	[raster band] Default: 1	The number of the band to use as elevation
Compute edges	COMPUTE_EDGES	[boolean] Default: False	Generates edges from the elevation raster

continues on next page

táblázat 25.220 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Terrain Ruggedness Index	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (`|`).

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Terrain Ruggedness Index	`OUTPUT`	[raster]	Output ruggedness raster. The value -9999 is used as nodata value.

Python code

Algorithm ID: `gdal:triterrainruggednessindex`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Topographic Position Index (TPI)

Outputs a single-band raster with values computed from the elevation. TPI stands for Topographic Position Index, which is defined as the difference between a central pixel and the mean of its surrounding cells.

This algorithm is derived from the GDAL DEM utility.

Default menu: *Raster* ► *Analysis*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input elevation raster layer
Band number	`BAND`	[raster band] Default: 1	The number of the band to use for elevation values
Compute edges	`COMPUTE_EDGES`	[boolean] Default: False	Generates edges from the elevation raster
Terrain Ruggedness Index	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (`|`).

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Terrain Ruggedness Index	`OUTPUT`	[raster]	Output raster.

Python code

Algorithm ID: `gdal:tpitopographicpositionindex`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.2.2 Raster conversion

gdal2xyz

Converts raster data to XYZ ASCII file format.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Raster layer to convert
Band number	`BAND`	[raster band] Default: The first band of the input layer	If the raster is multiband, choose the band you want to convert
Output comma-separated values	`CSV`	[boolean] Default: False	Sets whether the output file should be of type comma-separated values (csv).
XYZ ASCII file	`OUTPUT`	[file] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output file. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
XYZ ASCII file	`INPUT`	[table]	Table file containing the values exported from the raster band.

Python code

Algorithm ID: `gdal:gdal2xyz`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

PCT to RGB

Converts an 8 bit paletted image to a 24 bit RGB. It will convert a pseudocolor band from the input file to an RGB file of the desired format.

This algorithm is derived from the GDAL pct2rgb utility.

Default menu: *Raster* ► *Conversion*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input 8 bit raster image
Band number	`BAND`	[raster band] Default: The first band of the input layer	If the raster is multiband, choose the band you want to convert
Generate a RGBA file	`RGBA`	[boolean] Default: False	Sets whether the output file should be of type RGBA.
PCT to RGB	`OUTPUT`	[file] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output file. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
PCT to RGB	`OUTPUT`	[raster]	24 bit RGB raster image

Python code

Algorithm ID: `gdal:pcttorgb`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Polygonize (raster to vector)

Creates vector polygons for all connected regions of pixels in the raster sharing a common pixel value. Each polygon is created with an attribute indicating the pixel value of that polygon.

This algorithm is derived from the GDAL polygonize utility.

Default menu: *Raster* ► *Conversion*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input raster layer
Band number	`BAND`	[raster band] Default: The first band of the input layer	If the raster is multiband, choose the band you want to use

continues on next page

táblázat 25.226 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Name of the field to create	`FIELD`	[string] Default: «DN»	Specify the field name for the attributes of the connected regions.
Use 8-connectedness	`EIGHT_CONNECTEDNESS`	[boolean] Default: False	If not set, raster cells must have a common border to be considered connected (*4-connected*). If set, touching raster cells are also considered connected (*8-connected*).
Vectorized	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output (polygon) vector layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Vectorized	`OUTPUT`	[vector: polygon]	Output vector layer

Python code

Algorithm ID: `gdal:polygonize`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Rearrange bands

Creates a new raster using selected band(s) from a given raster layer. The algorithm also makes it possible to reorder the bands for the newly-created raster.

This algorithm is derived from the GDAL translate utility.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input raster layer
Selected band(s)	`BANDS`	[raster band] [list] Default: None	Ordered list of the bands to use to create the new raster
Converted	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (|).
Output data type	`DATA_TYPE`	[enumeration] Default: 0	Defines the data type of the output raster file. Options: • 0 — Use Input Layer Data Type • 1 — Byte • 2 — Int16 • 3 — UInt16 • 4 — UInt32 • 5 — Int32 • 6 — Float32 • 7 — Float64 • 8 — CInt16 • 9 — CInt32 • 10 — CFloat32 • 11 — CFloat64

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Converted	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer with rearranged bands.

Python code

Algorithm ID: `gdal:rearrange_bands`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

RGB to PCT

Converts a 24 bit RGB image into a 8 bit paletted. Computes an optimal pseudo-color table for the given RGB-image using a median cut algorithm on a downsampled RGB histogram. Then it converts the image into a pseudo-colored image using the color table. This conversion utilizes Floyd-Steinberg dithering (error diffusion) to maximize output image visual quality.

If you want to classify a raster map and want to reduce the number of classes it can be helpful to downsample your image with this algorithm before.

This algorithm is derived from the GDAL rgb2pct utility.

Default menu: *Raster* ► *Conversion*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input (RGB) raster layer
Number of colors	`NCOLORS`	[number] Default: 2	The number of colors the resulting image will contain. A value from 2-256 is possible.
RGB to PCT	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
RGB to PCT	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer.

Python code

Algorithm ID: `gdal:rgbtopct`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Translate (convert format)

Converts raster data between different formats.

This algorithm is derived from the GDAL translate utility.

Default menu: *Raster* ► *Conversion*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input raster layer
Override the projection of the output file Optional	`TARGET_CRS`	[crs]	Specify a projection for the output file
Assign a specified nodata value to output bands Optional	`NODATA`	[number] Default: Not set	Defines the value to use for nodata in the output raster
Copy all subdatasets of this file to individual output files	`COPY_SUBDATASETS`	[boolean] Default: False	Create individual files for subdatasets
Converted	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output (translated) raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (`|`).
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options
Output data type	`DATA_TYPE`	[enumeration] Default: 0	Defines the data type of the output raster file. Options: • 0 — Use Input Layer Data Type • 1 — Byte • 2 — Int16 • 3 — UInt16 • 4 — UInt32 • 5 — Int32 • 6 — Float32 • 7 — Float64 • 8 — CInt16 • 9 — CInt32 • 10 — CFloat32 • 11 — CFloat64

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Converted	`OUTPUT`	[raster]	Output (translated) raster layer.

Python code

Algorithm ID: `gdal:translate`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.2.3 Raster extraction

Clip raster by extent

Clips any GDAL-supported raster file to a given extent.

This algorithm is derived from the GDAL translate utility.

Default menu: *Raster* ► *Extraction*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	The input raster
Clipping extent	`EXTENT`	[extent]	Extent that should be used for the output raster. Only pixels within the specified bounding box will be included in the output. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Override the projection for the output file `NEW in 3.18`	`OVERCRS`	[boolean] Default: False	If checked, the output file is assigned the input layer CRS.
Assign a specified nodata value to output bands Optional	`NODATA`	[number] Default: None	Defines a value that should be inserted for the nodata values in the output raster
Clipped (extent)	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (`|`).
Output data type	`DATA_TYPE`	[enumeration] Default: 0	Defines the format of the output raster file. Options: • 0 — Use Input Layer Data Type • 1 — Byte • 2 — Int16 • 3 — UInt16 • 4 — UInt32 • 5 — Int32 • 6 — Float32 • 7 — Float64 • 8 — CInt16 • 9 — CInt32 • 10 — CFloat32 • 11 — CFloat64
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Clipped (extent)	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer clipped by the given extent

Python code

Algorithm ID: `gdal:cliprasterbyextent`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Clip raster by mask layer

Clips any GDAL-supported raster by a vector mask layer.

This algorithm is derived from the GDAL warp utility.

Default menu: *Raster* ► *Extraction*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	The input raster
Mask layer	`MASK`	[vector: polygon]	Vector mask for clipping the raster
Source CRS	`SOURCE_CRS`	[crs]	Set the coordinate reference to use for the input raster
Target CRS	`TARGET_CRS`	[crs]	Set the coordinate reference to use for the mask layer
Assign a specified nodata value to output bands Optional	`NODATA`	[number] Default: None	Defines a value that should be inserted for the nodata values in the output raster
Create an output alpha band	`ALPHA_BAND`	[boolean] Default: False	Creates an alpha band for the result. The alpha band then includes the transparency values of the pixels.
Match the extent of the clipped raster to the extent of the mask layer	`CROP_TO_CUTLINE`	[boolean] Default: True	Applies the vector layer extent to the output raster if checked.
Keep resolution of input raster	`KEEP_RESOLUTION`	[boolean] Default: False	The resolution of the output raster will not be changed
Set output file resolution	`SET_RESOLUTION`	[boolean] Default: False	Shall the output resolution (cell size) be specified
X Resolution to output bands Optional	`X_RESOLUTION`	[number] Default: None	The width of the cells in the output raster
Y Resolution to output band Optional	`Y_RESOLUTION`	[number] Default: None	The height of the cells in the output raster
Use multithreaded warping implementation	`MULTITHREADING`	[boolean] Default: False	Two threads will be used to process chunks of image and perform input/output operation simultaneously. Note that computation is not multithreaded itself.
Clipped (mask)	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (|).
Output data type	`DATA_TYPE`	[enumeration] Default: 0	Defines the format of the output raster file. Options: • 0 — Use Input Layer Data Type • 1 — Byte • 2 — Int16 • 3 — UInt16 • 4 — UInt32 • 5 — Int32 • 6 — Float32 • 7 — Float64 • 8 — CInt16 • 9 — CInt32 • 10 — CFloat32 • 11 — CFloat64
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Clipped (mask)	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer clipped by the vector layer

Python code

Algorithm ID: `gdal:cliprasterbymasklayer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Contour

Extracts contour lines from any GDAL-supported elevation raster.

This algorithm is derived from the GDAL contour utility.

Default menu: *Raster* ► *Extraction*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input raster
Band number	`BAND`	[raster band] Default: 1	Raster band to create the contours from
Interval between contour lines	`INTERVAL`	[number] Default: 10.0	Defines the interval between the contour lines in the given units of the elevation raster (minimum value 0)
Attribute name (if not set, no elevation attribute is attached) Optional	`FIELD_NAME`	[string] Default: «ELEV»	Provides a name for the attribute in which to put the elevation.
Offset from zero relative to which to interpret intervals Optional	`OFFSET`	[number] Default: 0.0	
Contours	`OUTPUT`	[vector: line] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output vector layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Produce 3D vector	`CREATE_3D`	[boolean] Default: False	Forces production of 3D vectors instead of 2D. Includes elevation at every vertex.
Treat all raster values as valid	`IGNORE_NODATA`	[boolean] Default: False	Ignores any nodata values in the dataset.
Input pixel value to treat as „nodata” Optional	`NODATA`	[number] Default: None	Defines a value that should be inserted for the nodata values in the output raster
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options. Refer to the corresponding GDAL utility documentation.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Contours	`OUTPUT`	[vector: line]	Output vector layer with contour lines

Python code

Algorithm ID: `gdal:contour`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Contour Polygons

Extracts contour polygons from any GDAL-supported elevation raster.

This algorithm is derived from the GDAL contour utility.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input raster
Band number	`BAND`	[raster band] Default: 1	Raster band to create the contours from
Interval between contour lines	`INTERVAL`	[number] Default: 10.0	Defines the interval between the contour lines in the given units of the elevation raster (minimum value 0)
Offset from zero relative to which to interpret intervals Optional	`OFFSET`	[number] Default: 0.0	
Attribute name for minimum elevation of contour polygon Optional	`FIELD_NAME_MIN`	[string] Default: «ELEV_MIN»	Provides a name for the attribute in which to put the minimum elevation of contour polygon. If not provided no minimum elevation attribute is attached.
Attribute name for maximum elevation of contour polygon Optional	`FIELD_NAME_MAX`	[string] Default: «ELEV_MAX»	Provides a name for the attribute in which to put the maximum elevation of contour polygon. If not provided no maximum elevation attribute is attached.
Contours	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output vector layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Produce 3D vector	`CREATE_3D`	[boolean] Default: False	Forces production of 3D vectors instead of 2D. Includes elevation at every vertex.
Treat all raster values as valid	`IGNORE_NODATA`	[boolean] Default: False	Ignores any nodata values in the dataset.
Input pixel value to treat as „nodata” Optional	`NODATA`	[number] Default: None	Defines a value that should be inserted for the nodata values in the output raster
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options. Refer to the corresponding GDAL utility documentation.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Contours	`OUTPUT`	[vector: polygon]	Output vector layer with contour polygons

Python code

Algorithm ID: `gdal:contour_polygon`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.2.4 Raster miscellaneous

Build overviews (pyramids)

To speed up rendering time of raster layers overviews (pyramids) can be created. Overviews are lower resolution copies of the data which QGIS uses depending of the level of zoom.

This algorithm is derived from the GDAL addo utility.

Default menu: *Raster* ► *Miscellaneous*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input raster layer
Remove all existing overviews	`CLEAN`	[boolean] Default: False	Removes existing overviews from the raster. By default these are not removed.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Overview levels	`LEVELS`	[string] Default: «2 4 8 16»	Defines the number of overview levels calculated by the original resolution of the input raster layer. By default 4 levels will be taken into consideration.
Resampling method Optional	`RESAMPLING`	[enumeration] Default: 0	Calculates the overviews with a defined resampling method. Possible resampling methods are: • 0 – Nearest Neighbour (`nearest`) • 1 – Average (`average`) • 2 – Gaussian (`gauss`) • 3 – Cubic Convolution (`cubic`) • 4 – B-Spline Convolution (`cubicspline`) • 5 – Lanczos Windowed Sinc (`lanczos`) • 6 – Average MP (`average_mp`) • 7 – Average in Mag/Phase Space (`average_magphase`) • 8 – Mode (`mode`)
Overviews format Optional	`FORMAT`	[enumeration] Default: 0	The overviews can be stored internally, or externally as GTiff or ERDAS Imagine file. By default the overviews are stored in the output raster. Possible formats methods are: • 0 – Internal (if possible) • 1 – External (GTiff .ovr) • 2 – External (ERDAS Imagine .aux)
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Pyramidized	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer with overviews

Python code

Algorithm ID: `gdal:overviews`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Build virtual raster

Builds a VRT (Virtual Dataset) that is a mosaic of the list of input GDAL-supported rasters. With a mosaic you can merge several raster files.

This algorithm is derived from the GDAL buildvrt utility.

Default menu: *Raster* ► *Miscellaneous*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layers	`INPUT`	[raster] [list]	GDAL-supported raster layers.
Resolution	`RESOLUTION`	[enumeration] Default: 0	The output resolution of the mosaic. By default the average resolution of the raster files will be chosen. Options: • 0 — Average (`average`) • 1 — Highest (`highest`) • 2 — Lowest (`lowest`)
Place each input file into a separate band	`SEPARATE`	[boolean] Default: False	With «True» you can define that each raster file goes into a separated stacked band in the VRT band.
Allow projection difference	`PROJ_DIFFERENCE`	[boolean] Default: False	Allows that the output bands have different projections derived from the projection of the input raster layers.
Virtual	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Add alpha mask band to VRT when source raster has none	ADD_ALPHA	[boolean] Default: False	Adds an alpha mask band to the VRT when the source raster has none.
Override projection for the output file Optional	ASSIGN_CRS	[crs] Default: None	Overrides the projection for the output file. No reprojection is done.
Resampling algorithm	RESAMPLING	[enumeration] Default: 0	The resampling algorithm to be used Options: • 0 — Nearest Neighbour (nearest) • 1 — Bilinear (bilinear) • 2 — Cubic Convolution (cubic) • 3 — B-Spline Convolution (cubicspline) • 4 — Lanczos Windowed Sinc (lanczos) • 5 — Average (average) • 6 — Mode (mode)
Nodata value(s) for input bands (space separated) Optional	SRC_NODATA	[string] Default: None	Space separated Nodata value(s) for input band(s)
Additional command-line parameters	EXTRA	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Virtual	OUTPUT	[raster]	Output raster layer

Python code

Algorithm ID: `gdal:buildvirtualraster`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

gdal2tiles

Generates a directory with small tiles and metadata, following the OSGeo Tile Map Service Specification. See also the OpenGIS Web Map Tile Service Implementation Standard. Simple web pages with viewers based on Google Maps, OpenLayers and Leaflet are generated as well. To explore your maps on-line in the web browser, you only need to upload the generated directory onto a web server.

This algorithm also creates the necessary metadata for Google Earth (KML SuperOverlay), in case the supplied map uses `EPSG:4326` projection.

ESRI world files and embedded georeferencing is used during tile generation, but you can publish a picture without proper georeferencing too.

This algorithm is derived from the GDAL gdal2tiles utility.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	GDAL-supported raster layer.
Tile cutting profile	`PROFILE`	[enumeration] Default: 0	One of: • 0 — Mercator (`mercator`) • 1 — Geodetic (`geodetic`) • 2 — Raster (`raster`)
Zoom levels to render Optional	`ZOOM`	[string] Default: «»	
Web viewer to generate	`VIEWER`	[enumerate] Default: 0	One of: • 0 — All (`all`) • 1 — GoogleMaps (`google`) • 2 — OpenLayers (`openlayers`) • 3 — Leaflet (`leaflet`) • 4 — None (`none`)
Title of the map Optional	`TITLE`	[string] Default: «»	
Copyright of the map	`COPYRIGHT`	[string] Default: «»	
Output directory	`OUTPUT`	[folder] Default: `[Save to temporary folder]`	Specify the output folder for the tiles. One of: • Save to a Temporary Directory • Save to Directory

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Resampling method	`RESAMPLING`	[enumeration] Default: 0	The resampling algorithm to be used Options: • 0 — Average (`average`) • 1 — Nearest neighbour (`near`) • 2 — Bilinear (`bilinear`) • 3 — Cubic (`cubic`) • 4 — Cubic spline (`cubicspline`) • 5 — Lanczos Windowed sinc (`lanczos`) • 6 — Antialias (`antialias`)
The spatial reference system used for the source input data Optional	`SOURCE_CRS`	[crs] Default: None	
Transparency value to assign to the input data Optional	`NODATA`	[number] Default: 0.0	
URL address where the generated tiles are going to be published Optional	`URL`	[string] Default: «»	
Google Maps API key (http://code.google.com/apis/maps/signup.html) Optional	`GOOGLE_KEY`	[string] Default: «»	Your Google maps API key.
Bing Maps API key (https://www.bingmapsportal.com/) Optional	`BING_KEY`	[string] Default: «»	Your Bing maps API key.
Generate only missing files	`RESUME`	[boolean] Default: False	
Generate KML for Google Earth	`KML`	[boolean] Default: False	
Avoid automatic generation of KML files for EPSG:4326	`NO_KML`	[boolean] Default: False	

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output directory	`OUTPUT`	[folder]	The output folder (for the tiles)

Python code

Algorithm ID: `gdal:gdal2tiles`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Merge

Merges raster files in a simple way. Here you can use a pseudocolor table from an input raster and define the output raster type. All the images must be in the same coordinate system.

This algorithm is derived from the GDAL merge utility.

Default menu: *Raster* ► *Miscellaneous*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layers	`INPUT`	[raster] [list]	Input raster layers
Grab pseudocolor table from first layer	`PCT`	[boolean] Default: False	The pseudocolor table from the first layer will be used for the coloring
Place each input file into a separate band	`SEPARATE`	[boolean] Default: False	Place each input file into a separate band
Output data type	`DATA_TYPE`	[enumeration] Default: 5	Defines the format of the output raster file. Options: • 0 — Byte • 1 — Int16 • 2 — UInt16 • 3 — UInt32 • 4 — Int32 • 5 — Float32 • 6 — Float64 • 7 — CInt16 • 8 — CInt32 • 9 — CFloat32 • 10 — CFloat64

continues on next page

táblázat 25.237 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Merged	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input pixel value to treat as „nodata” Optional	`NODATA_INPUT`	[number] Default: None	Ignores pixels from files being merged in with this pixel value
Assign specified „nodata” value to output Optional	`NODATA_OUTPUT`	[number] Default: None	Assigns the specified nodata value to output bands.
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (`|`).
Additional command-line parameters	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Merged	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer

Python code

Algorithm ID: `gdal:merge`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Pansharpening

Performs a pan-sharpening operation. It can create a „classic” output dataset (such as GeoTIFF), or a VRT dataset describing the pan-sharpening operation.

See GDAL Pansharpen.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Spectral dataset	`SPECTRAL`	[raster]	Input (spectral) raster layer
Panchromatic dataset	`PANCHROMATIC`	[raster]	Input (panchromatic) raster layer
Output	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output (sharpened) raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Resampling algorithm	`RESAMPLING`	[enumeration] Default: 2	The resampling algorithm to be used Options: • 0 — Nearest Neighbour (`nearest`) • 1 — Bilinear (`bilinear`) • 2 — Cubic (`cubic`) • 3 — Cubic Spline (`cubicspline`) • 4 — Lanczos Windowed Sinc (`lanczos`) • 5 — Average (`average`)
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (`|`).
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output	`OUTPUT`	[raster]	Output (sharpened) raster layer

Python code

Algorithm ID: `gdal:pansharp`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Raster calculator

Command line raster calculator with numpy syntax. Use any basic arithmetic supported by numpy arrays, such as +, -, *, and / along with logical operators, such as >. Note that all input rasters must have the same dimensions, but no projection checking is performed.

See the GDAL Raster Calculator utility docs.

Lásd még:

Raster calculator

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer A	`INPUT_A`	[raster]	First input raster layer (mandatory)
Number of raster band for A	`BAND_A`	[raster band]	Band for input layer A (mandatory)
Input layer B Optional	`INPUT_B`	[raster] Default: None	Second input raster layer
Number of raster band for B Optional	`BAND_B`	[raster band]	Band for input layer B
Input layer C Optional	`INPUT_C`	[raster] Default: None	Third input raster layer
Number of raster band for C Optional	`BAND_C`	[raster band]	Band for input layer C
Input layer D Optional	`INPUT_D`	[raster] Default: None	Fourth input raster layer
Number of raster band for D Optional	`BAND_D`	[raster band]	Band for input layer D
Input layer E Optional	`INPUT_E`	[raster] Default: None	Fifth input raster layer

continues on next page

táblázat 25.239 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Number of raster band for E Optional	`BAND_E`	[raster band]	Band for input layer E
Input layer F Optional	`INPUT_F`	[raster]	Sixth input raster layer
Number of raster band for F Optional	`BAND_F`	[raster band] Default: None	Band for input layer F
Calculation in gdalnumeric syntax using +-/* or any numpy array functions (i.e. logical_and())	`FORMULA`	[string] Default: «»	The calculation formula. Examples: • `A*(A>0)` — outputs the value of the raster A if the value of A is greater than 0. If not, outputs 0. • `A*(A>0 and A>B)` — outputs the value of A if that value is bigger than 0 and bigger than the value of B. If not, outputs 0. • `A*logical_or(A<=177, A>=185)` — outputs the value of A if A <= 177 or A >= 185. If not, outputs 0. • `sqrt(A*A+B*B)` — Outputs the square root of the sum of the value of A squared and the value of B squared.
Set output nodata value Optional	`NO_DATA`	[number] Default: None	Value to use for nodata
Output raster type	`RTYPE`	[enumeration] Default: 5	Defines the format of the output raster file. Options: • 0 — Byte • 1 — Int16 • 2 — UInt16 • 3 — UInt32 • 4 — Int32 • 5 — Float32 • 6 — Float64
Calculated	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output (calculated) raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (|).
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: «»	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Calculated	`OUTPUT`	[raster]	Output (calculated) raster layer

Python code

Algorithm ID: `gdal:rastercalculator`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Raster information

The gdalinfo program lists various information about a GDAL supported raster dataset.

This algorithm is derived from the GDAL info utility.

Default menu: *Raster* ► *Miscellaneous*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input raster layer
Force computation of the actual min/max values for each band	`MIN_MAX`	[boolean] Default: False	Forces computation of the actual min/max values for each band in the dataset

continues on next page

táblázat 25.241 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Read and display image statistics (force computation if necessary)	`STATS`	[boolean] Default: False	Reads and displays image statistics. Forces computation if no statistics are stored in an image.
Suppress GCP info	`NO_GCP`	[boolean] Default: False	Suppresses ground control points list printing. It may be useful for datasets with huge amount of GCPs, such as L1B AVHRR or HDF4 MODIS which contain thousands of them.
Suppress metadata info	`NO_METADATA`	[boolean] Default: False	Suppresses metadata printing. Some datasets may contain a lot of metadata strings.
Layer information	`OUTPUT`	[html] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the HTML file for output. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Layer information	`OUTPUT`	[html]	The HTML file containing information about the input raster layer

Python code

Algorithm ID: `gdal:gdalinfo`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Retile

Retiles a set of input tiles. All the input tiles must be georeferenced in the same coordinate system and have a matching number of bands. Optionally pyramid levels are generated.

This algorithm is derived from the GDAL Retile utility.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input files	`INPUT`	[raster] [list]	The input raster files
Tile width	`TILE_SIZE_X`	[number] Default: 256	Width of the tiles in pixels (minimum 0)
Tile height	`TILE_SIZE_Y`	[number] Default: 256	Height of the tiles in pixels (minimum 0)
Overlap in pixels between consecutive tiles	`OVERLAP`	[number] Default: 0	
Number of pyramid levels to build	`LEVELS`	[number] Default: 1	Minimum: 0
Output directory	`OUTPUT`	[folder] Default: `[Save to temporary folder]`	Specify the output folder for the tiles. One of: • Save to a Temporary Directory • Save to Directory…
CSV file containing the tile(s) georeferencing information	`OUTPUT_CSV`	[file] Default: `[Skip output]`	Specify the output file for the tiles. One of: • Skip Output • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Source coordinate reference system Optional	`SOURCE_CRS`	[crs] Default: None	
Resampling method	`RESAMPLING`	[enumeration] Default: 0	The resampling algorithm to be used Options: • 0 — Nearest Neighbour (`nearest`) • 1 — Bilinear (`bilinear`) • 2 — Cubic (`cubic`) • 3 — Cubic Spline (`cubicspline`) • 4 — Lanczos Windowed Sinc (`lanczos`)
Column delimiter used in the CSV file Optional	`DELIMITER`	[string] Default: «;»	Delimiter to use in the CSV file containing the tile(s) georeferencing information

continues on next page

táblázat 25.244 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	OPTIONS	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (|).
Additional command-line parameters Optional	EXTRA	[string] Default: «»	Add extra GDAL command line options
Output data type	DATA_TYPE	[enumeration] Default: 5	Defines the format of the output raster file. Options: • 0 — Byte • 1 — Int16 • 2 — UInt16 • 3 — UInt32 • 4 — Int32 • 5 — Float32 • 6 — Float64 • 7 — CInt16 • 8 — CInt32 • 9 — CFloat32 • 10 — CFloat64
Build only the pyramids	ONLY_PYRAMIDS	[boolean] Default: False	
Use separate directory for each tile row	DIR_FOR_ROW	[boolean] Default: False	

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output directory	OUTPUT	[folder]	The output folder for the tiles.
CSV file containing the tile(s) georeferencing information	OUTPUT_CSV	[file]	The CSV file with georeferencing information for the tiles.

Python code

Algorithm ID: `gdal:retile`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Tile index

Builds a vector layer with a record for each input raster file, an attribute containing the filename, and a polygon geometry outlining the raster. This output is suitable for use with MapServer as a raster tileindex.

This algorithm is derived from the GDAL Tile Index utility.

Default menu: *Raster* ► *Miscellaneous*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input files	`LAYERS`	[raster] [list]	The input raster files. Can be multiple files.
Field name to hold the file path to the indexed rasters Optional	`PATH_FIELD_NAME`	[string] Default: «location»	The output field name to hold the file path/location to the indexed rasters.
Store absolute path to the indexed rasters	`ABSOLUTE_PATH`	[boolean] Default: False	Set whether the absolute path to the raster files is stored in the tile index file. By default the raster filenames will be put in the file exactly as they are specified in the command.
Skip files with different projection reference	`PROJ_DIFFERENCE`	[boolean] Default: False	Only files with same projection as files already inserted in the tile index will be inserted. Default does not check projection and accepts all inputs.
Tile index	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the polygon vector layer to write the index to. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Transform geometries to the given CRS Optional	`TARGET_CRS`	[crs]	Geometries of input files will be transformed to the specified target coordinate reference system. Default creates simple rectangular polygons in the same coordinate reference system as the input rasters.
The name of the field to store the SRS of each tile Optional	`CRS_FIELD_NAME`	[string]	The name of the field to store the SRS of each tile
The format in which the CRS of each tile must be written	`CRS_FORMAT`	[enumeration] Default: 0	Format for the CRS. One of: • 0 – Auto (`AUTO`) • 1 – Well-known text (`WKT`) • 2 – EPSG (`EPSG`) • 3 – Proj.4 (`PROJ`)

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Tile index	OUTPUT	[vector: polygon]	The polygon vector layer with the tile index.

Python code

Algorithm ID: `gdal:tileindex`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Viewshed

Calculates a viewshed raster from an input raster DEM using method defined in Wang2000 for a user defined point.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	INPUT	[raster]	Input elevation raster layer
Band number	BAND	[raster band] Default: 1	The number of the band to use as elevation
Observer location	OBSERVER	[point]	The location of the observer
Observer height	OBSERVER_HEIGHT	[number] Default: 1.0	The altitude of the observer, in the DEM units
Target height	TARGET_HEIGHT	[number] Default: 1.0	The altitude of the target element, in the DEM units
Maximum distance from observer to compute visibility	MAX_DISTANCE	[number] Default: 100.0	Maximum distance from observer to compute visibility, in the DEM units
Output	OUTPUT	[raster] Default: [Save to temporary file]	Output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (|).
Additional command-line parameters	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Output	`OUTPUT`	[raster]	The raster layer displaying the viewshed.

Python code

Algorithm ID: `gdal:viewshed`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.2.5 Raster projections

Assign projection

Applies a coordinate system to a raster dataset.

This algorithm is derived from the GDAL edit utility.

Default menu: *Raster* ► *Projections*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT_LAYER`	[raster]	Input raster layer
Desired CRS	`CRS`	[crs]	The projection (CRS) of the output layer

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Layer with projection	`OUTPUT`	[raster]	The output raster layer (with the new projection information)

Python code

Algorithm ID: `gdal:assignprojection`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Extract projection

Extracts the projection of a raster file and writes it into a *world* file with extension `.wld`.

This algorithm is derived from the GDAL srsinfo utility.

Default menu: *Raster* ► *Projections*

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input file	`INPUT_LAYER`	[raster]	Input raster The raster layer has to be file based, as the algorithm uses the path to the raster file as the location of the generated `.wld` file. Using a non-file raster layer will lead to an error.
Create also .prj file	`PRJ_FILE_CREATE`	[boolean] Default: False	If this is activated a `.prj` file containing the projection information is also created.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
World file	`WORLD_FILE`	[file]	Text file with extension `.wld` containing transformation parameters for the raster file.
ESRI Shapefile prj file	`PRJ_FILE`	[file]	Text file with `.prj` extension that describes the CRS. Will be `None` if *Create also .prj file* is False.

Python code

Algorithm ID: `gdal:extractprojection`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Warp (reproject)

Reprojects a raster layer into another Coordinate Reference System (CRS). The output file resolution and the resampling method can be chosen.

This algorithm is derived from the GDAL warp utility.

Default menu: *Raster* ► *Projections*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[raster]	Input raster layer to reproject
Source CRS Optional	`SOURCE_CRS`	[crs]	Defines the CRS of the input raster layer
Target CRS Optional	`TARGET_CRS`	[crs] Default: `EPSG:4326`	The CRS of the output layer
Resampling method to use	`RESAMPLING`	[enumeration] Default: 0	Pixel value resampling method to use. Options: • 0 — Nearest neighbour • 1 — Bilinear • 2 — Cubic • 3 — Cubic spline • 4 — Lanczos windowed sinc • 5 — Average • 6 — Mode • 7 — Maximum • 8 — Minimum • 9 — Median • 10 — First quartile • 11 — Third quartile
Nodata value for output bands Optional	`NODATA`	[number] Default: None	Sets nodata value for output bands. If not provided, then nodata values will be copied from the source dataset.
Output file resolution in target georeferenced units Optional	`TARGET_RESOLUTION`	[number] Default: None	Defines the output file resolution of reprojection result

continues on next page

táblázat 25.249 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Reprojected	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Specification of the output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (|).
Output data type	`DATA_TYPE`	[enumeration] Default: 0	Defines the format of the output raster file. Options: • 0 — Use input layer data type • 1 — Byte • 2 — Int16 • 3 — UInt16 • 4 — UInt32 • 5 — Int32 • 6 — Float32 • 7 — Float64 • 8 — CInt16 • 9 — CInt32 • 10 — CFloat32 • 11 — CFloat64
Georeferenced extents of output file to be created Optional	`TARGET_EXTENT`	[extent]	Sets the georeferenced extent of the output file to be created (in the *Target CRS* by default. In the *CRS of the target raster extent*, if specified). Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
CRS of the target raster extent Optional	`TARGET_EXTENT_CRS`	[crs]	Specifies the CRS in which to interpret the coordinates given for the extent of the output file. This must not be confused with the target CRS of the output dataset. It is instead a convenience e.g. when knowing the output coordinates in a geodetic long/lat CRS, but wanting a result in a projected coordinate system.

continues on next page

táblázat 25.250 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Use multithreaded warping implementation	`MULTITHREADING`	[boolean] Default: False	Two threads will be used to process chunks of the image and perform input/output operations simultaneously. Note that the computation itself is not multithreaded.
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: None	Add extra GDAL command line options.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Reprojected	`OUTPUT`	[raster] Default: `[Save to temporary file]`	Reprojected output raster layer

Python code

Algorithm ID: `gdal:warpreproject`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.2.6 Vector conversion

Convert format

Converts any OGR-supported vector layer into another OGR-supported format.

This algorithm is derived from the ogr2ogr utility.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Converted	`OUTPUT`	[same as input]	Specification of the output vector layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File… For `Save to File`, the output format has to be specified. All GDAL vector formats are supported. For `Save to a Temporary File` the QGIS default vector format will be used.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «» (no additional options)	Additional GDAL creation options.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Converted	`OUTPUT`	[same as input]	The output vector layer

Python code

Algorithm ID: `gdal:convertformat`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Rasterize (overwrite with attribute)

Overwrites a raster layer with values from a vector layer. New values are assigned based on the attribute value of the overlapping vector feature.

This algorithm is derived from the GDAL rasterize utility.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Input raster layer	`INPUT_RASTER`	[raster]	Input raster layer
Field to use for a burn-in value Optional	`FIELD`	[tablefield: numeric]	Defines the attribute field to use to set the pixels values

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Add burn in values to existing raster values	ADD	[boolean] Default: False	If False, pixels are assigned the selected field's value. If True, the selected field's value is added to the value of the input raster layer.
Additional command-line parameters Optional	EXTRA	[string] Default: «»	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Rasterized	OUTPUT	[raster]	The overwritten input raster layer

Python code

Algorithm ID: `gdal:rasterize_over`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Rasterize (overwrite with fixed value)

Overwrites parts of a raster layer with a fixed value. The pixels to overwrite are chosen based on the supplied (overlapping) vector layer.

This algorithm is derived from the GDAL rasterize utility.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	INPUT	[vector: any]	Input vector layer
Input raster layer	INPUT_RASTER	[raster]	Input raster layer
A fixed value to burn	BURN	[number] Default: 0.0	The value to burn

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Add burn in values to existing raster values	ADD	[boolean] Default: False	If False, pixels are assigned the fixed value. If True, the fixed value is added to the value of the input raster layer.
Additional command-line parameters Optional	EXTRA	[string] Default: «»	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Rasterized	OUTPUT	[raster]	The overwritten input raster layer

Python code

Algorithm ID: `gdal:rasterize_over_fixed_value`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Rasterize (vector to raster)

Converts vector geometries (points, lines and polygons) into a raster image.

This algorithm is derived from the GDAL rasterize utility.

Default menu: *Raster* ► *Conversion*

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	INPUT	[vector: any]	Input vector layer
Field to use for a burn-in value Optional	FIELD	[tablefield: numeric]	Defines the attribute field from which the attributes for the pixels should be chosen
A fixed value to burn Optional	BURN	[number] Default: 0.0	A fixed value to burn into a band for all features.

continues on next page

táblázat 25.253 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Burn value extracted from the „Z" values of the feature NEW in 3.20 Optional	USE_Z	[boolean] Default: False	Indicates that a burn value should be extracted from the „Z" values of the feature. Works with points and lines (linear interpolation along each segment). For polygons, works properly only if they are flat (same Z value for all vertices)
Output raster size units	UNITS	[enumeration] Default: 0	Units to use when defining the output raster size/resolution. One of: • 0 — Pixels • 1 — Georeferenced units
Width/Horizontal resolution	WIDTH	[number] Default: 0.0	Sets the width (if size units is „Pixels") or horizontal resolution (if size units is „Georeferenced units") of the output raster. Minimum value: 0.0.
Height/Vertical resolution	HEIGHT	[number] Default: 0.0	Sets the height (if size units is „Pixels") or vertical resolution (if size units is „Georeferenced units") of the output raster.
Output extent Optional	EXTENT	[extent]	Extent of the output raster layer. If the extent is not specified, the minimum extent that covers the selected reference layer(s) will be used. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as xmin, xmax, ymin, ymax
Assign a specified nodata value to output bands Optional	NODATA	[number] Default: 0.0	Assigns a specified nodata value to output bands
Rasterized	OUTPUT	[raster] Default: [Save to temporary file]	Specification of the output raster layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File… For Save to File, the output format has to be specified. All GDAL raster formats are supported. For Save to a Temporary File the QGIS default raster format will be used.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «»	For adding one or more creation options that control the raster to be created (colors, block size, file compression…). For convenience, you can rely on predefined profiles (see *GDAL driver options section*). For Batch Process: separate multiple options with a pipe character (|).
Output data type	`DATA_TYPE`	[enumeration] Default: 5	Defines the format of the output raster file. Options: • 0 — Byte • 1 — Int16 • 2 — UInt16 • 3 — UInt32 • 4 — Int32 • 5 — Float32 • 6 — Float64 • 7 — CInt16 • 8 — CInt32 • 9 — CFloat32 • 10 — CFloat64
Pre-initialize the output image with value Optional	`INIT`	[number]	Pre-initializes the output image bands with this value. Not marked as the nodata value in the output file. The same value is used in all the bands.
Invert rasterization	`INVERT`	[boolean] Default: False	Burns the fixed burn value, or the burn value associated with the first feature into all parts of the image not inside the provided polygon.
Additional command-line parameters Optional	`EXTRA`	[string] Default: «»	Add extra GDAL command line options

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Rasterized	`OUTPUT`	[raster]	Output raster layer

Python code

Algorithm ID: `gdal:rasterize`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.2.7 Vector geoprocessing

Buffer vectors

Create buffers around the features of a vector layer.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The input vector layer
Geometry column name	`GEOMETRY`	[string] Default: «geometry»	The name of the input layer geometry column to use
Buffer distance	`DISTANCE`	[number] Default: 10.0	Minimum: 0.0
Dissolve by attribute Optional	`FIELD`	[tablefield: any] Default: None	Field to use for dissolving
Dissolve results	`DISSOLVE`	[boolean] Default: False	**If set, the result is dissolved.** If no field is set for dissolving, all the buffers are dissolved into one feature.
Produce one feature for each geometry in any kind of geometry collection in the source file	`EXPLODE_COLLECTIONS`	[boolean] Default: False	
Buffer	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output buffer layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «» (no additional options)	Additional GDAL creation options.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Buffer	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output buffer layer

Python code

Algorithm ID: `gdal:buffervectors`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Clip vector by extent

Clips any OGR-supported vector file to a given extent.

This algorithm is derived from the GDAL ogr2ogr utility.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The input vector layer
Clip extent	`EXTENT`	[extent]	Defines the bounding box that should be used for the output vector file. It has to be defined in target CRS coordinates. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Clipped (extent)	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output (clipped) layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «» (no additional options)	Additional GDAL creation options.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Clipped (extent)	`OUTPUT`	[same as input]	The output (clipped) layer. The default format is „ESRI Shapefile”.

Python code

Algorithm ID: `gdal:clipvectorbyextent`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Clip vector by mask layer

Clips any OGR-supported vector layer by a mask polygon layer.

This algorithm is derived from the GDAL ogr2ogr utility.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The input vector layer
Mask layer	`MASK`	[vector: polygon]	Layer to be used as clipping extent for the input vector layer.
Clipped (mask)	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Save to temporary file]`	The output (masked) layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «» (no additional options)	Additional GDAL creation options.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Clipped (mask)	`OUTPUT`	[same as input]	The output (masked) layer. The default format is „ESRI Shapefile”.

Python code

Algorithm ID: `gdal:clipvectorbypolygon`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Dissolve

Dissolve (combine) geometries that have the same value for a given attribute / field. The output geometries are multipart.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	The input layer to dissolve
Dissolve field Optional	`FIELD`	[tablefield: any]	The field of the input layer to use for dissolving
Geometry column name	`GEOMETRY`	[string] Default: «geometry»	The name of the input layer geometry column to use for dissolving.
Dissolved	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Produce one feature for each geometry in any kind of geometry collection in the source file	EXPLODE_COLLECTIONS	[boolean] Default: False	Produce one feature for each geometry in any kind of geometry collection in the source file
Keep input attributes	KEEP_ATTRIBUTES	[boolean] Default: False	Keep all attributes from the input layer
Count dissolved features	COUNT_FEATURES	[boolean] Default: False	Count the dissolved features and include it in the output layer.
Compute area and perimeter of dissolved features	COMPUTE_AREA	[boolean] Default: False	**Compute the area and perimeter of dissolved features and** include them in the output layer
Compute min/max/sum/mean for attribute	COMPUTE_STATISTICS	[boolean] Default: False	Calculate statistics (min, max, sum and mean) for the numeric attribute specified and include them in the output layer
Numeric attribute to calculate statistics on Optional	STATISTICS_ATTRIBUTE	[tablefield: numeric]	The numeric attribute to calculate statistics on
Additional creation options Optional	OPTIONS	[string] Default: «» (no additional options)	Additional GDAL creation options.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Dissolved	OUTPUT	[same as input]	**The output multipart geometry layer (with dissolved** geometries)

Python code

Algorithm ID: `gdal:dissolve`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Offset curve

Offsets lines by a specified distance. Positive distances will offset lines to the left, and negative distances will offset them to the right.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	The input line layer
Geometry column name	`GEOMETRY`	[string] Default: «geometry»	The name of the input layer geometry column to use
Offset distance (left-sided: positive, right-sided: negative)	`DISTANCE`	[number] Default: 10.0	
Offset curve	`OUTPUT`	[vector: line] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output line layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «» (no additional options)	Additional GDAL creation options.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Offset curve	`OUTPUT`	[vector: line]	The output offset curve layer

Python code

Algorithm ID: `gdal:offsetcurve`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

One side buffer

Creates a buffer on one side (right or left) of the lines in a line vector layer.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	The input line layer
Geometry column name	`GEOMETRY`	[string] Default: «geometry»	The name of the input layer geometry column to use
Buffer distance	`DISTANCE`	[number] Default: 10.0	
Buffer side	`BUFFER_SIDE`	[enumeration] Default: 0	One of: • 0 — Right • 1 — Left
Dissolve by attribute Optional	`FIELD`	[tablefield: any] Default: None	Field to use for dissolving
Dissolve all results	`DISSOLVE`	[boolean] Default: False	**If set, the result is dissolved.** If no field is set for dissolving, all the buffers are dissolved into one feature.
Produce one feature for each geometry in any kind of geometry collection in the source file	`EXPLODE_COLLECTIONS`	[boolean] Default: False	
One-sided buffer	`OUTPUT`	[vector: polygon] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output buffer layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «» (no additional options)	Additional GDAL creation options.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
One-sided buffer	`OUTPUT`	[vector: polygon]	The output buffer layer

Python code

Algorithm ID: `gdal:onesidebuffer`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Points along lines

Generates a point on each line of a line vector layer at a distance from start. The distance is provided as a fraction of the line length.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: line]	The input line layer
Geometry column name	`GEOMETRY`	[string] Default: «geometry»	The name of the input layer geometry column to use
Distance from line start represented as a fraction of line length	`DISTANCE`	[number] Default: 0.5 (middle of the line)	
Points along lines	`OUTPUT`	[vector: point] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output point layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «» (no additional options)	Additional GDAL creation options.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Points along line	`OUTPUT`	[vector: point]	The output point layer

Python code

Algorithm ID: `gdal:pointsalonglines`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.2.8 Vector miscellaneous

Build virtual vector

Creates a virtual vector layer that contains a set of vector layers. The output virtual vector layer will not be opened in the current project.

This algorithm is especially useful in case another algorithm needs multiple layers but accept only one `vrt` in which the layers are specified.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input datasources	`INPUT`	[vector: any] [list]	Select the vector layers you want to use to build the virtual vector
Create „unioned" VRT	`UNIONED`	[boolean] Default: False	Check if you want to unite all the vectors in a single `vrt` file
Virtual vector	`OUTPUT`	[same as input] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output layer containing only the duplicates. One of: • Save to a Temporary File • Save to File…

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Virtual vector	`OUTPUT`	[vector: any]	The output virtual vector made from the chosen sources

Python code

Algorithm ID: `gdal:buildvirtualvector`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Execute SQL

Runs a simple or complex query with SQL syntax on the source layer. The result of the query will be added as a new layer.

This algorithm is derived from the GDAL ogr2ogr utility.

Parameters

Basic parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	OGR-supported input vector layer
SQL expression	`SQL`	[string]	Defines the SQL query, for example `SELECT * FROM my_table WHERE name is not null`.
SQL dialect	`DIALECT`	[enumeration] Default: 0	SQL dialect to use. One of: • 0 — None • 1 — OGR SQL • 2 — SQLite
SQL result	`OUTPUT`	[vector: any]	Specification of the output layer. One of: • Save to a Temporary File • Save to File… For `Save to File`, the output format has to be specified. All GDAL vector formats are supported. For `Save to a Temporary File` the default output vector layer format will be used.

Advanced parameters

Label	Név	Type	Leírás
Additional creation options Optional	`OPTIONS`	[string] Default: «» (no additional options)	Additional GDAL creation options.

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
SQL result	`OUTPUT`	[vector: any]	Vector layer created by the query

Python code

Algorithm ID: `gdal:executesql`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Export to PostgreSQL (available connections)

Imports vector layers inside a PostgreSqL database on the basis of an available connection. The connection has to *be defined properly* beforehand. Be aware that the checkboxes «Save Username» and «Save Password» are activated. Then you can use the algorithm.

This algorithm is derived from the GDAL ogr2ogr utility.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Database (connection name)	`DATABASE`	[string]	The PostgreSQL database to connect to
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	OGR-supported vector layer to export to the database
Shape encoding Optional	`SHAPE_ENCODING`	[string] Default: «»	Sets the encoding to apply to the data
Output geometry type	`GTYPE`	[enumeration] Default: 0	Defines the output geometry type. One of: • 0 — • 1 — NONE • 2 — GEOMETRY • 3 — POINT • 4 — LINESTRING • 5 — POLYGON • 6 — GEOMETRYCOLLECTION • 7 — MULTIPOINT • 8 — MULTIPOLYGON • 9 — MULTILINESTRING
Assign an output CRS Optional	`A_SRS`	[crs] Default: None	Defines the output CRS of the database table
Reproject to this CRS on output Optional	`T_SRS`	[crs] Default: None	Reprojects/transforms to this CRS on output

continues on next page

táblázat 25.263 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Override source CRS Optional	S_SRS	[crs] Default: None	Overrides the input layer CRS
Schema (schema name) Optional	SCHEMA	[string] Default: «public»	Defines the schema for the database table
Table to export to (leave blank to use layer name) Optional	TABLE	[string] Default: «»	Defines a name for the table that will be imported into the database. By default the table name is the name of the input vector file.
Primary Key (new field) Optional	PK	[string] Default: «id»	Defines which attribute field will be the primary key of the database table
Primary Key (existing field, used if the above option is left empty) Optional	PRIMARY_KEY	[tablefield: any] Default: None	Defines which attribute field in the exported layer will be the primary key of the database table
Geometry column name Optional	GEOCOLUMN	[string] Default: «geom»	Defines in which attribute field of the database there will be the geometry information
Vector dimensions Optional	DIM	[enumeration] Default: 0 (2D)	Defines if the vector file to be imported has 2D or 3D data. One of: • 0 — 2 • 1 — 3
Distance tolerance for simplification Optional	SIMPLIFY	[string] Default: «»	Defines a distance tolerance for the simplification of the vector geometries to be imported. By default there is no simplification.
Maximum distance between 2 nodes (densification) Optional	SEGMENTIZE	[string] Default: «»	The maximum distance between two nodes. Used to create intermediate points. By default there is no densification.
Select features by extent (defined in input layer CRS) Optional	SPAT	[extent] Default: None	You can select features from a given extent that will be in the output table. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Clip the input layer using the above (rectangle) extent Optional	CLIP	[boolean] Default: False	The input layer will be clipped by the extent you defined before

continues on next page

táblázat 25.263 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Select features using a SQL „WHERE" statement (Ex: column="value") Optional	WHERE	[string] Default: «»	Defines with a SQL „WHERE" statement which features should be selected from the input layer
Group N features per transaction (Default: 2000) Optional	GT	[string] Default: «»	You can group the input features in transactions where N defines the size. By default N limits the transaction size to 20000 features.
Overwrite existing table Optional	OVERWRITE	[boolean] Default: True	If there is a table with the same name in the database, and if this option is set to True, the table will be overwritten.
Append to existing table Optional	APPEND	[boolean] Default: False	If checked / True the vector data will be appended to an existing table. New fields found in the input layer are ignored. By default a new table will be created.
Append and add new fields to existing table Optional	ADDFIELDS	[boolean] Default: False	If activated the vector data will be appended to an existing table, there won't be a new table created. New fields found in input layer are added to the table. By default a new table will be created.
Do not launder columns/table names Optional	LAUNDER	[boolean] Default: False	With this option checked you can prevent the default behaviour (converting column names to lowercase, removing spaces and other invalid characters).
Do not create Spatial Index Optional	INDEX	[boolean] Default: False	Prevents a spatial index for the output table from being created. By default, a spatial index is added.
Continue after a failure, skipping the failed feature Optional	SKIPFAILURES	[boolean] Default: False	
Promote to Multipart Optional	PROMOTETOMULTI	[boolean] Default: True	Casts features geometry type to multipart in the output table
Keep width and precision of input attributes Optional	PRECISION	[boolean] Default: True	Avoids modifying column attributes to comply with input data
Additional creation options Optional	OPTIONS	[string] Default: «» (no additional options)	Additional GDAL creation options.

Outputs

This algorithm has no output.

Python code

Algorithm ID: `gdal:importvectorintopostgisdatabaseavailableconnections`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Export to PostgreSQL (new connection)

Imports vector layers inside a PostGreSQL database. A new connection to the PostGIS database must be created.

This algorithm is derived from the GDAL ogr2ogr utility.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	OGR-supported vector layer to export to the database
Shape encoding Optional	`SHAPE_ENCODING`	[string] Default: «»	Sets the encoding to apply to the data
Output geometry type	`GTYPE`	[enumeration] Default: 0	Defines the output geometry type. One of: • 0 — • 1 — NONE • 2 — GEOMETRY • 3 — POINT • 4 — LINESTRING • 5 — POLYGON • 6 — GEOMETRYCOLLECTION • 7 — MULTIPOINT • 8 — MULTIPOLYGON • 9 — MULTILINESTRING
Assign an output CRS Optional	`A_SRS`	[crs] Default: None	Defines the output CRS of the database table
Reproject to this CRS on output Optional	`T_SRS`	[crs] Default: None	Reprojects/transforms to this CRS on output
Override source CRS Optional	`S_SRS`	[crs] Default: None	Overrides the input layer CRS
Host Optional	`HOST`	[string] Default: «localhost»	Name of the database host
Port Optional	`PORT`	[string] Default: «5432»	Port number the PostgreSQL database server listens on

continues on next page

táblázat 25.264 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Username Optional	USER	[string] Default: «»	User name used to log in to the database
Database name Optional	DBNAME	[string] Default: «»	Name of the database
Password Optional	PASSWORD	[string] Default: «»	Password used with Username to connect to the database
Schema (schema name) Optional	SCHEMA	[string] Default: «public»	Defines the schema for the database table
Table name, leave blank to use input name Optional	TABLE	[string] Default: «»	Defines a name for the table that will be imported into the database. By default the table name is the name of the input vector file.
Primary Key (new field) Optional	PK	[string] Default: «id»	Defines which attribute field will be the primary key of the database table
Primary Key (existing field, used if the above option is left empty) Optional	PRIMARY_KEY	[tablefield: any] Default: None	Defines which attribute field in the exported layer will be the primary key of the database table
Geometry column name Optional	GEOCOLUMN	[string] Default: «geom»	Defines in which attribute field to store the geometry information
Vector dimensions Optional	DIM	[enumeration] Default: 0 (2D)	Defines if the vector file to be imported has 2D or 3D data. One of: • 0 — 2D • 1 — 3D
Distance tolerance for simplification Optional	SIMPLIFY	[string] Default: «»	Defines a distance tolerance for the simplification of the vector geometries to be imported. By default no simplification there is no simplification.
Maximum distance between 2 nodes (densification) Optional	SEGMENTIZE	[string] Default: «»	The maximum distance between two nodes. Used to create intermediate points. By default there is no densification.
Select features by extent (defined in input layer CRS) Optional	SPAT	[extent] Default: None	You can select features from a given extent that will be in the output table. Available methods are: • Calculate from layer…: uses extent of a layer loaded in the current project • Use map canvas extent • Draw on canvas • Enter the coordinates as `xmin, xmax, ymin, ymax`
Clip the input layer using the above (rectangle) extent Optional	CLIP	[boolean] Default: False	The input layer will be clipped by the extent you defined before

continues on next page

táblázat 25.264 – folytatás az előző oldalról

Label	Név	Type	Leírás
Fields to include (leave empty to use all fields) Optional	FIELDS	[string] [list] Default: []	Defines fields to keep from the imported vector file. If none is selected, all the fields are imported.
Select features using a SQL „WHERE" statement (Ex: column="value") Optional	WHERE	[string] Default: «»	Defines with a SQL „WHERE" statement which features should be selected for the output table
Group N features per transaction (Default: 2000) Optional	GT	[string] Default: «»	You can group the input features in transactions where N defines the size. By default N limits the transaction size to 20000 features.
Overwrite existing table Optional	OVERWRITE	[boolean] Default: True	If there is a table with the same name in the database, and if this option is set to True, the table will be overwritten.
Append to existing table Optional	APPEND	[boolean] Default: False	If checked / True the vector data will be appended to an existing table. New fields found in the input layer are ignored. By default a new table will be created.
Append and add new fields to existing table Optional	ADDFIELDS	[boolean] Default: False	If activated the vector data will be appended to an existing table, there won't be created a new table. New fields found in input layer are added to the table. By default a new table will be created.
Do not launder columns/table names Optional	LAUNDER	[boolean] Default: False	With this option checked you can prevent the default behaviour (converting column names to lowercase, removing spaces and other invalid characters).
Do not create Spatial Index Optional	INDEX	[boolean] Default: False	Prevents a spatial index for the output table from being created. By default, a spatial index is added.
Continue after a failure, skipping the failed feature Optional	SKIPFAILURES	[boolean] Default: False	
Promote to Multipart Optional	PROMOTETOMULTI	[boolean] Default: True	Casts features geometry type to multipart in the output table
Keep width and precision of input attributes Optional	PRECISION	[boolean] Default: True	Avoids modifying column attributes to comply with input data
Additional creation options Optional	OPTIONS	[string] Default: «» (no additional options)	Additional GDAL creation options.

Outputs

This algorithm has no output.

Python code

Algorithm ID: `gdal:importvectorintopostgisdatabasenewconnection`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

Vector Information

Creates an information file that lists information about an OGR-supported data source. The output will be shown in a «Result» window and can be written into a HTML-file. The information includes the geometry type, feature count, the spatial extent, the projection information and many more.

This algorithm is derived from the GDAL ogrinfo utility.

Parameters

Label	Név	Type	Leírás
Input layer	`INPUT`	[vector: any]	Input vector layer
Summary output only Optional	`SUMMARY_ONLY`	[boolean] Default: True	
Suppress metadata info Optional	`NO_METADATA`	[boolean] Default: False	
Layer information	`OUTPUT`	[html] Default: `[Save to temporary file]`	Specify the output HTML file that includes the file information. One of: • Save to a Temporary File • Save to File… If no HTML-file is defined the output will be written to a temporary file

Outputs

Label	Név	Type	Leírás
Layer information	`OUTPUT`	[html]	The output HTML-file that includes the file information.

Python code

Algorithm ID: `gdal:ogrinfo`

```
import processing
processing.run("algorithm_id", {parameter_dictionary})
```

The *algorithm id* is displayed when you hover over the algorithm in the Processing Toolbox. The *parameter dictionary* provides the parameter NAMEs and values. See *Using processing algorithms from the console* for details on how to run processing algorithms from the Python console.

25.3 OTB alkalmazások szolgáltatója

Az OTB (Orfeo ToolBox) egy képfeldolgozási könyvtár távérzékeléses adatokhoz. Képfeldolgozási funkciókat nyújtó alkalmazásokat is biztosít. Az alkalmazások listája és dokumentációja elérhető az *OTB CookBookban <https://www.orfeo-toolbox.org/CookBook/Applications.html>*.

26. fejezet

Modulok

26.1 QGIS modulok

QGIS has been designed with a plugin architecture. This allows many new features and functions to be easily added to the application. Some of the features in QGIS are actually implemented as plugins.

26.1.1 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 https://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. External plugins documentation is not included in this manual.

To install or activate a plugin, go to *Plugins* menu and select  *Manage and install plugins...*. Installed external python plugins are placed under the `python/plugins` folder of the active *user profile* path.

Paths to Custom C++ plugins libraries can also be added under *Settings* ► *Options* ► *System*.

Megjegyzés: According to the *plugin manager settings*, QGIS main interface can display an icon on the right of the status bar to inform you that there are updates for your installed plugins or new plugins available.

26.1.2 The Plugins Dialog

The tabs in the Plugins dialog allow the user to install, uninstall and upgrade plugins in different ways. Each plugin has some metadata displayed in the right panel:

- information on whether the plugin is experimental
- description
- rating vote(s) (you can vote for your preferred plugin!)
- tags
- some useful links to the home page, tracker and code repository
- author(s)

- version available

At the top of the dialog, a *Search* function helps you find any plugin using metadata information (author, name, description…). It is available in nearly every tab (except *Settings*).

The Settings tab

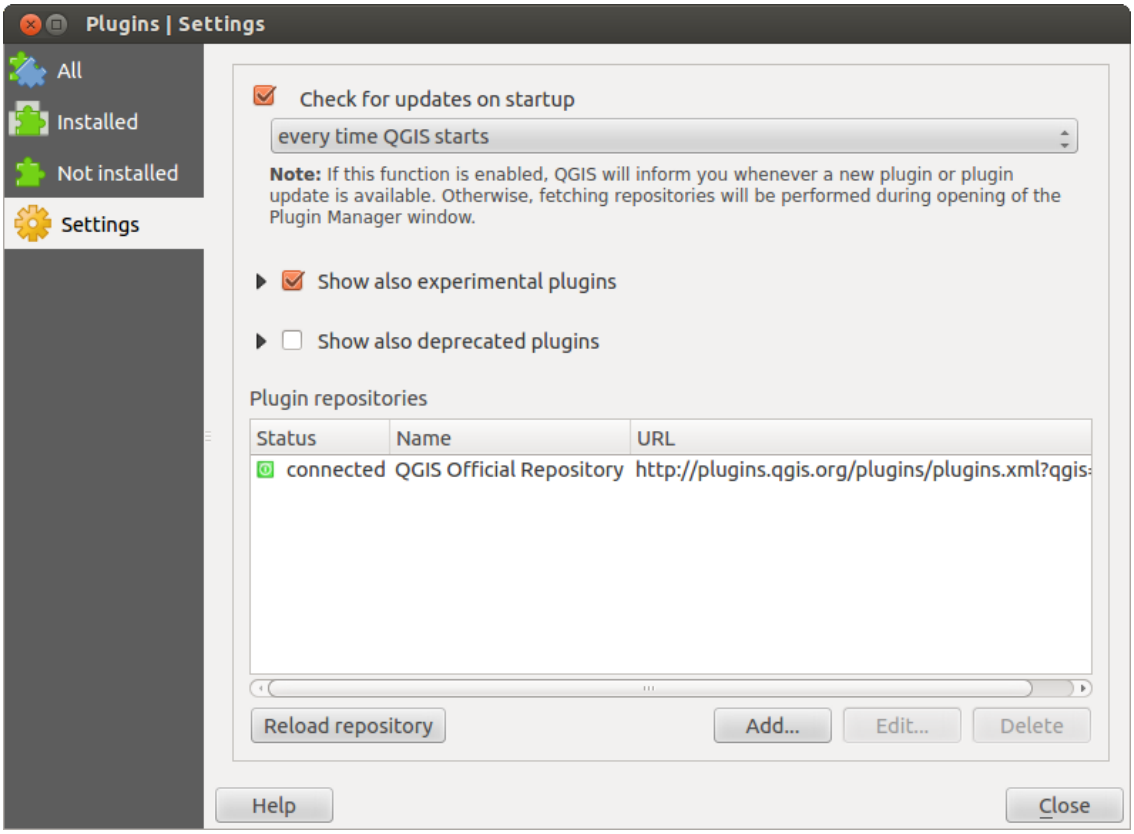
The *Settings* tab is the main place you can configure which plugins can be displayed in your application. You can use the following options:

- *Check for updates on startup*. Whenever a new plugin or a plugin update is available, QGIS will inform you «every time QGIS starts», «once a day», «every 3 days», «every week», «every 2 weeks» or «every month».
- *Show also experimental plugins*. QGIS will show you plugins in early stages of development, which are generally unsuitable for production use.
- *Show also deprecated plugins*. Because they use functions that are no longer available in QGIS, these plugins are set deprecated and generally unsuitable for production use. They appear among invalid plugins list.

By default, QGIS provides you with its official plugin repository with the URL https://plugins.qgis.org/plugins/plugins.xml?qgis=3.0 (in case of QGIS 3.0) in the *Plugin repositories* section. To add external author repositories, click *Add…* and fill in the *Repository Details* form with a name and the URL. The URL can be of `http://` or `file://` protocol type.

The default QGIS repository is an open repository and you don't need any authentication to access it. You can however deploy your own plugin repository and require an authentication (basic authentication, PKI). You can get more information on QGIS authentication support in *Hitelesítés* chapter.

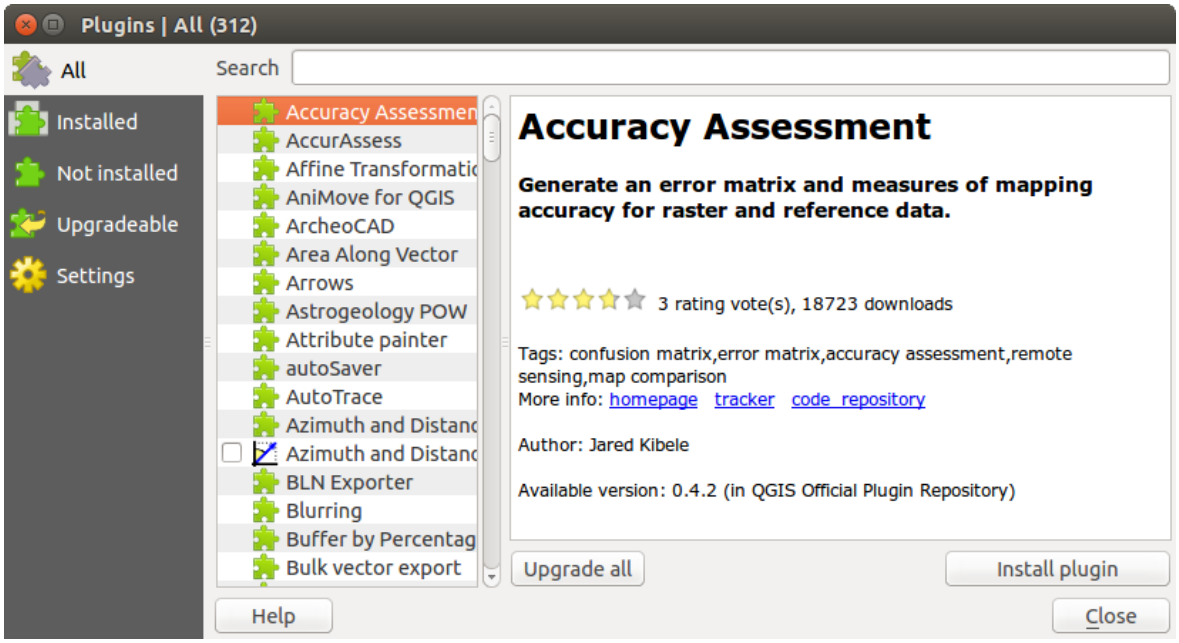
If you do not want one or more of the added repositories, they can be disabled from the Settings tab via the *Edit…* button, or completely removed with the *Delete* button.



26.1. ábra: The *Settings* tab

The All tab

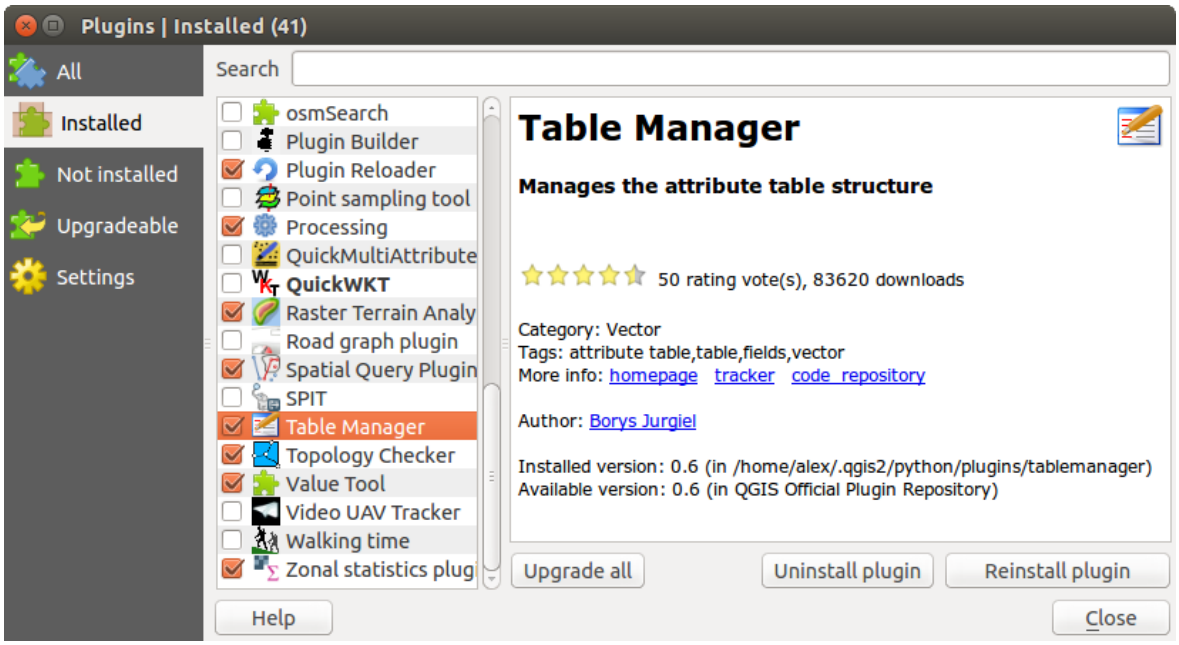
In the *All* tab, all the available plugins are listed, including both core and external plugins. Use *Upgrade All* to look for new versions of the plugins. Furthermore, you can use *Install Plugin* if a plugin is listed but not installed, *Uninstall Plugin* as well as *Reinstall Plugin* if a plugin is installed. An installed plugin can be temporarily de/activated using the checkbox.



26.2. ábra: The *All* tab

The Installed tab

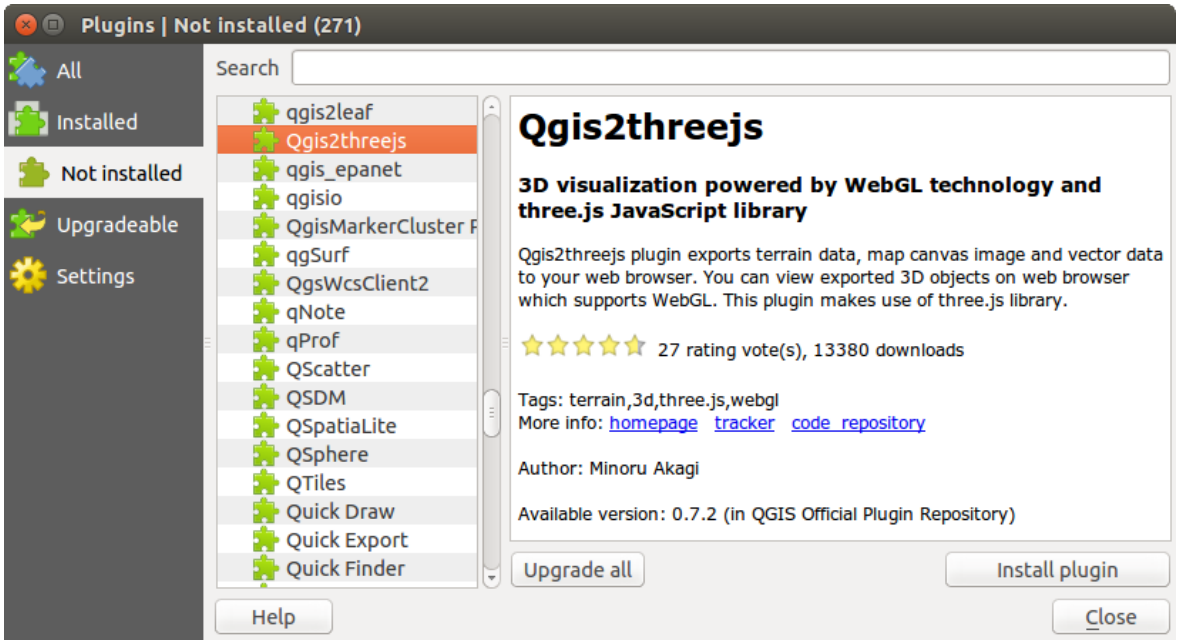
In the *Installed* tab, you'll find listed the Core plugins, that you can not uninstall. You can extend this list with external plugins that can be uninstalled and reinstalled any time, using the *Uninstall Plugin* and *Reinstall Plugin* buttons. You can *Upgrade All* the plugins here as well.



26.3. ábra: The *Installed* tab

The Not installed tab

The *Not installed* tab lists all plugins available that are not installed. You can use the *Install Plugin* button to implement a plugin into QGIS.

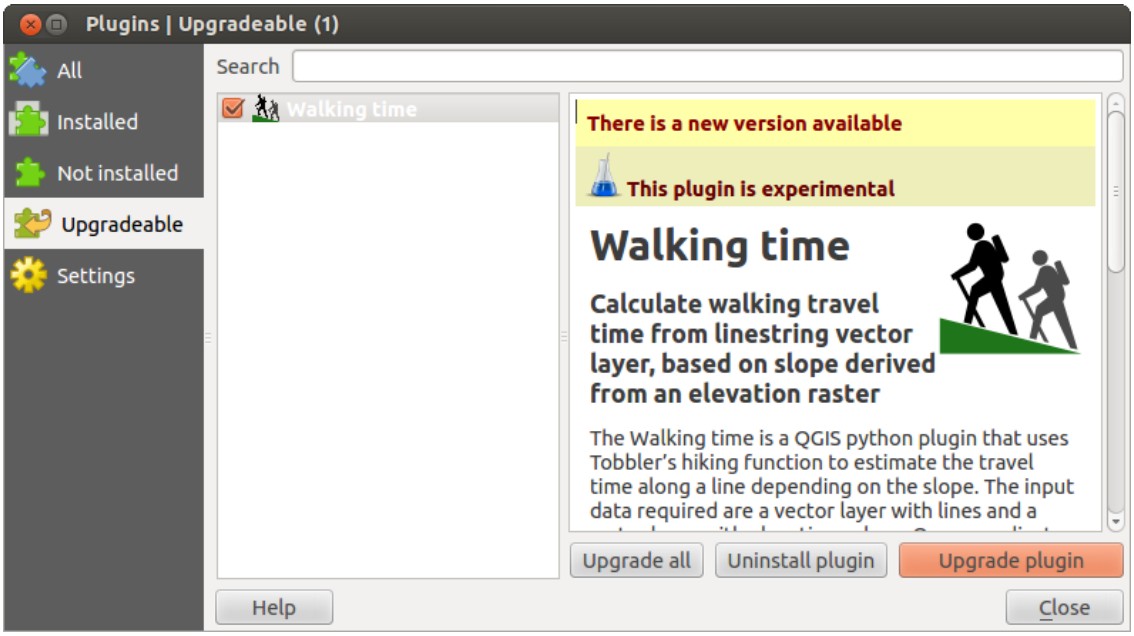


26.4. ábra: The *Not installed* tab

The Upgradeable and New tabs

The *Upgradeable* and *New* tabs are enabled when new plugins are added to the repository or a new version of an installed plugin is released. If you activated *Show also experimental plugins* in the *Settings* menu, those also appear in the list giving you opportunity to early test upcoming tools.

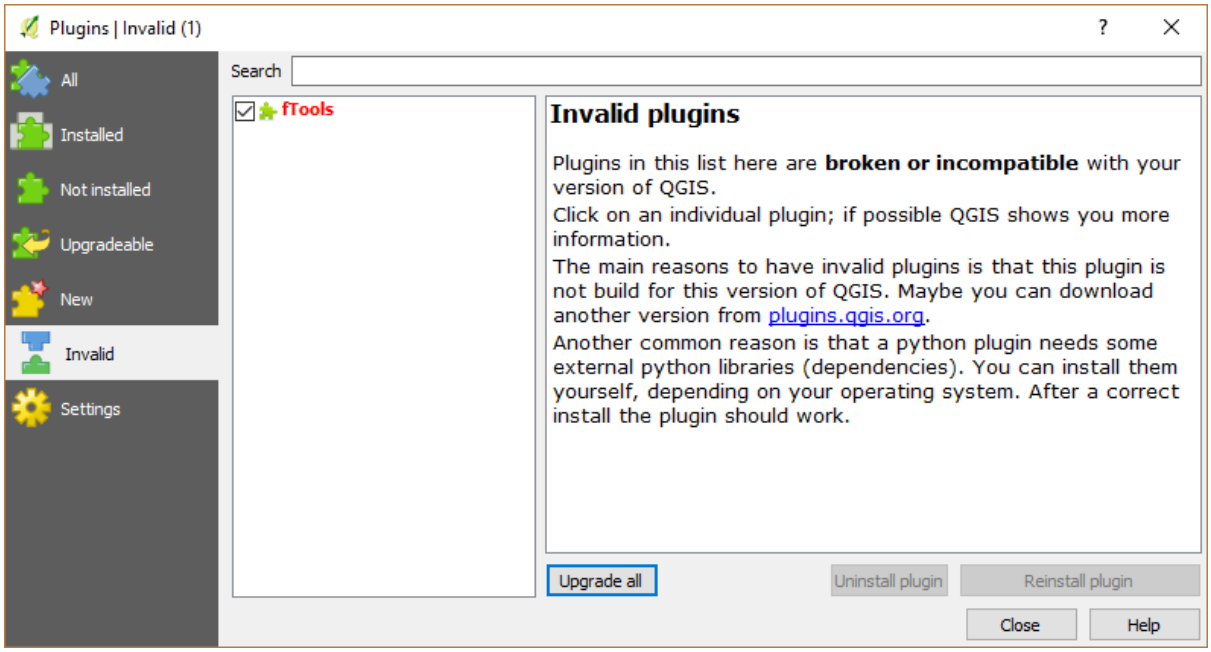
Installation can be done with the *Install Plugin*, *Upgrade Plugin* or *Upgrade All* buttons.



26.5. ábra: The *Upgradeable* tab

The Invalid tab

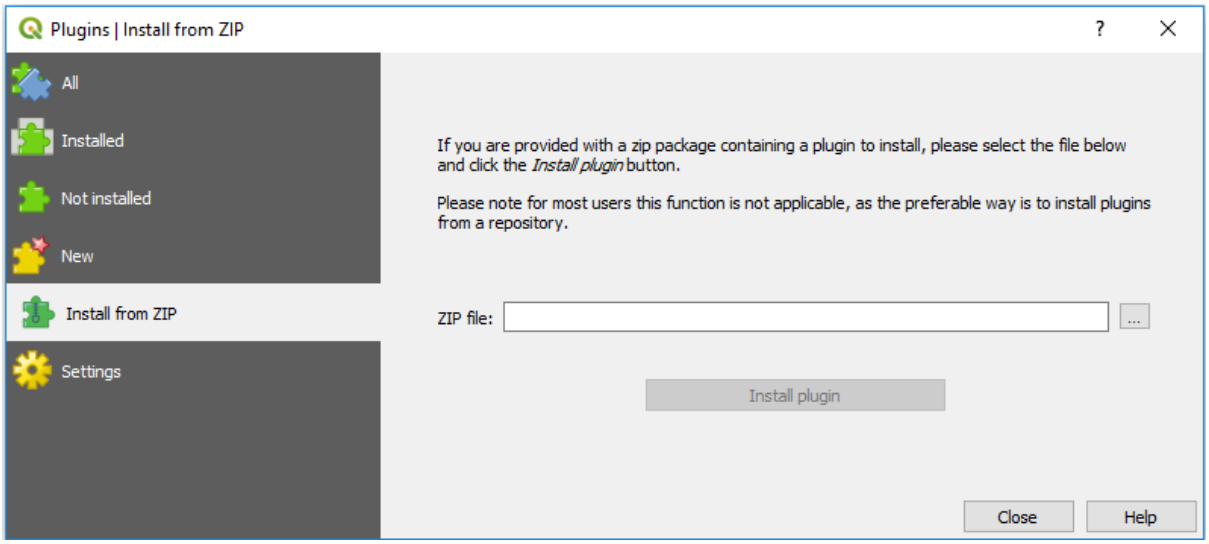
The *Invalid* tab lists all installed plugins that are currently broken for any reason (missing dependency, errors while loading, incompatible functions with QGIS version…). You can try the *Reinstall Plugin* button to fix an invalidated plugin but most of the times the fix will be elsewhere (install some libraries, look for another compatible plugin or help to upgrade the broken one).



26.6. ábra: The *Invalid* tab

The Install from ZIP tab

The *Install from ZIP* tab provides a file selector widget to import plugins in a zipped format, e.g. plugins downloaded directly from their repository.

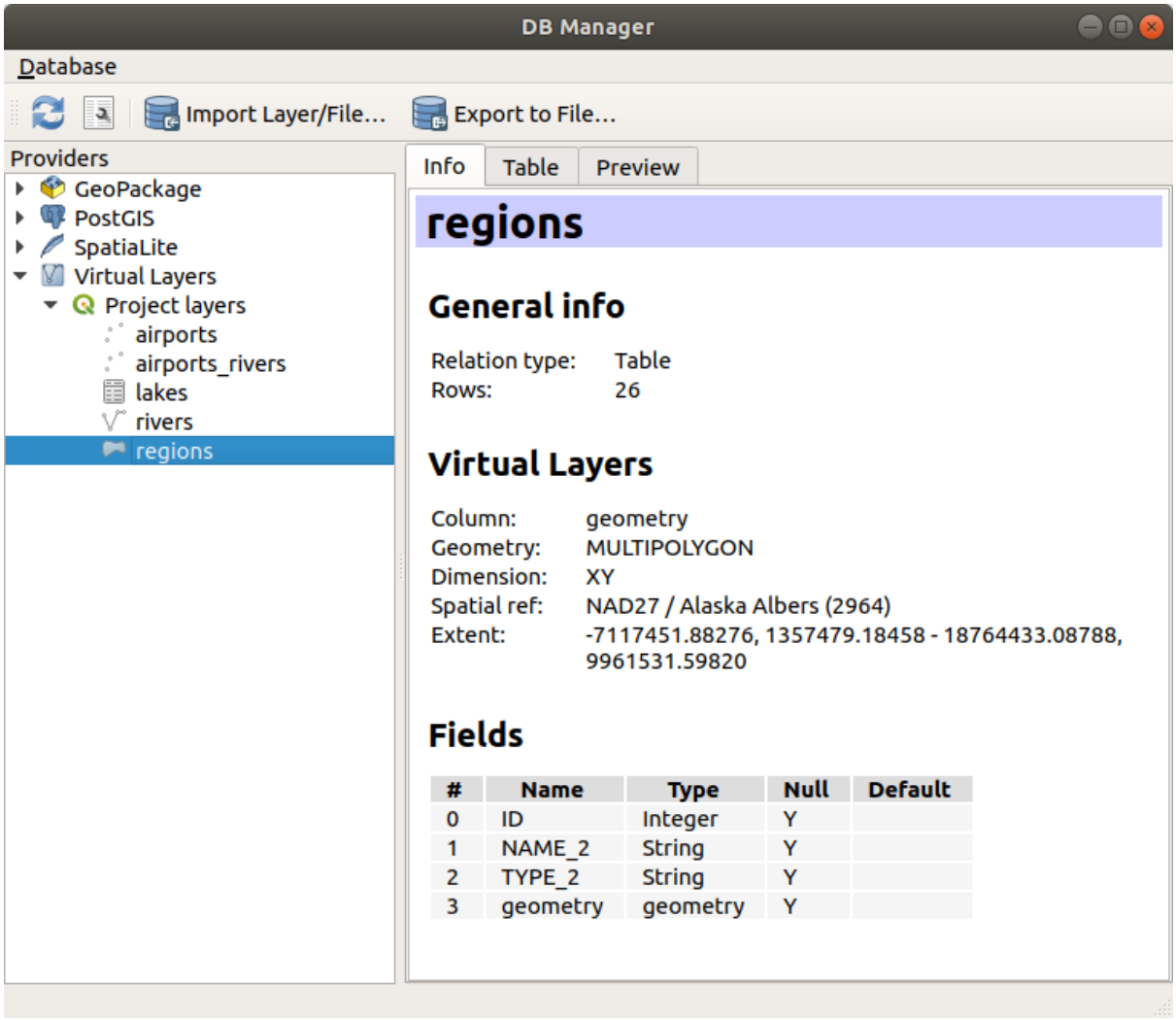


26.7. ábra: The *Install from zip* tab

26.2 A QGIS beépített moduljainak használata

26.2.1 DB Manager Plugin

The DB Manager Plugin is intended to be the main tool to integrate and manage spatial database formats supported by QGIS (PostGIS, SpatiaLite, 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.



26.8. ábra: DB Manager dialog

The *Database* menu allows you to connect to an existing database, to start the SQL window and to exit the DB Manager Plugin. Once you are connected to an existing database, the menus *Schema* (relevant for DBMSs, such as PostGIS / PostgreSQL) and *Table* will appear.

The *Schema* menu includes tools to create and delete (only if empty) schemas and, if topology is available (e.g. with PostGIS topology), to start a *TopoViewer*.

The *Table* menu allows you to create and edit tables and to delete tables and views. It is also possible to empty tables and to move tables between schemas. You can *Run Vacuum Analyze* for the selected table. *Vacuum* reclaims space and makes it available for reuse, and *analyze* updates statistics that is used to determine the most efficient way to execute a query. *Change Logging...* allows you to add change logging support to a table. Finally, you can *Import Layer/File...* and *Export to File...*.

Megjegyzés: Using the DB Manager it is possible to add comments for tables and columns of a PostgreSQL Database.

The *Providers* 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.

If connected to a database, the **main** window of the DB Manager offers four tabs. The *Info* tab provides information about the table and its geometry, as well as about existing fields, constraints and indexes. It allows you to create a

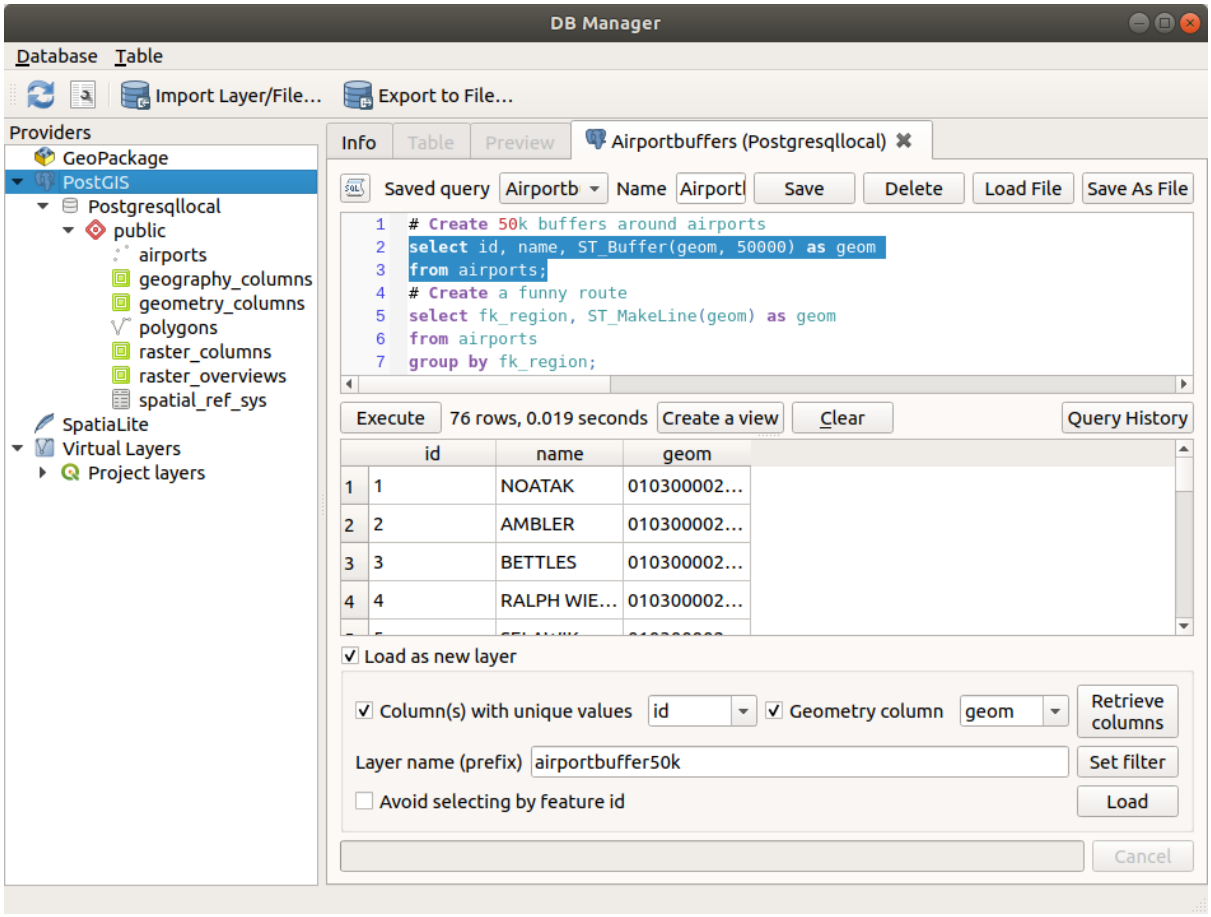
spatial index on a the selected table. The *Table* tab shows the table, and the *Preview* tab renders the geometries as preview. When you open an *SQL Window*, it will be placed in a new tab.

Working with the SQL Window

You can use the DB Manager to execute SQL queries against your spatial database. Queries can be saved and loaded, and there the *SQL Query Builder* will help you formulate your queries. You can even view spatial output by checking *Load as new layer* and specifying *Column(s) with unique values* (IDs), *Geometry column* and *Layer name (prefix)*. It is possible to highlight a portion of the SQL to only execute that portion when pressing `Ctrl+R` or clicking the *Execute* button.

The *Query History* button stores the last 20 queries of each database and provider.

Double clicking on an entry will add the string to the SQL window.



26.9. ábra: Executing SQL queries in the DB Manager SQL window

Megjegyzés: The SQL Window can also be used to create Virtual Layers. In that case, instead of selecting a database, select **QGIS Layers** under **Virtual Layers** before opening the SQL Window. See *Creating virtual layers* for instructions on the SQL syntax to use.

26.2.2 Geometry Checker Plugin

Geometry Checker is a powerful core plugin to check and fix the geometry validity of a layer. It is available from the *Vector* menu ( *Check Geometries…*).

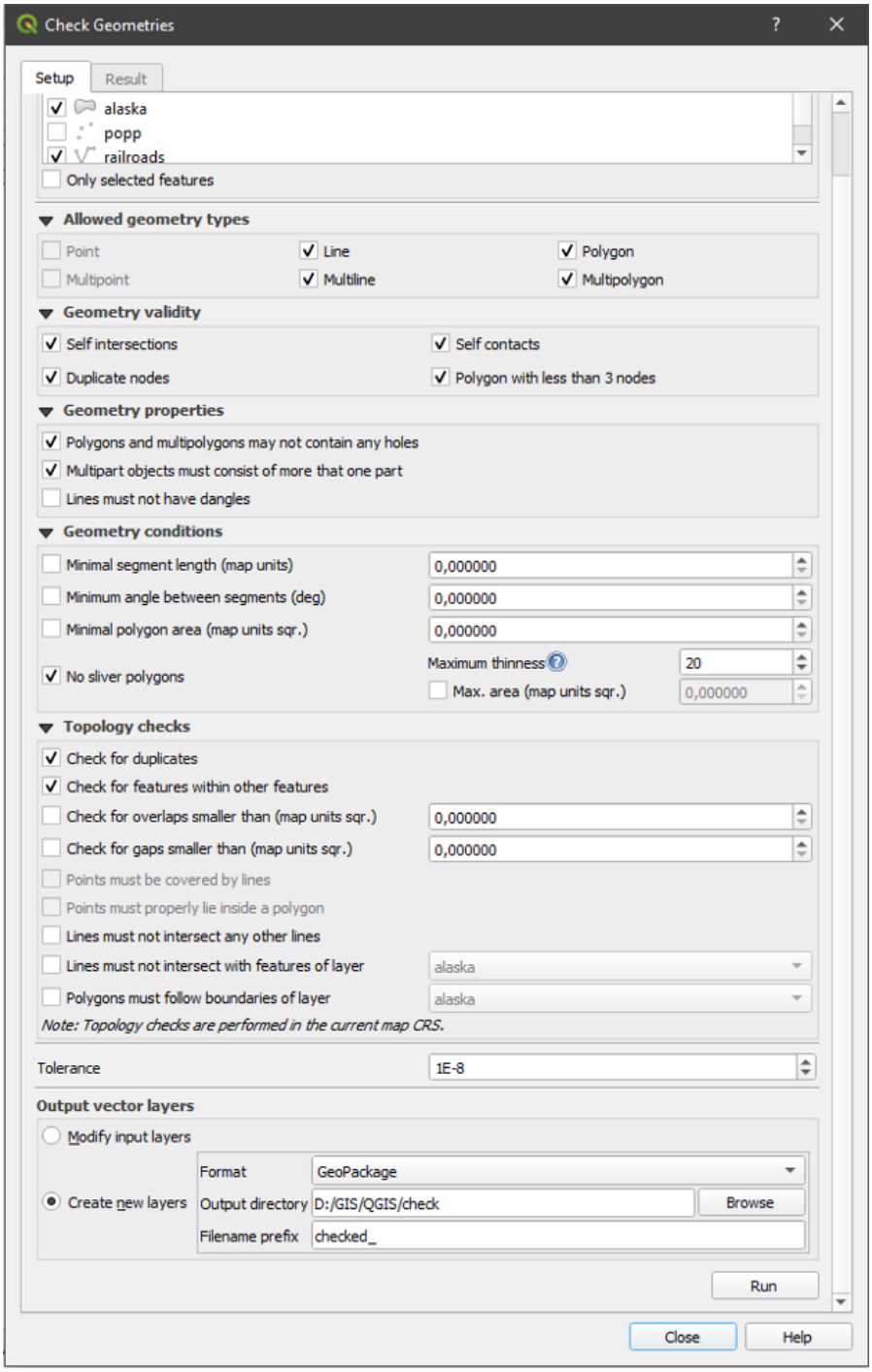
Configuring the checks

The *Check Geometries* dialog shows different grouped settings in the first tab (*Setup*):

- *Input vector layers*: to select the layers to check. A *Only selected features* checkbox can be used to restrict the checking to the geometries of the selected features.
- *Allowed geometry types* gives the chance to restrict the geometry type of the input layer(s) to:
  - Point
  - Multipoint
  - Line
  - Multiline
  - Polygon
  - Multipolygon
- *Geometry validity*. Depending on geometry types you can choose between:
  - *Self intersections*
  - *Duplicate nodes*
  - *Self contacts*
  - *Polygon with less than 3 nodes*.
- *Geometry properties*. Depending on geometry types, different options are available:
  - *Polygons and multipolygons may not contain any holes*
  - *Multipart objects must consist of more than one part*
  - *Lines must not have dangles*
- *Geometry conditions*. Allows you to add some condition to validate the geometries with:
  - *Minimal segment length (map units)* 1,00
  - *Minimum angle between segment (deg)* 1,00
  - *Minimal polygon area (map units sqr.)* 1,00
  - *No sliver polygons* with a *Maximum thinness* 1,00 and a *Max. area (map units sqr.)* 1,00
- *Topology checks*. Depending on geometry types, many different options are available:
  - *Checks for duplicates*
  - *Checks for features within other features*
  - *Checks for overlaps smaller than* 1,00
  - *Checks for gaps smaller than* 1,00

  - *Points must be covered by lines*
  - *Points must properly lie inside a polygon*
  - *Lines must not intersect any other lines*
  - *Lines must not intersect with features of layer*
  - *Polygons must follow boundaries of layer*
- *Tolerance*. You can define the tolerance of the check in map layer units.
- *Output vector layer* gives the choice to:
  - *Modify input layer*
  - *Create new layers*

When you are happy with the configuration, you can click on the *Run* button.



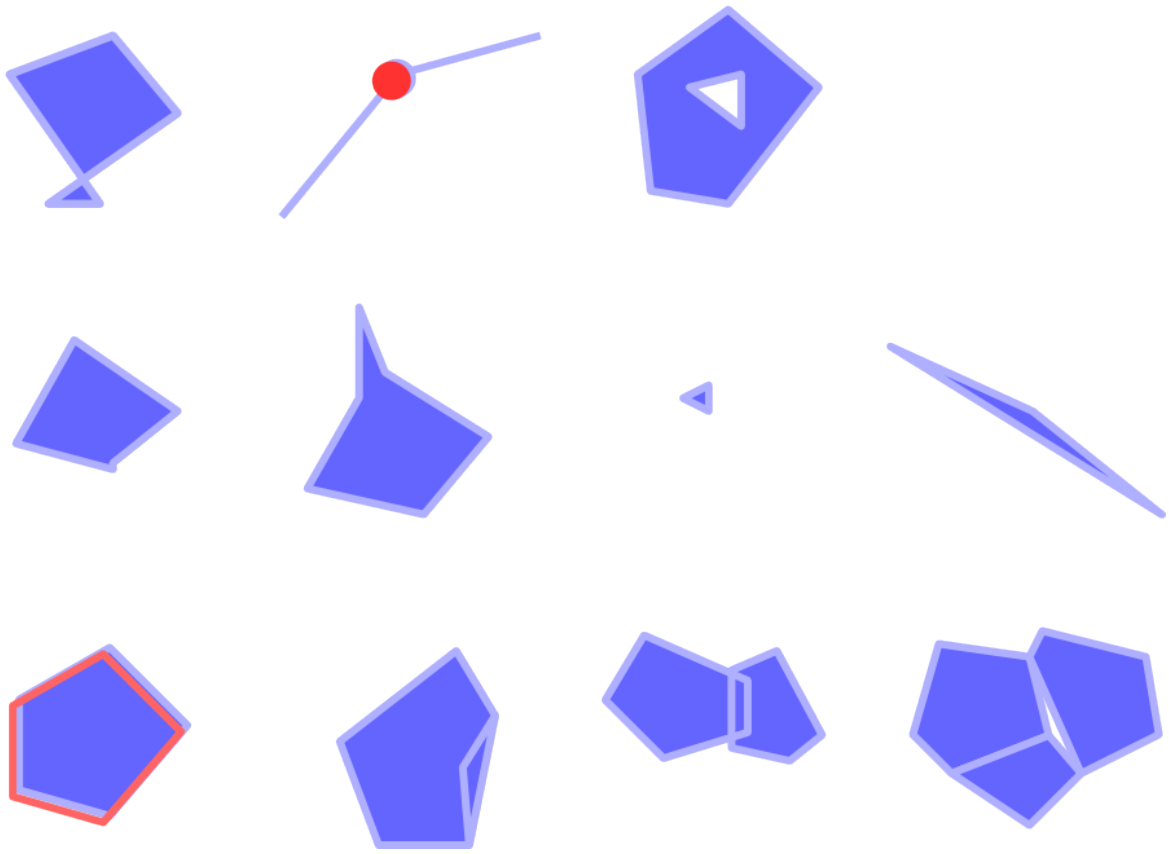
26.10. ábra: The Geometry Checker Plugin

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 threshold

- 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.



26.11. ábra: Some checks supported by the plugin

Analysing the results

The results appear in the second tab (*Result*) and as an overview layer of the errors in the canvas (its name has the default prefix `checked_`). A table lists the *Geometry check result* with one error per row and columns containing: the layer name, an ID, the error type, 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 different file formats. You also have a counter with the number of total errors and fixed ones.

You can select a row to see the location of the error. You can change this behavior by selecting another action between *Error* (default), *Feature*, *Don't move*, and *Highlight selected features*.

Below the zoom action when clicking on the table row, you can:

- *Show selected features in attribute table*
- *Fix selected errors using default resolution*
- *Fix selected errors, prompt for resolution method* You will see a window to choose the resolution's method among which:

  - Merge with neighboring polygon with longest shared edge
  - Merge with neighboring polygon with largest area
  - Merge with neighboring polygon with identical attribute value, if any, or leave as is
  - Delete feature
  - No action
- *Error resolution settings* allows you to change the default resolution method depending on the error type

Javaslat: Fix multiple errors

You can fix multiple errors by selecting more than one row in the table with the *CTRL + click* action.

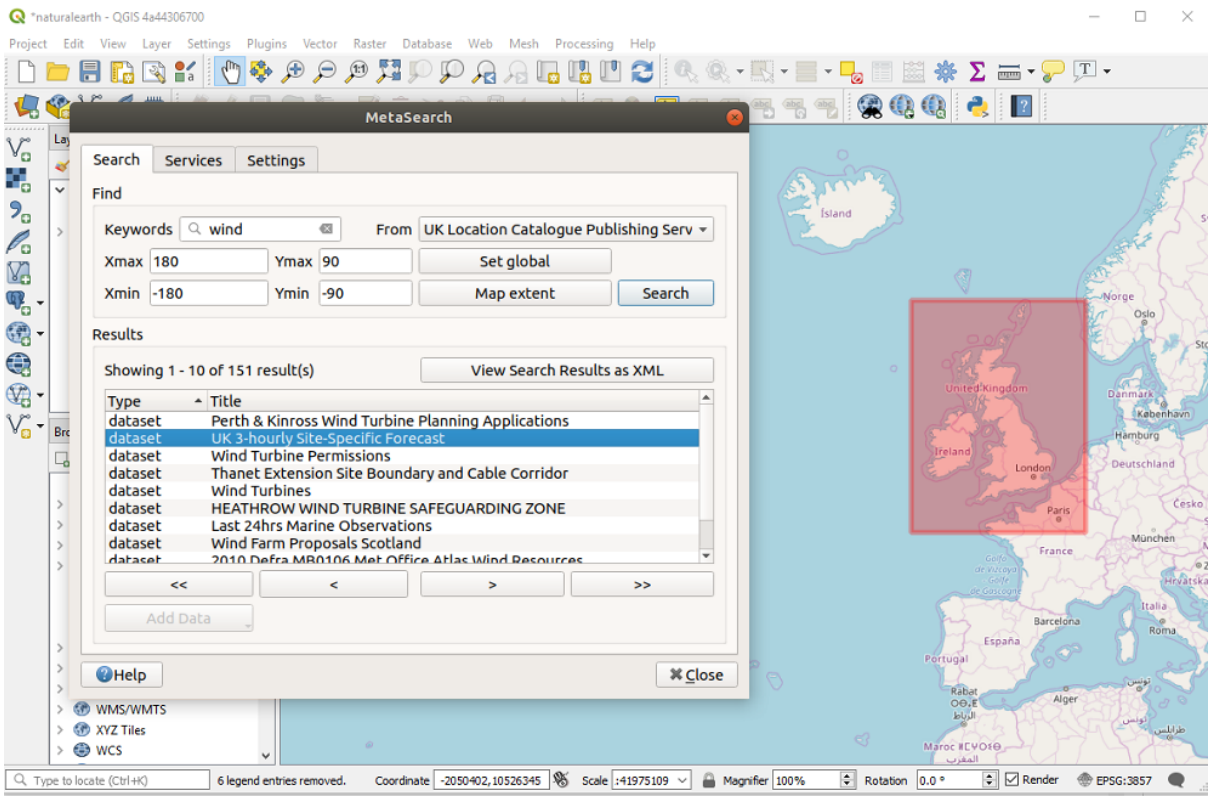
Finally, you can choose which *Attribute to use when merging features by attribute value*.

26.2.3 MetaSearch Catalog Client

Bevezetés

MetaSearch is a QGIS plugin to interact with metadata catalog services, supporting the OGC Catalog Service for the Web (CSW) standard.

MetaSearch provides an easy and intuitive approach and user-friendly interface to searching metadata catalogs within QGIS.



26.12. ábra: Search and results of Services in MetaSearch

Working with Metadata Catalogs in QGIS

MetaSearch is included by default in QGIS, with all of its dependencies, and can be enabled from the QGIS Plugin Manager.

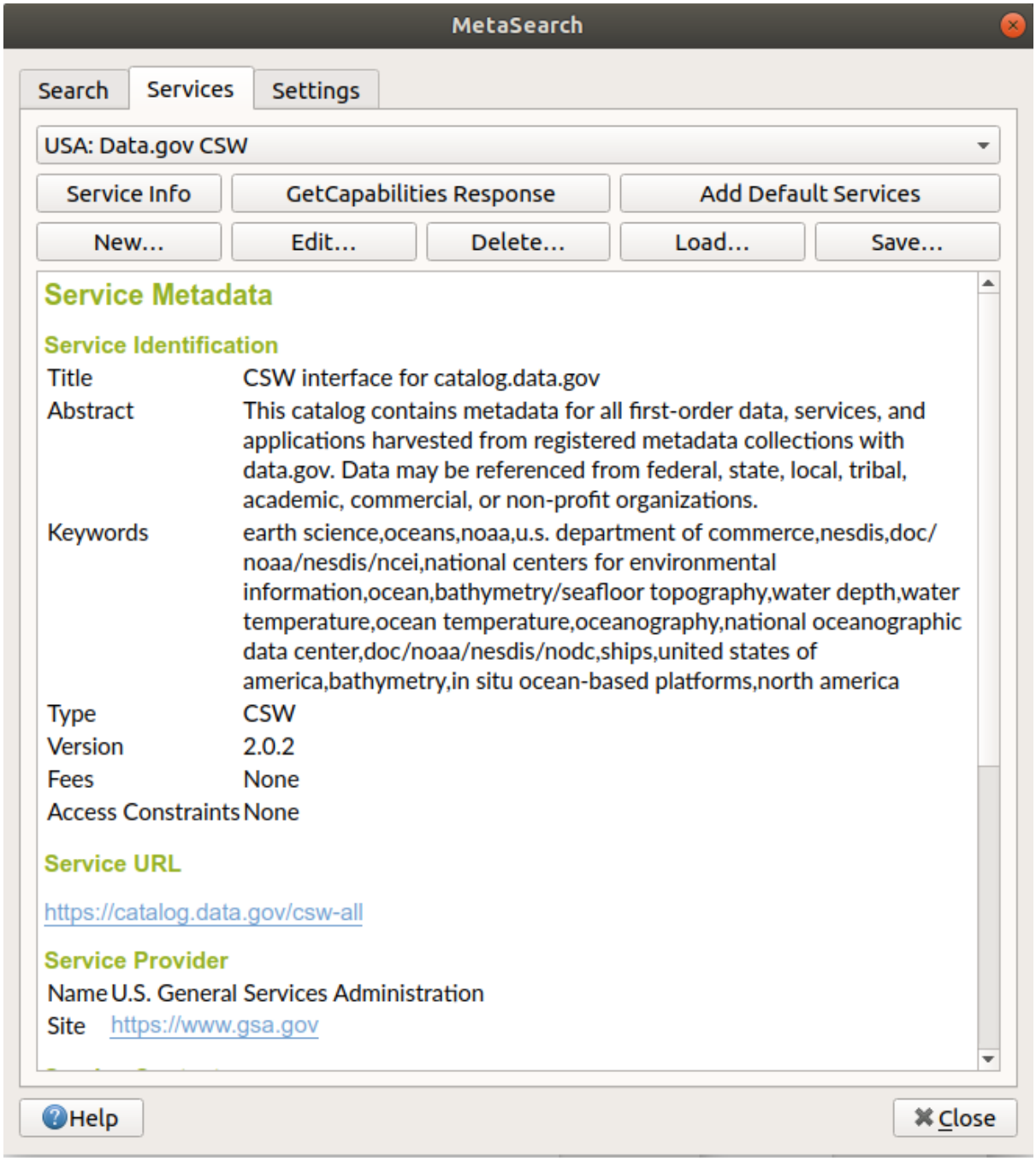
CSW (Catalog Service for the Web)

CSW (Catalog 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.

Startup

To start MetaSearch, click the  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 Catalog Services



26.13. ábra: Managing Catalog Services

The *Services* tab allows the user to manage all available catalog services. MetaSearch provides a default list of Catalog Services, which can be added by pressing the *Add Default Services* button.

To find all listed Catalog Service entries, click the dropdown select box.

To add a Catalog Service entry:

1. Click the *New* button
2. 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).

3. If the CSW requires authentication, enter the appropriate *User name* and *Password* credentials.
4. Click *OK* to add the service to the list of entries.

To edit an existing Catalog Service entry:

1. Select the entry you would like to edit
2. Click the *Edit* button
3. And modify the *Name* or *URL* values
4. Click *OK*.

To delete a Catalog 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 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.

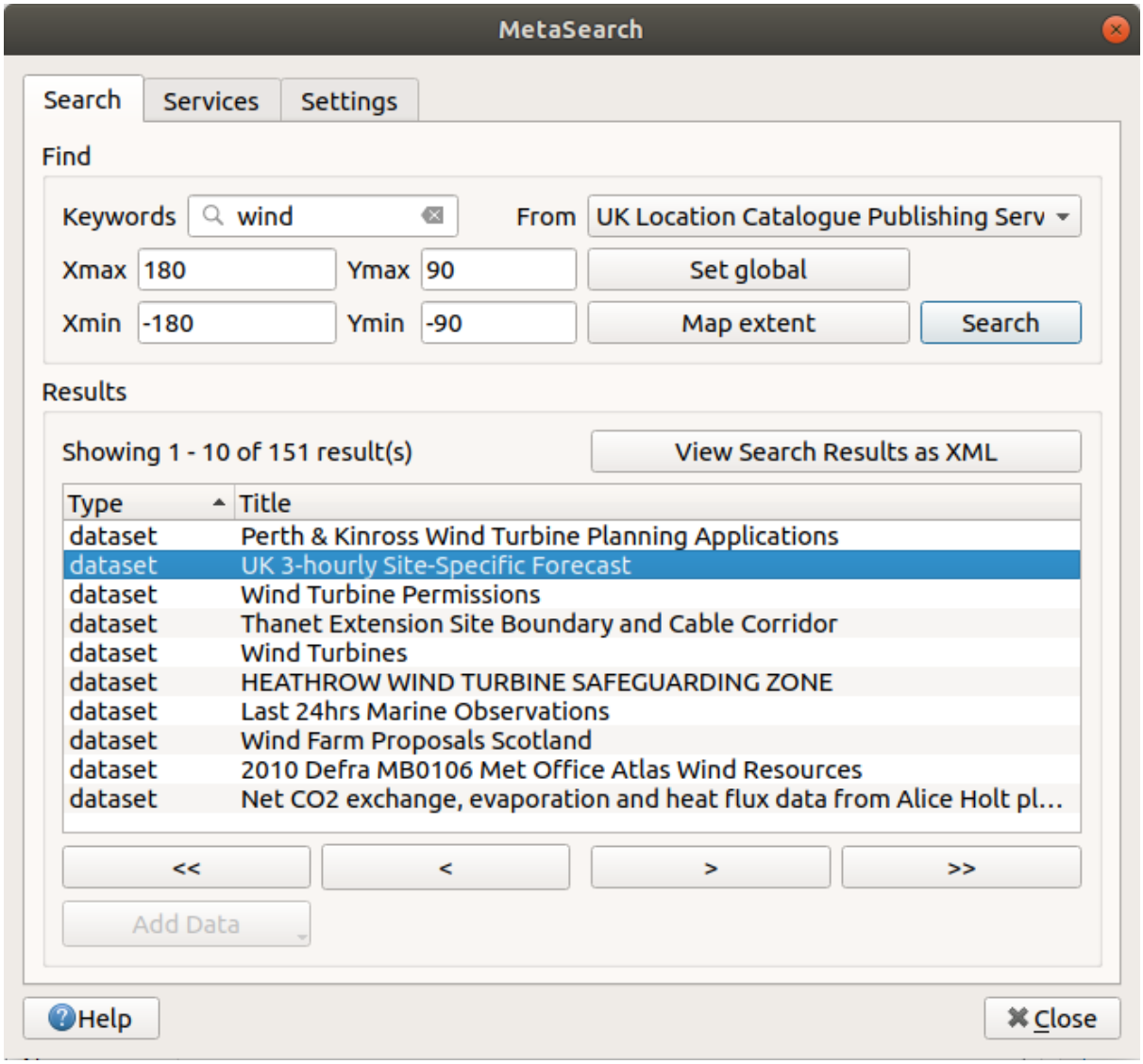
```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<qgsCSWConnections version="1.0">
    <csw name="Data.gov CSW" url="https://catalog.data.gov/csw-all"/>
    <csw name="Geonorge - National CSW service for Norway" url="https://www.
↪geonorge.no/geonetwork/srv/eng/csw"/>
    <csw name="Geoportale Nazionale - Servizio di ricerca Italiano" url="http://
↪www.pcn.minambiente.it/geoportal/csw"/>
    <csw name="LINZ Data Service" url="http://data.linz.govt.nz/feeds/csw"/>
    <csw name="Nationaal Georegister (Nederland)" url="http://www.
↪nationaalgeoregister.nl/geonetwork/srv/eng/csw"/>
    <csw name="RNDT - Repertorio Nazionale dei Dati Territoriali - Servizio di␣
↪ricerca" url="http://www.rndt.gov.it/RNDT/CSW"/>
    <csw name="UK Location Catalogue Publishing Service" url="http://csw.data.gov.
↪uk/geonetwork/srv/en/csw"/>
    <csw name="UNEP/GRID-Geneva Metadata Catalog" url="http://metadata.grid.unep.
↪ch:8080/geonetwork/srv/eng/csw"/>
</qgsCSWConnections>
```

To load a list of entries:

1. Click the *Load* button. A new window will appear.
2. Click the *Browse* button and navigate to the XML file of entries you wish to load.
3. Click *Open*. The list of entries will be displayed.
4. Select the entries you wish to add from the list and click *Load*.

Click the *Service Info* button to display information about the selected Catalog 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 the Capabilities XML.

Searching Catalog Services



26.14. ábra: Searching catalog services

The *Search* tab allows the user to query Catalog Services for data and services, set various search parameters and view results.

The following search parameters are available:

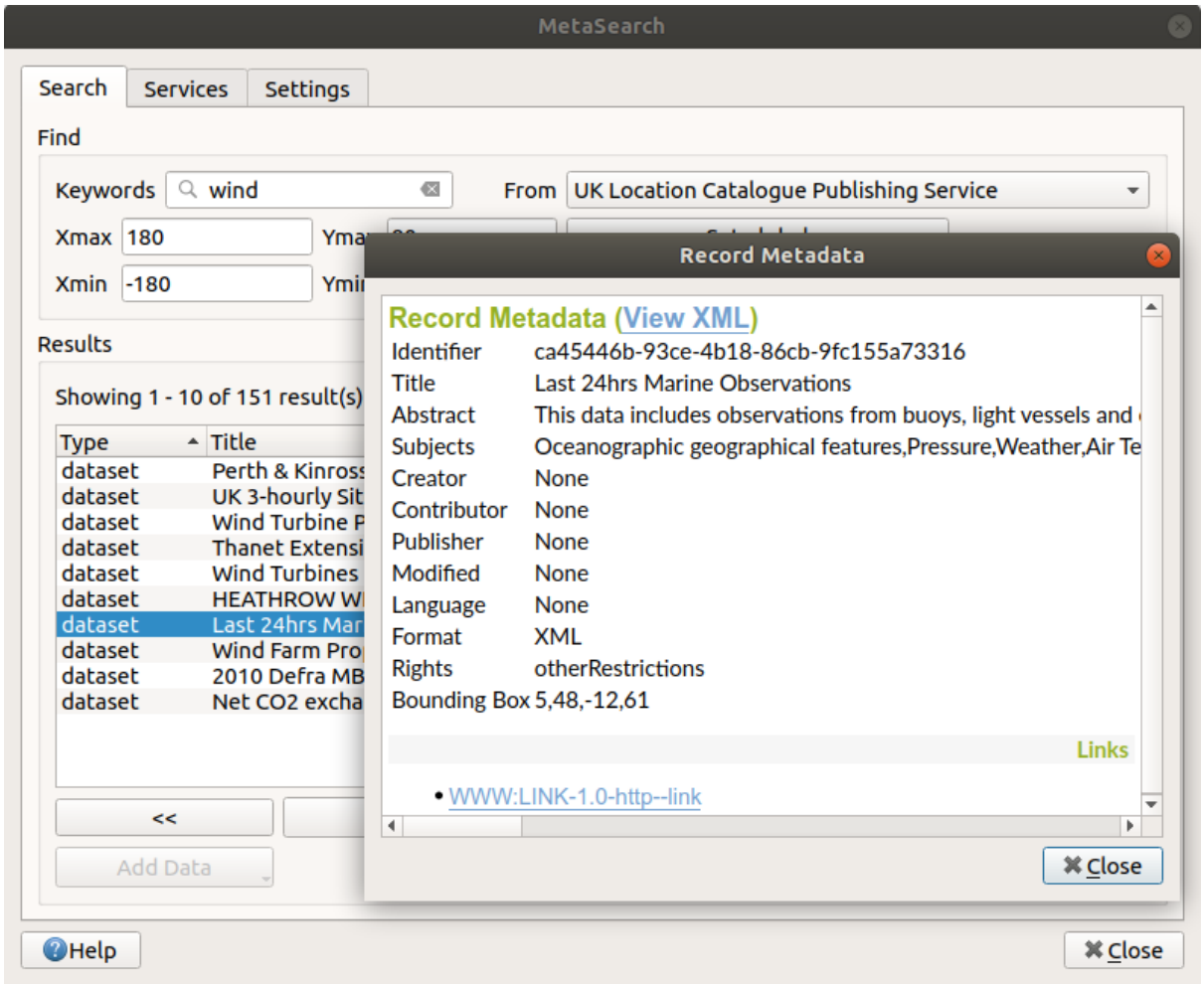
- *Keywords*: free text search keywords;
- *From*: the Catalog Service to perform the query against;
- **Bounding box**: the spatial area of interest to filter, defined by *Xmax*, *Xmin*, *Ymax*, and *Ymin*. Click *Set Global* to do a global search, click *Map Extent* to do a search in the visible area, or enter values manually.

Clicking the *Search* button will search the selected Metadata Catalog. Search results are displayed in a list, and can be sorted by clicking on the column header. You can navigate through search results with the directional buttons below the search results.

Select a result and:

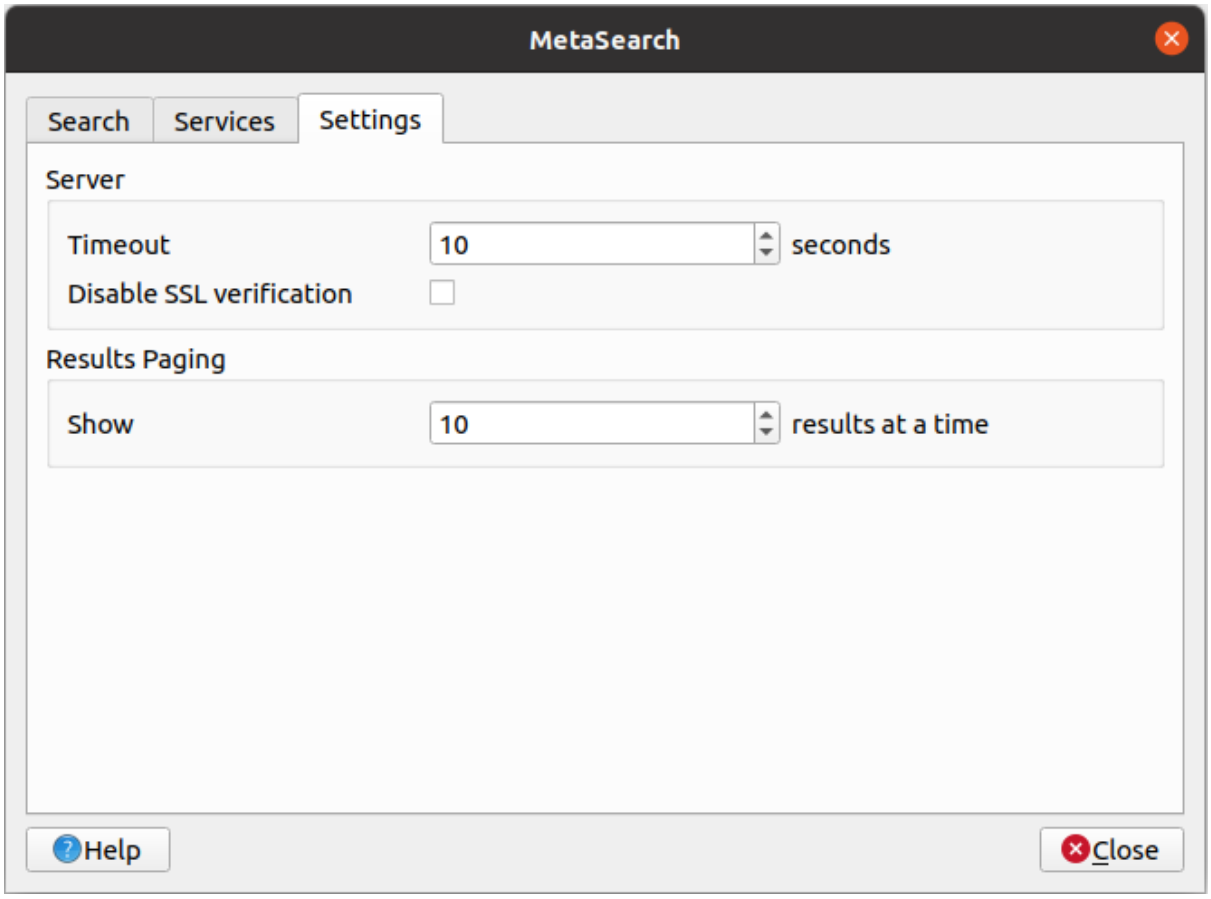
- Click the *View Search Results as XML* button to open a window with the service response in raw XML format.

- If the metadata record has an associated bounding box, a footprint of the bounding box will be displayed on the map.
- Double-click the record to display the record metadata with any associated access links. Clicking a link opens the link in the user's web browser.
- If the record is a supported web service (WMS/WMTS, WFS, WCS, ArcGIS REST Service, etc.), the *Add Data* button will be enabled. When clicking this button, MetaSearch will verify if this is a valid OWS. The service will then be added to the appropriate QGIS connection list, and the appropriate connection dialog will appear.



26.15. ábra: Metadata record display

Settings



26.16. ábra: MetaSearch settings

You can fine tune MetaSearch with the following *Settings*:

- *Server Timeout*: when searching metadata catalogs, the number of seconds for blocking connection attempt. Default value is 10.
- *Disable SSL verification*: option to switch off ssl verification.
- *Results paging*: when searching metadata catalogs, the number of results to show per page. Default value is 10.

CSW Server Errors

In some cases, the CSW will work in a web browser, but not in MetaSearch. This may be due to the CSW server's configuration/setup. CSW server providers should ensure URLs are consistent and up to date in their configuration (this is common in HTTP -> HTTPS redirection scenarios). Please see the pycsw FAQ item for a deeper explanation of the issue and fix. Although the FAQ item is pycsw specific it can also apply in general to other CSW servers.

26.2.4 Offline Editing Plugin

For data collection, it is a common situation to work with a laptop or a cell phone offline in the field. Upon returning to the network, the changes need to be synchronized with the master datasource (e.g., a PostGIS database). If several persons are working simultaneously on the same datasets, it is difficult to merge the edits by hand, even if people don't change the same features.

The  Offline Editing Plugin automates the synchronisation by copying the content of the datasource to a SpatiaLite or GeoPackage database and storing the offline edits to dedicated tables. After being connected to the network again, it is possible to apply the offline edits to the master dataset.

To use the plugin:

1. Open a project with some vector layers (e.g., from an Esri Shapefile, PostGIS or WFS-T datasource).
2. Assuming you have already enabled the plugin (see *Core and External plugins*) go to *Database* ► *Offline Editing* ►  *Convert to offline project*. The eponym dialog opens.
3. Select the *Storage type*. It can be of *GeoPackage* or *SpatiaLite* database type.
4. Use the *Browse* button to indicate the location of the database in which to store the *Offline data*. It can be an existing file or one to create.
5. In the *Select remote layers* section, check the layers you'd like to save. The content of the layers is saved to database tables.

   note:: Since target database formats do not have native list support, the offline editing plugin transforms {string, number} list fields into string fields where values are separated by commas. This allows reading and edit of the contents of those fields when offline.

   If you would like to handle both the field from the original layer and the offline layer, you can rely on the *try()* and *array* expression functions, e.g.:

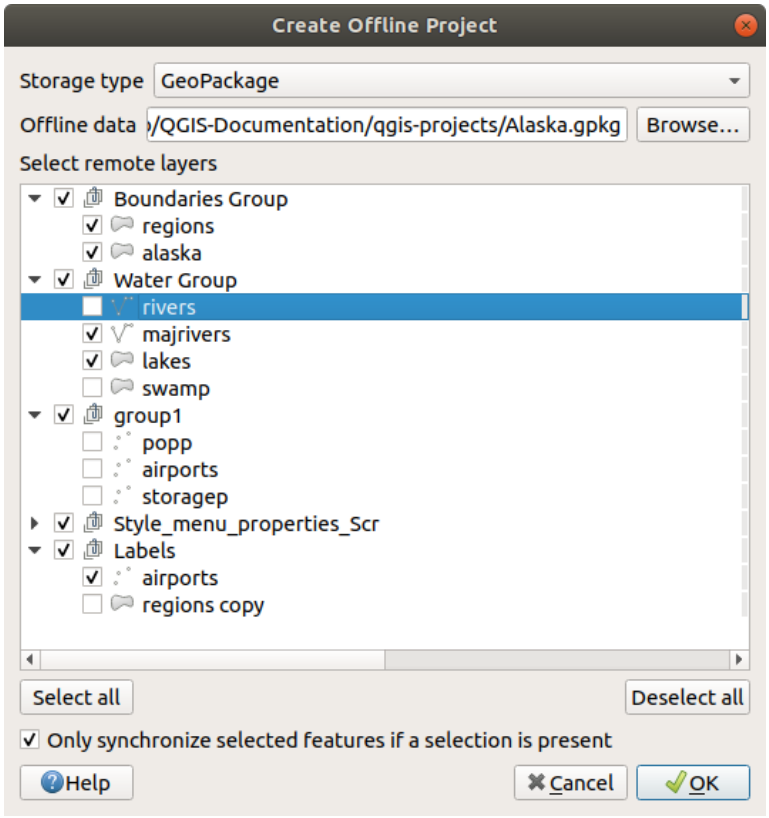
   ```
   try(array_contains("field",1),array_contains(string_to_array("field"),1))
   ```

6. You can check  *Only synchronize selected features if a selection is present* allowing to only save and work on a subset. It can be invaluable in case of large layers.

   This is all!

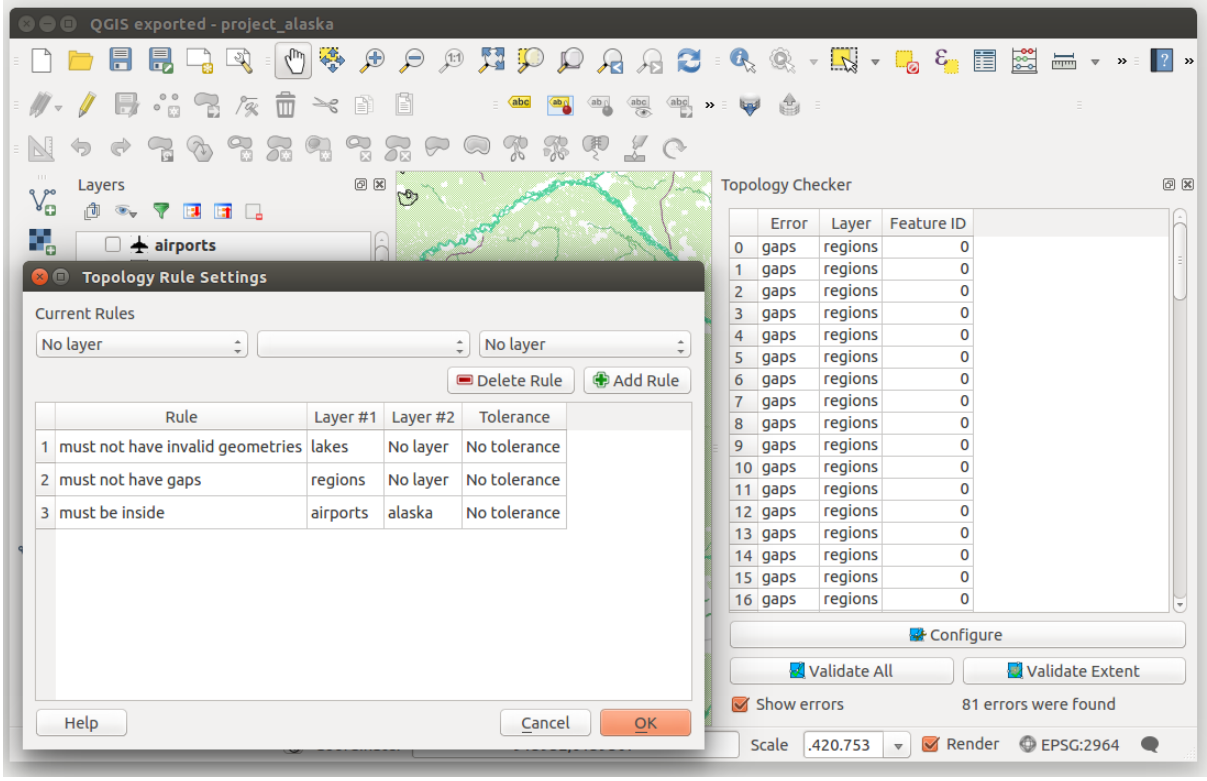
7. Save your project and bring it on the field.
8. Edit the layers offline.
9. After being connected again, upload the changes using *Database* ► *Offline Editing* ►  *Synchronize*.

Megjegyzés: Layers that are used offline are marked with the  icon in the *Layers* panel.



26.17. ábra: Create an offline project

26.2.5 Topology Checker Plugin



26.18. ábra: The Topology Checker Plugin

Topology describes the relationships between points, lines and polygons that represent the features of a geographic region. With the Topology Checker plugin, you can look over your vector files and check the topology with several topology rules. These rules check with spatial relations whether your features «Equal», «Contain», «Cover», are «CoveredBy», «Cross», are «Disjoint», «Intersect», «Overlap», «Touch» or are «Within» each other. It depends on your individual questions which topology rules you apply to your vector data (e.g., normally you won't accept overshoots in line layers, but if they depict dead-end streets you won't remove them from your vector layer).

QGIS has a built-in topological editing feature, which is great for creating new features without errors. But existing data errors and user-induced errors are hard to find. This plugin helps you find such errors through a list of rules.

It is very simple to create topology rules with the Topology Checker plugin.

On **point layers** the following rules are available:

- **Must be covered by**: Here you can choose a vector layer from your project. Points that aren't covered by the given vector layer occur in the «Error» field.
- **Must be covered by endpoints of**: Here you can choose a line layer from your project.
- **Must be inside**: Here you can choose a polygon layer from your project. The points must be inside a polygon. Otherwise, QGIS writes an «Error» for the point.
- **Must not have duplicates**: Whenever a point is represented twice or more, it will occur in the «Error» field.
- **Must not have invalid geometries**: Checks whether the geometries are valid.
- **Must not have multi-part-geometries**: All multi-part points are written into the «Error» field.

On **line layers**, the following rules are available:

- **End points must be covered by**: Here you can select a point layer from your project.
- **Must not have dangles**: This will show the overshoots in the line layer.

- **Must not have duplicates**: Whenever a line feature is represented twice or more, it will occur in the «Error» field.
- **Must not have invalid geometries**: Checks whether the geometries are valid.
- **Must not have multi-part geometries**: Sometimes, a geometry is actually a collection of simple (single-part) geometries. Such a geometry is called multi-part geometry. If it contains just one type of simple geometry, we call it multi-point, multi-linestring or multi-polygon. All multi-part lines are written into the «Error» field.
- **Must not have pseudos**: A line geometry's endpoint should be connected to the endpoints of two other geometries. If the endpoint is connected to only one other geometry's endpoint, the endpoint is called a pseudo node.

On **polygon layers**, the following rules are available:

- **Must contain**: Polygon layer must contain at least one point geometry from the second layer.
- **Must not have duplicates**: Polygons from the same layer must not have identical geometries. Whenever a polygon feature is represented twice or more it will occur in the «Error» field.
- **Must not have gaps**: Adjacent polygons should not form gaps between them. Administrative boundaries could be mentioned as an example (US state polygons do not have any gaps between them…).
- **Must not have invalid geometries**: Checks whether the geometries are valid. Some of the rules that define a valid geometry are:
  - Polygon rings must close.
  - Rings that define holes should be inside rings that define exterior boundaries.
  - Rings may not self-intersect (they may neither touch nor cross one another).
  - Rings may not touch other rings, except at a point.
- **Must not have multi-part geometries**: Sometimes, a geometry is actually a collection of simple (single-part) geometries. Such a geometry is called multi-part geometry. If it contains just one type of simple geometry, we call it multi-point, multi-linestring or multi-polygon. For example, a country consisting of multiple islands can be represented as a multi-polygon.
- **Must not overlap**: Adjacent polygons should not share common area.
- **Must not overlap with**: Adjacent polygons from one layer should not share common area with polygons from another layer.

Alább láthatók a QGIS-hez biztosított beépített modulok. Ezek alapértelmezés szerint nem feltétlenül engedélyezve vannak.

Ikon	Modul	Leírás	Kézikönyv hivatkozás
	DB kezelő	Adatbázisok kezelése a QGIS-ből	*DB Manager Plugin*
	Geometria ellenőrző	Hibák keresése és javítása vektoros geometriákon	*Geometry Checker Plugin*
	GRASS 7	GRASS funkciók	*GRASS GIS integráció*
	GRASS GIS szolgáltató	GRASS GIS feldolgozási funkció	*GRASS GIS integráció*
	MetaSearch katalógus kliens	Interakció metaadatkatalógus-szolgáltatásokkal (CSW)	*MetaSearch Catalog Client*
	Offline szerkesztés	Offline szerkesztés és szinkronizálás adatbázissal	*Offline Editing Plugin*
	OrfeoToolbox szolgáltató	OrfeoToolbox feldolgozási szolgáltató	*OTB alkalmazások szolgáltatója*
	Feldolgozás	Téradat-feldolgozási keretrendszer	*QGIS feldolgozási keretrendszer*
	SAGA GIS szolgáltató	SAGA GIS feldolgozási szolgáltató	*SAGA*
	Topológia ellenőrző	Topológiai hibák keresése vektoros rétegeken	*Topology Checker Plugin*

Megjegyzés: A GRASS 7, a GRASS GIS szolgáltató, az OrfeoToolbox szolgáltató és a SAGA GIS szolgáltató beépített modul konfigurálva kell legyen a használathoz. Az ehhez szükséges információk *itt* találhatók.

26.3 QGIS Python console

As you will see later in this chapter, QGIS has been designed with a plugin architecture. Plugins can be written in Python, a very famous language in the geospatial world.

QGIS brings a Python API (see PyQGIS Developer Cookbook for some code sample) to let the user interact with its objects (layers, feature or interface). QGIS also has a Python console.

The QGIS Python Console is an interactive shell for the python command executions. It also has a python file editor that allows you to edit and save your python scripts. Both console and editor are based on PyQScintilla2 package. To open the console go to *Plugins* ► *Python Console* (`Ctrl+Alt+P`).

26.3.1 The Interactive Console

The interactive console is composed of a toolbar, an input area and an output one.

Toolbar

The toolbar proposes the following tools:

-  Clear Console to wipe the output area;
-  Run Command available in the input area: same as pressing `Enter`;
-  Show Editor: toggles *The Code Editor* visibility;
-  Options...: opens a dialog to configure console properties (see *Python Console Settings*);
-  Help...: browses the current documentation.

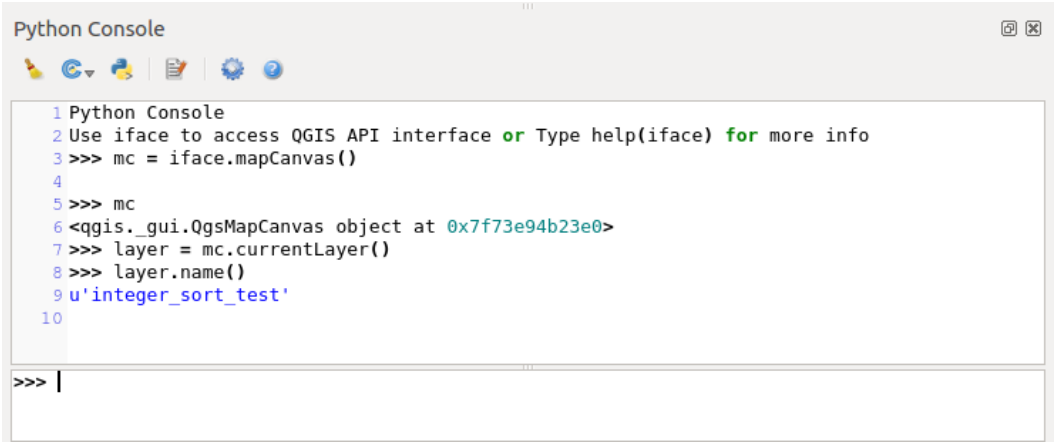
Console

The console main features are:

- Code completion, highlighting syntax and calltips for the following APIs:
  - Python
  - PyQGIS
  - PyQt5
  - QScintilla2
  - osgeo-gdal-ogr
- `Ctrl+Alt+Space` to view the auto-completion list if enabled in the *Python Console Settings*;
- Execute code snippets from the input area by typing and pressing `Enter` or *Run Command*;
- Execute code snippets from the output area using the *Enter Selected* from the contextual menu or pressing `Ctrl+E`;
- Browse the command history from the input area using the `Up` and `Down` arrow keys and execute the command you want;
- `Ctrl+Shift+Space` to view the command history: double-clicking a row will execute the command. The *Command History* dialog can also be accessed from context menu of input area;
- Save and clear the command history. The history will be saved into the `console_history.txt` file under the active *user profile* folder;
- Open QGIS C++ API documentation by typing `_api`;
- Open QGIS Python API documentation by typing `_pyqgis`.
- Open PyQGIS Cookbook by typing `_cookbook`.

Javaslat: Reuse executed commands from the output panel

You can execute code snippets from the output panel by selecting some text and pressing `Ctrl+E`. No matter if selected text contains the interpreter prompt (`>>>`, `...`).



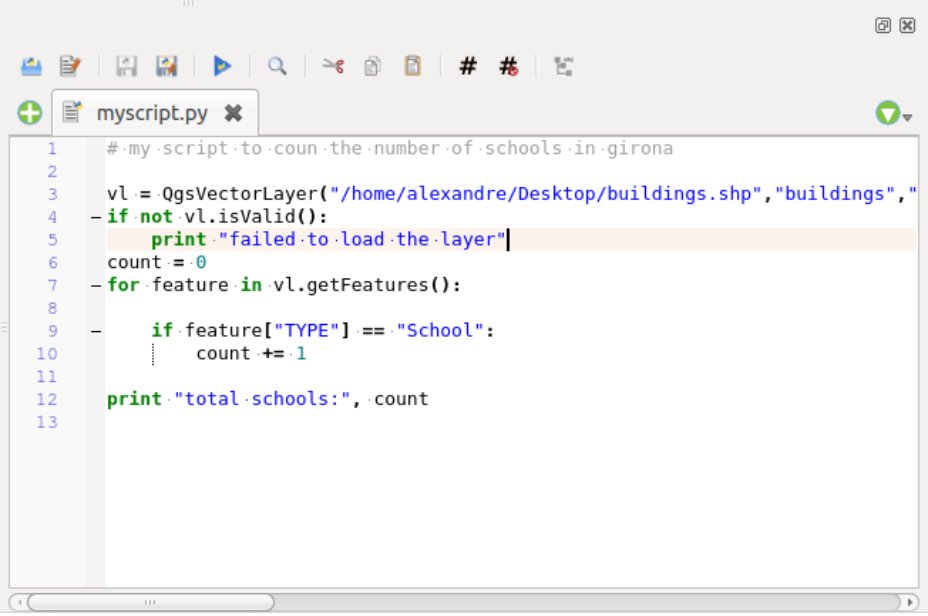
26.19. ábra: The Python Console

26.3.2 The Code Editor

Use the Show Editor button to enable the editor widget. It allows editing and saving Python files and offers advanced functionalities to manage your code (comment and uncomment code, check syntax, share the code via GitHub and much more). Main features are:

- Code completion, highlighting syntax and calltips for the following APIs:
  - Python
  - PyQGIS
  - PyQt5
  - QScintilla2
  - osgeo-gdal-ogr
- `Ctrl+Space` to view the auto-completion list.
- Sharing code snippets via *GitHub*.
- `Ctrl+4` Syntax check.
- Search bar (open it with the default Desktop Environment shortcut, usually `Ctrl+F`):
  - Use the default Desktop Environment shortcut to find next/previous (`Ctrl+G` and `Shift+Ctrl+G`);
  - Automatically find first match when typing in find box;
  - Set initial find string to selection when opening find;
  - Pressing `Esc` closes the find bar.
- Object inspector: a class and function browser;
- Go to an object definition with a mouse click (from Object inspector);
- Execute code snippets with the *Run Selected* command in contextual menu;
- Execute the whole script with the *Run Script* command (this creates a byte-compiled file with the extension `.pyc`).

Megjegyzés: Running partially or totally a script from the *Code Editor* outputs the result in the Console output area.



26.20. ábra: The Python Console editor

Javaslat: Save the options

To save the state of console's widgets you have to close the Python Console from the close button. This allows you to save the geometry to be restored to the next start.

27. fejezet

Segítség és támogatás

27.1 Mailing lists

QGIS is under active development and as such it won't always work like you expect it to. The preferred way to get help is by joining the qgis-users mailing list. Your questions will reach a broader audience and answers will benefit others.

27.1.1 QGIS Users

This mailing list is used for discussion about QGIS in general, as well as specific questions regarding its installation and use. You can subscribe to the qgis-users mailing list by visiting the following URL: https://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-user

27.1.2 QGIS Developers

If you are a developer facing problems of a more technical nature, you may want to join the qgis-developer mailing list. This list is also a place where people can chime in and collect and discuss QGIS related UX (User Experience) / usability issues. It's here: https://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-developer

27.1.3 QGIS Community Team

This list deals with topics like documentation, context help, user guide, web sites, blog, mailing lists, forums, and translation efforts. If you would like to work on the user guide as well, this list is a good starting point to ask your questions. You can subscribe to this list at: https://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-community-team

27.1.4 QGIS Translations

This list deals with the translation efforts. If you like to work on the translation of the website, manuals or the graphical user interface (GUI), this list is a good starting point to ask your questions. You can subscribe to this list at: https://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-tr

27.1.5 QGIS Project Steering Committee (PSC)

This list is used to discuss Steering Committee issues related to overall management and direction of QGIS. You can subscribe to this list at: https://lists.osgeo.org/mailman/listinfo/qgis-psc

27.1.6 QGIS User groups

In order to locally promote QGIS and contribute to its development, some QGIS communities are organized into QGIS User Groups. These groups are places to discuss local topics, organize regional or national user meetings, organize sponsoring of features… The list of current user groups is available at https://qgis.org/en/site/forusers/usergroups.html

You are welcome to subscribe to any of the lists. Please remember to contribute to the list by answering questions and sharing your experiences.

27.2 IRC

We also maintain a presence on IRC - visit us by joining the #qgis channel on irc.freenode.net. Please wait for a response to your question, as many folks on the channel are doing other things and it may take a while for them to notice your question. If you missed a discussion on IRC, not a problem! We log all discussion, so you can easily catch up. Just go to http://irclogs.geoapt.com/qgis/ and read the IRC-logs.

27.3 Commercial support

Commercial support for QGIS is also available. Check the website https://qgis.org/en/site/forusers/commercial_support.html for more information.

27.4 BugTracker

While the qgis-users mailing list is useful for general «How do I do XYZ in QGIS?»-type questions, you may wish to notify us about bugs in QGIS. You can submit bug reports using the QGIS bug tracker.

Please bear in mind that your bug may not always enjoy the priority you might hope for (depending on its severity). Some bugs may require significant developer effort to remedy, and the manpower is not always available for this.

Feature requests can be submitted as well using the same ticket system as for bugs. Please make sure to select the type `Feature request`.

If you have found a bug and fixed it yourself, you can submit a Pull Request on the Github QGIS Project.

Read Bugs, Features and Issues and submit_patch for more details.

27.5 Blog

The QGIS community also runs a weblog at https://plugins.qgis.org/planet/, which has some interesting articles for users and developers. Many other QGIS blogs exist, and you are invited to contribute with your own QGIS blog!

27.6 Modulok

The website https://plugins.qgis.org is the official QGIS plugins web portal. Here, you find a list of all stable and experimental QGIS plugins available via the «Official QGIS Plugin Repository».

27.7 Wiki

Lastly, we maintain a WIKI web site at https://github.com/qgis/QGIS/wiki where you can find a variety of useful information relating to QGIS development, release plans, links to download sites, message-translation hints and more. Check it out, there are some goodies inside!

28. fejezet

Közreműködők

A QGIS egy nyílt forráskódú projekt, amelyet egy elkötelezett önkéntesekből és szervezetekből álló csapat fejlesztet. Arra törekszünk, hogy minden fajhoz, valláshoz, nemhez és társadalmi réteghez tartozó emberek befogadó közössége legyünk. Bármikor csatlakozhat hozzánk.

28.1 Szerzők

Az alábbiakban felsoroljuk azokat, akik idejüket és energiájukat áldozták a teljes QGIS dokumentáció megírására, áttekintésére és frissítésére.

Tim Sutton	Yves Jacolin	Jacob Lanstorp	Gary E. Sherman	Richard Duivenvoorde
Tara Athan	Anita Graser	Arnaud Morvan	Gavin Macaulay	Luca Casagrande
K. Koy	Hugo Mercier	Akbar Gumbira	Marie Silvestre	Jürgen E. Fischer
Fran Raga	Eric Goddard	Martin Dobias	Diethard Jansen	Saber Razmjooei
Ko Nagase	Nyall Dawson	Matthias Kuhn	Andreas Neumann	Harrissou Sant-anna
Manel Clos	David Willis	Larissa Junek	Paul Blottière	Sebastian Dietrich
Chris Mayo	Stephan Holl	Magnus Homann	Bernhard Ströbl	Alessandro Pasotti
N. Horning	Radim Blazek	Joshua Arnott	Luca Manganelli	Marco Hugentobler
Andre Mano	Mie Winstrup	Frank Sokolic	Vincent Picavet	Jean-Roc Morreale
Andy Allan	Victor Olaya	Tyler Mitchell	René-Luc D'Hont	Marco Bernasocchi
Ilkka Rinne	Werner Macho	Chris Berkhout	Nicholas Duggan	Jonathan Willitts
David Adler	Lars Luthman	Brendan Morely	Raymond Nijssen	Carson J.Q. Farmer
Jaka Kranjc	Mezene Worku	Patrick Sunter	Steven Cordwell	Stefan Blumentrath
Andy Schmid	Vincent Mora	Alexandre Neto	Hien Tran-Quang	Alexandre Busquets
João Gaspar	Tom Kralidis	Alexander Bruy	Paolo Cavallini	Milo Van der Linden
Peter Ersts	Ujaval Gandhi	Dominic Keller	Giovanni Manghi	Maximilian Krambach
Anne Ghisla	Dick Groskamp	Uros Preloznik	Stéphane Brunner	QGIS Korean Translator
Zoltan Siki	Håvard Tveite	Matteo Ghetta	Salvatore Larosa	Konstantinos Nikolaou
Tom Chadwin	Larry Shaffer	Nathan Woodrow	Martina Savarese	Godofredo Contreras
Astrid Emde	Luigi Pirelli	Thomas Gratier	Giovanni Allegri	GiordanoPezzola
Paolo Corti	Tudor Bărăscu	Maning Sambale	Claudia A. Engel	Yoichi Kayama
Otto Dassau	Denis Rouzaud	Nick Bearman	embelding	ajazepk
Ramon	Andrei	zstadler	icephale	Rosa Aguilar
Patrice Pineault	Jörn Gutzeit	Felix Feckler	Benoît de Mezzo	Étienne Trimaille
Andrea Giudiceandrea	Julien Cabieces	roya0045	Sebastian Gutwein	Jessica Veenstra
Ryan Welfle	Martin Pergler	Ivan Ivanov	muranamihdk	Loïc Bartoletti
Tomasz Taraś	Ian Maddaus	Jürnjakob Dugge	Roman Bug	Damiano Lombardi
Marc Ducobu	Philip Albrecht	Dennis Milechin	Cody Martin	Savinaud Mickaël

continues on next page

táblázat 28.1 – folytatás az előző oldalról

Stefan Uhrig	Ariadni-Karolina Alexiou	Björn Hinkeldey	Benjamin Riley	MorriganR
Thayer Young	Shane Carey	Ian Turton	Emma Hain	Germán Carrillo
Jakob Miksch	Nicolas Boisteault	Bertrand Rix	Jorge Rosales	

28.2 Fordítók

A QGIS egy többnyelvű alkalmazás, ezért több nyelvre lefordított dokumentációt is közzétesz. Az elérhetőeken kívül sok más nyelv is fordítás alatt áll, amik azonnal megjelennek, amint elérik a fordítás egy ésszerű arányát. Ha segíteni szeretne egy nyelv fejlesztésében, vagy újat szeretne kérni, tekintse meg ezt az oldalt: https://qgis.org/hu/site/getinvolved/index.html.

A jelenlegi fordításokat nekik köszönhetjük:

Nyelv	Közreműködők
Indonéz	Emir Hartato, I Made Anombawa, Januar V. Simarmata, Muhammad Iqnaul Haq Siregar, Trias Aditya
Kínai (hagyományos)	Calvin Ngei, Zhang Jun, Richard Xie
Kínai (egyszerűsített)	Xu Baocai
Holland	Carlo van Rijswijk, Dick Groskamp, Diethard Jansen, Raymond Nijssen, Richard Duivenvoorde, Willem Hoffman
Finn	Matti Mäntynen, Kari Mikkonen
Francia	Arnaud Morvan, Augustin Roche, Didier Vanden Berghe, Dofabien, Etienne Trimaille, Francis Gasc, Harrissou Sant-anna, Jean-Roc Morreale, Jérémy Garniaux, Loïc Buscoz, Lsam, Marc-André Saia, Marie Silvestre, Mathieu Bossaert, Mathieu Lattes, Mayeul Kauffmann, Médéric Ribreux, Mehdi Semchaoui, Michael Douchin, Nicolas Boisteault, Nicolas Rochard, Pascal Obstetar, Robin Prest, Rod Bera, Stéphane Henriod, Stéphane Possamai, sylther, Sylvain Badey, Sylvain Maillard, Vincent Picavet, Xavier Tardieu, Yann Leveille-Menez, yoda89
Galíciai	Xan Vieiro
Német	Jürgen E. Fischer, Otto Dassau, Stephan Holl, Werner Macho
Hindi	Harish Kumar Solanki
Olasz	Alessandro Fanna, Anne Ghisla, Flavio Rigolon, Giuliano Curti, Luca Casagrande, Luca Delucchi, Marco Braida, Matteo Ghetta, Maurizio Napolitano, Michele Beneventi, Michele Ferretti, Roberto Angeletti, Paolo Cavallini, Stefano Campus
Japán	Baba Yoshihiko, Minoru Akagi, Norihiro Yamate, Takayuki Mizutani, Takayuki Nuimura, Yoichi Kayama
Koreai	OSGeo koreai tagszervezete
Lengyel	Andrzej Świąder, Borys Jurgiel, Ewelina Krawczak, Jakub Bobrowski, Mateusz Łoskot, Michał Kułach, Michał Smoczyk, Milena Nowotarska, Radosław Pasiok, Robert Szczepanek, Tomasz Paul
Portugál	Alexandre Neto, Duarte Carreira, Giovanni Manghi, João Gaspar, Joana Simões, Leandro Infantini, Nelson Silva, Pedro Palheiro, Pedro Pereira, Ricardo Sena
Portugál (brazil)	Arthur Nanni, Felipe Sodré Barros, Leônidas Descovi Filho, Marcelo Soares Souza, Narcélio de Sá Pereira Filho, Sidney Schaberle Goveia
Román	Alex Bădescu, Bogdan Pacurar, Georgiana Ioanovici, Lonut Losifescu-Enescu, Sorin Călinică, Tudor Bărăscu
Orosz	Alexander Bruy, Artem Popov
Spanyol	Carlos Dávila, Diana Galindo, Edwin Amado, Gabriela Awad, Javier César Aldariz, Mayeul Kauffmann, Fran Raga
Ukrán	Alexander Bruy

28.3 Fordítási statisztika

Efforts of translation for QGIS 3.22 Long Term Release are provided below. Only languages that reached 5% by the version release time are published here.

Last update: 2023-03-19

Karakterláncok száma	Célnyelvek száma	Teljes fordítási arány
33770	**58**	**14.26%**

Nyelv	Fordítási arány (%)	Nyelv	Fordítási arány (%)	Nyelv	Fordítási arány (%)
Albán	0.21	Arab	3.69	Azerbajdzsáni	0.02
Baszk	0.82	Bengáli	0.16	Bolgár	2.34
Burmai	0.09	Katalán	1.38	Kínai (egyszerűsített)	19.72
Kínai (hagyományos)	0.58	Horvát	0.1	Cseh	5.36
Dán	0.62	Holland	100.0	Észt	1.28
Finn	1.65	Francia	89.3	Galíciai	0.43
Grúz	0.09	Német	23.37	Görög	0.35
Héber	0.7	Hindi	0.28	Magyar	17.39
Igbó	0.01	Indonéz	2.59	Olasz	99.99
Japán	75.85	Kabil	0.09	Koreai	75.95
Litván	6.58	Macedón	0.11	Maláj	0.04
Malajálam	0.09	Maráthi	0.18	Mongol	0.1
N'ko	1.69	Norvég Bokmål	2.94	Panjabi (Punjabi)	0.0
Perzsa	0.39	Lengyel	1.66	Portugál (brazil)	74.82
Portugál (portugál)	7.68	Román	40.08	Orosz	12.41
Szerb	0.1	Szlovák	1.2	Szlovén	2.96
Spanyol	100.0	Svéd	0.93	Tagalog	0.09
Tamil	0.45	Telugu	0.03	Thai	0.1
Török	2.66	Ukrán	2.16	Urdu	0.0
Vietnámi	0.22				

29. fejezet

Függelék

29.1 Appendix A: GNU General Public License

Version 2, June 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.

Preamble

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 exception for 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.

29.2 Appendix B: GNU Free Documentation License

Version 1.3, 3 November 2008

Copyright 2000, 2001, 2002, 2007, 2008 Free Software Foundation, Inc

https://www.fsf.org/

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document „free" in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondarily, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of „copyleft", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free

software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The **Document**, below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as „**you**". You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

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.

A „**Secondary Section**" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document's overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

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.

The „**Cover Texts**" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

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**.

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The „**Title Page**" means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, „Title Page" means the text near the most prominent appearance of the work's title, preceding the beginning of the body of the text.

The „**publisher**" means any person or entity that distributes copies of the Document to the public.

A section „**Entitled XYZ**" means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as „**Acknowledgements**", „**Dedications**", „**Endorsements**", or „**History**".) To „**Preserve the Title**" of such a section when you modify the Document means that it remains a section „Entitled XYZ" according to this definition.

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. VERBATIM COPYING

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.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

3. COPYING IN QUANTITY

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.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

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. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.

B. 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.

C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.

D. Preserve all the copyright notices of the Document.

E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.

F. 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.

G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.

H. Include an unaltered copy of this License.

I. 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.

J. 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.

K. 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.

L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.

M. Delete any section Entitled „Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.

N. Do not retitle any existing section to be Entitled „Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.

O. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

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.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled „History" in the various original documents, forming one section Entitled „History"; likewise combine any sections Entitled „Acknowledgements", and any sections Entitled „Dedications". You must delete all sections Entitled „Endorsements".

6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

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.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an „aggregate" if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled „Acknowledgements", „Dedications", or „History", the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, or distribute it is void, and will automatically terminate your rights under this License.

However, if you cease all violation of this License, then your license from a particular copyright holder is reinstated (a) provisionally, unless and until the copyright holder explicitly and finally terminates your license, and (b) permanently, if the copyright holder fails to notify you of the violation by some reasonable means prior to 60 days after the cessation.

Moreover, your license from a particular copyright holder is reinstated permanently if the copyright holder notifies you of the violation by some reasonable means, this is the first time you have received notice of violation of this License (for any work) from that copyright holder, and you cure the violation prior to 30 days after your receipt of the notice.

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. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

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. RELICENSING

„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” means the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 license published by Creative Commons Corporation, a not-for-profit corporation with a principal place of business in San Francisco, California, as well as future copyleft versions of that license published by that same organization.

„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.

ADDENDUM: How to use this License for your documents

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".
```

If you have Invariant Sections, Front-Cover Texts and Back-Cover Texts, replace the „with … Texts.” line with this:

```
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.

29.3 Függelék C: A QGIS fájlformátumai

29.3.1 QGS/QGZ – A QGIS projektfájl formátuma

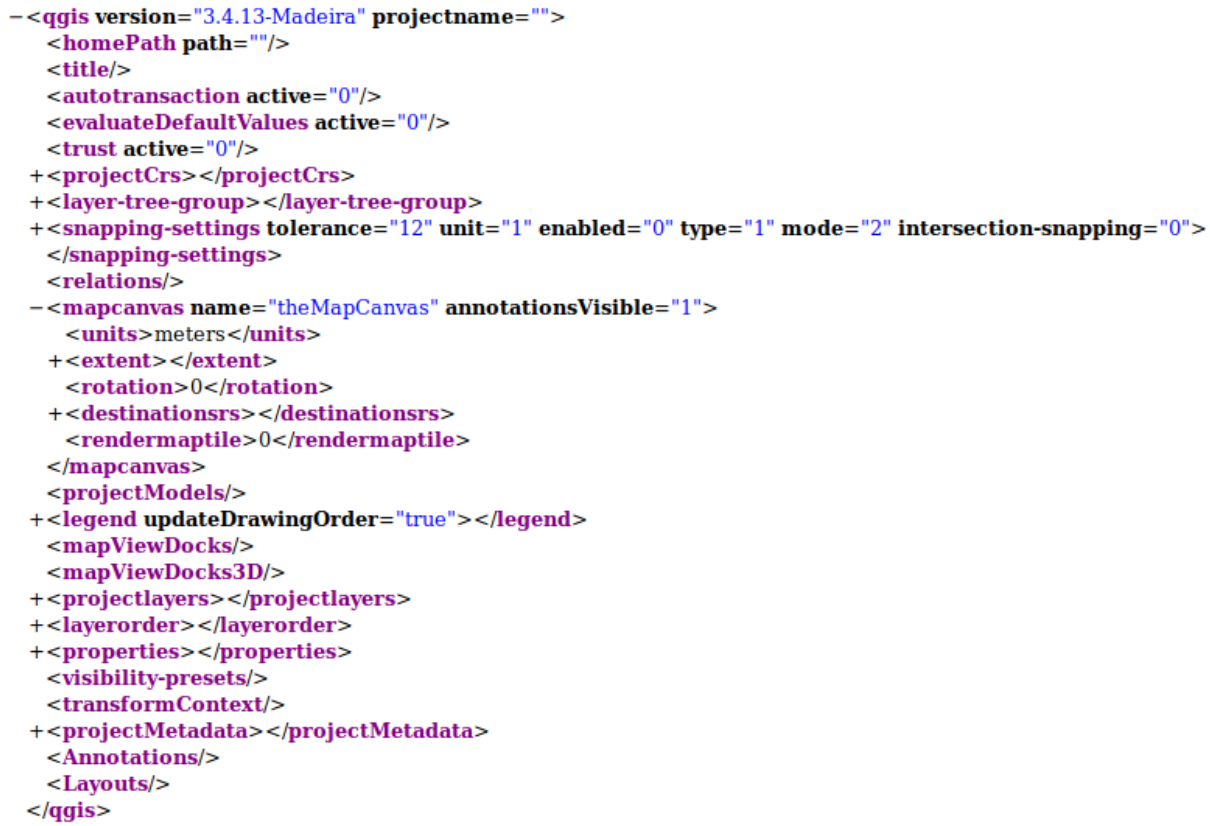
A **QGS** formátum egy XML formátum a QGIS projekt tárolásához. A **QGZ** formátum egy tömörített (zip) archive, mely egy QGS és egy QGD fájlt tartalmaz. A **QGD** fájl a qgis projekthez társított sqlite adatbázis, amely a projekthez tartozó kiegészítő adatokat tartalmaz.

A QGIS fájl mindent tartalmaz, ami a QGIS projekt tárolásához szükséges, tartalmazza:

- a projekt címét
- a projekt vetületét
- a rétegfát
- az illesztési beállításokat
- a kapcsolatokat
- a térképvászon terjedelmét

- a projekthez tartozó modelleket
- a jelmagyarázatot
- dokkolt térképnézeteket (2D és 3D)
- a rétegeket, hivatkozással az alapul szolgáló adathalmazokra (adatforrásokra) és más rétegtulajdonságokra, beleértve a terjedelmet, az SRS-t, az összekapcsolásokat, a stílusokat, a megjelenítőt, a keverési módot, az átlátszatlanságot és még sok mást.
- a projekt beállításait

Az alábbi ábrák a QGS-fájl legfelső szintű címkéit és a kibontott `ProjectLayers` címkét mutatják.



29.1. ábra: Egy QGIS fájl legfelső szintű címkéi

```
−<projectlayers>
 −<maplayer styleCategories="AllStyleCategories" readOnly="0" autoRefreshTime="0" autoRefreshEnabled="0" refreshOnNotifyEnabled="0" maxScale="0"
  geometry="Polygon" labelsEnabled="0" type="vector" simplifyDrawingHints="1" hasScaleBasedVisibilityFlag="0" simplifyDrawingTol="1"
  simplifyMaxScale="1" minScale="1e+8" simplifyAlgorithm="0" simplifyLocal="1" refreshOnNotifyMessage="">
  +<extent></extent>
   <id>watersheds_b62efa19_8809_4406_b6ec_2951ac4c94c5</id>
  −<datasource>
     ./QGIS-Training-Data-2.0/exercise_data/processing/generalize/watersheds.shp
   </datasource>
  +<keywordList></keywordList>
   <layername>watersheds</layername>
  +<srs></srs>
  +<resourceMetadata></resourceMetadata>
   <provider encoding="UTF-8">ogr</provider>
   <vectorjoins/>
   <layerDependencies/>
   <dataDependencies/>
   <legend type="default-vector"/>
   <expressionfields/>
  +<map-layer-style-manager current="default"></map-layer-style-manager>
   <auxiliaryLayer/>
  +<flags></flags>
  +<renderer-v2 symbollevels="0" enableorderby="0" type="singleSymbol" forceraster="0"></renderer-v2>
  +<customproperties></customproperties>
   <blendMode>0</blendMode>
   <featureBlendMode>0</featureBlendMode>
   <layerOpacity>1</layerOpacity>
  +<SingleCategoryDiagramRenderer diagramType="Histogram" attributeLegend="1"></SingleCategoryDiagramRenderer>
  +<DiagramLayerSettings priority="0" linePlacementFlags="18" dist="0" showAll="1" placement="1" obstacle="0" zIndex="0"></DiagramLayerSettings>
  +<geometryOptions removeDuplicateNodes="0" geometryPrecision="0"></geometryOptions>
  +<fieldConfiguration></fieldConfiguration>
  +<aliases></aliases>
   <excludeAttributesWMS/>
   <excludeAttributesWFS/>
  +<defaults></defaults>
  +<constraints></constraints>
  +<constraintExpressions></constraintExpressions>
   <expressionfields/>
  +<attributeactions></attributeactions>
  +<attributetableconfig actionWidgetStyle="dropDown" sortExpression="" sortOrder="0"></attributetableconfig>
  +<conditionalstyles></conditionalstyles>
   <editform tolerant="1"/>
   <editforminit/>
   <editforminitcodesource>0</editforminitcodesource>
   <editforminitfilepath/>
  +<editforminitcode></editforminitcode>
   <featformsuppress>0</featformsuppress>
   <editorlayout>generatedlayout</editorlayout>
  +<editable></editable>
  +<labelOnTop></labelOnTop>
   <widgets/>
   <previewExpression>ID</previewExpression>
   <mapTip/>
 </maplayer>
</projectlayers>
```


29.2. ábra: Egy QGIS fájl legfelső szintű ProjectLayers címkéje kibontott állapotban

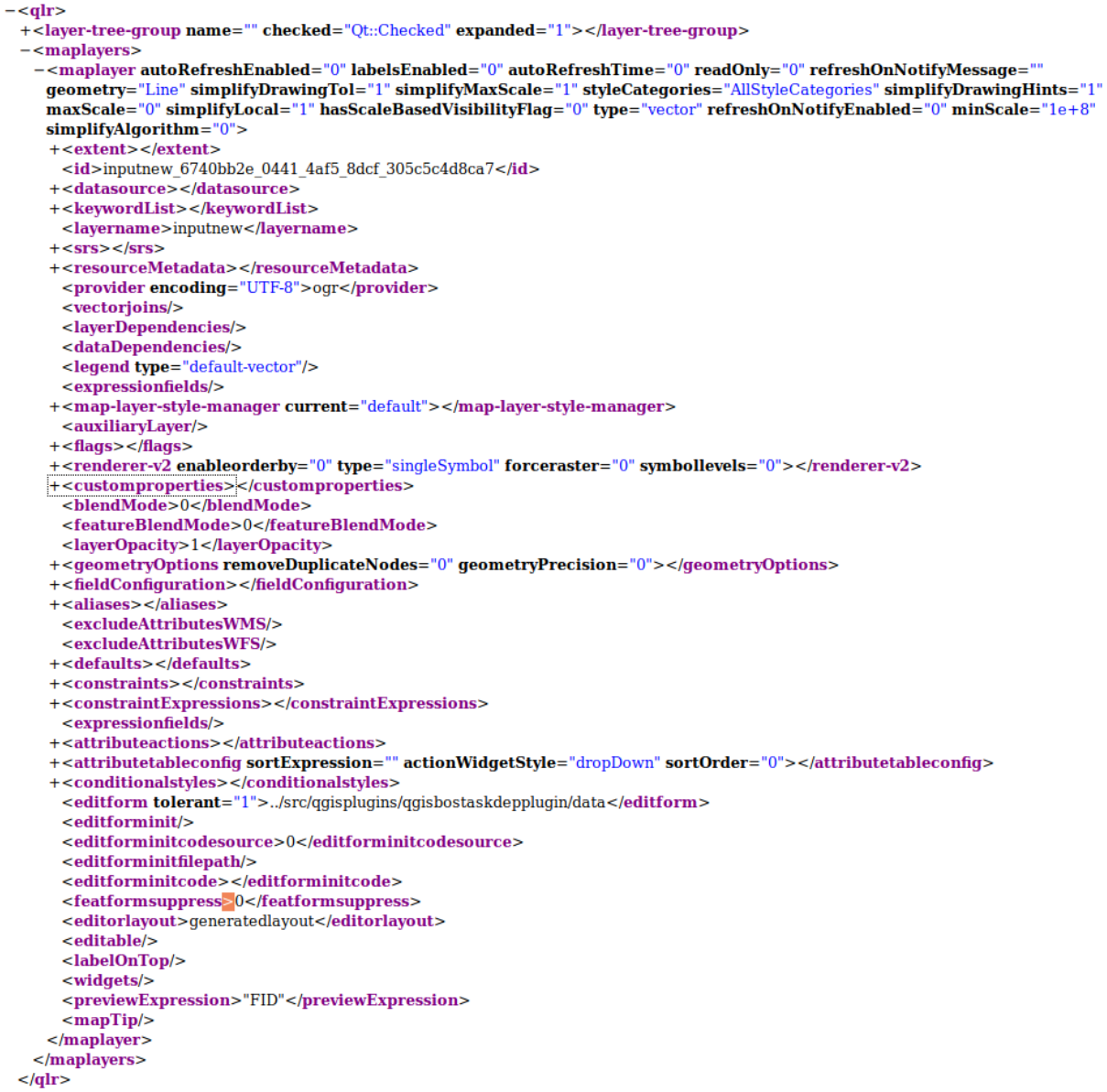
29.3.2 QLR - QGIS Rétegdefiníciós fájl

A rétegdefiníciós fájl (QLR) egy XML fájl, mely egy mutatót tartalmaz a réteg adatforrására a QGIS rétegstílus információi mellett.

Ennek a fájlnak a felhasználási célja egyszerű: Egyetlen fájl legyen, ami megnyitja az adatforrás és behozza az összes kapcsolódó stílusinformációt. A QLR-fájlok lehetővé teszik a mögöttes adatforrás elfedését is egy könnyedén megnyitható fájlba.

A QLR használatára példa az MS SQL rétegek megnyitása. Ahelyett, hogy be kéne vigye az adatokat az MS SQL csatlakozási párbeszédablakában, csatlakoznia kellene, ki kell választania, betöltenie és végül stílusoznia kellene, egyszerűen hozzáadhat egy .qlr fájlt, amely a megfelelő MS SQL rétegre mutat az összes szükséges stílussal együtt.

A jövőben egy .qlr fájl egynél több rétegre is tartalmazhat hivatkozást.



29.3. ábra: Egy QLR fájl legfelső szintű címkéi

29.3.3 QML – a QGIS stílusfájl formátuma

A QML egy rétegstílus tárolására való XML formátum.

A QML fájl tartalmazza az összes információt, amelyet a QGIS képes kezelni az elemek geometriáinak megjelenítéséhez, beleértve a szimbólumdefiníciókat, a méreteket és az elforgatásokat, a címkézést, az átlátszatlanságot és a keverési módot stb.

Az alábbi ábra egy QML-fájl legfelső szintű címkéit mutatja (csak a `renderer_v2` és a `symbol` címkék vannak kibontva).

```
−<qgis version="3.4.13-Madeira" styleCategories="AllStyleCategories" readOnly="0" maxScale="0"
 labelsEnabled="0" simplifyDrawingHints="1" hasScaleBasedVisibilityFlag="0" simplifyDrawingTol="1"
 simplifyMaxScale="1" minScale="1e+8" simplifyAlgorithm="0" simplifyLocal="1">
 +<flags></flags>
 −<renderer-v2 symbollevels="0" enableorderby="0" type="singleSymbol" forceraster="0">
   −<symbols>
     +<symbol clip_to_extent="1" name="0" alpha="1" type="fill" force_rhr="0"></symbol>
     </symbols>
     <rotation/>
     <sizescale/>
   </renderer-v2>
 +<customproperties></customproperties>
   <blendMode>0</blendMode>
   <featureBlendMode>0</featureBlendMode>
   <layerOpacity>1</layerOpacity>
 +<SingleCategoryDiagramRenderer diagramType="Histogram" attributeLegend="1">
   </SingleCategoryDiagramRenderer>
 +<DiagramLayerSettings priority="0" linePlacementFlags="18" dist="0" showAll="1" placement="1"
   obstacle="0" zIndex="0">
   </DiagramLayerSettings>
 +<geometryOptions removeDuplicateNodes="0" geometryPrecision="0"></geometryOptions>
 +<fieldConfiguration></fieldConfiguration>
 +<aliases></aliases>
   <excludeAttributesWMS/>
   <excludeAttributesWFS/>
 +<defaults></defaults>
 +<constraints></constraints>
 +<constraintExpressions></constraintExpressions>
   <expressionfields/>
 +<attributeactions></attributeactions>
 +<attributetableconfig actionWidgetStyle="dropDown" sortExpression="" sortOrder="0">
   </attributetableconfig>
 +<conditionalstyles></conditionalstyles>
   <editform tolerant="1"/>
   <editforminit/>
   <editforminitcodesource>0</editforminitcodesource>
   <editforminitfilepath/>
 +<editforminitcode></editforminitcode>
   <featformsuppress>0</featformsuppress>
   <editorlayout>generatedlayout</editorlayout>
 +<editable></editable>
 +<labelOnTop></labelOnTop>
   <widgets/>
   <previewExpression>ID</previewExpression>
   <mapTip/>
   <layerGeometryType>2</layerGeometryType>
 </qgis>
```

29.4. ábra: Egy QML-fájl legfelső szintű címkéi (csak a renderer_v2 címke van kibontva a szimbólumcímkéjével együtt)

29.4 Appendix D: QGIS R script syntax

Contributed by Matteo Ghetta - funded by Scuola Superiore Sant'Anna

Writing R scripts in Processing is a bit tricky because of the special syntax.

A Processing R script starts with defining its **Inputs** and **Outputs**, each preceded with double hash characters (##).

Before the inputs, the group to place the algoritm in can be specified. If the group already exists, the algorithm will be added to it, if not, the group will be created. In the example below, the name of the group is *My group*:

```
##My Group=group
```

29.4.1 Inputs

All input data and parameters have to be specified. There are several types of inputs:

- vector: `##Layer = vector`
- vector field: `##F = Field Layer` (where *Layer* is the name of an input vector layer the field belongs to)
- raster: `##r = raster`
- table: `##t = table`
- number: `##Num = number`
- string: `##Str = string`
- boolean: `##Bol = boolean`
- elements in a dropdown menu. The items must be separated with semicolons `;`: `##type=selection point;lines;point+lines`

29.4.2 Outputs

As for the inputs, each output has to be defined at the beginning of the script:

- vector: `##output= output vector`
- raster: `##output= output raster`
- table: `##output= output table`
- plots: `##output_plots_to_html` (##showplots in earlier versions)
- To show R output in the *Result Viewer*, put > in front of the command whose output you would like to show.

29.4.3 Syntax Summary for QGIS R scripts

A number of input and output parameter types are offered.

Input parameter types

Parameter	Syntax example	Returning objects
vector	Layer = vector	sf object (or SpatialDataFrame object, if ##load_vector_using_rgdal is specified)
vector point	Layer = vector point	sf object (or SpatialDataFrame object, if ##load_vector_using_rgdal is specified)
vector line	Layer = vector line	sf object (or SpatialDataFrame object, if ##load_vector_using_rgdal is specified)
vector polygon	Layer = vector polygon	sf object (or SpatialPolygonsDataFrame object, if ##load_vector_using_rgdal is used)
multiple vector	Layer = multiple vector	sf object (or SpatialDataFrame objects if ##load_vector_using_rgdal is specified)
table	Layer = table	dataframe conversion from csv, default object of `read.csv` function
field	Field = Field Layer	name of the Field selected, e.g. `"Area"`
raster	Layer = raster	RasterBrick object, default object of `raster` package
multiple raster	Layer = multiple raster	RasterBrick objects, default object of `raster` package
number	N = number	integer or floating number chosen
string	S = string	string added in the box
longstring	LS = longstring	string added in the box, could be longer then the normal string
selection	S = selection first;second;third	string of the selected item chosen in the dropdown menu
crs	C = crs	string of the resulting CRS chosen, in the format: `"EPSG:4326"`
extent	E = extent	Extent object of the `raster` package, you can extract values as `E@xmin`
point	P = point	when clicked on the map, you have the coordinates of the point
file	F = file	path of the file chosen, e.g. „/home/matteo/file.txt”
folder	F = folder	path of the folder chosen, e.g. „/home/matteo/Downloads”

A parameter can be **OPTIONAL**, meaning that it can be ignored.

In order to set an input as optional, you add the string `optional` **before** the input, e.g:

```
##Layer = vector
##Field1 = Field Layer
##Field2 = optional Field Layer
```

Output parameter types

Parameter	Syntax example
vector	Output = output vector
raster	Output = output raster
table	Output = output table
file	Output = output file

Megjegyzés: You can save plots as `png` from the *Processing Result Viewer*, or you can choose to save the plot directly from the algorithm interface.

Script body

The script body follows R syntax and the **Log** panel can help you if there is something wrong with your script.

Remember that you have to load all additional libraries in the script:

```
library(sp)
```

29.4.4 Examples

Example with vector output

Let's take an algorithm from the online collection that creates random points from the extent of an input layer:

```
##Point pattern analysis=group
##Layer=vector polygon
##Size=number 10
##Output=output vector
library(sp)
spatpoly = as(Layer, "Spatial")
pts=spsample(spatpoly,Size,type="random")
spdf=SpatialPointsDataFrame(pts, as.data.frame(pts))
Output=st_as_sf(spdf)
```

Explanation (per line in the script):

1. `Point pattern analysis` is the group of the algorithm
2. `Layer` is the input **vector** layer
3. `Size` is a **numerical** parameter with a default value of 10
4. `Output` is the **vector** layer that will be created by the algorithm
5. `library(sp)` loads the **sp** library
6. `spatpoly = as(Layer, "Spatial")` translate to an sp object
7. Call the `spsample` function of the `sp` library and run it using the input defined above (`Layer` and `Size`)
8. Create a *SpatialPointsDataFrame* object using the `SpatialPointsDataFrame` function
9. Create the output vector layer using the `st_as_sf` function

That's it! Just run the algorithm with a vector layer you have in the QGIS Legend, choose the number of random point. The resulting layer will be added to your map.

Example with raster output

The following script will perform basic ordinary kriging to create a raster map of interpolated values from a specified field of the input point vector layer by using the `autoKrige` function of the `automap` R package. It will first calculate the kriging model and then create a raster. The raster is created with the `raster` function of the raster R package:

```
##Basic statistics=group
##Layer=vector point
##Field=Field Layer
##Output=output raster
##load_vector_using_rgdal
require("automap")
require("sp")
require("raster")
```

(continues on next page)

(folytatás az előző oldalról)

```
table=as.data.frame(Layer)
coordinates(table)= ~coords.x1+coords.x2
c = Layer[[Field]]
kriging_result = autoKrige(c~1, table)
prediction = raster(kriging_result$krige_output)
Output<-prediction
```

By using `##load_vector_using_rgdal`, the input vector layer will be made available as a `SpatialDataFrame` objects, so we avoid having to translate it from an `sf` object.

Example with table output

Let's edit the `Summary Statistics` algorithm so that the output is a table file (csv).

The script body is the following:

```
##Basic statistics=group
##Layer=vector
##Field=Field Layer
##Stat=Output table
Summary_statistics<-data.frame(rbind(
    sum(Layer[[Field]]),
    length(Layer[[Field]]),
    length(unique(Layer[[Field]])),
    min(Layer[[Field]]),
    max(Layer[[Field]]),
    max(Layer[[Field]])-min(Layer[[Field]]),
    mean(Layer[[Field]]),
    median(Layer[[Field]]),
    sd(Layer[[Field]])),
  row.names=c("Sum:","Count:","Unique values:","Minimum value:","Maximum value:",
↪"Range:","Mean value:","Median value:","Standard deviation:"))
colnames(Summary_statistics)<-c(Field)
Stat<-Summary_statistics
```

The third line specifies the **Vector Field** in input and the fourth line tells the algorithm that the output should be a table.

The last line will take the `Stat` object created in the script and convert it into a `csv` table.

Example with console output

We can use the previous example and instead of creating a table, print the result in the **Result Viewer**:

```
##Basic statistics=group
##Layer=vector
##Field=Field Layer
Summary_statistics<-data.frame(rbind(
sum(Layer[[Field]]),
length(Layer[[Field]]),
length(unique(Layer[[Field]])),
min(Layer[[Field]]),
max(Layer[[Field]]),
max(Layer[[Field]])-min(Layer[[Field]]),
mean(Layer[[Field]]),
median(Layer[[Field]]),
sd(Layer[[Field]])),row.names=c("Sum:","Count:","Unique values:","Minimum value:",
↪"Maximum value:","Range:","Mean value:","Median value:","Standard deviation:"))
colnames(Summary_statistics)<-c(Field)
>Summary_statistics
```

The script is exactly the same as the one above except for two edits:

1. no output specified (the fourth line has been removed)
2. the last line begins with >, telling Processing to make the object available through the result viewer

Example with plot

To create plots, you have to use the `##output_plots_to_html` parameter as in the following script:

```
##Basic statistics=group
##Layer=vector
##Field=Field Layer
##output_plots_to_html
####output_plots_to_html
qqnorm(Layer[[Field]])
qqline(Layer[[Field]])
```

The script uses a field (`Field`) of a vector layer (`Layer`) as input, and creates a *QQ Plot* (to test the normality of the distribution).

The plot is automatically added to the Processing *Result Viewer*.

29.5 Appendix E: QGIS Application Network Connections

This is a list of the pre-configured/automated network connections that QGIS makes. Some of the connections are user initiated because they require an action from the user before they take place, others happen automatically.

Name	Purpose	UX mode	Server	Information sent to server	Information stored on server
qgis.org					
Python API help	Browser PyQGIS documentation	User initiated	https://qgis.org/pyqgis/%1/search.html?q=%2	IP, QGIS version, OS	IP in server log
version.qgis.org					
New version check	Notify the user on new QGIS versions availability	Automatic	https://version.qgis.org	IP, QGIS version, OS	IP in server log
feed.qgis.org					
QGIS Feed	Retrieve QGIS news from the feed	Automatic	https://feed.qgis.org	IP, QGIS version, language code, last download timestamp, OS	IP in server log; QGIS version, OS and IP are aggregated and used to collect some statistics
plugins.qgis.org					
Check for plugin updates	Notify the user about plugin updates	User initiated/automatic (configurable)	https://plugins.qgis.org	IP, QGIS version, OS	IP in server log
Plugins list	Retrieve the list of plugins	User initiated	https://plugins.qgis.org	IP, QGIS version, OS	IP in server log
Plugin installation	Download and install a plugin package	User initiated	https://plugins.qgis.org	IP, QGIS version, OS	Increase plugin download counter by one
Styles	List user contributed styles	User initiated	https://plugins.qgis.org/styles	IP, QGIS version, OS	Increase download counter by one
3rd party					
Terrain data	Produce a DEM for 3D views	User initiated	https://s3.amazonaws.com/elevation-tiles-prod/terrarium/{z}/{x}/{y}.png	IP, QGIS version, OS	see Amazon TOS
Google Map Geocoder	Geocoding services	User initiated	https://maps.googleapis.com/maps/api/geocode/json	IP, QGIS version, OS	See google maps API TOS
Nominatim Geocoder	Geocoding services	User initiated	https://nominatim.qgis.org/ui/search.html	IP, QGIS version, OS	
Geodetic grid	Add a new PROJ grid	User initiated	https://cdn.proj.org	IP, PROJ version	Access logs are permanently deleted after one day

30. fejezet

Literature and Web References

GDAL-SOFTWARE-SUITE. Geospatial data abstraction library. https://gdal.org, 2013.

GRASS-PROJECT. Geographic resource analysis support system. https://grass.osgeo.org, 2013.

NETELER, M., AND MITASOVA, H. Open source gis: A grass gis approach, 2008.

OGR-SOFTWARE-SUITE. Geospatial data abstraction library. https://gdal.org, 2013.

OPEN-GEOSPATIAL-CONSORTIUM. Web map service (1.1.1) implementation specification. https://portal.ogc.org/files/?artifact_id=1081&version=1&format=pdf, 2002.

OPEN-GEOSPATIAL-CONSORTIUM. Web map service (1.3.0) implementation specification. https://portal.ogc.org/files/?artifact_id=14416&format=pdf, 2004.

POSTGIS-PROJECT. Spatial support for postgresql. http://www.refractions.net/products/postgis/, 2013.